

BAB IV

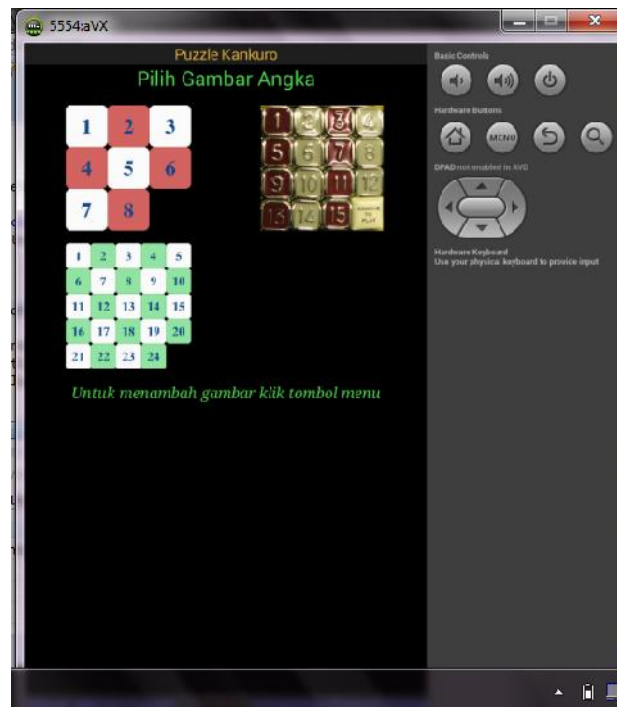
HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi yang telah dilakukan pada bab analisa dan perancangan, dapat di tampilkan beberapa tampilan dari *game puzzle kakuro* yaitu tampilan menu, pilihan *level*, tampilan *level easy*, tampilan *level medium*, tampilan *level hard*.

IV.1.1. Tampilan Menu

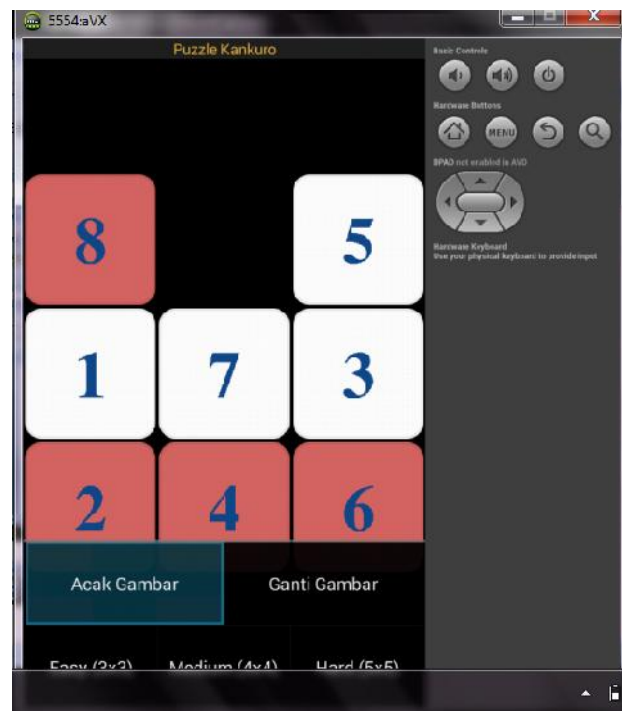
Pada tampilan ini kita dapat memilih untuk memainkan permainan, memilih tombol keluar untuk menutup aplikasi dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Menu

IV.1.2. Tampilan Pilihan *Level*

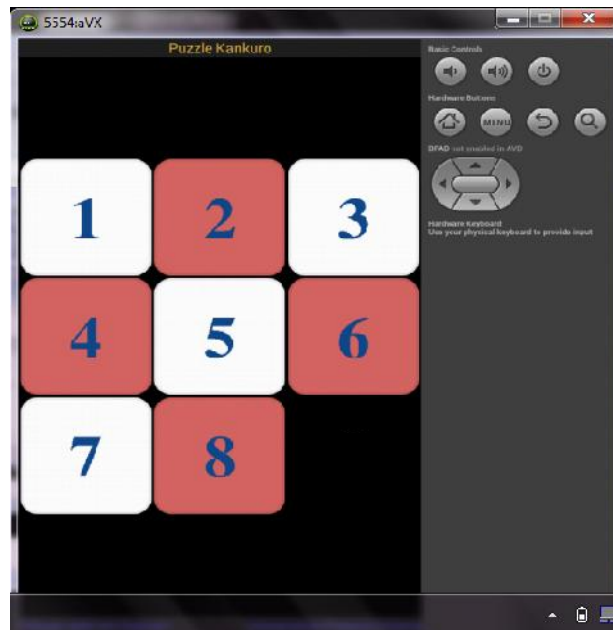
Pada tampilan ini kita dapat memilih tingkat kesulitan permainan, yang terdiri dari 3 *level* yaitu *Easy*, *Medium* dan *Hard*. Dapat dilihat pada gambar IV.2.



Gambar IV.2. Pilihan *Level*

IV.1.2.1. Tampilan *Level Easy*

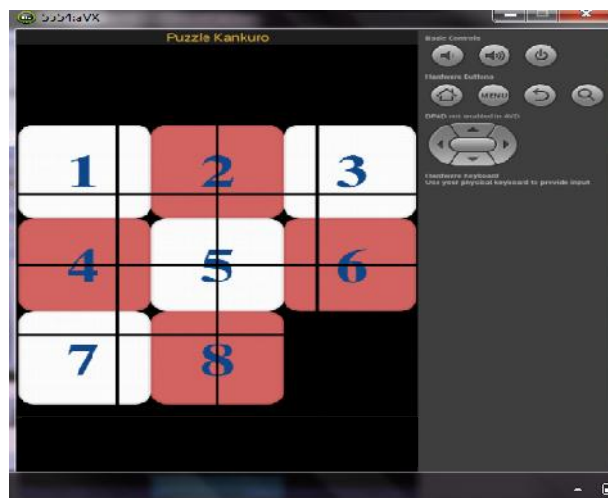
Level Easy merupakan tingkat kesulitan yang paling mudah dari keseluruhan *level*. *Level easy* terdiri dari 3 kolom dan 3 baris dapat dilihat pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan *Level Easy*

IV.1.2.2. Tampilan *Level Medium*

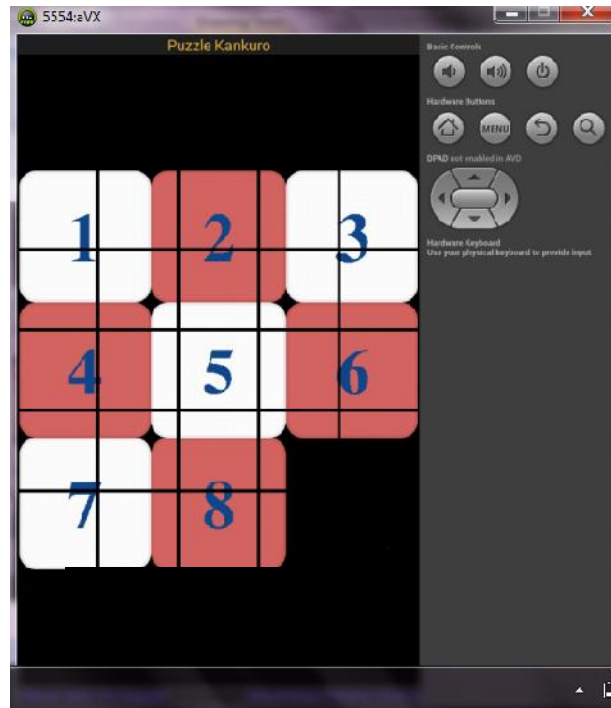
Level ini hampir sama dengan *level easy*, hanya saja pada *level* ini tingkat kesulitannya lebih sulit daripada *level easy* dikarenakan jumlah kolom dan baris menjadi bertambah. *Level medium* terdiri dari 4 kolom dan 4 baris dapat dilihat pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan *Level Medium*

IV.1.2.3. Tampilan *Level Hard*

Level ini juga sama dengan *level easy* dan *medium*, *level hard* merupakan tingkat kesulitan yang paling tinggi dan paling sulit untuk diselesaikan terdiri dari 5 kolom dan 5 baris dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan *Level Hard*

IV.1.2.4. Tampilan Selesai Permainan

Jika permainan selesai maka akan tampil jumlah dari banyaknya pemindahan angka hingga permainan selesai seperti gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Selesai Permainan

IV.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini penulis membahas hasil perancangan *game puzzle* menggunakan bahasa pemrograman *java eclipse* berbasis *android* dimana hasil *game puzzle* ini dibuat untuk menghibur masyarakat, menghilangkan rasa kejenuhan hingga mengurangi pikiran stres ketika memainkan permainan tersebut serta dapat memberikan inspirasi yang tertarik dalam mengembangkan *game puzzle* dan membuat *game puzzle* lebih menarik lagi. Pada permainan ini pemain memanfaatkan kursor untuk menggeser angka-angka secara acak dengan cara menggesernya ke ruang kolom yang kosong sampai tersusun seperti bentuk yang sebenarnya dari urutan angka 1 sampai dengan 8. Jika pemain berhasil menyusun kembali angka 1 sampai dengan angka 8 seperti semula maka permainan *game puzzle* dapat dimenangkan dengan muncul pesan *congratulation* pada layar.

Metode permainan yang digunakan pada *game puzzle* menggunakan metode acak gambar pada permainan ketika dimulai sehingga harus disusun kembali menjadi seperti semula untuk memenangkan permainan tersebut. Jika angka dapat disusun kembali seperti semula ketika permainan usai maka *game puzzle* dapat dimenangkan oleh pemain. Jumlah pemain pada permainan *game puzzle* hanya dapat dimainkan oleh satu orang dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat dimainkan pada *multi player*.

IV.3. Kelebihan dan Kekurangan

Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada *game puzzle* adalah sebagai berikut :

IV.3.1. Kelebihan

Adapun kelebihan yang terdapat pada rancang bangun aplikasi *game puzzle* adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media hiburan bagi masyarakat yang memainkan game susun angka atau *puzzle*.
2. Untuk selanjutnya bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk membuat *game* yang lebih bagus.
3. *Game puzzle* dapat dimainkan dan dikembangkan lebih lanjut untuk dapat dimainkan pada *multi player* atau banyak pemain

IV.3.2. Kekurangan

Adapun kekurangan yang terdapat pada rancang bangun aplikasi *game puzzle* adalah sebagai berikut :

1. Game ini masih sangat sederhana karena dirancang masih bersifat *Offline*.
2. *Game puzzle* ini masih bersifat *single player* bukan *multiplayer*.
3. *Game puzzle* ini tidak memiliki *audio* atau suara ketika pemain salah meletakkan angka pada posisi yang salah.