

## BAB V

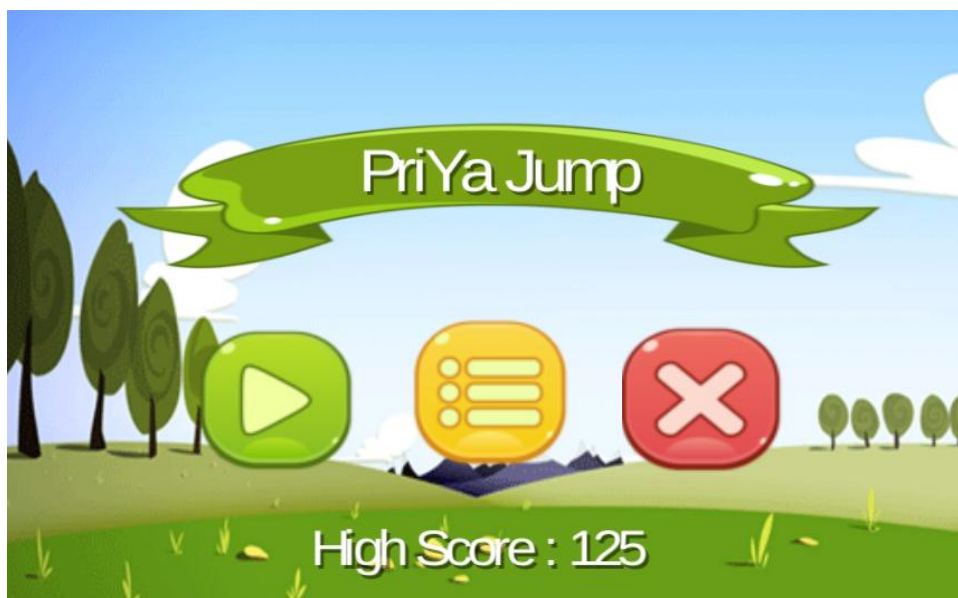
### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1 HASIL IMPLEMENTASI

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menterjemahkan rancangan menjadi sebuah program aplikasi.

Adapun hasil implementasi dari halaman *output* tersebut adalah sebagai berikut:

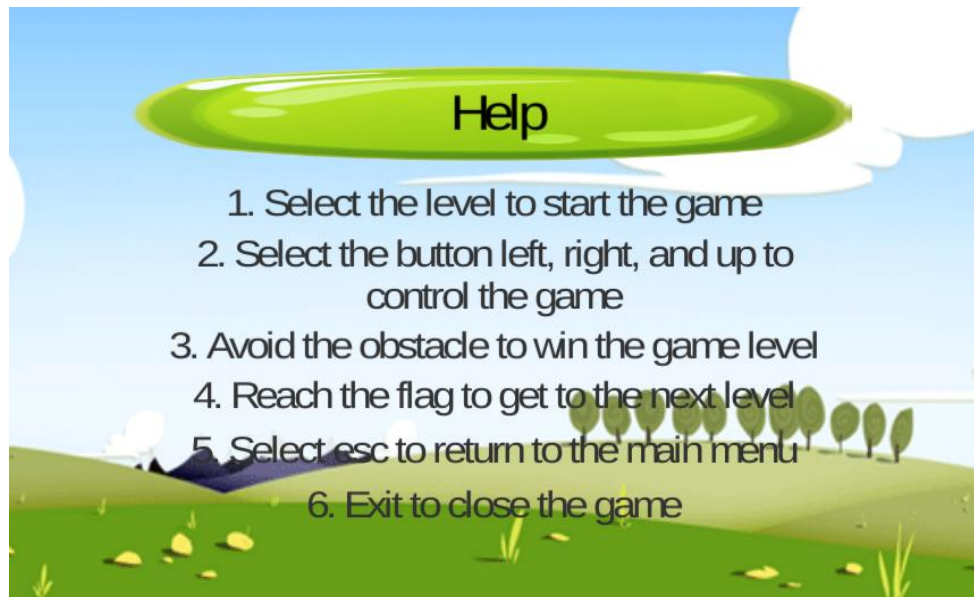
1. Tampilan *Main Menu*



Gambar 5.1 Tampilan *Main Menu*

Tampilan diatas pada gambar 5.1 merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat *user* membuka *game* dan menampilkan *button play* untuk memulai permainan, *button help* untuk melihat petunjuk permainan, dan *button exit* untuk keluar atau menutup permainan.

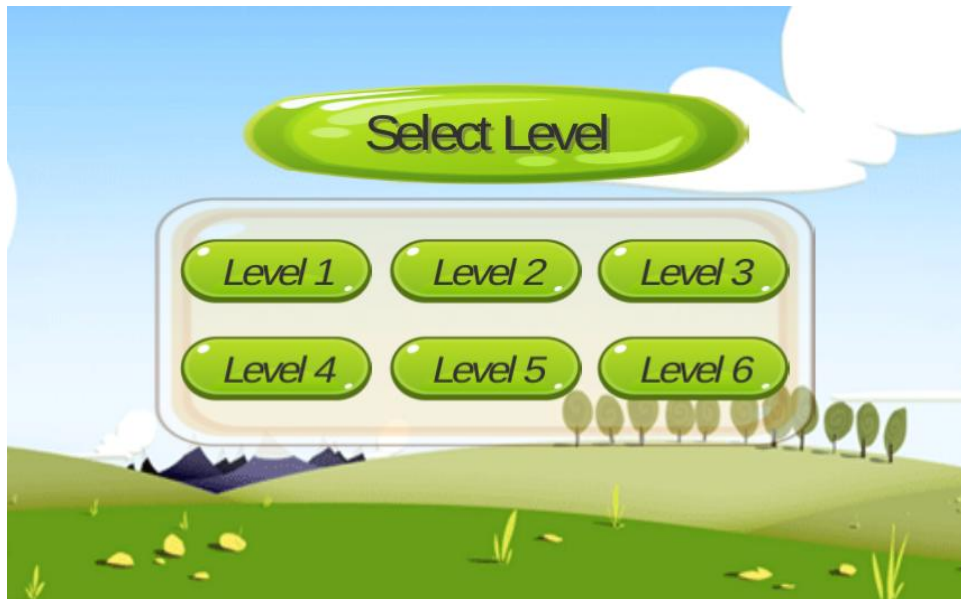
## 2. Tampilan Menu *Help*



**Gambar 5.2 Tampilan Menu *Help***

Tampilan pada gambar 5.2 diatas merupakan tampilan yang akan tampil apabila *user* memilih *button help* pada halaman utama. Pada halaman ini terdapat petunjuk atau cara memainkan *game*, guna untuk menyelesaikan tahapan-tahapan *level* dalam *game*.

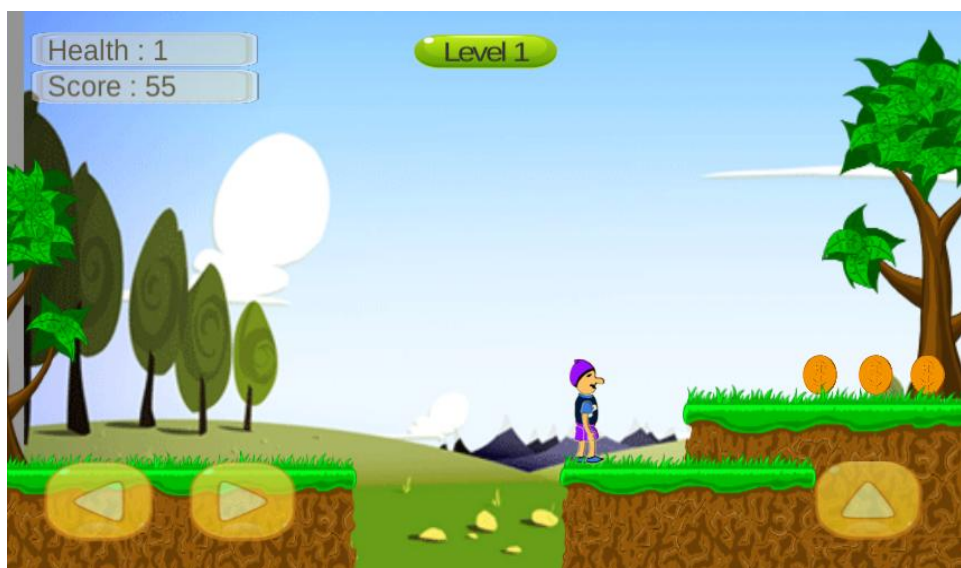
### 3. Tampilan Pilihan Menu/ Select Level



**Gambar 5.3 Tampilan Pilihan *Level***

Tampilan pada gambar 5.3 diatas merupakan tampilan pilihan *level* permainan, yang berisi daftar pilihan *level* yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

### 4. Tampilan *Level 1*



**Gambar 5.4 Tampilan *Level 1***

Tampilan pada gambar 5.4 diatas merupakan tampilan *level 1* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

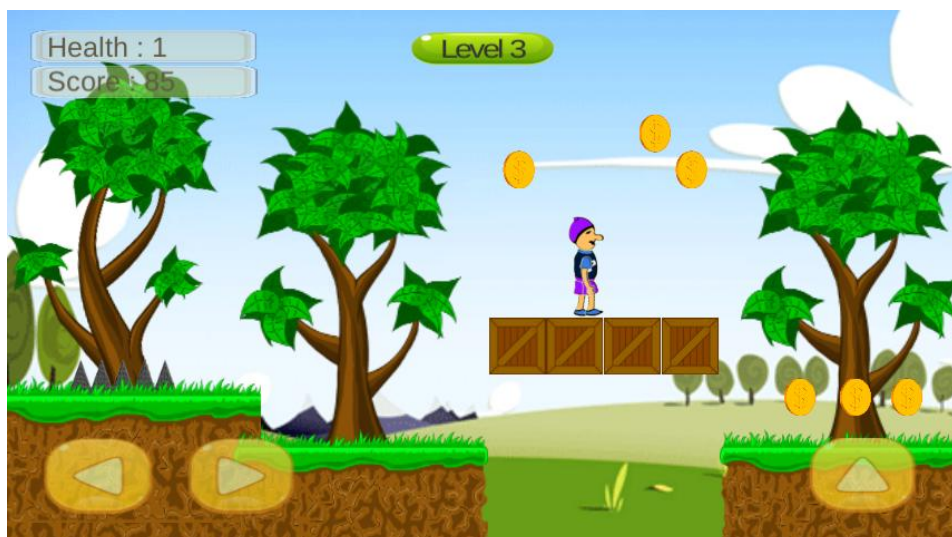
5. Tampilan *Level 2*



**Gambar 5.5 Tampilan *Level 2***

Tampilan pada gambar 5.5 diatas merupakan tampilan *level 2* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

6. Tampilan *Level 3*



**Gambar 5.6 Tampilan *Level 3***

Tampilan pada gambar 5.6 diatas merupakan tampilan *level 3* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

7. Tampilan *Level 4*



**Gambar 5.7 Tampilan *Level 4***

Tampilan pada gambar 5.7 diatas merupakan tampilan *level 4* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

8. Tampilan *Level 5*



**Gambar 5.8 Tampilan *Level 5***



Tampilan pada gambar 5.8 diatas merupakan tampilan *level 5* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

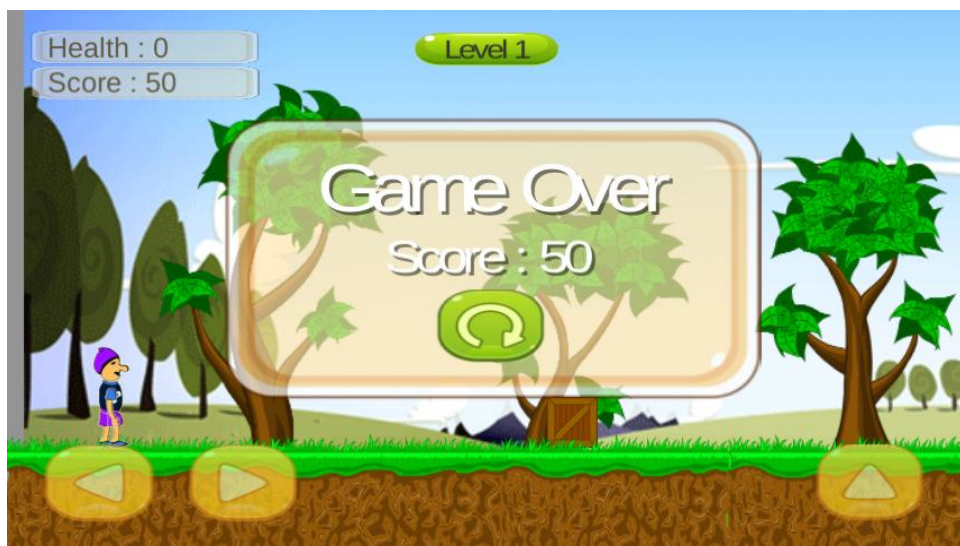
9. Tampilan *Level 6*



**Gambar 5.9 Tampilan *Level 6***

Tampilan pada gambar 5.9 diatas merupakan tampilan *level 6* permainan, yang dapat dipilih dan dimainkan oleh *user*.

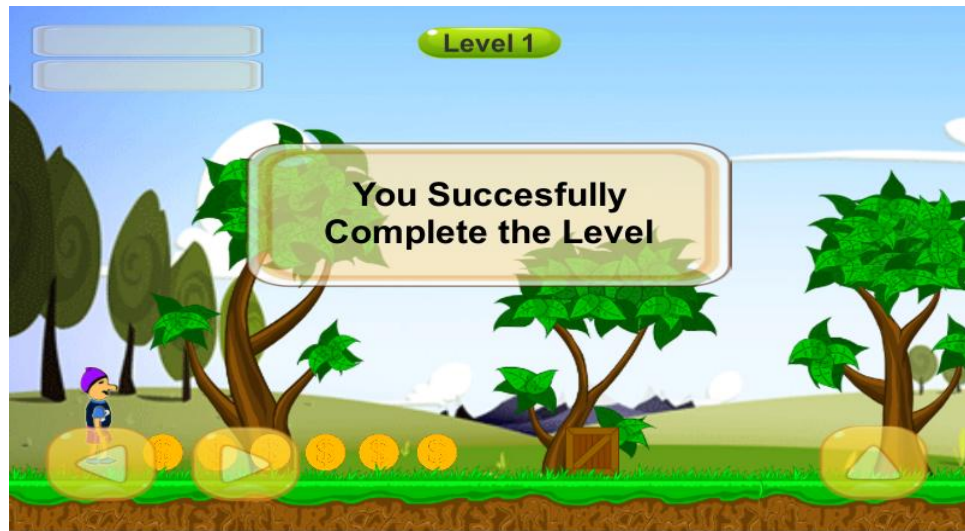
10. Tampilan Antarmuka Kalah/ Nyawa Habis



**Gambar 5.10 Tampilan Antarmuka Kalah**

Tampilan pada gambar 5.10 diatas merupakan antarmuka permainan jika si karakter mati atau nyawa habis.

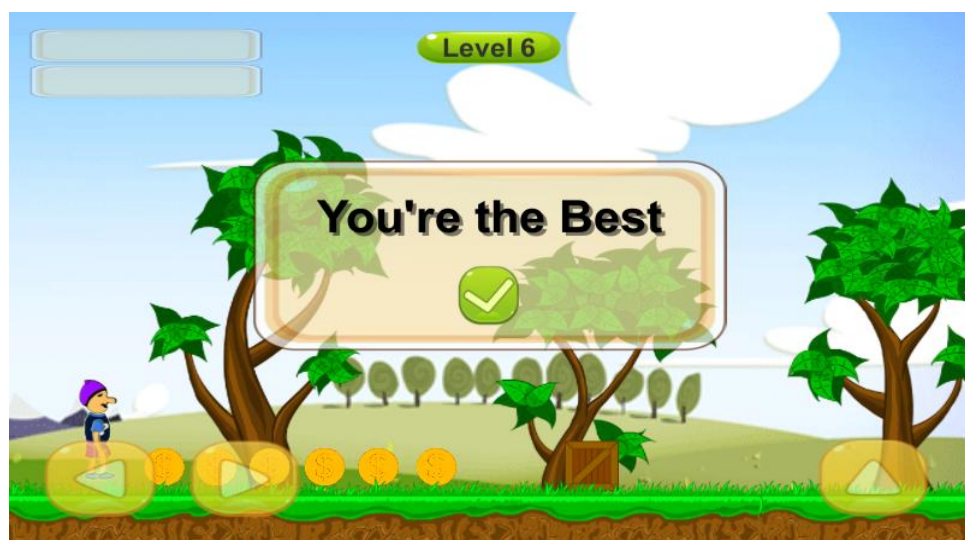
#### 11. Tampilan Antarmuka Memenangkan *Level*



**Gambar 5.11 Tampilan Antarmuka Menang *Level***

Pada gambar 5.11 diatas di atas merupakan tampilan dalam permainan ketika *user* menyelesaikan *level* permainan.

#### 12. Tampilan Antarmuka Memenangkan Semua *Level*



**Gambar 5.12 Tampilan Memenangkan Semua *Level***

Pada gambar 5.12 diatas merupakan tampilan antarmuka permainan ketika *user* memenangkan semua level permainan.

## 5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dilakukan untuk melihat apakah program yang dibuat tersebut telah berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Dan hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Pengujian Sistem**

<b>Deskripsi</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang di Dapat</b>	<b>Kesimpulan</b>
Melihat Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>help</i></li> </ul>	Menampilkan halaman petunjuk	Tampil halaman petunjuk	Baik
Menjalankan <i>level 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> satu</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> satu	Tampilan Halaman <i>Level</i> satu	Baik
Menjalankan <i>level 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> dua</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> dua	Tampilan Halaman <i>Level</i> dua	Baik
<b>Deskripsi</b>	<b>Prosedur</b>	<b>Keluaran yang</b>	<b>Hasil yang</b>	<b>Kesimpulan</b>



	<b>Pengujian</b>	<b>diharapkan</b>	<b>di Dapat</b>	
Menjalankan <i>level 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> tiga</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> tiga	Tampilan Halaman <i>Level</i> tiga	Baik
Menjalankan <i>level 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> empat</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> empat	Tampilan Halaman <i>Level</i> empat	Baik
Menjalankan <i>level 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> lima</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> lima	Tampilan Halaman <i>Level</i> lima	Baik
Menjalankan <i>level 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>Play</i></li> <li>– <i>Level</i> enam</li> </ul>	Menampilkan Halaman <i>Level</i> enam	Tampilan Halaman <i>Level</i> enam	Baik
Keluar Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jalankan Aplikasi</li> <li>– Klik tombol <i>exit</i></li> </ul>	Menutup aplikasi atau mengakhiri permainan	Keluar dari aplikasi	Baik

### 5.3 ANALISA HASIL YANG DICAPAI SISTEM

Berdasarkan analisa dari tampilan-tampilan hasil implementasi serta pengujian perangkat lunak yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang dibuat telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 5.3.1 Kelebihan dari *Game Priya Jump*

Adapun kelebihan yang dimiliki dari *game* ini antara lain yaitu:

1. *Game* bersifat *offline* sehingga bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet.
2. Antarmuka (*interface*) yang didesain secara *simple*, sederhana dan tidak menggunakan banyak layar, sehingga tidak membingungkan *user*.
3. Mudah dioperasikan, karena desainnya dirancang untuk mudah digunakan, sehingga tidak bosan memainkannya.
4. Karakter yang unik sehingga menghibur bagi *user* yang menggunakan atau sedang memainkan *game* ini.
5. *Game* bersifat netral, bisa dimainkan dari semua kalangan baik usia dini, muda dan tua.
6. *Game* dioperasikan pada *smartphone* berbasis android, agar mudah dimainkan dimana saja.

#### 5.3.2 Kekurangan dari *Game Priya Jump*

Selain kelebihan, *game* ini juga terdapat kekurangan. Adapun kekurangan dari *game* ini yaitu:

1. Fitur dalam *game* ini belum begitu kompleks.

2. Animasi gerakan karakter yang jauh dari sempurna, tidak seperti pada *game-game* ternama yang berbasis 3D pada umumnya.
3. *Level* pada *game* ini hanya terdapat 6 *level*, mungkin dilain waktu pengembang akan melanjutkan penambahan *level*-nya.