

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 IMPLEMENTASI SISTEM

Ditahap ini penulis mewujudkan hasil perancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Berikut adalah hasil implementasi penulis. Game tersebut memiliki fitur-fitur yang sesuai dengan perancangan yang telah dibuat:

5.1.1 Tampilan Register

Pada halaman register, pengguna dapat mengisi name, email, dan password. Setelah selesai mengisi formulir, pengguna dapat menekan tombol register untuk mendaftarkan akun baru. Jika pengguna ingin membatalkan pendaftaran, pengguna dapat menekan tombol back .Tombol register digunakan untuk mendaftarkan pengguna baru, sedangkan tombol back digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Dapat dilihat pada gambar 5.1 dibawah ini.

The image shows a 'REGISTER' form within a music-themed application. The form is a light green rounded rectangle centered on a background with musical notes and a piano. It contains three input fields: 'Name' with a placeholder 'Enter name', 'Email' with a placeholder 'Enter email', and 'Password' with a placeholder 'Enter password'. Below the fields are two buttons: 'Back' and 'Register'.

Gambar 5.1 Tampilan Halaman *Register*

5.1.2 Tampilan *Login*

Halaman login ialah halaman yang digunakan pengguna untuk bisa masuk ke dalam system. Halaman login biasanya terdiri dari dua form, yaitu form email dan form password. Form email digunakan untuk memasukkan alamat email pengguna. Form password digunakan untuk memasukkan kata sandi pengguna. Selain dua form tersebut, halaman login juga biasanya memiliki tombol login dan tombol register. Tombol login digunakan untuk masuk ke sistem jika pengguna memasukkan Alamat email dan kata sandi yang benar. Tombol register digunakan untuk mendaftarkan akun baru jika pengguna belum memiliki akun. Dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman Tampilan *Login*

5.1.3 Tampilan Main Menu

Pada Main utama, pengguna dapat memilih tombol-tombol yang tersedia untuk digunakan. Tombol Play digunakan untuk memulai permainan, tombol pengaturan digunakan untuk mengatur permainan, tombol materi digunakan untuk mempelajari

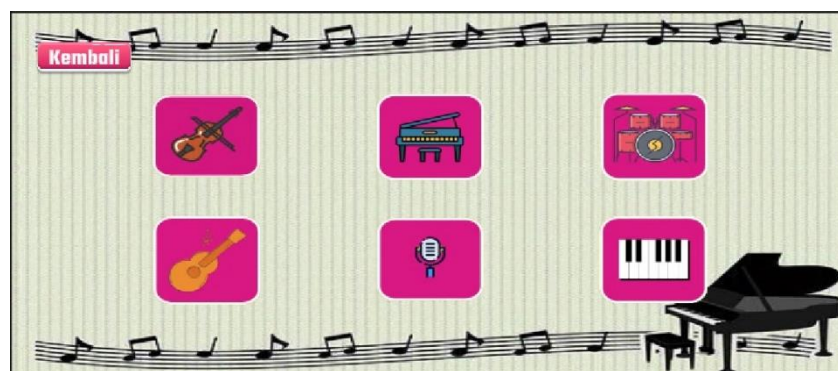
materi permainan, dan tombol keluar digunakan untuk keluar dari permainan. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5.3 Tampilan Main Menu

5.1.4 Tampilan Materi

Pada halaman pilih kelas atau materi, pengguna dapat memilih kelas masing – masing untuk mengakses soal kuis menurut kelas yang dipiilh, terdapat kelas Biola, Piano, Drum, Gitar, vocal, dan keyboard.pengguna dapat membuka soal sesuai kelas yang mereka pilih, seperti gambar 5.4 dibawah ini:



Gambar 5.4 Tampilan Pilih Kelas

5.1.5 Tampilan Bermain (*Play*)

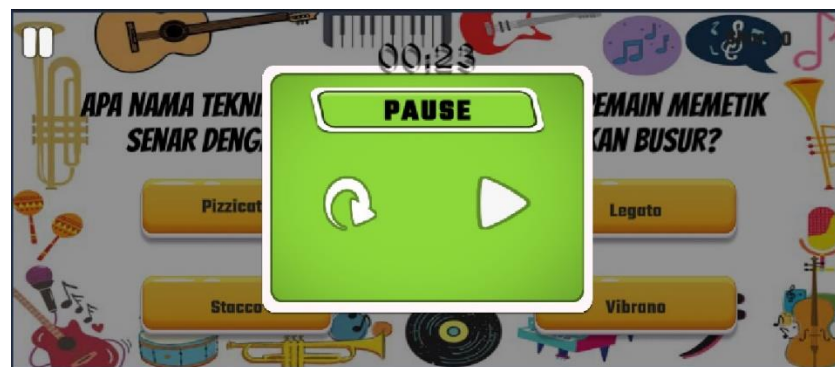
Pada setiap halaman kelas berisi soal kuis berdasarkan materi, pengguna dapat memainkan game yang terdiri dari soal pilihan ganda, nilai pengguna akan bertambah jika menjawab soal dengan benar dapat dilihat pada gambar 5.5



Gambar 5.5 Tampilan Bermain

5.1.6 Tampilan Pause

Halaman yang digambarkan ini berfungsi sebagai pause menu, yang artinya fungsinya menjeda sementara jalannya permainan dan memberikan opsi kepada untuk mengatur langkah selanjutnya. Layaknya persimpangan di Tengah petualangan, pemain bisa memilih untuk melanjutkan perjalanan (resume), menuju ke titik awal (main menu). Dapat dilihat pada gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Pause

5.1.7 Tampilan Finish

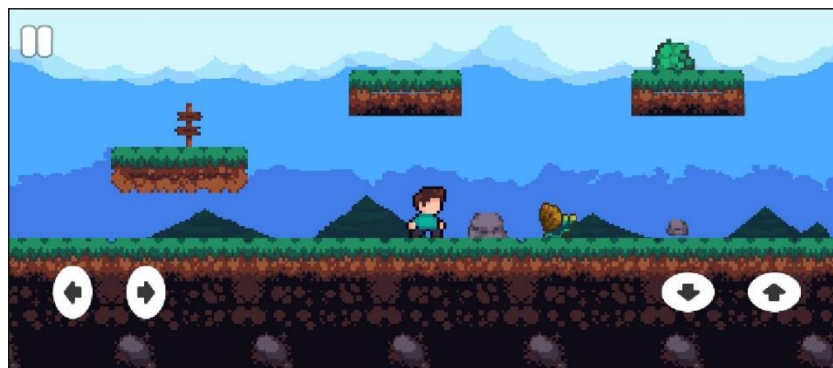
Halaman yang digambarkan ini berfungsi ketika pengguna telah menjawab semua pertanyaan yang diberikan kemudian sistem akan menampilkan pesan “Selamat kamu telah menjawab semua soal” dan akan masuk ke halaman mini games untuk menyelesaikan permainan. Dapat dilihat di gambar dibawah ini.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman *Finish*

5.1.8 Halaman Mini Game

Halaman mini game ini berfungsi untuk menyelesaikan game yaitu dengan menyelesaikan mini game untuk mencapai akhir permainan agar pada game kuis ini tidak hanya tentang belajar tapi ditambah dengan bermain agar belajar lebih menyenangkan. Tampilan mini game bisa dilihat di gambar 5.8



Gambar 5.8 Halaman Mini Game

5.1.9 Tampilan Pengaturan

Halaman yang digambarkan ini berfungsi untuk mengatur volume musik yang terdapatdi dalam aplikasi, sehingga pengguna dapat membesar kecilkan volume di dalam aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Pengaturan

5.1.10 Tampilan About

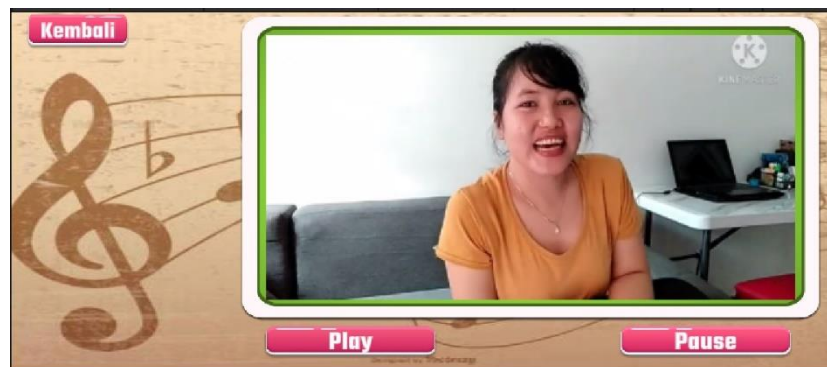
Pada halaman tentang ini berfungsi untuk memberitahu kepada pengguna aplikasi Tentang apa aplikasi ini, didalam aplikasi initerdapat berbagai informasi seperti nama pengembang aplikasi kemudia tata cara dalam penggunaan aplikasi. Dapat dilihat pada gambar 5.10.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman *About*

5.1.11 Tampilan Materi

Pada halaman materi ini berisikan mengenai materi materi yang dapat membantu dalam menjawab pertanyaan didalam permainan yang mana materi ini berupa vidio atau MP4 sehingga dapat membuat pengguna lebih tertarik. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambaran 5.11 Tampilan Halaman Materi

5.2 PENGUJIAN SISTEM

Pengujian dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dari sistem yang telah dibuat, maka penulis melakukan pengujian terhadap sistem dengan menggunakan metode black box testing yang mana melakukan testing terhadap fungsionalitas

eksternal dari suatu sistem tanpa memperhatikan bagian – bagian internal atau struktur kode perogramnya. Berikut adalah tabel pengujian yang diuraikan dalam bentuk tabel.

1. Pengujian Halaman Login dan Register

Tabel 5.1 merupakan uraian testing terhadap login dan register, di mana bertujuan untuk membuat akun serta proses autentikasi saat melakukan login.

Tabel 5.1 Pengujian *Login dan Register*

Deskripsi	Prosedur	Masukan	Keluaran	Hasil	Kesimpulan
Register	Membuka aplikasi Menu Register	Email dan Password Klik tombol register	Menampil kan Halaman login	Aktor berhasil membuat Akun	Berhasil
Login	Menampil kan halaman login	Email dan Password Klik tombol Login	Menampil kan Halaman Main Menu	Aktor berhasil mengakses main menu	Berhasil

2. Pengujian Halaman Pengaturan dan *Exit*

Pada tabel 5.2 merupakan gambaran uraian dari testing yang dilakukan pada halaman main menu, seperti Pengaturan dan Exit. Pada halaman main menu terdapat banyak button yang menampilkan halaman lainnya, seperti Play dan Materi. Berikut adalah uraian testing pada Pengaturan dan Exit.

Tabel 5.2 Pengujian Halaman Pengaturan dan *Exit*

Deskripsi	Prosedur	Masukan	Keluaran	Hasil	Kesimpulan
Pengaturan	Melakukan login dan masuk ke	Klik tombol pengaturan	Menampil kan	Aktor berhasil mengakses	Berhasil

	halaman Main Menu		halaman pengaturan	dan dapat mengatur volume dan mengakses halaman About	
Keluar (Exit)	Melakukan login dan masuk ke halaman Main Menu	Klik tombol Exit	Menampilkan halaman keluar	Aktor berhasil keluar sistem	Berhasil

3. Pengujian Halaman Play

Untuk mengetahui apakah halaman pilih stage berjalan dengan baik maka diperlukan suatu pengujian sistem. adapun hasil dari proses pengujian halaman pilih stage yang telah dilakukan tertera pada tabel 5.3.

Tabel 5.3 Pengujian Halaman Pilih Stage Play

Deskripsi	Prosedur	Masukan	Keluaran	Hasil	Kesimpulan
Stage (Biola)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Biola).	Menampilkan halaman kuis biola Menampilkan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game, setelah nilai keluar	Berhasil
Stage (Piano)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Piano).	Menampilkan halaman kuis piano Menampilkan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game,	Berhasil

				setelah nilai keluar	
Stage (Keyboard)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Keyboard).	Menampil kan halaman kuis keyboard Menampil kan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game, setelah nilai keluar	Berhasil
Stage (Gitar)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Gitar).	Menampil kan halaman kuis gitar Menampil kan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game, setelah nilai keluar	Berhasil
Stage (Vokal)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Vokal).	Menampil kan halaman kuis Vokal Menampil kan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game, setelah nilai keluar	Berhasil
Stage (Drum)	Membuka halaman Play	Klik tombol pilih stage (Drum).	Menampil kan halaman kuis Drum Menampil kan mini game	Aktor siap mengerjakan kuis. Aktor siap melewati mini game,	Berhasil

				setelah nilai keluar	
--	--	--	--	----------------------	--

4. Pengujian Halaman Materi

Untuk mengetahui apakah halaman pilih Materi berjalan dengan baik maka diperlukan suatu pengujian sistem. adapun hasil dari proses pengujian halaman pilih materi yang telah dilakukan tertera pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 Pengujian Halaman Materi

Deskripsi	Prosedur	Masukan	Keluaran	Hasil	Kesimpulan
Stage (Biola)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Biola).	Menampil kan halaman materi biola	Aktor siap mengakses video materi biola	Berhasil
Stage (Piano)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Piano).	Menampil kan halaman materi piano	Aktor siap mengakses video materi piano	Berhasil
Stage (Keyboard)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Keyboard).	Menampil kan halaman materi keyboard	Aktor siap mengakses video materi keyboard	Berhasil
Stage (Gitar)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Gitar).	Menampil kan halaman materi gitar	Aktor siap mengakses video materi gitar	Berhasil
Stage (Vokal)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Vokal).	Menampil kan halaman materi vokal	Aktor siap mengakses video materi vokal	Berhasil

Stage (Drum)	Membuka halaman Materi	Klik tombol pilih stage (Drum).	Menampil kan halaman materi drum	Aktor siap mengakses video materi drum	Berhasil
-----------------	------------------------------	---------------------------------------	--	---	----------