### **BAB III**

### PEMBAHASAN

#### 3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem digunakan untuk mempermudah analis sistem dalam menentukan keseluruhan yang akan digunakan untuk pembuatan sistem. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

#### 3.1.1. Kebutuhan Fungsional

Fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasiinformasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

Berikut ini adalah kebutuhan fungsional dari permainan yang akan dibuat:

- 1. Permainan dapat menampilkan Splash screen.
- 2. Pada tampilan *dashboard* atau menu terdapat tombol fungsi (*Keluar*, *Pengaturan*, *Bantuan*, *Kategori*).
  - a. Keluar, berfungsi untuk keluar dari game / permainan.
  - b. *Pengaturan*, berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara permainan.
  - c. *Bantuan*, berfungsi untuk menampilkan soal-soal di semua kategori tebak gambar .
  - d. *4 Kategori,* berfungsi untuk menampilkan soal-soal di dalam setiap kategori quiz yang di pilih.

- 3. Permainan dapat kembali ke menu level pada saat nyawa *player* habis.
- 4. Permainan dapat menampilkan pengurangan nyawa saat *player* salah menjawab soal tebak gambar.
- Permainan "Tau Ke Pontianak" memiliki 4 kategori tebak gambar yang bisa dimainkan.
- 6. Pemain dapat melanjutkan permainan setelah menyelesaikan setiap level yang harus dijawab secara benar.

#### 3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang berisi properti apa saja yang digunakan untuk mendukung dalam pembuatan sistem. Dalam pembuatan permainan ini membutuhkan serangkaian peralatan untuk mendukung kelancaran saat pembuatan dan pengujian permainan judul "PEMBUATAN APLIKASI *GAME* KUIS TEBAK GAMBAR "TAU KE PONTIANAK" BERBASIS *ANDROID*"diantaranya sebagai berikut:

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak (*software*) yang diperlukan dalam pembuatan *game mobile* "Tau Ke Pontianak" untuk *Android Phone* ini adalah sebagai berikut:

- a. *Microsoft Windows* 7 (64-bit)
- b. *Construct 2*
- c. Android Software Development Kit (Android SDK).
- d. Intel XDK
- e. Program-program lainnya yang mendukung penyelesaian aplikasi permainan ini.

- 2. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Komputer

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membuat permainan

- "Tau Ke Pontianak" adalah sebagai berikut:
- 1. Prosesor : Intel(R) Celeron(R) CPU N2840 @2.16GHz, 2.16GHz
- 2. Memory : 2 GB
- 3. *HDD* : 500 GB
- 4. *VGA* : *Intel inside*
- b. Perangkat Android

Spesifikasi minimal perangkat *Android* yang dibutuhkan untuk menjalankan permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1. Ponsel : Ponsel berbasis Android
- 2. OS : OS 4.0 Android (Jelly Bean), Ice Cream Sandwich (Crosswalk), Kitkat, dan Lollipop.
- 3. Prosesor : 528 MHz, Qualcomm MSM 7225 chipset.
- 4. Memory : 512 MB ROM, 256 MB RAM.
- 5. Layar : Touchscreen 5inc
- c. Perangkat Windows

Spesifikasi perangkat *Windows* yang digunakan untuk menjalankan permainan ini adalah sebagai berikut:

- 1. Laptop : OS Windows.
- 2. OS: OS Windows 32/64 bit (XP, VISTA, 7, 8, dan Windows 10).
- Aplikasi Browser : Google Chorome versi 9.0 dan Frifox versi 3.6.13.

### 3.2. Perancangan Perangkat Lunak

### 3.2.1. Rancangan Storyboard

Berikut adalah tampilan storyboard aplikasi permainan "Tau Ke Pontianak".

# Tabel III. 1.

### Storyboard Splash Screen dan tampilan awal pada game

# "Tau Ke Pontianak"

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Tampilansplashscreenbeberapadetik saatmembukapermainanuntukmasukkeutama.utama.	GAMBAR SPALASH SCREEN	
Layout utama ini berisi judul permainan, tombol "Keluar" berfungsi untuk keluar dari game / permainan, tombol "Pengaturan" berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara permainan, tombol "Bantuan" berfungsi untuk menampilkan soal-soal di semua kategori tebak gambar ,tombol "Kategori" berfungsi untuk menampilkan soal-soal di dalam setiap kategori quiz yang di pilih.	keluar JUDUL PERMAINAN Pengatur an Bantuan (Tokoh Kuliner Sejarah Pribahase	Menu.wav Tombol.wav

Sumber : Hasil Penelitian 2017





### Storyboard menampilkan menu level kategori permainan tokoh

Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Tabel III. 3.

#### Storyboard permainan soal tokoh





Sumber : Hasil Penelitian 2017





# Storyboard menampilkan menu level kategori permainan kuliner

Sumber : Hasil Penelitian 2017

#### Tabel III. 5.

#### Storyboard permainan soal kuliner





Sumber : Hasil Penelitian 2017





### Storyboard menampilkan menu level kategori permainan sejarah

Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Tabel III. 7.

#### Storyboard permainan soal sejarah





Sumber : Hasil Penelitian 2017





### Storyboard menampilkan menu level kategori permainan pribahase

Sumber : Hasil Penelitian 2017



#### Storyboard permainan soal pribahase





Sumber : Hasil Penelitian 2017

# Tabel III. 10.

# Storyboard menampilkan menu bantuan

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada <i>layout</i> ini player dapat memilih dan melihat kategori soal untuk di ingat dan di	tokoh	Menu.wav
pelajari sebelum memulai permainan .	soal	Tombol.wav
	soal	
	soal	
	soal	
	soal	

Sumber : Hasil Penelitian 2017

### 3.2.2 Rancangan Antarmuka

Menjelaskan rancangan antarmuka (*interface*) yang terdapat pada aplikasi permainan "Tau Ke Pontianak".

1. Tampilan Splash Screen

Tampilan ini berisi gambar *splash screen* beberapa detik untuk masuk ke menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 3.

Rancangan Antarmuka Tampilan Splash Screen

2. Tampilan Judul

*Layout* utama ini berisi judul permainan, tombol "*Keluar*" berfungsi untuk keluar dari game / permainan, tombol "*Pengaturan*" berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara permainan, tombol "*Bantuan*" berfungsi untuk menampilkan soal-soal di semua kategori tebak gambar ,tombol "*Kategori*" berfungsi untuk menampilkan soal-soal di dalam setiap kategori quiz yang di pilih.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 4.

### Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Level

Pada *layout* kategori level pribahase terdapat 5 level. Permainan akan dimulai dari level 1 dan untuk level 2 akan terbuka otomatis ketika level 1 terselesaikan, level 3 akan terbuka otomatis jika level 2 terselesaikan dan seterusnya Tomobol panah merupakan simbol untuk kembali atau *Back* dan simbol bulat bergaris berfungsi untuk mereset level di masing-masing kategori.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 5.

#### Rancangan Antarmuka Tampilan Pilihan Level

#### 4. Tampilan Quiz Tebak Gambar

Pada tampilan *layout* ini menampilkan permainan tebak gambar, pada *layout* ini menampilkan nyawa dalam bentuk hati pada bagian atas ,kemudian papan skor beraad pada kanan atas layar ,tombol bintang di bawah papan skor berfungsi sebagai bantuan , soal berupa gambar , untuk menjawabnya dengan mengisi kotak jaban yang berada di bagian tengah tepatnya di bawa soal , setelah mengisi jawaban kemudian langsung menekan tombol kirim untuk mengetahui apakah jawaban benar atau salah , papan *keyboard* berfungsi untuk menuliskan jawaban pada kotak jawaban ,kemudian tombol kembali berbentuk tanda panah pada pojok kiri atas berfungsi untuk kembali ke menu level .



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 6.

#### Rancangan Antarmuka Tampilan soal

5. Tampilan Jika Jawaban Benar

Jika jawaban yang anda isi benar maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Benar pada bagian tengah layar



Sumber : Hasil Penelitian 2017

# Gambar III. 7.

Rancangan Antarmuka Tampilan Jika Jawaban Benar

6. Tampilan Jika Jawaban Salah

Jika jawaban yang anda isi salah maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Salah pada bagian tengah layar , jika melakukan kesalah sampai dengan lima kali atau sampai nyawa habis maka akan kembali ke menu level..



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 8.

Rancangan Antarmuka Tampilan Jika Jawaban Salah

7. Tampilan Jika Jawaban Dikit Lagi Benar

Sambungan dari *layout* sebelumnya , jika jawaban yang anda isi hampir benar maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Dikit Lagi pada bagian tengah layar , jikan melakukan kesalah sampai dengan lima kali atau sampai nyawa habis maka akan kembali ke menu level.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 9.

### Rancangan Antarmuka Tampilan Jika Jawaban Dikit Lagi Benar

8. Tampilan Menu Pengaturan

Tampilan ini berisi pengaturan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara pada permainan ini, untuk mengatur nya cukup menekan tombol "Sound" atau "Silent", dan tombol "Simpan" untuk kembali ke menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 10.

#### Rancangan Antarmuka Tampilan Pengaturan

### 9. Tampilan Menu Bantuan

Pada *layout* ini player dapat memilih dan melihat kategori soal untuk di ingat dan di pelajari sebelum memulai permainan.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 11.

Rancangan Antarmuka Tampilan Bantuan

### 3.3. Implementasi dan Pengujian Unit

### 3.3.1. Implementasi

1. Tampilan Splash Screen

Tampilan ini berisi gambar *splash screen* beberapa detik untuk masuk ke menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 12.

Tampilan Splash Screen

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini berisi judul aplikasi, tombol-tombol menu permaianan untuk masuk ke permainan *player* tinggal memilih kategori yang ingin di mainkan tombol "bantuan" untuk "*Bantuan*" berfungsi untuk menampilkan soal-soal di semua kategori tebak gambar , tombol "pengaturan" untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara .



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 13.

Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Level

Tampilan ini berisi tombol untuk masuk ke level permainan, level permainan ini dimulai dari level 1 jika level tersebut sudah selesai dimainkan maka otomatis tombol yang terkunci akan terbuka untuk lanjut ke level berikutnya, Tomobol panah merupakan simbol untuk kembali atau *Back* dan simbol bulat bergaris berfungsi untuk mereset level di masing-masing kategori.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 14.

Tampilan Menu Pilihan Level

4. Tampilan Soal Tebak Gambar

Pada tampilan layout ini menampilkan permainan tebak gambar, pada layout ini menampilkan nyawa dalam bentuk hati pada bagian atas ,kemudian papan skor beraad pada kanan atas layar ,tombol bintang di bawah papan skor berfungsi sebagai bantuan , soal berupa gambar , untuk menjawabnya dengan mengisi kotak jawaban yang berada di bagian tengah tepatnya di bawa soal , setelah mengisi jawaban kemudian langsung menekan tombol cek untuk mengetahui apakah jawaban benar atau salah , papan keyboard berfungsi untuk menuliskan jawaban pada kotak jawaban ,kemudian tombol kembali berbentuk tanda panah pada pojok kiri atas berfungsi untuk kembali ke menu level .



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 15.

Tampilan soal

5. Tampilan Jika Jawaban Benar

Jika jawaban yang anda isi benar maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Benar pada bagian tengah layar .



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 16.

Tampilan jawaban benar

6. Tampilan Jika Jawaban Salah

Jika jawaban yang anda isi salah maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Salah pada bagian tengah layar , jika melakukan kesalah sampai dengan lima kali atau sampai nyawa habis maka akan kembali ke menu level



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 17.

Tampilan Jawaban salah

7. Tampilan Jika Jawaban Hampir Benar

Sambungan dari layout sebelumnya , jika jawaban yang anda isi hampir benar maka akan muncul objek berbentuk bulat bertuliskan Dikit Lagi pada bagian tengah layar , jikan melakukan kesalah sampai dengan lima kali atau sampai nyawa habis maka akan kembali ke menu level.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 18.

Tampilan Dikit lagi

8. Tampilan Menu Pengaturan

Tampilan ini berisi pengaturan untuk mengaktifkan dan menonaktifkan suara pada permainan ini, untuk mengatur nya cukup menekan tombol "Sound" atau "Silent", dan tombol "Simpan" untuk kembali ke menu utama.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 19.

Tampilan Menu Pengaturan

### 9. Tampilan Menu Bantuan

Pada *layout* ini player dapat memilih dan melihat kategori soal untuk di ingat dan di pelajari sebelum memulai permainan.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 20.

Tampilan Menu Bantuan

### 3.3.2. Pengujian Unit

1. Blackbox Testing

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing

yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

# Pengujian Unit :

### Tabel III.11.

# Hasil Pengujian Black Box Testing.

Input/Even	Proses				Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Tokoh"	<ul> <li>D Touch</li> <li>start</li> </ul>	On touched start Animation frame = 0	(I) Audio () start (I) System (I) System (I) System (I) Audio Gambar III	Play klik not looping at volume 0 dB (tag **) Set size to (160, 160) Wait 0.2 seconds Set size to (165, 165) Wait 0.2 seconds Go to level tokoh Set 'ptk' volume to -5 dB	Menampikan Menu Pilihan Level Tokoh	Sesuai
		Tam	ipilan <i>Ever</i>	<i>nt</i> Tokoh		
Tombol "Kuliner"	<ul> <li></li></ul>	On touched start Animation frame = 1 Tam	(i)Audio start System start System System (i)Audio Gambar.III pilan Even	Play klik not looping at volume 0 dB (tag "') Set size to (160, 160) Wait 0.2 seconds Set size to (165, 165) Wait 0.2 seconds Go to level kuliner Set "ptk" volume to -5 dB I. 22. Dt Kuliner	Menampikan Menu <i>level</i> Kuliner	Sesuai
Tombol "Sejarah"	⇒ Q Touch	On touched start Animation frame 2	()Audio start start stystem system yystem Audio Gambar.III pilan Even	Play klik not looping at volume 0 dB (tag **) Set size to (160, 160) Wait 0.2 seconds Set size to (165, 165) Wait 0.2 seconds Go to level sejarah Set *ptk* volume to -5 dB I. 23. ht Sejarah	Menampikan Menu <i>level</i> Sejarah	Sesuai

Tombol "Pribahase"	⇒ ∯ Touch O start	On touched 2 start Animation frame = 3	<ul> <li>Audio</li> <li>start</li> <li>System</li> <li>start</li> <li>System</li> <li>System</li> <li>System</li> <li>System</li> <li>Audio</li> <li>Audio</li> </ul>	Play kilk not looping at volume 0 dB (lag "') Set size to (160, 160) Wait 0.2 seconds Set size to (165, 165) Wait 0.2 seconds Go to level pribahase Set 'p/k' volume to -5 dB Set 'p/k' volume to -5 dB	Menampikan Menu <i>level</i> Pribahase	Sesuai
		( Tampi	Gambar.II lan <i>Eveni</i>	II. 24. t Pribahase		

# Tabel.III.12.

# Hasil Pengujian Black Box Testing (Lanjutan 1)

Input/Even	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Keluar"	<ul> <li> <sup>1</sup>→ <sup>1</sup>→ <sup>1</sup>→ <sup>1</sup>→ <sup>1</sup>→ <sup>1</sup></li></ul>	Menampikan Menu <i>Setting</i>	Sesuai
	Gambar.III. 25.		
	Tampilan Event Tombol Keluar		
Tombol "Pengaturan"	System       On start of layout       sound       Image: Pin Pin to mop (Position & angle)         Silent       Image: Pin Pin to mop (Position & angle)       silent       Pin Pin to mop (Position & angle)         TOMB_EXIT       Image: Pin Pin to mop (Position & angle)       Pin Pin to mop (Position & angle)	Menampikan Menu pengaturan	Sesuai
	Gambar.III. 26. Tampilan <i>Event</i> Tombol Pengaturan		
Tombol "Bantuan"	Image: System       On start of layout       Image: TEKS_KLL       Image: Pin Pin to image: Scroll (Position & angle)         Image: P_sejarah       Image: Pin Pin to image: Scroll (Position & angle)         Image: P_bgse       Image: Pin Pin to image: Scroll (Position & angle)         Image: P_bgse       Image: Pin Pin to image: Scroll (Position & angle)         Image: P_bgse       Image: Pin Pin to image: Pin Pin to image: Pin Pin to image: Pin Pin Pin Pin Pin to image: Pin Pin Pin Pin Pin Pin to image: Pin	Menampikan Menu Bantuan	Sesuai
	Gambar.III. 27. Tampilan <i>Event</i> Tombol Bantuan		

Tombol "Sound"	► D Touch	On touched Sound	(1)Audio Sound System System Sound Silent (1)Audio Gamba bilan Even	Play klik not looping at volume 0 dB (tag **) Set size to (105, 110) Wait 0.2 seconds Set size to (110, 115) Set animation to "normal" (play from beginning) Set not silent r.III. 28. t Tombol Sound	Mengaktifkan suara Permainan	Sesuai
Tombol "Silent"	► Q Touch	On touched Silent	<ul> <li>Audio</li> <li>silent</li> <li>System</li> <li>silent</li> <li>silent</li> <li>silent</li> <li>ailent</li> <li>ailen</li></ul>	Play klik not looping at volume 0 dB (tag "') Set size to (105, 105) Wait 0.2 seconds Set size to (110, 110) Set animation to "senyap" (play from beginning) Set silent r.III. 29.	Menonaktifkan suara Permainan	Sesuai
Tombol "Simpan"	Touch	On touched SIMPAN	Audio     SiMPAN     System     System     op     op     System     op     op     System     op     system     op     system     of     system     of     system     of     supple	Play kiik not looping at volume 0 dB (tag "") Set size to (190, 65) Wait 0.2 seconds Set size to (195, 70) Wait 0.2 seconds LiteTween Start from the beginning LiteTween Set arget Y(Absolute) to 60 Wait 0.5 seconds Set group "TOMBOL" Activated Set Visible	Menyimpan hasil setingan Sound/silent	Sesuai

#### 3.3.3. Kompilasi Game

Setelah pembuatan *game* dengan *Construct 2* agar bisa digunakan pada *gadget Android*, maka *file* harus *berextensi Apk*. Sebelum kita konversi ke *file Apk project game* yang telah kita buat pada *Construct 2* kita *export* ke *library Cordova* terlebih dahulu.

Caranya sebagai berikut:

- 1. Halaman Construct 2
- a. Pada halaman construct 2 pengaturan terlebih dahulu pada *properties project*. Mulai dari *about project*, *project settings* dan *configuration setings*.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

#### Gambar III. 31

#### Tampilan Compilasi Project Pada Halaman Construct 2

b. Jika telah selesai pengaturan *properties project*, selanjutnya pilih file dan terdapat banyak pilihan didalam file tersebut. Pilih yang *export project*.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 32

### Tampilan Compilasi Export Project Construct 2

c. Jika telah ditekan *export project* maka muncul halaman *export*, pilih *platform* cardova.

Choose a platform to	export to			×
Web 5			K	
HTML5 website	Chrome Web Store	Scirra Arcade	Kongregate	
Mobile	-			
			a	
Cordova	BlackBerry 10	Tizen	Amazon Appstore	
Mobile & Deskto				_
				-
Publish a mobile app u XDK, or Ludei's Webvi	sing any Cordova-compa ew-based platforms. See	atible platform, such also <u>How to export</u>	as PhoneGap Build, the twith Cordova.	Intel
			Next C	ancel

Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 33

Tampilan Compilasi Platform To Export

d. Tekan *platform* cardova maka muncul halaman tempat penyimpanan hasil *export* folder. Jika telah selesai membuat tempat penyimpan hasil *export* silahkan tekan *next*.

	export options		×
	Export files to: C:\Users\	NSK'Desktop\TAU KE PTK\	
	Options		
	Subfolder for images:	images\	
	Subfolder for project files:	media	
	PNG recompression:	Standard (recommended) 🛛 🗸	
	Minifying the scri You must have 1	pt makes the download smaller and harder to decomp avainstalled to run the minifier,	ole.
TAUKE	I	Minify script (recommended)	
PONTIANAK	Help	Next	Cancel

Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 34

Tampilan Tempat Penyimpanan Folder Export Project

e. Setelah membuat tempat penyimpanan folrder *export* maka muncul halaman cardova *option*. Pada halaman ini, *bagian export audio file for* ini adalah berfungsi untuk menentukan apakah android atau ios yang akan dijadikan file apk. Centang salah satu pilihan tersebut. Pada bagian *minimum supported* 0Ssini adalah untuk menentukan sistem operasi (OS) terendah pada *smartphone*. Jika telah selesai maka tekan tombol *export* 

			Cordova options			×	
=							
	Name		Supported devices:	Universal	~		
	Version			Distantiation			
	Description		and the second	Clune stams hat			
	1D	com asep	Permissions				
	Author			Uses geolocation	Uses vibrate		
	Entail	ASEP@YAHOO.		Uses camera	Uses media		
	Website	http://ASEP.CO					
=			Export audio files for			_	4
	First layout	flash		DiDE Windows Dhoos I	man		
	Use loader layout				pinoy Marina (1999)		
	Pixel rounding			Android, any other pa	strorm (.ogg)		Π
	Preview effects					TA	
÷	Window See		Minimum supported OSs			لعليا	
Ξ			Minimum iOS	8.0+ (recommended)	~	2011	IANAK
	Preview browser	Firefox	Minimum Android	4.0+ (Ice Cream Sandwi	dh) (Crosswalk) 🗸	1	

Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 35





Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 36

Tampilan Proses Exporting Project Construct 2

f. Jika telah selesai *export project* maka muncul folder hasil *export* pada construct 2. Buat folder menjadi file zip. File dalam bentuk zip akan di compilasi menjadi bentuk apk.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 37

#### Tampilan Hasil Exporting Project Construct 2

2. Halaman Compilasi Cocoonio

Pada halaman Cocoonio dilakukan proses compilasi project menjadi bentuk apk sehingga dapat dijalankan pada android maupun ios. Drop file zip ke dalam kotak cocoonio sehingga file zip di *upload* secara otomatis.

PROJECTS	- 92	
File:	TAU KE PTK v1.0.0.0	¢.
5% upicoded	Never complied	0000
	,	Por Upload 1 1

Sumber : Hasil Penelitian 2017

Gambar III. 38

Tampilan Upload File Zip

3. Halaman compilasi Pengaturan Project Pada Cocoon.io

Pada halaman ini adalah pengaturan pada android dan ios. Mulai dari pengaturan versi, nama, icon aplikasi, versi SDK android hingga memasukan *signature keystore* agar dapat di publikasikan ke *geogle play* (*Play Store*).

SETTINGS	PLUGINS	ICONS	SPLASH	CONFIG:XML
Defoult	Cocoon version	lotest		• 0
😫 ios 🛛	Webview engine	Webview		• •
🗣 Android 🗟 🚽	Bundle (d	com.hopidzulnurinadi myapp		
X os x	Version	2.0.0.0		
🛆 Ubuntu 🗆	Nome	TAU KE PTK		
	Orientation	Portrait		•
	Fullscreen	Yes		•
	Content URL	index.html		

Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 39

### Tampilan Compilasi Pengaturan Project Pada Cocoon.io

4. Halaman Compilasi *Project* Pada Cocoon.io

Pada halaman ini adalah proses compilasi project .



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 40

### Tampilan Proses Compilasi Project Pada Cocoon.io

5. Halaman Selesai Compilasi Project Pada Cocoon.io

Pada halaman ini adalah muncul tulisan pada icon android *completed*, bahwa compilasi *project* tersebut telah berhasil. Tekan pada icon android *completed* untuk mendownload *project*.



Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 41

Tampilan Compilasi Android Completed Pada Cocoon.io

6. Hasil Download Project

Hasil download tersebut berbentuk file zip, maka harus di *extract* file zip tersebut. Jika telah berhasil maka file tersebut bnetuk file apk.

Name	•	Date modified	Туре	Size
🗋 android-debug.apk		16/07/2017 7:33	APK File	9.851 KB
android-release-unsigned.apk		16/07/2017 7:33	APK File	9.816 KB
🔚 result		16/07/2017 14:36	WinRAR ZIP archive	19.667 KB

Sumber : Hasil Penelitian 2017

### Gambar III. 42

### Hasil Compilasi Project File

2. Pernerimaan User Terhadap Permainan "Tau Ke Pontianak"

Pertanyaan Kuisioner dan grafiknya :

### Tabel III.13.

### Pengujian kuisioner

		KUISONER									
	BINA SARANA INFORMATIKA	PERMAINAN TAU KE PONTIANAK									
	Untuk Mengetahui Pernerimaan User T	Ferhadap Permainan "Tau	Ke Po	ontian	ak"						
Kami	sangat berterima kasih apabila anda berke	nan untuk meluangkan wal	ktu me	ngisi k	tuisid	oner ini					
Profes	si : Pelajar ( ) Mahasiswa (	) Karyawan (	)								
Jenis ]	: Kelamin : ( ) Laki – Laki ( ) Perer	npuan									
Berila	h tanda Centang ( V ) pada kolom di masing-n	nasing pernyataan di bawah i	ini yang	g menu	irut a	inda					
sesuai dengan yang anda rasakan setelah mencoba memainkan permainan "Tau Ke Pontianak".											
STS : Sangat Tidak setuju											
TS	: Tidak Setuju										
S SS	: Setuju : Sangat Setuju										
No	Pertanyaan		STS	TS	S	SS					
110	Tampila	n Aplikasi	515	15	5	55					
1.	Pada tampilan aplikasi permainan "Tau Ke P untuk di mainkan?	ontianak" sangat menarik									
2.	Warna pada aplikasi perrmainan "Tau Ke Ponti										
3.	Tampilan aplikasi permainan ini tidak membosa	nkan di setiap level nya?									
4.	4. Suara dan tampilan pada aplikasi permainan "Tau Ke Pontianak" sesuai dengan jenis tema nya?										
	Tujuan	Aplikasi									
5.	Dengan aplikasi permainan "Tau Ke Pontia mengenalkan Kalimantan Barat ke Manca Nega	anak" dapat mempermudah .ra?									
6.	Dengan aplikasi permainan "Tau Ke Pontian melestari Budaya?	ak" dapat mengangkat dan									
7.	Dengan aplikasi permainan "Tau Ke Pontia	anak" dapat mempermudah									
	mempromosi kan tokoh, kuliner dan objek wisat	a di Kalimantan Barat?									
	(Kemudahan per	nggunaan) User Friendly			<del></del>	1					
8.	Bentuk tombol pada aplikasi permainan" Ta pahami?	u Ke Pontianak" mudah di									
9.	Aplikasi permainan "Tau Ke Pontianak" ini as luang?	ik untuk di mainkan di waktu									
10.	Aplikasi permainan " Tau Ke Pontianak" mudah	ı untuk dioperasikan?									
				L							

# Tabel III.14.

# Rekapitulasi Jawaban Kuesioner

		Pertanyaan										
No	Responden	Tampilan				Tujuan			Kemudahan			
110		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Laki-laki	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	
2	Perempuan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	Perempuan	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	
4	Perempuan	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	
5	Perempuan	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	
6	Perempuan	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	
7	Laki-laki	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	Perempuan	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	
9	Perempuan	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
10	Perempuan	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	
11	Laki-laki	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	
12	Perempuan	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
13	Laki-laki	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
14	Perempuan	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	
15	Laki-laki	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	
16	Perempuan	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	
17	Perempuan	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	
18	Perempuan	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
19	Laki-laki	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
20	Perempuan	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	
21	Perempuan	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	

22	-			1	2	2	3	4	3	3	2	2	3
		Perempu	an										
23	Laki-laki		3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	
24	]	Perempuan			3	3	3	4	3	4	3	3	3
25	]	Perempu	an	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4
26	Perempuan			3	3	4	3	4	4	4	3	4	4
27	Laki-laki			4	3	3	3	4	4	4	3	4	3
28	]	Perempuan			4	3	3	4	3	3	4	3	3
29	Laki-laki			2	1	2	2	2	3	3	3	2	4
30	]	Perempu	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	
	r.	<b>Fuju</b> :	an Aj	plikas	i	Kemudahan							
STS	TS	S	SS	STS	Γ	S	S	SS	STS	TS	S		SS
<b>STS</b> 3	<b>TS</b> 7	<b>S</b> 68	<b>SS</b> 42	STS -	T	T <b>S</b> 1	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	STS -	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
<b>STS</b> 3	TS 7 Total	S 68 Jawaban	<b>SS</b> 42	STS -	T	2 <b>S</b> 1	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	STS -	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
STS 3 "San	TS 7 Total . ıgat Tid	S 68 Jawaban ak Setuj	SS 42 u= 1"	STS -		2 <b>S</b> 1	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	<b>STS</b> - 3	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
STS 3 "San	TS 7 Total . igat Tid Total .	S 68 Jawaban ak Setuj Jawaban	SS 42 u= 1"	-		2 <b>S</b>	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	<b>STS</b> - 3	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
STS 3 "San	TS 7 Total . igat Tid Total .	S 68 Jawabar ak Setuj Jawabar Setuju=	SS 42 u = 1" 2"	-		<b>S</b> 1	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	<b>STS</b> - 3 13	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
STS 3 "San " Total	TS 7 Total . Igat Tid Total . 'Tidak S	S 68 Jawabar ak Setuj Jawaban Setuju= an "Setu	SS 42 u = 1" 2" iju=3"			<b>S</b>	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	<b>STS</b> - 3 13	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32
STS 3 "San " Total	TS 7 Total . Igat Tid Total . Jawab	S 68 Jawabar ak Setuj Jawabar Setuju= an "Setu Jawabar	SS 42 u = 1" 1 2" iju=3"			<b>S</b> 1	<b>S</b> 50	<b>SS</b> 39	<b>STS</b> - 3 13 171	<b>TS</b> 5	<b>S</b> 53		<b>SS</b> 32

#### Tabel III.15.



#### Tampilan Grafik Jawaban Kuesioner

Sumber : Hasil Penelitian 2017

Seluruh poin pertanyaan yang diajukan oleh penulis dalam kuisioner kepada 30 orang secara umum 16,8% dijawab dengan jawaban "sangat setuju", 27,22% dengan jawaban "setuju", 2,8% dengan jawaban "tidak setuju", 1,2% dengan jawaban "sangat tidak setuju" untuk tampilan aplikasi. Untuk tujuan aplikasi 11,7% dijawab dengan jawaban "sangat setuju", 15% dengan jawaban "setuju", 0,3% dengan jawaban "tidak setuju", 0% dengan jawaban "sangat tidak setuju". Sedangkan untuk user friendly (kemudahan penggunaan) 9,6% dijawab dengan jawaban "tidak setuju", 15,9% dengan jawaban "setuju", 1,5% dengan jawaban "tidak setuju", 0% dengan jawaban "sangat tidak setuju", 1,5% dengan jawaban "tidak setuju", 0% dengan jawaban "sangat tidak setuju", 1,5% dengan jawaban "tidak setuju", 0% dengan jawaban "sangat tidak setuju" yang berarti Permainan game "Tau Ke Pontianak " sudah memenuhi maksud dan tujuan yang telah penulis paparkan pada bab pertama .