

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 *game*, serta melakukan pengujian terhadap *game* yang dibuat untuk memastikan jika *game* telah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

5.1.1. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini penulis menampilkan halaman menu utama pada *game Midnight Market*, ketika pemain mengklik *game* maka muncul halaman utama dan menu-menu yang ada di dalam *game Midnight Market*.



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

5.1.2. Tampilan Menu Pengaturan

Pada menu pengaturan, pemain dapat mengubah besar kecilnya suara musik yang ada di dalam *game* dan mengubah ukuran jendela *game*, *fullscreen* atau *windowed*.



Gambar 5.2 Tampilan Menu Pengaturan

5.1.3. Tampilan Menu Kredit

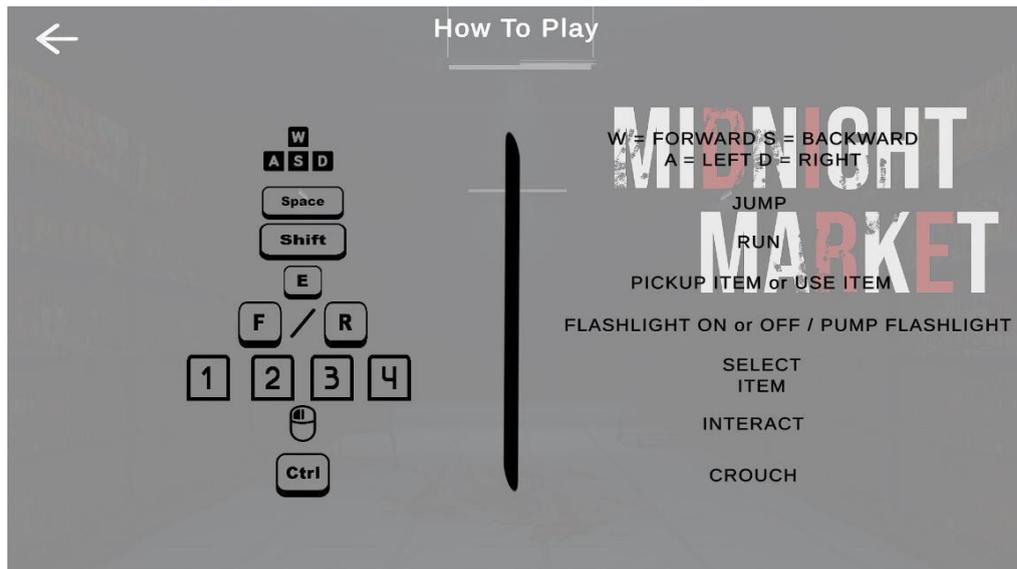
Menu kredit berisi kredit-kredit dari aset desain, *font* dan audio yang digunakan dalam *game*, serta nama mahasiswa yang membuat *game*.



Gambar 5.3 Tampilan Menu Kredit

5.1.4. Tampilan Menu *How To Play*

Menu *How To Play game* berisi tentang bagaimana cara bermain *game Midnight Market*, tombol *keyboard* apa saja yang digunakan mulai dari gerakan karakter sampai interaksi dengan sekitar.



Gambar 5.4 Tampilan Menu *How To Play*

5.1.5. Tampilan *Game*

Berikut ini adalah tampilan *game* dari *Midnight Market* jika pemain menekan tombol *start* di menu utama.



Gambar 5.5 Tampilan *Game*

5.1.6. Tampilan *Game* (Dialog)

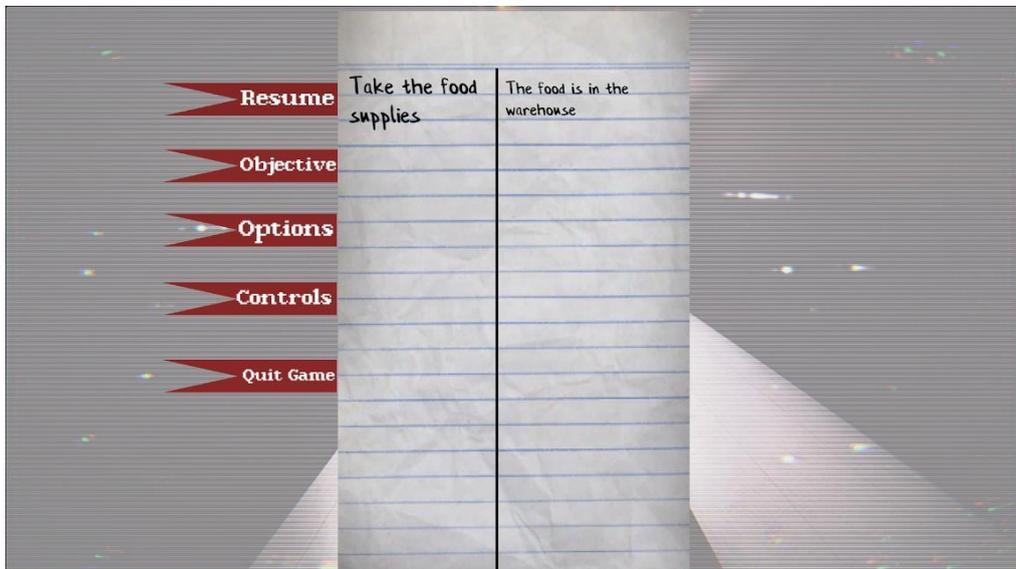
Berikut ini adalah tampilan *game* dialog dari *Midnight Market* jika pemain berinteraksi dengan NPC (*Non-Playable Character*) di *game*.



Gambar 5.6 Tampilan *Game Dialog*

5.1.7. Tampilan *Game (Pause)*

Berikut ini adalah tampilan *game pause* dari *Midnight Market* jika pemain menekan tombol ESC di *game*.



Gambar 5.7 Tampilan *Game Pause*

5.1.8. Tampilan *Game (CCTV)*

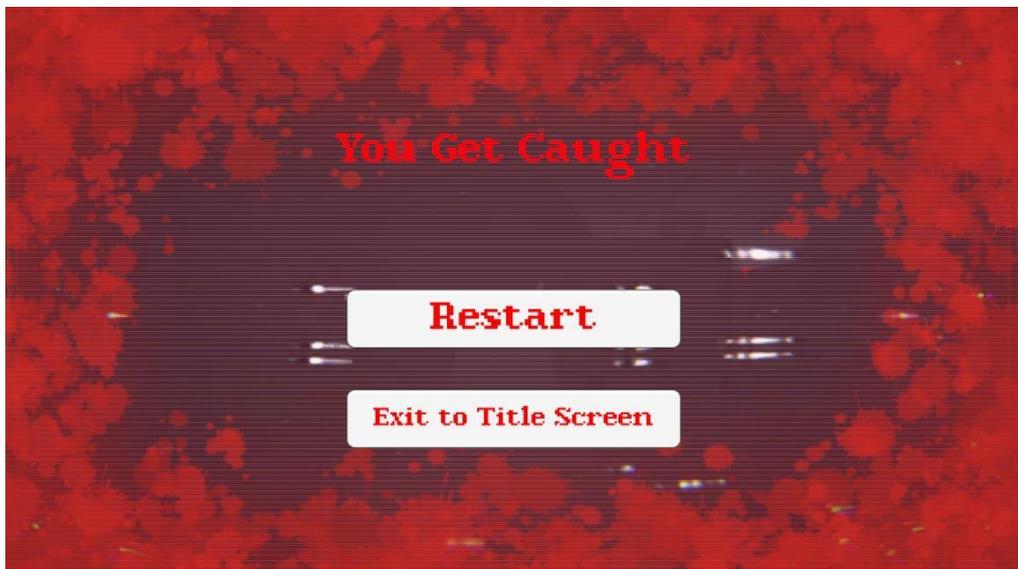
Berikut ini adalah tampilan *game CCTV* dari *Midnight Market* jika pemain berinteraksi dengan CCTV terletak di ruangan *security* di *game*.



Gambar 5.8 Tampilan *Game* CCTV

5.1.9. Tampilan *Game Over*

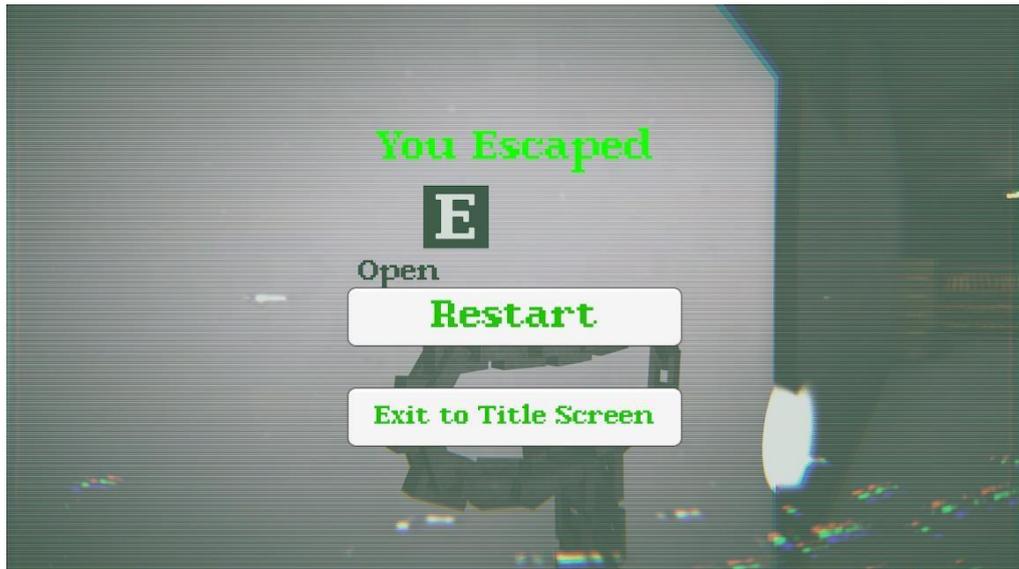
Berikut ini adalah tampilan *game over* dari *Midnight Market* jika pemain terbunuh oleh *enemy* di dalam *game*.



Gambar 5.9 Tampilan *Game Over*

5.1.10. Tampilan *Game Finished*

Berikut ini adalah tampilan *game finished* dari *Midnight Market* jika pemain berhasil keluar dari *supermarket* di *game*.



Gambar 5.10 Tampilan *Game Finished*

5.2. PENGUJIAN SISTEM

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* dan *beta testing*.

5.2.1. Black Box Testing

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 *output* nya akan sesuai yang diharapkan.

Tabel 5.1 Tabel Black Box Testing

Modul Yang diuji	Prosedur pengujian	Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil yang didapatkan	Kesimpulan
Tombol <i>start</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik tombol <i>start</i>	Sistem menampilkan tampilan <i>game</i>	Tampilan <i>game</i>	Berhasil
Tombol <i>options</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik tombol <i>options</i>	Sistem menampilkan menu pengaturan	Tampilan pengaturan	Berhasil
Slide volume	Buka menu pengaturan	Menggeser slide suara dari kiri ke kanan	Suara membesar atau mengecil	Suara membesar atau mengecil	Berhasil
Tombol <i>fullscreen</i>	Buka menu pengaturan	Klik tombol <i>fullscreen</i>	Ukuran jendela <i>game</i> berubah	Ukuran jendela <i>game</i> berubah	Berhasil
Tombol kembali pada Menu <i>options/</i> Menu <i>how to play/</i> Menu <i>credits</i>	Buka menu <i>options/</i> Buka menu <i>how to play/</i> Buka menu <i>credits</i>	Klik tombol kembali pada Menu <i>options/</i> Menu <i>how to play/</i> Menu <i>credits</i>	Kembali ke halaman utama	Kembali ke halaman utama	Berhasil
Tombol <i>how to play</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik tombol <i>how to play</i>	Sistem menampilkan menu <i>how to play</i>	Tampilan <i>how to play</i>	Berhasil
Tombol <i>credits</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik tombol <i>credits</i>	Sistem menampilkan menu <i>credits</i>	Tampilan <i>credits</i>	Berhasil

Tombol <i>exit</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik tombol <i>exit</i>	Keluar dari <i>game</i>	Keluar dari <i>game</i>	Berhasil
<i>Left mouse button</i>	Buka <i>game midnight market</i>	Klik <i>left mouse button</i>	Menekan tombol di dalam <i>game</i>	Tombol di dalam <i>game</i> tertekan	Berhasil
Pergerakan karakter	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key WASD</i>	Karakter bergerak	Karakter bergerak	Berhasil
<i>Key SPACE</i>	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key SPACE</i>	Karakter melompat	Karakter melompat	Berhasil
<i>Key E</i>	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key E</i>	Karakter mengambil item/ menggunakan item/interaksi dengan <i>enviroment</i>	Karakter mengambil item/ menggunakan item/interaksi dengan <i>enviroment</i>	Berhasil
<i>Key SHIFT</i>	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key SHIFT</i>	Karakter berlari	Karakter berlari	Berhasil
<i>Key CTRL</i>	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key CTRL</i>	Karakter menunduk	Karakter menunduk	Berhasil
<i>Key F/R</i>	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key F/R</i>	Karakter menggunakan senter / memompa senter	Karakter menggunakan senter / memompa senter	Berhasil

Key ESC	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key</i> ESC	Tampilan <i>game</i> <i>pause</i>	Tampilan <i>game</i> <i>pause</i>	Berhasil
Key BACKSPACE	Klik tombol <i>start</i>	Tekan <i>key</i> BACKSPACE	Keluar Tampilan <i>game</i> CCTV	Keluar Tampilan <i>game</i> CCTV	Berhasil
Tombol <i>objective</i>	Tekan <i>key</i> ESC	Klik tombol <i>objective</i>	Tampilan <i>game</i> <i>objective</i>	Tampilan <i>game</i> <i>objective</i>	Berhasil
Tombol <i>options</i>	Tekan <i>key</i> ESC	Klik tombol <i>options</i>	Tampilan pengaturan	Tampilan pengaturan	Berhasil
Tombol <i>controls</i>	Tekan <i>key</i> ESC	Klik tombol <i>controls</i>	Tampilan <i>controls</i>	Tampilan <i>controls</i>	Berhasil
Tombol <i>quit game</i>	Tekan <i>key</i> ESC	Klik tombol <i>quit game</i>	Kembali ke menu utama	Kembali ke menu utama	Berhasil
Tombol <i>restart</i>	<i>Game over / Game finished</i>	Klik Tombol <i>restart</i>	Mengulang <i>game</i> dari awal	<i>Game</i> terulang dari awal	Berhasil
Tombol <i>exit to title screen</i>	<i>Game over / Game finished</i>	Klik tombol <i>exit to title screen</i>	Kembali ke menu utama	Kembali ke menu utama	Berhasil

5.2.2. Beta Testing

Beta testing adalah pengujian yang dilakukan oleh teman-teman dari kelompok lain yang tau tentang *game* ini tetapi belum pernah mencobanya. Pengujian ini dilakukan kepada 48 responden pada tanggal

11 Desember 2023 sampai 15 Desember 2023 dengan cara memberi kesempatan pada responden untuk mencoba *game Midnight Market* dan membagikan kuisisioner berisi 8 pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan mengenai pendapat responden tentang *game Midnight Market*. Bentuk pertanyaannya seperti apakah *game* nya bisa dimainkan, apakah ada *bug*, apakah *art style game* tersebut bagus, dan lain-lain. Pertanyaan 1 sampai 3 adalah pertanyaan dengan jawaban iya atau tidak, pertanyaan 4 sampai 8 adalah pertanyaan dengan 5 bentuk jawaban yang dapat dipilih yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju, terdapat juga *textbox* untuk menyampaikan pesan dan saran namun yang dibahas hanya jawaban pilihan saja.

5.2.3. Hasil Pengujian

Setelah selesai dilakukan *beta testing*, maka didapatkan beberapa hal mengenai *game Midnight Market*:

1. 100% menyatakan bahwa *game Midnight Market* bisa dimainkan.
2. Sebanyak 37.5% menemukan *bug* di *game Midnight Market*, sementara 62.5% tidak menemukan *bug* di *game Midnight Market*.
3. Sebanyak 22.92% menyelesaikan *game Midnight Market*, sementara 77.08% tidak menyelesaikan *game Midnight Market*.
4. Sebanyak 31.25% sangat setuju bahwa *game Midnight Market* mudah dikontrol, sementara 50% setuju, 12.5% netral, 6.25% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju.
5. Sebanyak 31.25% sangat setuju bahwa *rule game Midnight Market* mudah dipahami (*goal* dan *objective*), sementara 43.75%

setuju, 18.75% netral, 2.08% tidak setuju, dan 4.17% sangat tidak setuju.

6. Sebanyak 31.25% sangat setuju bahwa *art style game Midnight Market* bagus, sementara 45.83% setuju, 20.83% netral, 2.08% tidak setuju, dan 0% sangat tidak setuju.
7. Sebanyak 14.58% sangat setuju bahwa *art style game Midnight Market* sesuai dengan *art style* responden, sementara 29.17% setuju, 47.92% netral, 6.25% tidak setuju, dan 2.08% sangat tidak setuju.
8. Responden merasa feedback yang diberikan sistem terhadap decision yang responden lakukan jelas disampaikan. Sebanyak 27.08% sangat setuju, 52.08% setuju, 14.58% netral, 4.17% tidak setuju, dan 2.08% sangat tidak setuju.