

## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1. HASIL IMPLEMENTASI

Pada tahap implementasi dan pengujian sistem, penulis menampilkan tampilan program yang sudah dibuat dalam bentuk halaman setiap aplikasi, serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk memastikan jika aplikasi telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

##### 5.1.1. Tampilan Halaman Menu Utama

Pada tahap ini penulis menampilkan halaman menu utama pada *game* bekicot *unity*, ketika *user* mengklik aplikasi *game* maka muncul halaman utama dan menu-menu yang ada didalam *game* bekicot *unity*.



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Utama *Game*

### 5.1.2. Tampilan Menu Tentang

Menu tentang berisi kredit-kredit dari *aset desain, font* dan audio yang digunakan dalam aplikasi, serta nama mahasiswa yang membuat aplikasi.



Gambar 5.2 Tampilan Menu Tentang

### 5.1.3. Tampilan Menu Pengaturan

Pada menu pengaturan, *user* dapat mengubah besar kecilnya suara musik yang ada di dalam *game*.



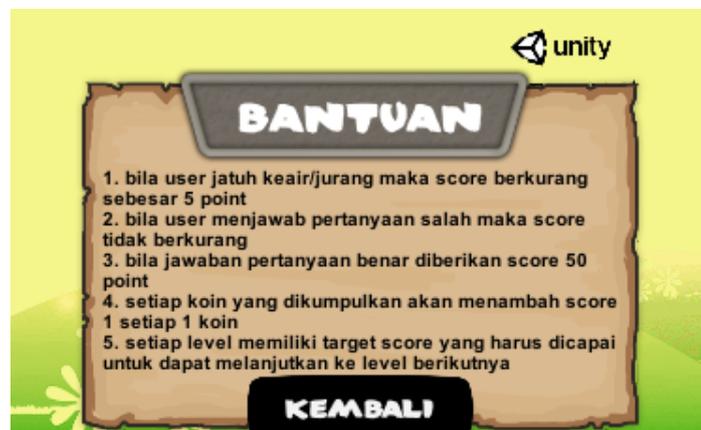
Gambar 5.3 Tampilan Menu Pengaturan

#### 5.1.4. Tampilan Menu Bantuan

Menu bantuan *game* berisi tentang pengenalan *game*, apa saja arti dari simbol-simbol didalam *game* dan bagaimana ketentuan dalam bermain *game*.



Gambar 5.4 Tampilan Menu Bantuan 1



Gambar 5.5 Tampilan Menu Bantuan 2

#### 5.1.5. Tampilan Menu Pilihan Level

Menu pilihan level merupakan pilihan level dimana *user* dapat memilih level-level yang ada didalam *game*. Pada awalnya level yang terbuka adalah level

1, *user* bisa memilih level berikutnya jika sudah menyelesaikan level yang sebelumnya.



**Gambar 5.6 Tampilan Menu Pilihan Level**

#### **5.1.6. Tampilan Permainan pada Level**

Konsep dari *game* adalah pemain berjalan melewati area level 1 sampai dengan level 5 sambil mengambil koin dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan muncul pada papan untuk menambah *score* hingga bisa mencapai *score goal*. Bila pertanyaan yang dijawab benar, maka akan muncul sebuah pesan “Anda Benar!”, sebaliknya jika pertanyaan yang dijawab salah, maka akan muncul pesan “Anda Salah!”. *Score* dapat berkurang apabila *user* jatuh keair atau jurang. Ketika *score* yang didapat kurang dari goal atau tujuan yang ada pada level, maka akan muncul pemberitahuan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 5.7 Tampilan Permainan Level



Gambar 5.8 Tampilan Permainan Level Pertanyaan



**Gambar 5.9 Tampilan Ketika Jawaban Benar**



**Gambar 5.10 Tampilan Ketika Jawaban Salah**

## 5.2. *FUNCTIONAL SISTEM (PENGUJIAN FUNGSIONAL)*

Dalam tahap ini penulis mencoba untuk melakukan *testing* terhadap berbagai macam komponen-komponen yang ada dalam *game* yang telah dibuat. Pengujian ini dibuat dengan metode *Black Box* yang dimana metode ini merupakan metode yang melakukan pengujian fungsional tanpa memikirkan bagaimana struktur dalam fungsional itu dibuat, metode *Black Box* ini hanya menguji setiap fungsi yang ada pada program tersebut, seperti contoh bila kita

memberikan suatu input dalam program tersebut apakah outputnya akan sesuai yang diharapkan. Berbeda dengan metode *White Box* dimana metode ini lebih menekankan kedalam pengujian sistem yang lebih dalam seperti pada bagian bahasa pemrograman. Pada metode *White Box*, untuk melakukan testing tersebut diperlukan pengetahuan akan bahasa pemrograman yang mendalam sedangkan pada metode *Black Box* pengujian tidak memerlukan pengetahuan mendalam tentang bahasa pemrograman, melainkan kita harus mengetahui hal – hal yang dilakukan oleh sistem tersebut apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

**Tabel 5.1 Tabel *Functional Testing***

N o	Modul Yang Diuji	Cara Pengujian	Input	Output Yang Diharap kan	Output Yang Didapat	Kes imp ula n
1	Tombol Play	Buka Aplikasi Game Unity Dan Masuk Kehalaman Utama	Klik Tombol Play Pada Halaman Utama	Menam pilkan Menu Pilihan Level	Tampil an Menu Pilihan	Ber hasi l
2	Tombol Pengatur an	Buka Aplikasi Game Unity Dan Masuk Kehalaman Utama	Klik Tombol Pengaturan Pada Menu Utama	Menam pilkan Menu Pengatu ran	Tampil an Menu Pengatu ran	Ber hasi l
3	Slide Suara	Buka Tampilan Menu Pengaturan	Menggeser Slide Suara Dari Kiri Ke Kanan	Suara Membe sar Atau Mengec il	Suara Membe sar Atau Mengec il	Ber hasi l
4	Tombol Kembali Pada	Buka Tampilan Pilih	Klik Tombol Kembali	Kembali Kehala	Kembali Kehala	Ber hasi l

	Tampilan Pilihan Level/Tampilan Tentang/Tampilan Pengaturan/Tampilan Bantuan	Level/Tampilan Tentang/Tampilan Pengaturan/Tampilan Bantuan	Pada Tampilan Pilih Level/Tampilan Tentang/Tampilan Pengaturan/Tampilan Bantuan	man Utama	man Utama	
5	Tombol Tentang	Buka Tampilan Halaman Menu Utama	Klik Tombol Tentang Di halaman Utama	Menampilkan Tampilan Tentang	Menampilkan Tampilan Tentang	Berhasil
6	Tombol Keluar	Buka Tampilan Halaman Menu Utama	Klik Tombol Keluar Pada Halaman Utama	Keluar Dari Game	Keluar Dari Game	Berhasil
7	Tombol Bantuan	Buka Halaman Menu Utama	Klik Tombol Bantuan Pada Halaman Utama	Menampilkan Output Menu Bantuan 1	Menampilkan Output Menu Bantuan 1	Berhasil
8	Tombol Next	Buka Output Menu	Klik Tombol Next Pada Menu Bantuan	Menampilkan Output Menu	Menampilkan Output Menu	Berhasil
9		Bantuan 2	Output Menu Bantuan 1	Bantuan 2	Bantuan 2	Berhasil
10	Tombol Prev	Buka Output Menu Bantuan 1	Klik Tombol Prev Pada Menu Bantuan 2	Menampilkan Output Menu Bantuan 1	Menampilkan Output Menu Bantuan 1	Berhasil
11	Tombol Level 1	Buka Level 1	Klik Tombol 1 Pada Menu Pilih Level	Menampilkan Tampilan Level 1	Menampilkan Tampilan Level 1	Berhasil

12	Tombol Level 2	Buka Level 2	Klik Tombol 2 Pada Menu Pilih Level	Menam pilkan Tampilan Level 2	Menam pilkan Tampilan Level 2	Berhasi l
13	Tombol Level 3	Buka Level 3	Klik Tombol 3 Pada Menu Pilih Level	Menam pilkan Tampilan Level 3	Menam pilkan Tampilan Level 3	Berhasi l
14	Tombol Level 4	Buka Level 4	Klik Tombol 4 Pada Menu Pilih Level	Menam pilkan Tampilan Level 4	Menam pilkan Tampilan Level 4	Berhasi l
15	Tombol Level 5	Buka Level 5	Klik Tombol 5 Pada Menu Pilih Level	Menam pilkan Tampilan Level 5	Menam pilkan Tampilan Level 5	Berhasi l
16	Tombol Kiri	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol Kiri	Bekicot Bergerak Kekiri	Bekicot Bergerak Kekiri	Berhasi l
17	Tombol Kanan	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol Kanan	Bekicot Bergerak Kekanan	Bekicot Bergerak Kekanan	Berhasi l
18	Tombol B	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol B	Bekicot Melompat	Bekicot Melompat	Berhasi l
19	Tombol B (Diklik 2x)	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol B2z	Bekicot Melompat 2z	Bekicot Melompat 2z	Berhasi l
20	Tombol A	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol A	Ketika Mencapai Point Finish Dan Score Mencukupi Menam pilkan Panel Finish	Ketika Mencapai Point Finish Dan Score Mencukupi Menam pilkan Panel Finish	Berhasi l

21	Tombol Pause	Buka Game Level 1-5	Klik Tombol Pause	Menampilkan Panel Menu Pause	Menampilkan Panel Menu Pause	Berhasil
22	Tombol Lanjut	Buka Panel Menu Pause Pada Setiap Level 1-5	Klik Tombol Lanjut	Kembali Keposisi Yang Di Pause Sebelumnya	Kembali Keposisi Yang Di Pause Sebelumnya	Berhasil
23	Tombol Ulang	Buka Panel Menu Pause Pada Setiap Level 1-5	Klik Tombol Ulang	Mengulang Level Yang Dimainkan	Mengulang Level Yang Dimainkan	Berhasil
24	Tombol Keluar	Buka Panel Menu Pause Pada Setiap Level 1-5	Klik Tombol Keluar	Kembali Ke Menu Halaman Utama	Kembali Ke Menu Halaman Utama	Berhasil