

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### IV.1 Hasil

Adapun yang akan dibahas pada bab ini yaitu mengenai hasil dari perancangan aplikasi *game* yang telah dibuat serta akan dipaparkan kelebihan dan kekurangan aplikasi *game* ini.

1. Untuk menjalankan aplikasi, *double* klik *game flash movie*, kemudian akan muncul tampilan awal program sebagai tampilan pembuka, suara musik, dan *teks game* sebagai tampilan menu utama.
2. Pada tampilan menu utama akan terdapat tiga tombol dimana tiga tombol tersebut adalah sebagai berikut :
  - a) Tombol Pengenalan untuk melihat keterangan sebuah gambar rumah adat.
  - b) Tombol Cara Bermain untuk menjelaskan bagaimana cara bermainnya.
  - c) Tombol Main untuk memulai permainan.
  - d) Tombol Sound untuk menghentikan efek suara.
  - e) Pada tampilan Pengenalan terdapat sepuluh *frame* yang masing-masing *frame* berisikan keterangan gambar rumah adat, dan dalam tampilan ini juga terdapat dua buah tombol, yaitu tombol *next* untuk lanjut ke halaman berikutnya, dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan jika keterangan dari sepuluh gambar rumah adat sudah selesai maka akan muncul tombol kembali ke menu awal.

- f) Tampilan Cara Bermain menampilkan penjelasan tentang bagaimana cara memainkan game tersebut, dan terdapat tombol Menu untuk kembali ke Menu.
- g) Pada tampilan Main terdapat gambar sepuluh rumah adat di pulau sumatera, yang harus kita pasangkan pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pasangannya, dalam tampilan ini terdapat durasi waktu dimana jika waktu habis maka permainan akan terhenti dan muncul tampilan “ Waktu habis” dan ada dua pilihan tombol kembali ke menu atau main lagi, namun jika permainan berhasil maka akan muncul tampilan “ Selamat kamu berhasil” dan akan muncul dua tombol main lagi atau keluar.

## **IV.2 Tampilan Layar**

Berikut adalah tampilan layar dari aplikasi yang telah dibuat.

### **IV.2.1 Tampilan Menu Utama**

Tampilan menu utama terdapat *teks* “Belajar Mengenal Rumah Adat”, dan terdapat gambar globe yang berputar, suara musik dan tiga tombol untuk memilih menu, tombol Pengenalan yang berfungsi masuk ke tampilan pengenalan yang berisikan keterangan mengenai gambar rumah adat, berupa nama rumah adat, asalnya, dan cirri khas dari rumah adat tersebut. Tombol Main yang berfungsi untuk memulai permainan, sedangkan tombol Sound berfungsi untuk menghentikan efek suara jika pengguna tidak ingin menggunakan efek suara. Adapun tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar IV.1.



**Gambar IV.1. Tampilan Menu Utama *Game*.**

#### IV.2.2 Tampilan Pengenalan

Tampilan ini adalah hasil dari tombol Pengenalan yaitu tombol untuk melihat tentang keterangan gambar rumah adat dan jika kita mengklik tombol > akan menuju gambar berikutnya, jika mengklik tombol < maka akan kembali ke gambar sebelumnya. Adapun tampilan Pengenalan dapat dilihat pada gambar IV.2.



**Gambar IV.2 Tampilan Pengenalan pada *Game*.**

#### IV.2.3 Tampilan Permainan

Tampilan ini adalah hasil tampilan permainan jika *user* memilih tombol Main pada pilihan menu. Adapun tampilan permainan dapat dilihat pada gambar IV.3.



**Gambar IV.3 Tampilan Permainan *Game*.**

#### **IV.2.4 Tampilan Permainan Jika Kalah**

Tampilan ini adalah tampilan jika pemain kalah karena kehabisan waktu.

Adapun tampilan pemain kalah dapat dilihat pada gambar IV.4.



**Gambar IV.4 Tampilan Jika Permainan Kalah**

#### **IV.2.5 Tampilan Permainan Jika Menang**

Tampilan ini adalah tampilan jika pemain menang karena pemain dapat menyelesaikan permainan sebelum waktu habis. Adapun tampilan pemain menang dapat dilihat pada gambar IV.5.



**Gambar IV.5 Tampilan Jika Permainan Menang**

### **IV.3. Hardware/Software yang dibutuhkan**

Aplikasi ini dibuat dengan spesifikasi sebagai berikut :

Perangkat dan sistem operasi yang digunakan antara lain :

1. PC dengan *Prosesor* 560 2,13GHz
2. *RAM* : 256MB
3. Sistem Operasi : *Windows 2000 service pack 3* atau *Windows XP*
4. *Hardisk* kosong minimal 146MB
5. *VGA card* : 1024x768 *pixel*
6. *Realtek HD Audio Output*
7. *CD ROM drive*
8. *Software* aplikasi : *Macromedia Flash 8*

### **IV.4. Analisa Hasil**

Aplikasi *Game* ini dirancang terdiri dari *menu game* yaitu : Pengenalan, Main dan Sound. Di aplikasi *game* ini pemain hanya perlu memasang gambar rumah adat ke kotak pasangannya dengan sesuai, namun terdapat durasi waktu

yang membatasi permainan. Jadi pemain harus secepat mungkin memasang gambar rumah adat sesuai pasangannya sebelum waktu habis, karena jika waktu habis permainan akan terhenti dan jika ingin kembali harus mengulangi permainan dari awal.

Dengan adanya *game* ini pemain bisa mengenal ragam budaya rumah adat di Indonesia khususnya di Pulau Sumatera. Pemain juga dapat mengetahui bentuk ciri khas dari setiap rumah adat melalui aplikasi pengenalan yang terdapat pada *game* ini. Dan hasil dari aplikasi yang dibuat tidak ada masalah pada sistem *error*, aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Dengan kata lain tidak ada masalah pada perancangan yang dibuat.

Untuk tampilan awal sebagai menu utama dapat dilihat pada gambar IV.1. Yang mana terdapat dua tombol di menu utama, *teks game*, gambar globe yang berputar dan suara musik permainan. Untuk tombol Pengenalan berfungsi menampilkan gambar rumah adat beserta keterangan berupa nama, ciri-ciri rumah adat dan rumah adat dari daerah mana, ini dapat dilihat pada gambar IV.2. Jika pemain memilih tombol Main maka akan muncul tampilan lembar permainan yang memiliki durasi waktu yang terbatas, sehingga pemain harus segera menyelesaikan permainan sebelum waktunya habis dan tampilannya dapat dilihat seperti pada gambar IV.3 dan jika pemain kalah dalam permainan dikarenakan kehabisan waktu maka akan muncul tampilan seperti pada gambar IV.4, sedangkan jika pemain berhasil menyelesaikan permainan sebelum batas waktu habis maka dapat melihat tampilan seperti pada gambar IV.5.

## **IV.5. Kelebihan dan Kekurangan**

### **IV.5.1. Kelebihan**

Kelebihan pada aplikasi ini :

1. Tidak membutuhkan proses instalasi pada computer, hanya saja PC harus memiliki aplikasi Adobe Flash Player.
2. Ukuran file game tidak besar, sehingga tidak memakan *space* hardisk.
3. Penggunaannya sangat sederhana dan mudah untuk dimainkan.
4. Dapat dijadikan sebagai media untuk mengenal ragam bentuk rumah adat khususnya rumah adat di Pulau Sumatera
5. Dan dapat dimanfaatkan dalam dua fungsi, belajar mengenal rumah adat dan bermain.

### **IV.5.2. Kekurangan**

Kekurangan pada aplikasi ini :

1. Aplikasi yang dibangun masih memiliki interface yang sederhana.
2. Aplikasi yang dibangun tidak menggunakan database.
3. Gerakan dalam permainan ini sangat sederhana hanya dengan men-*drag* dan men-*drop* gambar saja.
4. *Level* permainan tidak ada.
5. Aplikasi *game* ini belum *multi player*.