BAB V

IMPLEMENTASI

5.1 Implementasi

Implementasi dilakukan langsung pada pelaku yang berkaitan, sehingga *user* dapat memberikan pada pengembangan/*Developer*.

5.1.1 Batasan Implementasi

Dalam implementasi perangkat lunak tentunya dibutuhkan dukungan perangkat lunak dan perangkat keras yang baik, agar mendukung saat penulisan program atau *cooding*. Perangkat yang digunakan pada saat melakukan penyusunan implementasi, akan penulis bahas pada sub bab dibawah ini.

5.1.2 Implementasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Untuk mendukung *game* yang akan dibangun selain dibutuhkan perangkat keras juga membutuhkan perangkat lunak, Adapun perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan antara lain, sebagai berikut :

1. Kebutuhan Penyusun :

1) OS Windows XP.

2) CPU Intel Pentium4 1.5GHz.

3) RAM 256 MB.

4) HardDisk 40 GB.

5) VGA 256 MB.

6) Mouse, Keyboard dan Monitor.

2. Kebutuhan Minimal Untuk Pemain :

1) OS Windows 98 / 98SE / Me / 2000 / XP.

2) CPU Intel PentiumIII 800MHz.

3) RAM 128 MB.

4) Hard Disk 100MB.

3. Kebutuhan Maximal Untuk Pemain :

1) OS Windows XP.

2) CPU Intel Pentium4 1.5GHz.

3) RAM 256 MB.

4) HardDisk 40 GB

5) VGA 256 MB.

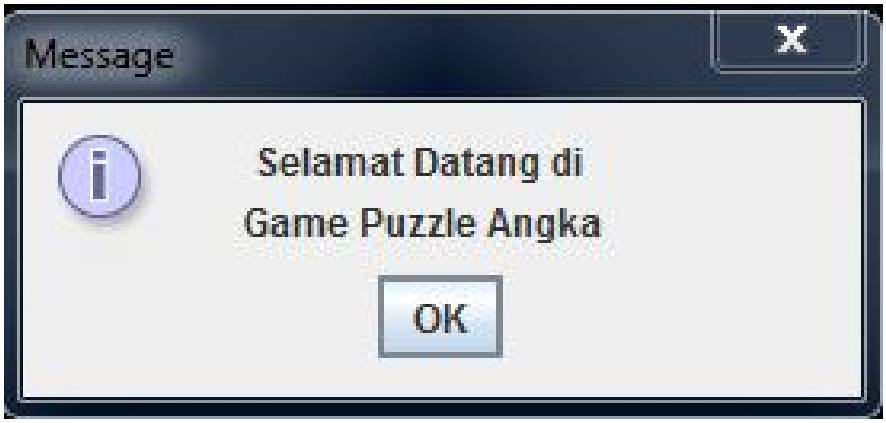
6) Mouse, Keyboard dan Monitor.

5.1.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi dan pembahasan merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata, dalam hal ini berupa aplikasi game yang berjalan pada piranti desktop *computer*. Pada saat pertama kali game di jalankan maka muncul sebuah tampilan seperti gambar di bawah ini :

5.1.3.1 Tampilan Awal

Pada gambar 5.1 terlihat tampilan awal pada saat pengguna mengklik *game* dalam bentuk .exe sehingga akan muncul tampilan yang menyapa pengguna bahwa pengguna telah mengunjungi *game puzzle* angka. Stelah keluar tampilan tersebut maka pengguna tinggal menekan tombol enter untuk masuk kedalam menu permainan/*game.* Namun jika pengguna tidak akan melanjutkan kedalam menu tinggal menekan tombol silang yang terdapat dikanan atas yang berbentuk silang, maka otomatis pengguna akan keluar dari aplikasi *game puzzle* angka.

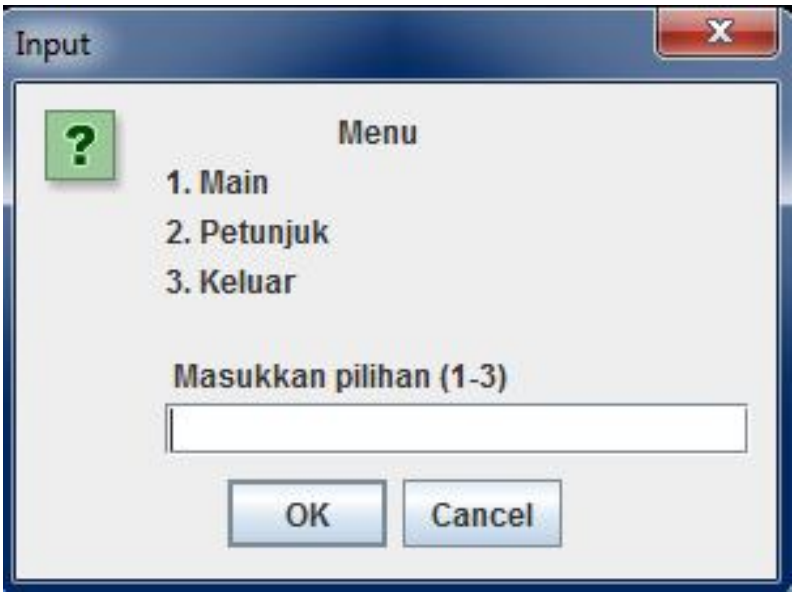


Gambar 5.1 Tampilan Awal *Game*

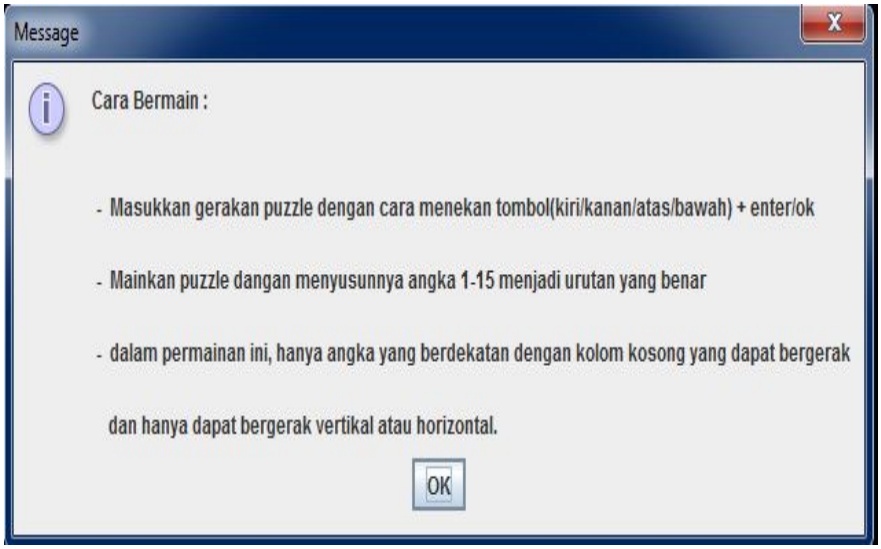
5.1.3.2 Tampilan Menu

Selanjutnya adalah tampilan menu, jika pengguna pada saat tampilan awal menekan tombol enter, maka secara otomatis pengguna akan masuk kedalam tampilan menu, dimana pada tampilan menu ini akan ditampilkan 3 poin. Untuk point pertama adalah poin untuk memainkan game, point ke dua adalah tombol petunjuk untuk memberikan petunjuk pada pengguna bagaimana cara memainkan

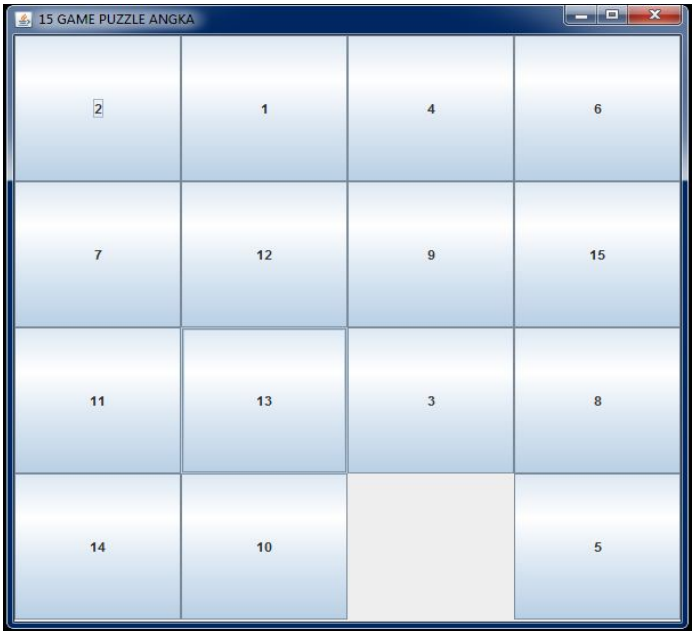
game puzzle angka, point ketiga adalah point untuk keluar dari *game puzzle* angka. Pengguna tinggal memasukan pilihan angka pada kolom pilihan dan menekan tombol enter.



Gambar 5.2 Tampilan Menu *Game*



Gambar 5.3 Tampilan Petunjuk



Gambar 5.4 Tampilan Awal Permainan



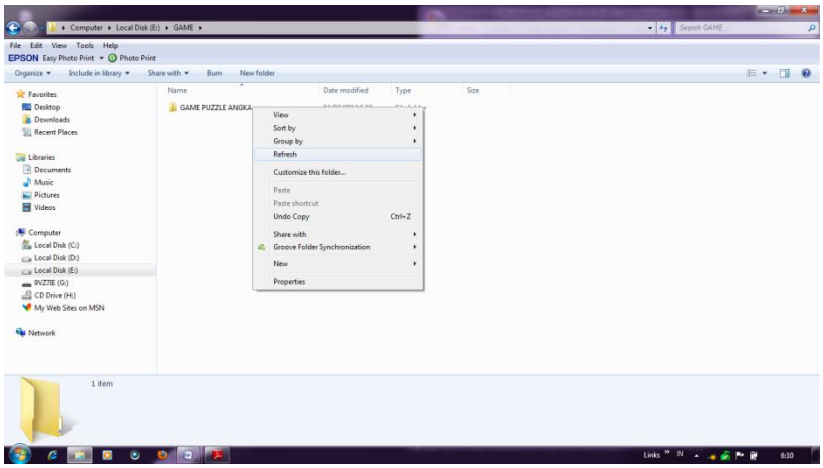
Gambar 5.5 Tampilan Keluar

Pada gambar-gambar di atas adalah tampilan-tampilan gambar dari pilihan-pilihan yang kita masukan.

5.2 Manual Instalasi

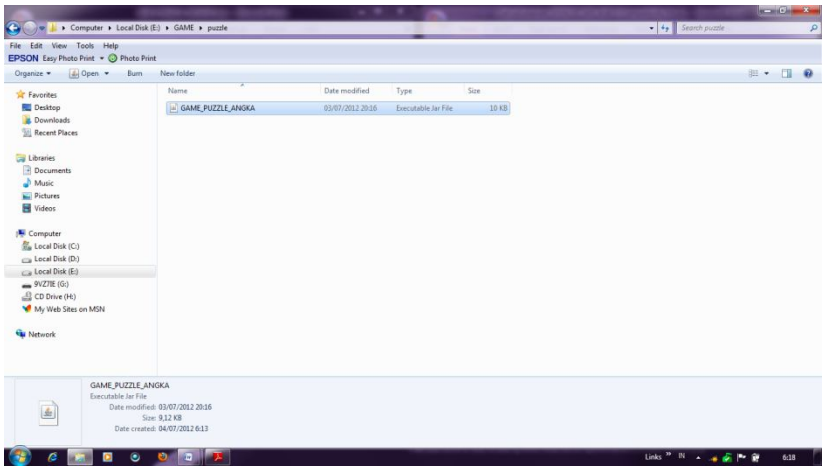
Setelah selesai membuat *Game* maka hal terakhir yang perlu dilakukan adalah mengcomfile file project menjadi file .exe atau *executable*. Pada netbeans *file .exe* dari game sudah langsung terbentuk pada saat kita mentest run project. sehingga kita tinggal meng klik fille .exe *game puzzle* angka, maka *game puzzle* tersebut dapat dimainkan. Berikut ini penjelasan lebih lanjut tentang instalasi program game puzzle angka.

1. Pertama copy-paste folder game puzzle angka ke folder yang anda inginkan. Bisa dilihat pada gambar 5.6



Gambar 5.6 Tampilan Folder *Game Puzzle* Angka

2. Buka folder Game Puzzle Angka ,lalu User Cukup meng-klik file .exe Game puzzle angka maka program bisa langsung digunakan.



Gambar 5.7 Tampilan file .exe *Game Puzzle* Angka