BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

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

5.1.1 Batasan Implementasi

Dalam Praktek implementasi perangkat lunak tentunya dibutuhkan dukungan Perangkat Keras (*Hardware*) yang baik agar pada saat penulisan program (*Coding*). Perangkat yang penulis gunakan pada saat implementasi di bagi menjadi dua implementasi di komputer dan implementasi di *handphone* sebagai berikut:

5.1.1.1 Implementasi Perangkat Lunak di *Handphone*

a. JDK.
b. J2ME (Java Micro Edition).

5.1.1.2 Implementasi Perangkat Keras di *Handphone*

a. 320 x 240 pixels
b. Memory 64 MB

5.1.1.3 Implementasi Perangkat Lunak di Komputer

a. JDK.
b. J2ME (Java Micro Edition).
c. Editor: JCreator Atau NetBean.

5.1.1.4 Implementasi Perangkat Keras di Komputer

a. Pentium 4 atau lebih.
b. Memory 256 Mb atau lebih.
c. Vga 32 Mb atau lebih.

5.1.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi Antar Muka (*Interface*) terdiri dari sejumlah komponen yang disusun sedemikian rupa. Untuk implementasi dari rancangan atarmuka yang telah dibahas pada bab sebelumnya dapat dilihat gambar-gambar sebagai berikut:



Gambar 5.1 Implementai Antarmuka Splash Screen

Halaman pembuka yang ditujukan prtama kali kepada pengguna



Gambar 5.2 Implementai Antarmuka List Menu Aplikasi

Halam utama (main menu): halaman menu untuk navigasi utama apliksi

5.2 Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pengembangan aplikasi. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari aplikasi. Tujuan pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa aplikasi yang dibangun memiliki kualitas yang bagus

5.2.1. Rencana Pengujian

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode *Blackbox* yang digunakan untuk menguji dari aplikasi yang dirancang. Dengan menggunakan metoda pengujian ini perekayasaan sistem dapat dilakukan test case yaitu:

1. Menggunakan keputusan logis pada sisi *true* dan *false*
2. Memberi jaminan bahwa semua jalur independen pada suatu modul telah digunakan paling sedikit satu kali

5.2.1 Kesimpulan Hasil Pengujian

Dengan apa yang sudah dihasilkan dari dasar pengujian dengan kasus ujicoba diatas menyimpulkan bahwa bebas dari kesalahan sintaks perangkat lunak tersebut telah diujicoba dan apa yang diharapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

5.2.1.1.Pengujian Sistem

Berikut ini adalah table pengujian sistem

No	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1	Fungsi list pada Menu Utama	Pilih Semua list yang	Memproses aksi sesuai list yang	

		terdapat pada Menu Utama	dipilih	☑
2	Memilih *Exit Game*	Keluar dari aplikasi	User keluar dari aplikasi	☑
3	Mengeja Huruf	Muncul huruf di layar dan *user* mengikuti huruf tersebut	Huruf dapat keluar dari papan tulis dan *User* dapat Mengikuti huruf tersebut	☑
4	Mengeja Angka	Muncul Angka di layar dan *user* mengikuti Angka tersebut	Angka dapat keluar dari layar dan *User* dapat Mengikuti Angka tersebut	☑
5	Mengeja Gambar	Muncul gambar di layar dan *user* mengikuti gambar tersebut	gambar dapat keluar dari layar dan *User* dapat Mengikuti gambar tersebut	☑
6	Menjawab Soal	Muncul soal di layar dan user menjawab soal	Soal dapat keluar dan user dapat menjawab soal tersebut	☑

Tabel 5.1 Pengujian Sistem