

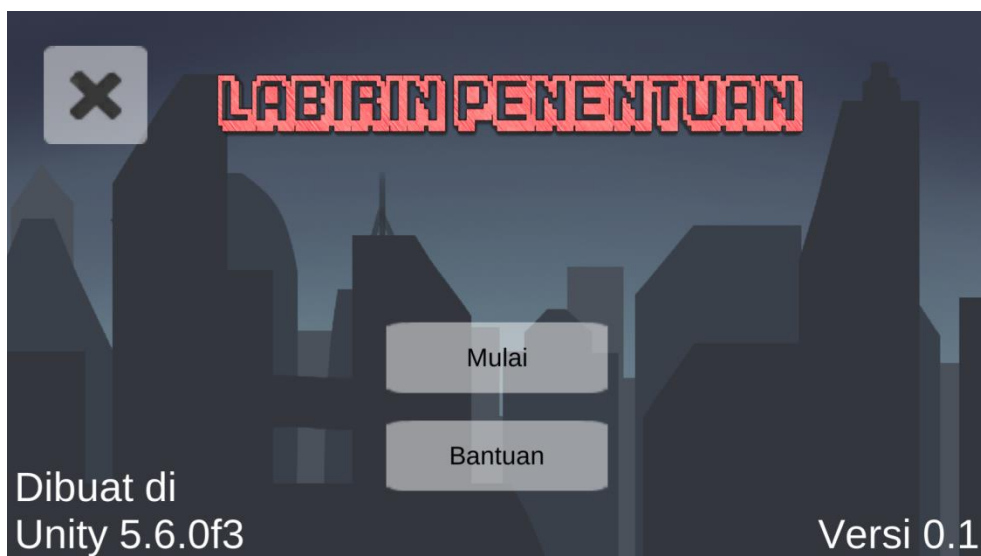
## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### 5.1 HASIL IMPLEMENTASI

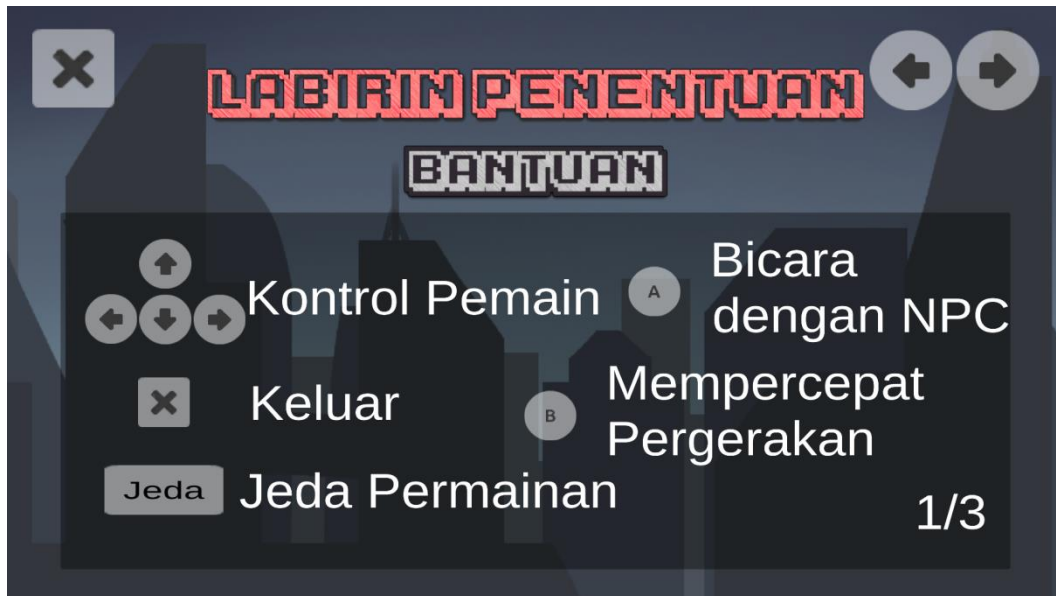
Pada tahap ini penulis mengimplementasikan hasil rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Implementasi yang dimaksud adalah proses menerjemahkan rancangan menjadi sebuah game. Berikut adalah hasil implementasi UI (*User Interface*) pada game labirin ini.

Tampilan pada gambar 5.1 merupakan tampilan awal ketika pertama kali masuk game. Disini terdapat tombol *Start* berfungsi untuk memulai permainan, tombol *Help* berfungsi untuk menuju ke tampilan bantuan, dan tombol X berfungsi untuk keluar dari *game*. Terdapat juga teks “Dibuat di” dan “Versi” yang dimana teks “Dibuat di” itu memberikan informasi bahwa game ini dibuat memakai aplikasi apa serta teks “Versi” sendiri untuk memberikan informasi bahwa game ini sudah versi ke berapa.



**Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama**

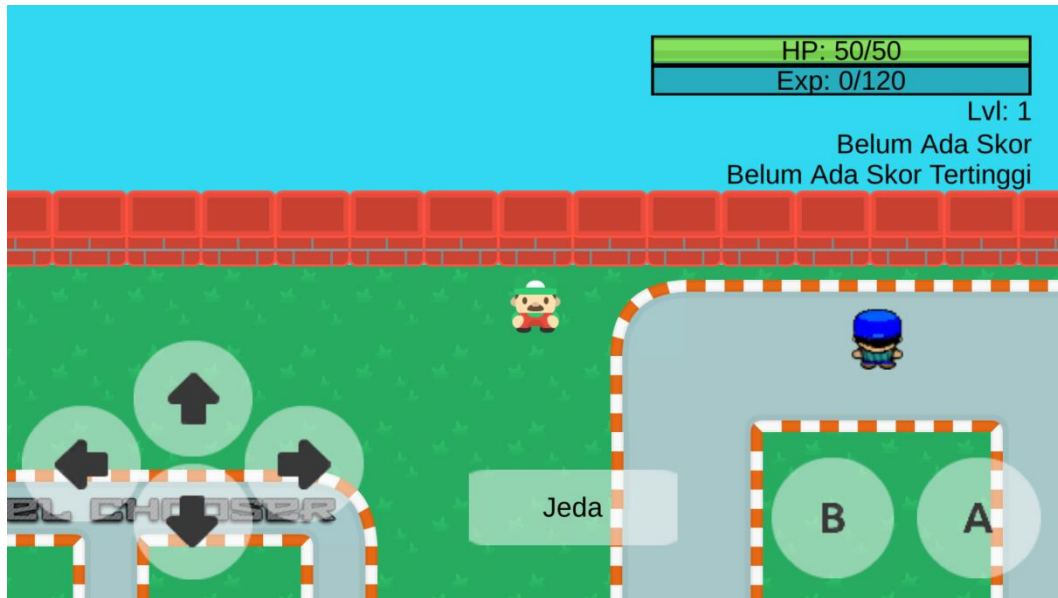
Tampilan pada gambar 5.2 merupakan tampilan setelah menekan Help pada tampilan menu utama. Tampilan ini terdapat tombol panah kiri dan kanan (untuk mengeser panel bantuan ke kiri atau ke kanan), serta tombol X untuk keluar ke menu utama.



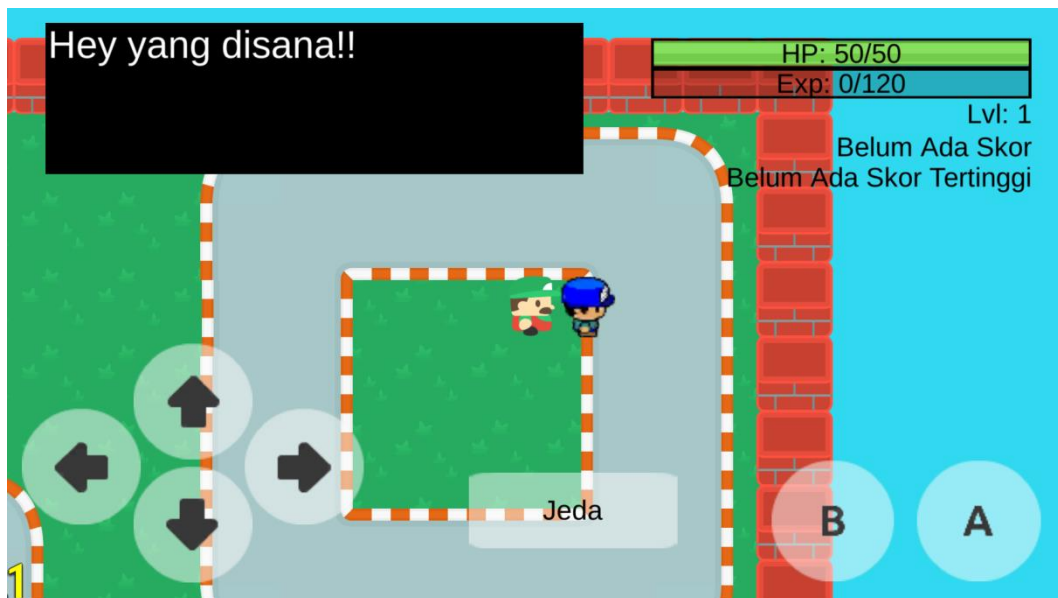
**Gambar 5.2 Tampilan Help**

Tampilan pada gambar 5.3 merupakan tampilan setelah menekan *Start* pada tampilan menu utama. Tampilan ini memiliki informasi GUI (*Graphical User Interface*) seperti *Health Bar* untuk menampilkan sisa nyawa pemain, *Level* dan *Exp Bar* untuk menampilkan seberapa tinggi level karakter dan seberapa besar *Experience* untuk menaikkan level, dan “Skor” untuk menampilkan poin yang diperoleh dari mengalahkan musuh dan menyelesaikan *stage*, dan “Skor Tertinggi” untuk seberapa jauh *Score* yang didapat setelah memainkan game. Disini juga ada tombol panah untuk menggerakkan karakter, tombol “Jeda” untuk memberhentikan sejenak permainan, tombol A untuk berdialog dengan NPC seperti gambar 5.4 dan menyembuhkan pemain pada *Glass Panel* seperti pada

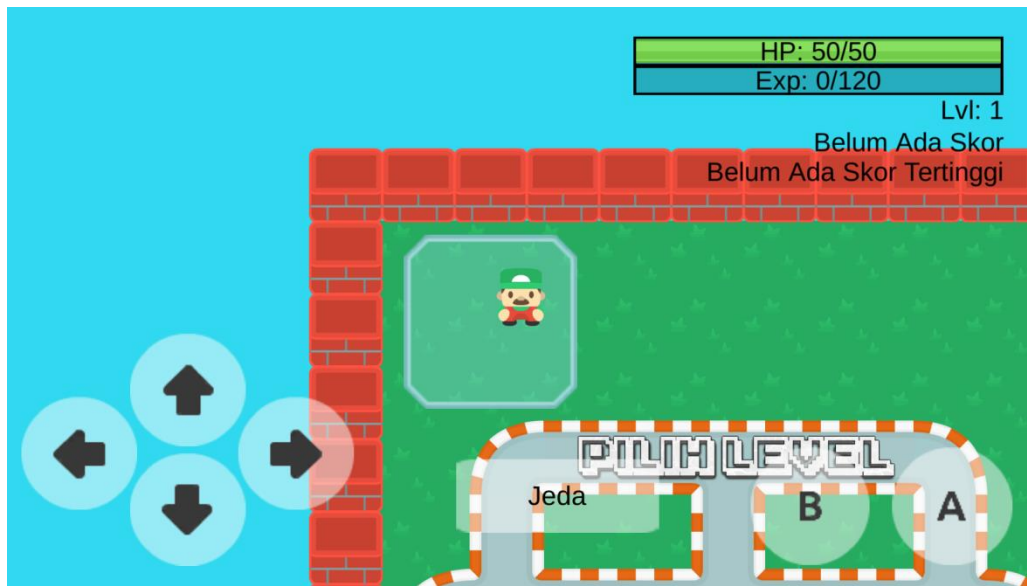
gambar 5.5 serta untuk masuk ke *Stage* permainan, dan tombol B untuk mempercepat laju pemain.



**Gambar 5.3 Tampilan Level Stage**

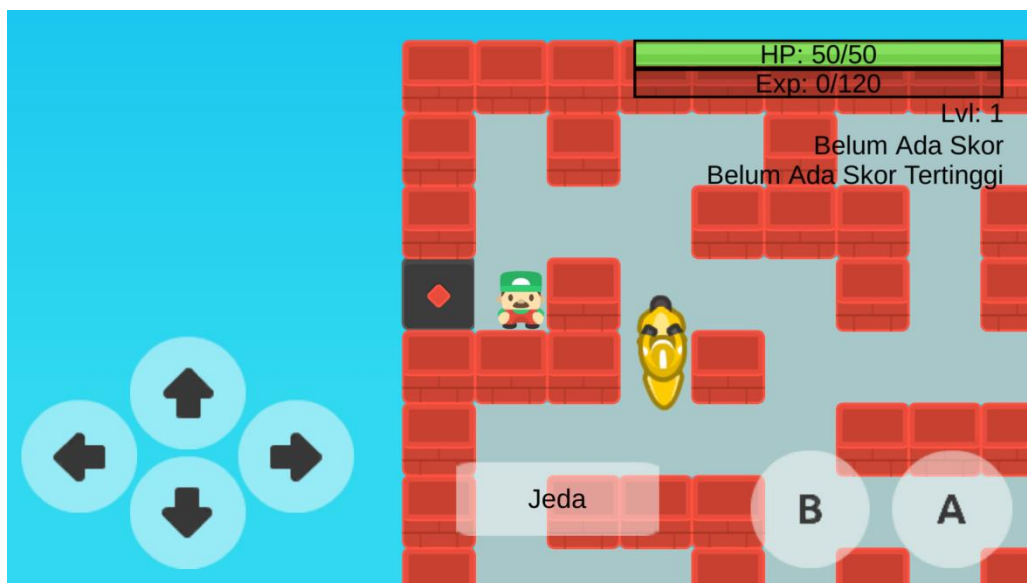


**Gambar 5.4 Tampilan Jika Pemain Berdialog ke NPC**



**Gambar 5.5 Tampilan Jika Pemain Menyembuhkan Diri**

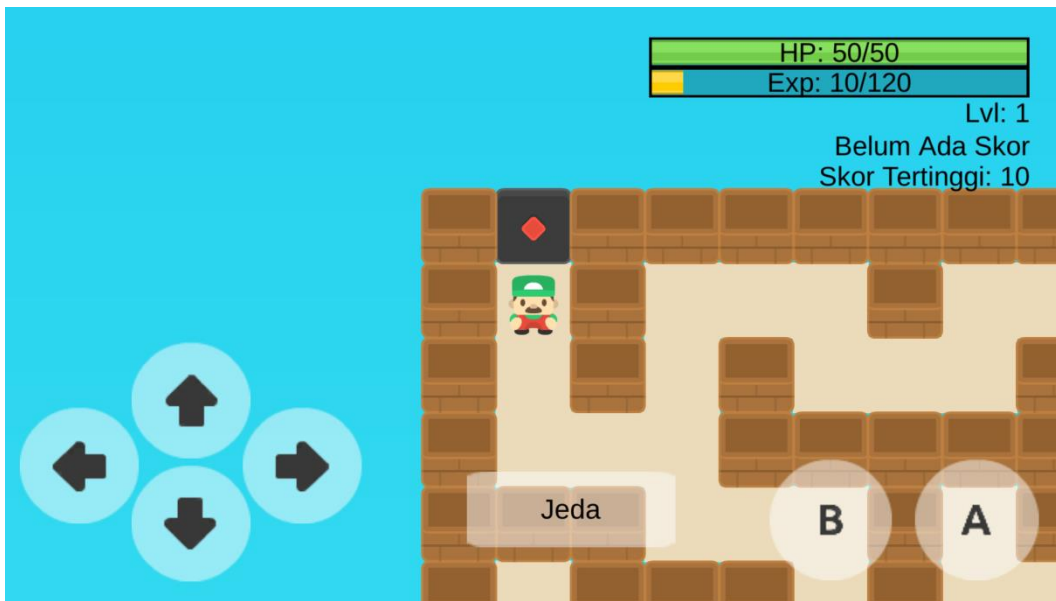
Tampilan pada gambar 5.6 sampai dengan gambar 5.10 merupakan tampilan dimana setelah menekan tombol A didalam box level pada tampilan *level stage*. GUI pada gambar 5.6 sampai dengan gambar 5.10 sama seperti gambar 5.3 seperti *Health Bar*, *Exp Bar*, *Level*, *Score*, *High Score*, tombol panah, pause, A, dan B.



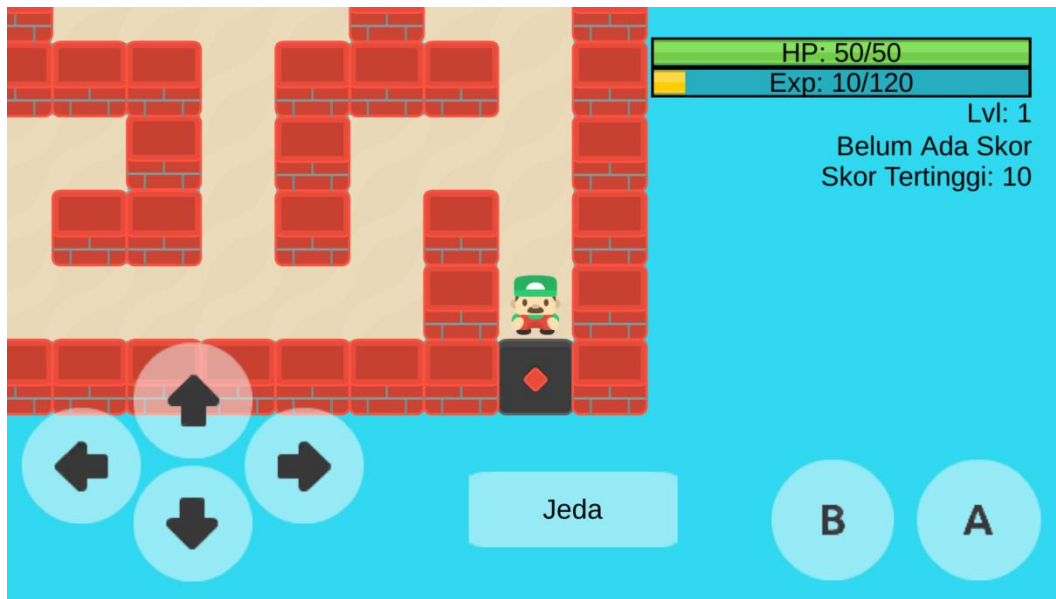
**Gambar 5.6 Tampilan Level 1**



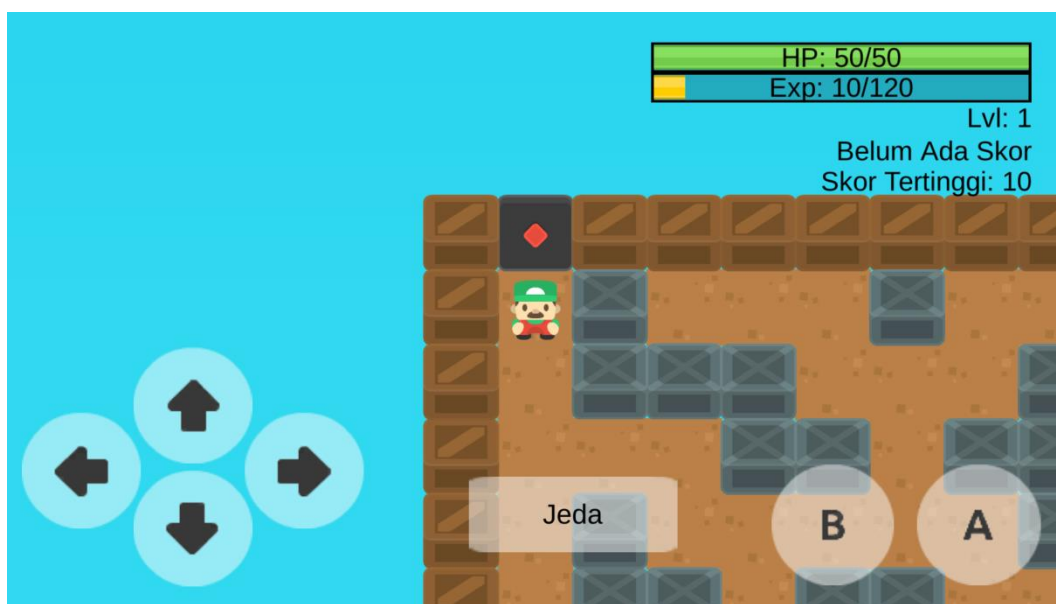
Gambar 5.7 Tampilan Level 2



Gambar 5.8 Tampilan Level 3



**Gambar 5.9 Tampilan Level 4**



**Gambar 5.10 Tampilan Level 5**

Tampilan pada gambar 5.11 merupakan tampilan jika pemain telah mati (HP = 0). Di UI ini terdapat 1 tombol yaitu tombol *Back to Game Level* yang berfungsi sebagai kembali ke tampilan *level stage*.





**Gambar 5.11 Tampilan Jika Pemain Mati**

Tampilan pada gambar 5.12 merupakan tampilan setelah menekan tombol *pause*. Di tampilan ini terdapat 3 tombol yaitu tombol *Resume* (untuk kembali ke arena permainan), *Level Select* (untuk kembali ke *Level Stage*), dan *Main Menu* (untuk kembali ke menu utama).



**Gambar 5.12 Tampilan Paused**

## 5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pada tahap ini, akan dilakukan tahapan pengujian terhadap program aplikasi yang dihasilkan. Tahapan pengujian dilakukan agar aplikasi yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam program. Tahapan pengujian ini disajikan dalam bentuk Tabel 5.1.

**Tabel 5.1 Pengujian Sistem**

Deskripsi	Prosedur Pengujian	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan
Pengujian pada menu utama	Jalankan aplikasi	Menuju ke tampilan menu utama	Tampilan menu utama	Baik
Pengujian pada tombol Mulai	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Mulai	Klik tombol Mulai	Tampilan pilih level	Baik
Pengujian pada box level	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Play c) Mendekat ke box level dan tekan tombol A	Menampilkan game Stage 1 untuk box merah, Stage 2 untuk box coklat, Stage 3 untuk box silver, Stage 4 untuk box hijau, dan Stage 5 untuk box biru	Menampilkan game Stage	Baik
Pengujian <i>Heal Player</i> pada <i>Glass Panel</i>	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Play c) Mendekat ke <i>Glass Panel</i> dan tekan tombol A	Menyembuhkan <i>Player</i> sebesar 10 <i>Health Point</i>	Menambah <i>Health Point</i> sebesar 10	Baik
Pengujian dialog sama NPC	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Play c) Mendekat dengan NPC dan tekan tombol A	Menampilkan dialog panel	Menampilkan dialog panel	Baik
Pengujian pada menu Jeda	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Mulai c) Klik tombol Jeda	Menampilkan menu Jeda	Menampilkan menu Jeda	Baik



Pengujian pada UI Mati	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Mulai c) Mendekat ke box level dan tekan tombol A d) Buat Health menjadi 0	Menampilkan UI Mulai	Menampilkan UI Mulai	Baik
Pengujian pada Bantuan	a) Jalankan aplikasi b) Klik tombol Bantuan	Menampilkan tampilan Bantuan	Menampilkan tampilan Bantuan	Baik

### 5.3 ANALISA HASIL YANG DICAPAI SISTEM

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

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh game labirin ini antara lain:

1. Interface yang digunakan mudah dipahami.
2. Mudah dioperasikan karena desainnya *user friendly*.
3. Musuh yang digunakan bervariasi dan memiliki kesulitan tersendiri.
4. Terdapat level karakter yang mempermudah permainan.
5. Memiliki Skor untuk mengetahui seberapa besar kita telah bermain.

Sedangkan kekurangan pada game labirin ini antara lain:

1. Asset yang dipakai masih bersifat gratis.
2. Hanya bisa dijalankan pada smartphone yang memiliki sistem operasi Android versi 4.2 keatas