

BAB 5

TESTING DAN DISTRIBUTION

Bab ini menjelaskan tentang tahapan testing untuk menguji apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan konsep awal, setelah itu akan didistribusikan ke pengguna.

5.1. Testing

Sebuah perangkat lunak yang baik, sebaiknya sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Cara yang digunakan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat telah sesuai dengan rancangannya yaitu dengan cara *testing* atau pengujian.

5.1.1 Alpha Testing (Pengujian)

Pada tahap *alpha testing* ini, dilakukan untuk mengetahui hasil dari assembly aplikasi *game* yang telah dibuat. Mulai dari fungsi tombol-tombol, hingga fungsi-fungsi lainnya apakah sudah berfungsi sesuai kebutuhan atau belum. Tahapan *alpha testing* ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Table 5.1 Tahapan Alpha Testing

Langkah ke-	Fungsi	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh
1	Tampil informasi tentang <i>game</i>	Menampilkan informasi tentang <i>game</i>	sesuai
2	Tampil menu input nama	Menampilkan text field input nama, tampilan menu input nama	sesuai
3	Memasukkan nama pemain pada text field input nama pemain	Memunculkan text sesuai dengan yang diketik pada keyboard	sesuai
4	Tampil menu utama	Menampilkan menu utama	sesuai
5	Tampil permainan	Menampilkan tampilan permainan	sesuai
6	Tampil acak dadu	Menampilkan animasi acak dadu	sesuai
7	Tampil menu petunjuk permainan	Menampilkan petunjuk dalam bermain	Sesuai
8	Atur suara	Mengatur suara musik	Sesuai

5.2. Distribution

Pada tahap ini aplikasi dipublish ke dalam bentuk “.exe” dan dikemas kedalam bentuk *compact Disk* (CD), setelah itu didistribusikan ke sekolah-sekolah atau orang tua anak.