

BAB VI

ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

6.1 Dokumentasi Penggunaan Sistem

Setelah selesai implementasi, tahap selanjutnya adalah dilakukan testing atau penggunaan secara nyata terhadap sistem yang telah berjalan, beberapa test diantaranya adalah dengan menjalankan berdasarkan prosedur normal atau benar dan dijalankan dengan prosedur tidak benar atau salah. Prosedur tidak normal digunakan untuk melihat apakah sistem dapat menolak dan mengoreksi kesalahan jika seorang user menjalankannya dengan kesalahan.

Setelah diuji, sistem juga akan dibandingkan dengan sistem lain yang memiliki dasar sistem yang sama, yaitu pengenalan sinyal DTMF sebagai parameter penggerak objek pada suatu permainan.

6.2 Analisis Kinerja

Analisis kinerja perangkat lunak dilakukan dengan dua kondisi, yaitu pada saat kondisi normal dan kondisi tidak normal.

6.2.1 Login Sistem

Proses ini digunakan untuk memberikan hak akses kepada user yang telah ditentukan untuk menjalankan proses-proses lain didalam sistem.

6.2.1.1 Kondisi Normal

Kondisi normal berarti user memasukkan User Name dan Password dengan benar, maka user berhak untuk melakukan proses lain didalam sistem.

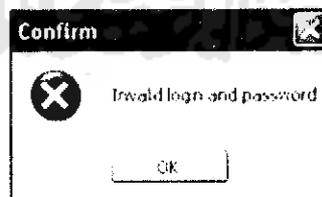
6.2.1.2 Kondisi tidak normal

User diharuskan untuk melakukan proses login terlebih dahulu sebelum melakukan proses yang lain, kecuali untuk melihat sejarah event. Jika user tidak melakukan proses login terlebih dahulu, maka akan muncul msgbox “Enter access code administrator’s”



Gambar 6.1 User belum login

Proses login akan gagal jika user salah memasukkan User Name atau Password, maka akan muncul msgbox “Invalid login and password”.



Gambar 6.2 Login gagal

6.2.2 Setting database peta

Menu Setting database peta adalah menu untuk membuat peta jalan.

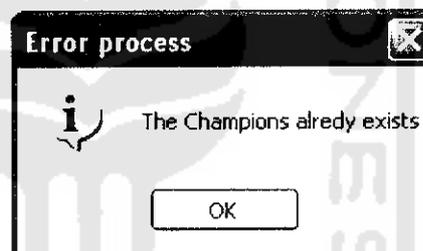
6.2.1 Kondisi Normal

Operator dapat merancang dan membuat gambar peta jalan sesuai dengan yang diinginkan dengan meletakkan gambar-gambar yang telah disediakan.

6.2.2 Kondisi tidak normal

6.2.2.1 Meletakkan championship

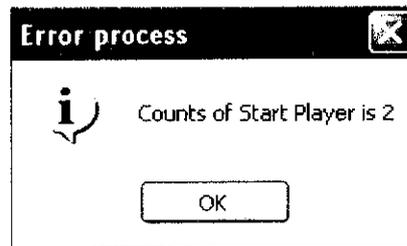
Championship adalah gambar bendera yang menjadi tujuan akhir dari permainan. Gambar championship berupa gambar sebuah bendera. Dalam membuat peta, user hanya diperbolehkan meletakkan sebuah gambar championship, jika user meletakkan championship lebih dari satu, maka akan muncul msgbox.



Gambar 6.3 Gambar championship sudah ada

6.2.2.2 Meletakkan player start position

Gambar player start position adalah untuk menentukan posisi awal mulainya karakter player 1 dan karakter player 2. Karena pada game ini hanya dibatasi oleh dua orang pemain, maka jika user meletakkan gambar lebih dari dua buah gambar, maka akan muncul msgbox



Gambar 6.4 Pesan jika gambar posisi start lebih dari dua

6.3 Perbandingan dengan sistem lain

Sistem ini akan dibandingkan dengan sistem lain yang menggunakan aplikasi yang mempunyai basis yang sama dengan yang penulis buat, yaitu menggunakan pengenalan sinyal DTMF untuk menggerakkan sebuah objek. Dalam hal ini sistem dibandingkan dengan game sepak bola yang telah ada dalam acara kuis yang diselenggarakan oleh TV7. Namun karena keterbatasan sarana dan fasilitas, maka perbandingan hanya berdasarkan dari pengamatan melalui televisi.

Perbandingan dibuat berdasarkan jenis permainan, aturan permainan, tombol yang digunakan dan latar belakang gambar. Perbandingan kedua sistem dapat dilihat pada Tabel 6.1.

Tabel 6.1. Tabel perbandingan sistem

Game pencarian jalan keluar	Game sepak bola
1. Pemain diharuskan menggerakkan objek untuk mencapai finish.	1. Pemain memilih cara memasukkan bola ke gawang.
2. Pemain 1 dan pemain dua berlomba untuk lebih dahulu mencapai finish	2. Pemain 1 sebagai defense dan pemain 2 sebagai offense
3. Tombol yang digunakan ada 5 tombol: <ul style="list-style-type: none"> • Tombol (8) : Ke atas • Tombol (6) : Ke kanan • Tombol (2) : Ke bawah • Tombol (4) : Ke kiri • Tombol (#) : Tanda bahwa pemain siap 	3. Tombol yang digunakan ada 6 tombol: <ul style="list-style-type: none"> a. Defense <ul style="list-style-type: none"> • Tombol (1) : Langsung • Tombol (2) : Sundul • Tombol (3) : Volley b. Offense <ul style="list-style-type: none"> • Tombol (4) : Langsung • Tombol (5) : Sundul • Tombol (6) : Volley
4. Latar belakang merupakan gambar peta jalan	4. Latar belakang berupa gambar lapangan bola

Tampilan sistem game permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

**Gambar 6.5** Tampilan game sepakbola