

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Setelah tahap perancangan selesai, maka tahap selanjutnya adalah implementasi sistem. Tahap implementasi sistem adalah proses pembuatan sistem atau aplikasi dari tahap perancangan ke tahap pengembangan sistem. Pengerjaan dimulai dari membuat dan mengumpulkan aset yang dibutuhkan dalam aplikasi, pengkodean dan pengembangan sistem aplikasi secara keseluruhan. Adapun hasil dari implementasi aplikasi pembelajaran yang berjudul “Mengetahui Adat Jambi” adalah sebagai berikut:

5.2.1. Tampilan Menu Utama

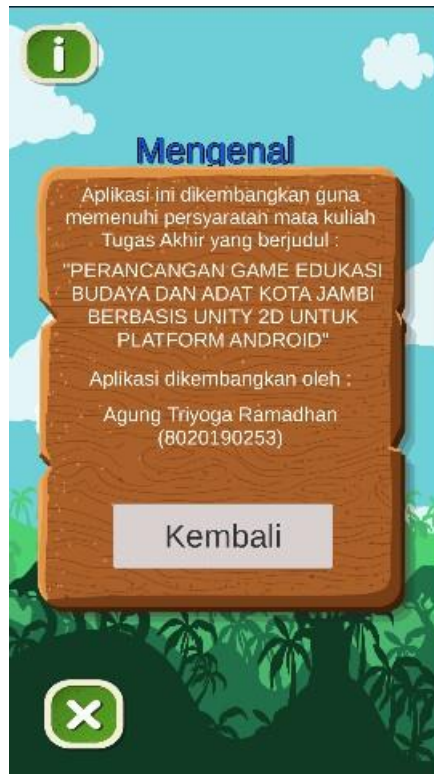
Pada menu utama akan ditampilkan latar belakang berwarna biru beserta judul aplikasi yaitu Mengetahui Adat Jambi. Pada menu utama terdapat 4 tombol menu berbeda yaitu *Literature*, *Play*, *About*, dan *Exit*. Masing-masing tombol akan membuka halaman baru atau menutup aplikasi sesuai dengan fungsi yang sudah diterapkan. Hasil implementasi dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut.



Gambar 5.1 Implementasi Menu Utama

5.2.2. Tampilan Halaman About

Pada halaman *About*, terdapat nama penulis dan pengembang aplikasi, sekaligus sumber dari aset-aset yang digunakan dalam aplikasi. Hasil implementasi dapat dilihat pada Gambar 5.2 berikut.



Gambar 5.2 Implementasi Halaman About

5.2.3. Tampilan Halaman Literature

Pada halaman literature, terdapat beberapa informasi umum yang ditujukan agar pengguna dapat mengenal lebih dalam tentang bahasa Inggris. Hasil implementasi dapat dilihat pada Gambar 5.3 berikut.



Gambar 5.3 Implementasi Halaman Literature

Pengguna dapat mengakses informasi dengan menekan salah satu tombol yang tersedia, yang kemudian akan menampilkan informasi yang diinginkan. Hasil implementasi dapat dilihat pada Gambar 5.4 berikut.



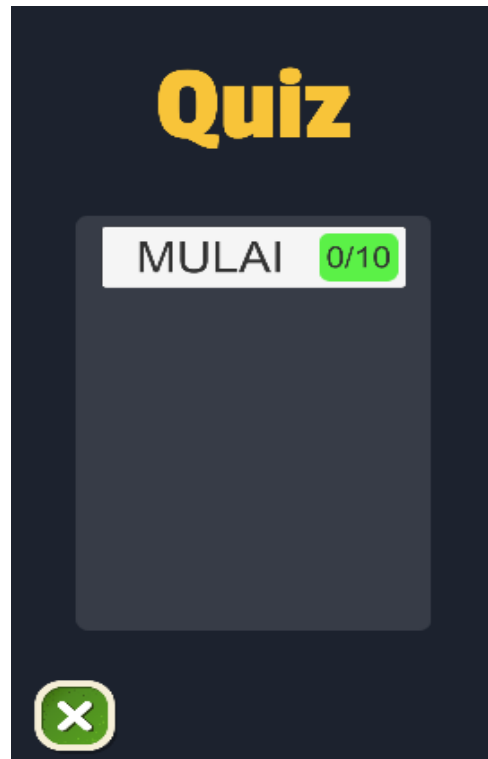
Gambar 5.4 Implementasi Isi Halaman Literature

5.2.4. Tampilan Dalam Vidio



Gambar 5.5 Implementasi Isi Tombol Vidio

5.2.5. Tampilan Menu Play



Gambar 5.5 Implementasi Menu Permainan

5.2 PENGUJIAN SISTEM

5.2.1. Pengujian Fungsional

Dalam tahap ini penulis mencoba untuk melakukan *testing* terhadap berbagai macam komponen-komponen yang ada dalam aplikasi yang telah dibuat. Pengujian ini dibuat dengan metode *Black Box*, dimana penulis akan melakukan pengujian fungsional tanpa memikirkan bagaimana struktur dalam fungsi itu dibuat.

Tabel 5.1 Pengujian Fungsional *Black Box*

Modul yang diuji	Prosedur Pengujian	Input	Output yang diharapkan	Output yang didapat	Kesimpulan
Menu Utama (Gambar 5.1)	Memilih tombol <i>About</i>	Klik pada tombol <i>About</i>	Tampilan halaman <i>About</i> (Gambar 5.2)	Tampilan halaman <i>About</i> (Gambar 5.2)	Berhasil
Menu Utama (Gambar 5.1)	Memilih tombol <i>Literature</i>	Klik pada tombol <i>Literature</i>	Tampilan halaman <i>Menu Literature</i> (Gambar 5.3)	Tampilan halaman <i>Menu Literature</i> (Gambar 5.3)	Berhasil
Menu Utama (Gambar 5.1)	Memilih tombol <i>Play</i>	Klik pada tombol <i>Play</i>	Tampilan menu <i>Play</i> (Gambar 5.5)	Tampilan menu <i>Play</i> (Gambar 5.5)	Berhasil

5.3 ANALISIS HASIL YANG DI DAPAT

Adapun hasil analisis yang di capai dalam perancangan *game* platformer adventure drake menggunakan metode finite state machine berbasis android adalah sebagai berikut :

1. *User* dapat mengakses *game* dengan mudah karena berbasis android.
2. *User* dapat melihat *Video* yang tersedia.

Adapun keterbatasan aplikasi yang saat ini sedang berjalan yaitu :

1. *Game* hanya dapat dimainkan secara *Offline*.
2. Tidak ada tingkatan *level*
3. *Feature* kurang lengkap