

BAB V

IMPLEMENTASI DAN TESTING

5.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi meliputi lingkungan perangkat keras (*hardware*) dan lingkungan perangkat lunak (*software*).

5.1.1 Lingkungan Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi *hardware* minimal yang diperlukan pada saat implementasi adalah:

- a. *Processor* Pentium I 233Mhz
- b. *Harddisk* 4,3 GB.
- c. RAM 32 MB.
- d. Monitor 14”.
- e. *CD-ROM drive*

5.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi *software* yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem ini adalah:

- a. Sistem Operasi : *Windows 95*
- b. Perangkat Tambahan : *Ms Office Access 95*

5.2 Testing (Pengujian) Program

Berikut ini adalah tabel pengujian dari aplikasi *game* tebak kata sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris :

Tabel 5.1 Pengujian Program

No	Nama Form(*.frm)	Tombol	Manfaat	Hasil Pengujian
1.	UTAMA	<i>Start</i>	Untuk masuk ke menu <i>quis</i>	Sukses
		<i>Sound</i>	Untuk menghidupkan dan mematikan Suara	Sukses
		<i>High Score</i>	Untuk menampilkan data pemenang	Sukses
		<i>Help</i>	Untuk memberikan aturan permainan	Sukses
		<i>Exit</i>	Untuk keluar dari form menu utama jika tidak ingin melanjutkan permainan	Sukses
2.	SOUND	<i>On</i>	Untuk mengaktifkan suara	Sukses
		<i>Off</i>	Untuk me-non aktifkan suara	Sukses
		<i>Close</i>	Untuk menutup menu <i>option</i>	Sukses
3.	HIGH SCORE	<i>Delete</i>	Untuk menghapus data pemain	Sukses
		<i>Close</i>	Untuk menutup menu <i>high score</i>	
4.	HELP	<i>Close</i>	Untuk menutup menu <i>help</i>	Sukses
5.	Level	<i>A-Z</i>	Untuk menjawab huruf yang hilang	Sukses
		<i>Next</i>	Untuk masuk ke soal berikutnya	Sukses
		<i>Close</i>	Untuk menutup menu <i>quis</i>	Sukses
6.	Isi Nama	<i>Save</i>	Untuk menyimpan data pemain	Sukses
		<i>Close</i>	Untuk menutup menu Isi Nama	

5.3 Implementasi Antar Muka

Hasil implementasi antar muka dari Aplikasi Tebak Kata Bahasa Inggris dengan Visual Basic.6 ini adalah sebagai berikut :

5.3.1. Tampilan Menu Utama

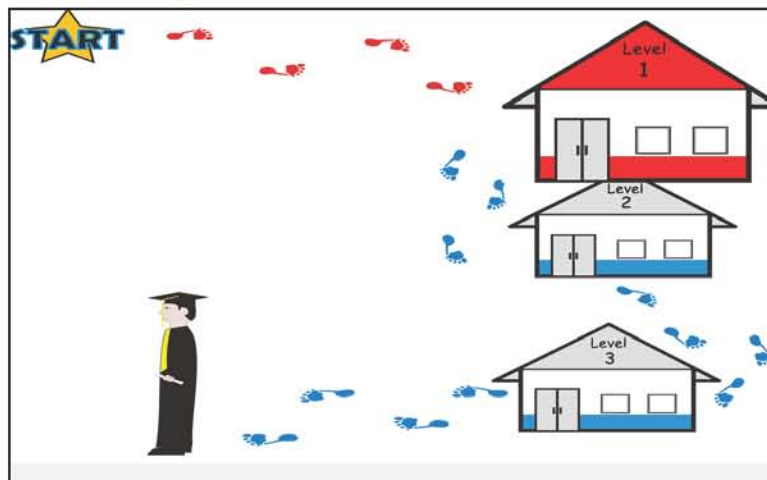
Tampilan ini merupakan Tampilan awal dari aplikasi yang digunakan untuk masuk ke menu *quis*.



Gambar 5.1 Tampilan Menu Utama

5.3.2. Tampilan Menu Peta 1

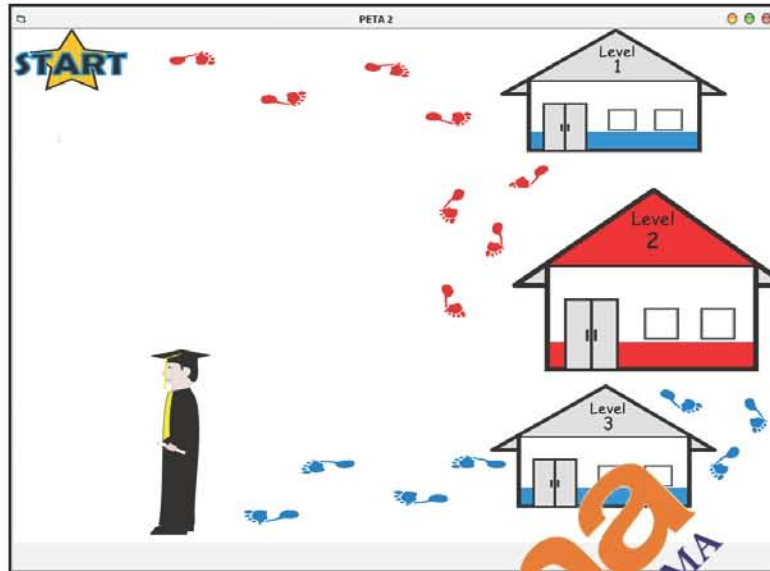
Tampilan ini merupakan tampilan peta yang menunjukan ke level 1



Gambar 5.2 Tampilan Menu Peta 1

5.3.3. Tampilan Menu Peta 2

Tampilan ini merupakan tampilan peta yang menunjukan ke level 2



Gambar 5.3 Tampilan Menu Peta 2

5.3.4. Tampilan Menu Peta 3

Tampilan ini merupakan tampilan peta yang menunjukan ke level 3



Gambar 5.4 Tampilan Menu Peta 3

5.3.5. Tampilan Menu Peta Menang

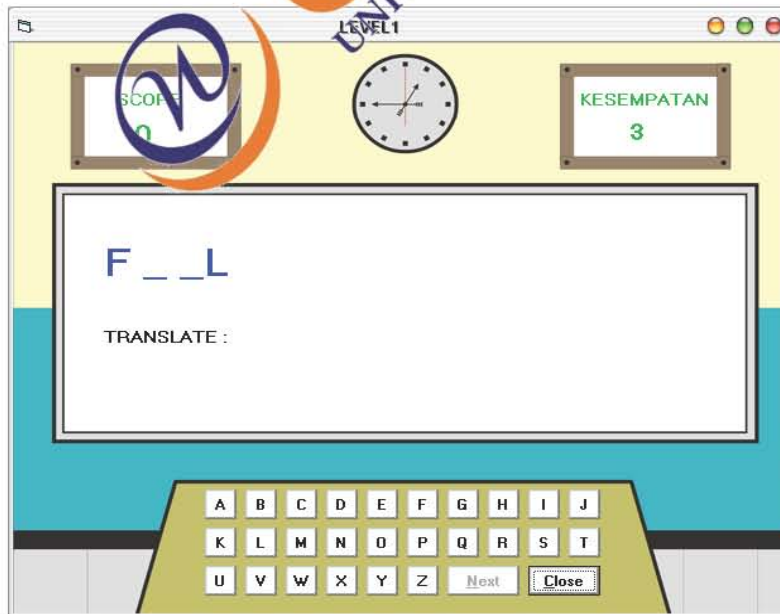
Tampilan ini merupakan tampilan peta ketika pemain telah menyelesaikan semua level.



Gambar 5.5 Tampilan Menu Peta Menang

5.3.6. Tampilan Menu Level

Tampilan ini merupakan Menu yang menampilkan soal-soal kosa kata.



Gambar 5.6 Tampilan Menu Level

5.3.7. Tampilan Menu *Sound*

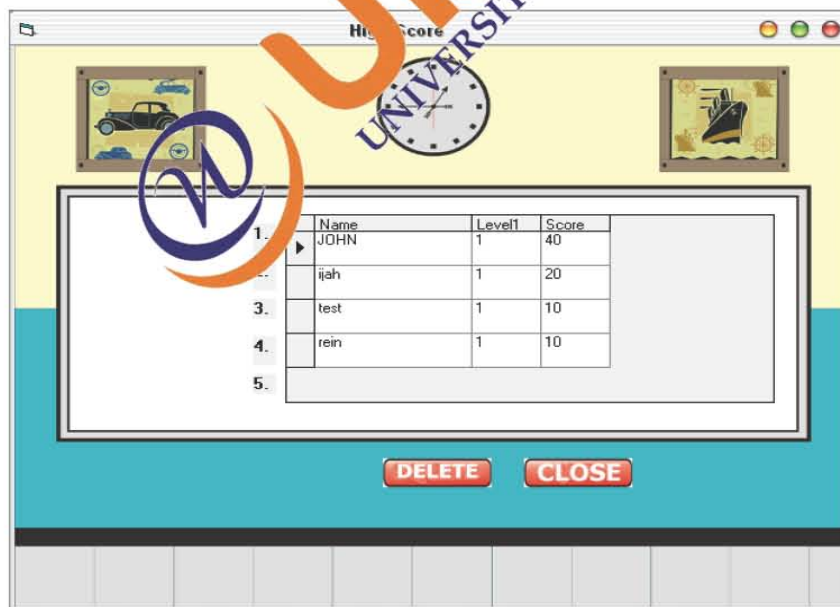
Tampilan ini merupakan menu tampilan untuk mengatur *sound*(suara).



Gambar 5.7 Tampilan Menu *Sound*

5.3.8. Tampilan Menu *High Score*

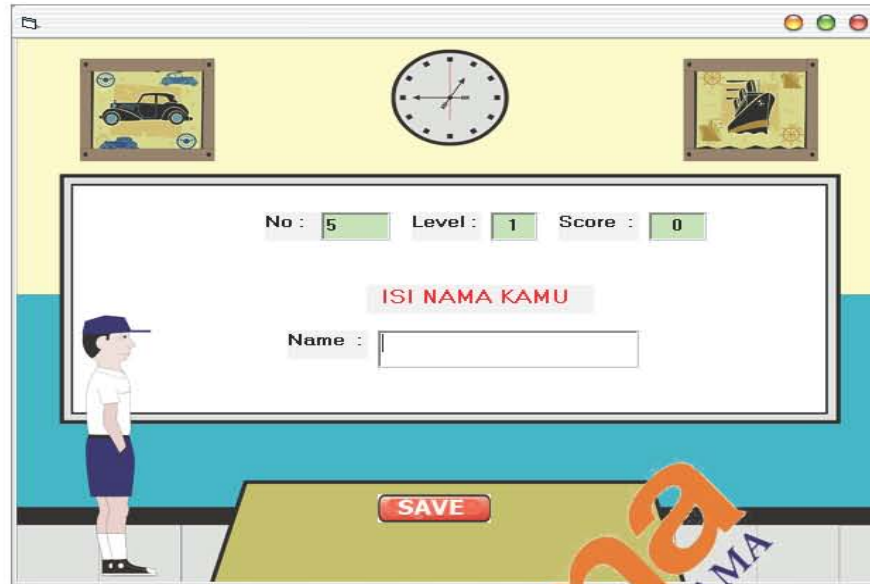
Tampilan ini merupakan menu yang menampilkan data pemenang.



Gambar 5.8 Tampilan Menu *High score*

5.3.9. Tampilan Menu Isi Nama

Tampilan ini merupakan menu tampilan isian nama pemain.



Gambar 5.9 Tampilan Menu Isi Nama

5.3.10. Tampilan Menu Help

Tampilan ini merupakan menu tampilan petunjuk bermain secara garis besar.



Gambar 5.10 Tampilan Menu Help

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan Tugas Akhir dan pembangunan aplikasi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi *game* tebak kata ini dapat mempermudah siswa/siswi SMP untuk mempelajari bahasa Inggris terutama dalam menghafal kosa kata. Terbukti dari data kuesioner akhir yang diisi 50 siswa/siswi SMP, 94% siswa/siswi menjawab bahwa aplikasi ini dapat membantu siswa/siswi dari kesulitan belajar bahasa Inggris. Dan 98% siswa/siswi yang menjawab dengan aplikasi *game* ini dapat membantu siswa/siswi dalam menghafal kosa kata.
- 2) Aplikasi *game* tebak kata ini dapat dijadikan media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris. Ini terbukti dari data kuesioner yang dibagikan kepada 50 siswa/siswi SMP, 92% siswa mengatakan bahwa aplikasi ini dikategorikan sebagai aplikasi *game* yang mengandung unsur pendidikan. Dengan bertema belajar sambil bermain, aplikasi ini dapat meningkatkan pengetahuan kosa kata bahasa Inggris siswa/siswi SMP.

6.2 Saran

Adapun Saran-saran yang ingin disampaikan Guna mengatasi kekurangan pada aplikasi ini dan untuk pengembangan lebih lanjut bagi pembaca tugas akhir ini secara umum adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini perlu dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan keperluan informasi, tidak hanya menampilkan kosa kata dengan terjemahannya, tetapi juga disertai kategori kata.
2. Supaya *game* tebak kata bahasa Inggris ini menjadi lebih baik, diharapkan *game* ini dapat dikembangkan menjadi *game online*. Dengan aplikasi *game*

secara *online*, permainan akan menjadi lebih seru karena dapat dimainkan lebih dari satu orang . selain itu kelebihan dari *game* yang dimainkan secara *online* adalah siswa/siswi akan lebih cepat menghafal kosa kata bahasa Inggris karena dapat memainkannya dimanapun sehingga proses belajar tidak terhalang ruang dan waktu.

3. Aplikasi akan lebih menantang apabila dalam permainan ini disertai waktu yang berjalan secara mundur. Sehingga *player* akan terlatih untuk berfikir cepat.

