

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan menggambarkan tentang implementasi perangkat yang digunakan dalam aplikasi ini. Implementasi perangkat tersebut meliputi batasan implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, pengujian sistem, analisis kinerja program serta kelebihan dan kekurangan sistem.

#### **4.1 Batasan Implementasi**

Dalam implementasi, aplikasi game kuis bahasa Inggris tentang nama-nama hewan ini memiliki keterbatasan, yaitu:

- a. Aplikasi ini tidak dapat memilih karakter pemain, karakter tersedia ketika *user* memulai permainan.
- b. Dalam aplikasi ini, pergerakan karakter utama hanya menggunakan *input* dari tombol *d-pad* saja yang terdapat pada tiap *stage*.
- c. Tidak tersedia fitur *score* tertinggi dalam aplikasi ini, *user* hanya harus menyelesaikan permainan sesuai waktu yang diberikan.
- d. Aplikasi ini hanya memiliki tiga *stage* permainan.

#### **4.2 Tahap Proses Pembuatan**

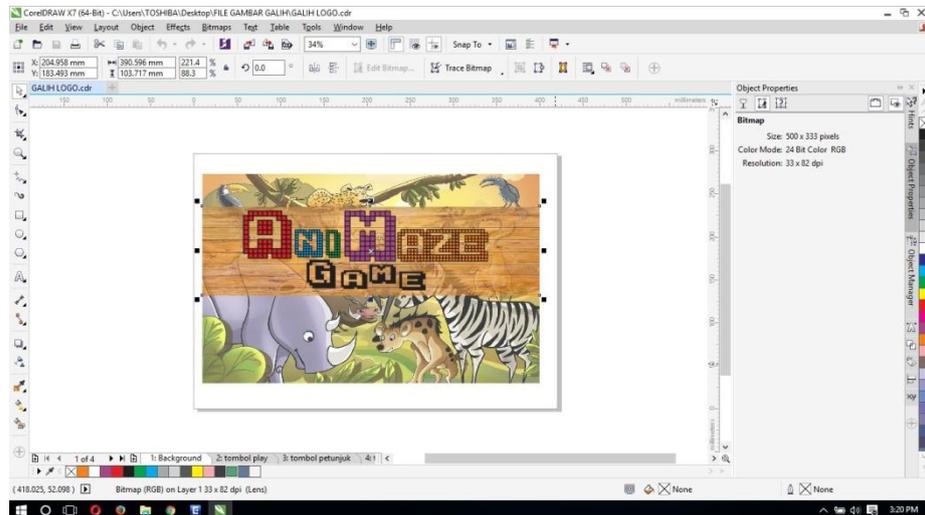
##### 1. Analisis data

Mengumpulkan data mengenai tampilan-tampilan seperti latar pada menu utama game, menu pengaturan suara, menu petunjuk permainan, penempatan karakter utama, suara efek, dan suara musik latar ketika permainan berlangsung. Data yang telah dikumpulkan akan diaplikasikan dalam aplikasi game kuis bahasa Inggris ini.

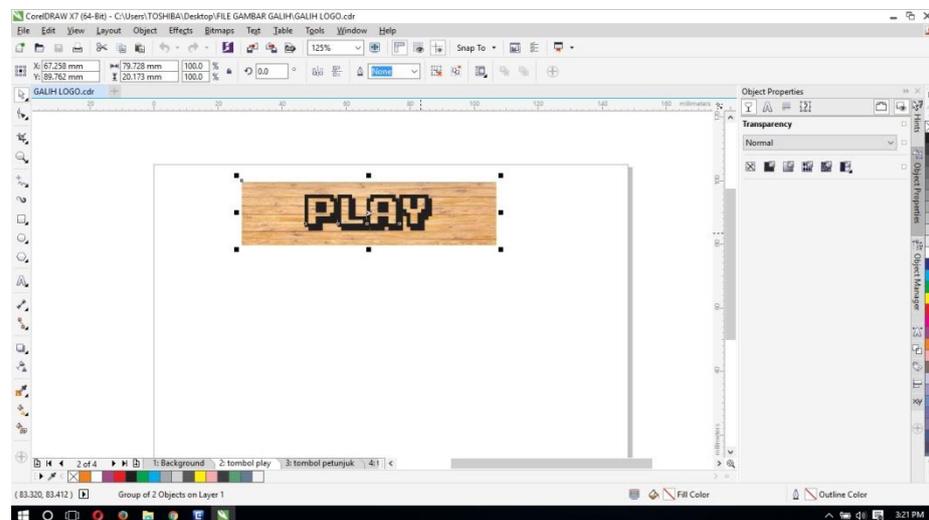
##### 2. Desain

Merancang dan membuat bagan HIPO sebagai media perancangan sistem untuk mempermudah mendesain suatu tampilan aplikasi. Membuat tampilan-tampilan antarmuka dibantu dengan *software CorelDraw X7* untuk membuat tampilan serta tombol-tombol pada

menu utama. Pada gambar 4.1 dan gambar 4.2 di bawah adalah gambar pengeditan yang dilakukan dengan *CorelDraw X7* pada menu utama serta tombol-tombolnya:



**Gambar 4.1** Pengeditan Menu Utama dengan CorelDraw X7



**Gambar 4.2** Pengeditan Tombol Play dengan CorelDraw X7

3. Pemodelan  
Memodelkan kuis bahasa Inggris dengan karakter yang terdapat pada labirin beserta latar dan suara musik latar kedalam suatu aplikasi multimedia.
4. Pengkodean

Dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*, aplikasi game kuis bahasa inggris ini dibangun dan diatur sehingga aplikasi ini menjadi aplikasi berbasis *flash movie* (.swf) dan paket aplikasi *android* (.apk).

## 5. Pengujian

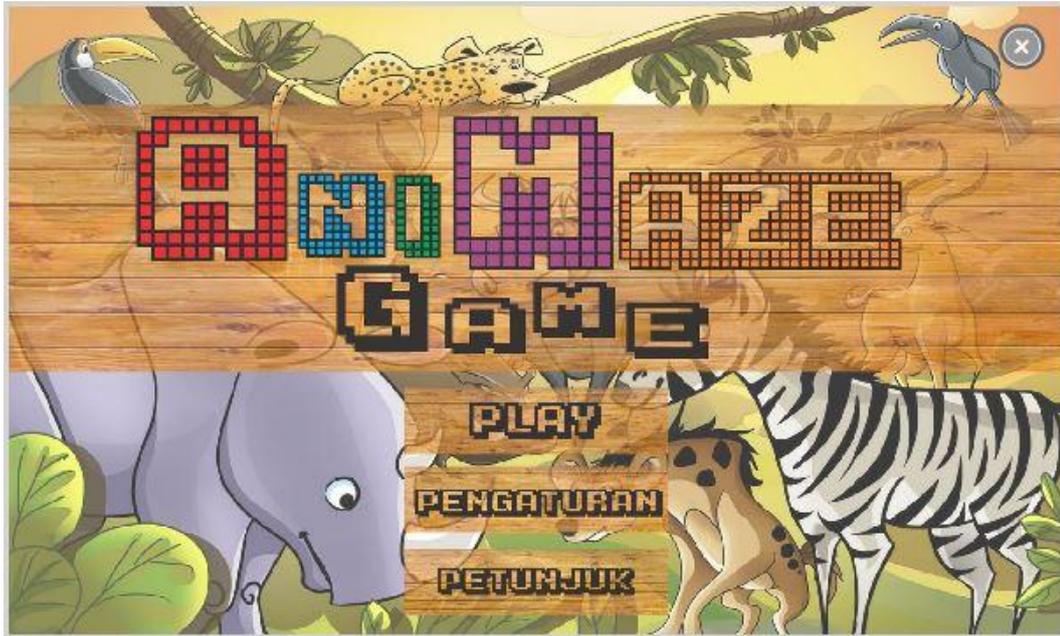
Pengujian dan menganalisis *software* secara sederhana melalui kuesioner.

### 4.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka akan menjelaskan bagian-bagian halaman beserta fungsinya yang terdapat pada aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)*.

#### 4.3.1 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang pertama kali tampil ketika *user* menjalankan aplikasi. Halaman ini adalah menu utama pada aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)*. Pada halaman ini terdapat empat tombol, yaitu tombol *play*, tombol pengaturan, tombol petunjuk, dan tombol keluar. Pada tombol *play*, tombol pengaturan, dan tombol petunjuk akan menuju pada halaman berikutnya, sedangkan tombol keluar berfungsi untuk keluar/menutup aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)*. Pada gambar 4.3 berikut adalah tampilan yang terdapat pada menu utama:



**Gambar 4.3** Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat tombol-tombol menu yang dapat menuju ke halaman selanjutnya seperti tombol *play*, tombol pengaturan, dan tombol petunjuk. Pada gambar 4.4 berikut adalah tampilan salah satu contoh *script* dari tombol-tombol tersebut:

```

10 tombolplay.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mulaigame);
11 function mulaigame(e:MouseEvent)
12 {
13     gotoAndPlay("select", "Level Select");
14 }
15
16

```

**Gambar 4.4** Script Tombol *Play*

Pada *script* gambar 4.4 di atas, ditambahkan *event listener* “tombolplay” agar dapat digunakan untuk masuk ke menu selanjutnya yaitu menu *level select*. Fungsi “mulaigame” dibuat menggunakan *script gotoAndPlay* agar saat “tombolplay” ditekan akan menuju ke *level select*.

*Actionscript* pada tombol menu keluar permainan dapat dilihat pada gambar 4.5:

```

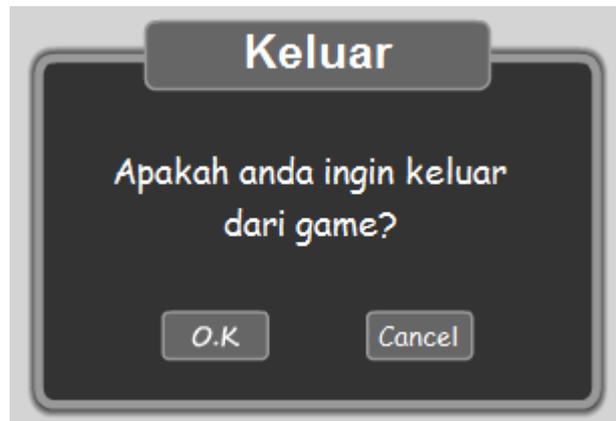
18 function closegame(e:MouseEvent):void
19 {
20     NativeApplication.nativeApplication.exit();
21 }
22
23 function munculexit(e:MouseEvent){
24     TweenLite.to(closebox, 1, {x:400, y:240, alpha:1, ease:Expo.easeOut});
25 }
26
27 function hilangexit(e:MouseEvent){
28     TweenLite.to(closebox, 1, {x:400, y:-800, alpha:1, ease:Expo.easeIn});
29 }
30 tombolclose.addEventListener(MouseEvent.CLICK,munculexit);
31 closebox.oktbl.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closegame);
32 closebox.canceltbl.addEventListener(MouseEvent.CLICK,hilangexit);

```

**Gambar 4.5** Script Tombol Keluar

Pada gambar 4.5 di atas terdapat beberapa fungsi agar pemain dapat keluar dari permainan, antara lain fungsi “closegame”, “munculexit”, dan “hilangexit”. Fungsi “closegame” dibuat agar perintah keluar dari permainan dapat dieksekusi, fungsi “munculexit” dibuat agar memunculkan kotak dialog yang berisi pertanyaan apakah pemain ingin keluar dari permainan, sedangkan fungsi “hilangexit” dibuat untuk menghilangkan kotak dialog tersebut. Agar ketiga fungsi di atas dapat dijalankan dengan baik maka diperlukan tiga buah *event listener* untuk memicu ketiga fungsi tersebut, antara lain “tombolclose” untuk memanggil fungsi “munculexit”, “closebox.oktbl” untuk memanggil fungsi “closegame”, dan “closebox.canceltbl” untuk memanggil fungsi “hilangexit”. Ketika “tombolclose” ditekan yaitu berupa gambar (x) pada layar *smartphone*, maka fungsi “munculexit” dijalankan dan kotak dialog keluar permainan akan muncul dan terdapat dua buah tombol, yaitu tombol “ok” dan “cancel”. Apabila tombol “ok” ditekan, fungsi “closegame” akan dijalankan dan langsung keluar dari permainan, tetapi jika tombol “cancel” ditekan, fungsi “hilangexit” akan dijalankan dan kotak dialog akan menghilang.

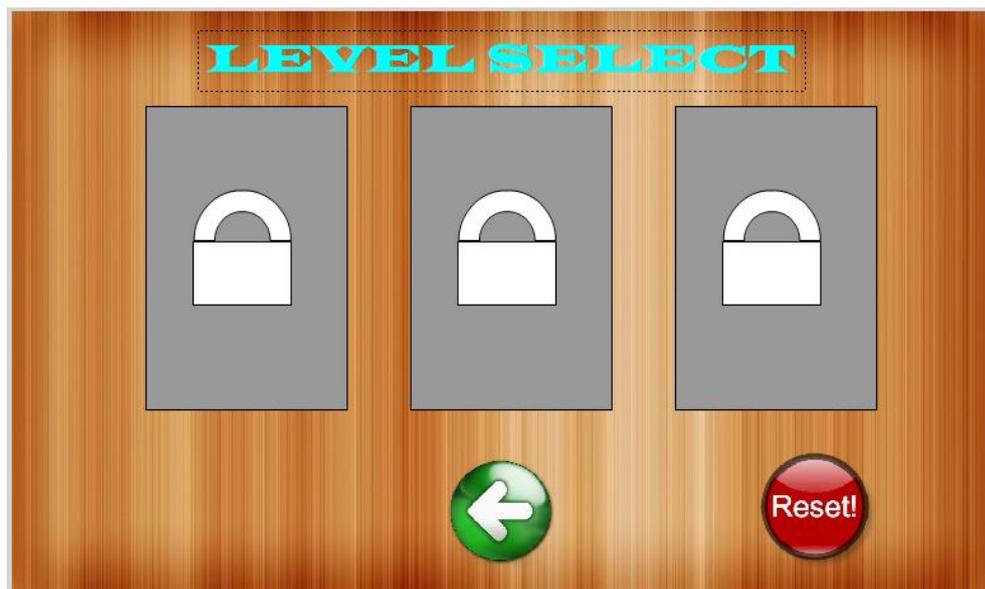
Pada gambar 4.6 berikut adalah tampilan dari kotak dialog yang akan muncul jika tombol keluar dari *game* ditekan:



Gambar 4.6 Kotak Dialog Keluar dari Game

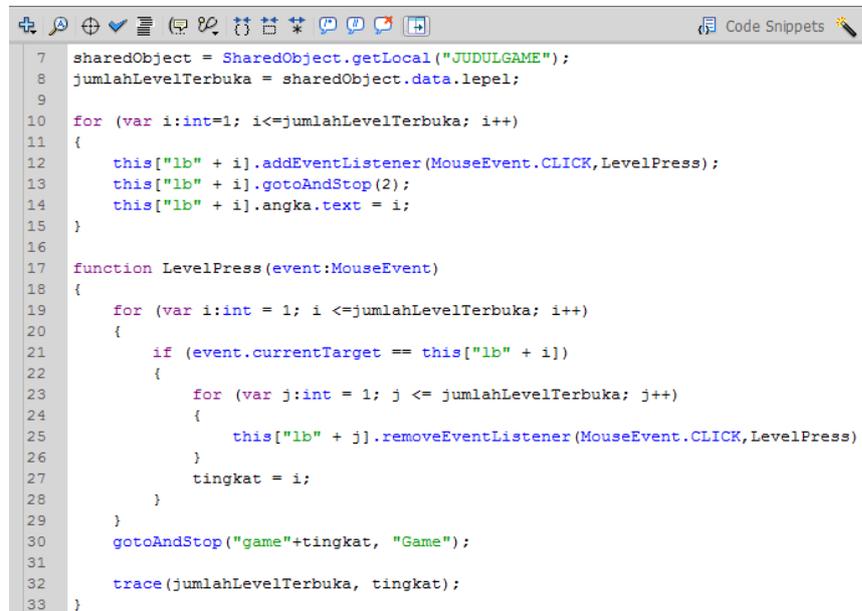
#### 4.3.2 Halaman Pilih Level

Ketika *user* menekan tombol menu *play* yang terdapat pada menu utama, maka *user* akan menuju ke halaman *level select*. Dalam halaman *level select* terdapat tiga *level* yang dapat dipilih oleh *user* dengan menekan layar (pada *smartphone*) atau mengklik layar (pada komputer). Pada halaman ini juga terdapat tombol *reset* yang berfungsi untuk mengatur ulang *level* permainan yang telah dilalui *user* kembali ke *level* satu. Selain tombol *reset*, ada juga tombol kembali ke menu utama. Pada gambar 4.7 berikut adalah tampilan yang terdapat pada menu *level select*:



Gambar 4.7 Halaman Pilih Level

Pada gambar 4.8 di bawah ini adalah *script* untuk memilih *level* yang kemudian akan membuka *level* selanjutnya apabila berhasil menjawab semua soal pada *level* tersebut dengan benar. Berikut adalah *script*-nya:



```

7  sharedObject = SharedObject.getLocal("JUDULGAME");
8  jumlahLevelTerbuka = sharedObject.data.lepel;
9
10 for (var i:int=1; i<=jumlahLevelTerbuka; i++)
11 {
12     this["lb" + i].addEventListener(MouseEvent.CLICK, LevelPress);
13     this["lb" + i].gotoAndStop(2);
14     this["lb" + i].angka.text = i;
15 }
16
17 function LevelPress(event:MouseEvent)
18 {
19     for (var i:int = 1; i <= jumlahLevelTerbuka; i++)
20     {
21         if (event.currentTarget == this["lb" + i])
22         {
23             for (var j:int = 1; j <= jumlahLevelTerbuka; j++)
24             {
25                 this["lb" + j].removeEventListener(MouseEvent.CLICK, LevelPress);
26             }
27             tingkat = i;
28         }
29     }
30     gotoAndStop("game"+tingkat, "Game");
31
32     trace(jumlahLevelTerbuka, tingkat);
33 }

```

**Gambar 4.8** Script Tombol Pilih Level

Pada gambar 4.8 di atas, *SharedObject* digunakan untuk menyimpan *flash cookies* ke dalam penyimpanan lokal (biasanya pada *drive c*) yang berfungsi untuk menyimpan *level* terakhir yang dimainkan oleh *user*. Fungsi “LevelPress” digunakan untuk mengubah angka pada *level* selanjutnya dari *level* 1 menjadi *level* 2 dan seterusnya.

Untuk me-*reset* (atur ulang) *level* yang ada di menu *level select*, sehingga hanya *level* 1 saja yang terbuka seperti semula menggunakan *script* pada gambar 4.9 berikut:

```

53 function munculkan(e:MouseEvent){
54     TweenLite.to(resetbox, 2, {x:400, y:240, alpha:1, ease:Expo.easeOut});
55 }
56
57 function reset(e:MouseEvent)
58 {
59     jumlahLevelTerbuka= 1;
60     tingkat = 1;
61
62     sharedObject= SharedObject.getLocal("JUDULGAME");
63
64     sharedObject.data.lepel = 1;
65     sharedObject.flush();
66     gotoAndStop("home","Menu Utama")
67 }
68
69 function hilangkan(e:MouseEvent){
70     TweenLite.to(resetbox, 2, {x:400, y:800, alpha:1, ease:Expo.easeOut});
71 }
72 tombolreset.addEventListener(MouseEvent.CLICK,munculkan);
73 resetbox.oktbl.addEventListener(MouseEvent.CLICK,reset);
74 resetbox.canceltbl.addEventListener(MouseEvent.CLICK,hilangkan);

```

**Gambar 4.9** Script Tombol Reset Level

Cara kerja fungsi pada gambar 4.9 di atas hampir mirip dengan fungsi pada *script* tombol keluar (lihat gambar 4.5), yang berbeda hanya pada fungsi “reset” untuk me-*reset level*. Apabila tombol “ok” pada kotak dialog (lihat gambar 4.10 di bawah) ditekan maka perintah pada fungsi “reset” akan dijalankan.

Pada gambar 4.10 berikut adalah tampilan dari kotak dialog yang akan muncul jika tombol *reset level* ditekan:



**Gambar 4.10** Kotak Dialog untuk Reset Level

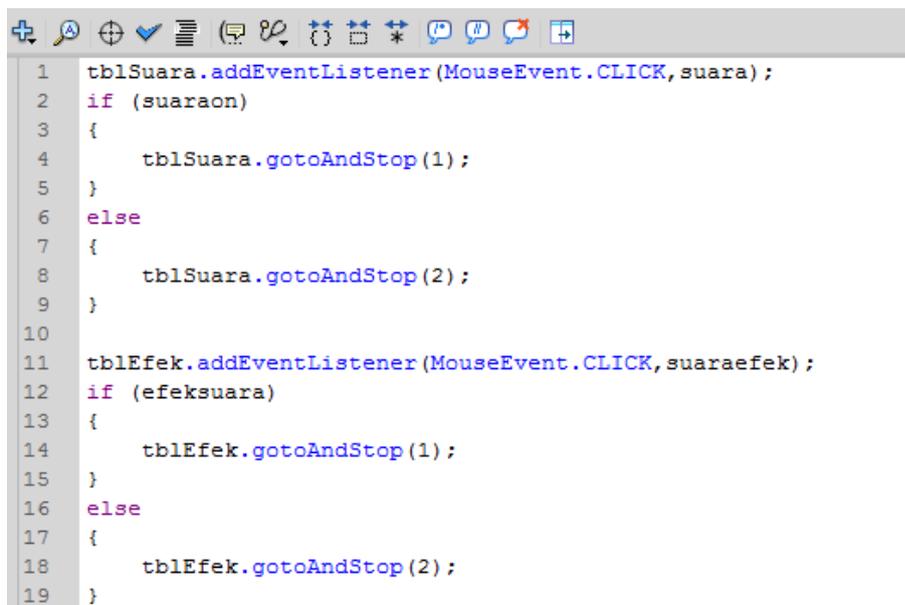
### 4.3.3 Halaman Pengaturan

Pada halaman pengaturan terdapat tombol untuk menyalakan dan menonaktifkan suara musik latar ketika masuk ke dalam aplikasi. Selain itu juga terdapat tombol untuk menyalakan dan menonaktifkan efek suara. Tombol lainnya yaitu tombol yang berfungsi untuk kembali ke menu utama. Pada gambar 4.11 di bawah adalah tampilan pada menu pengaturan sebagai berikut:



Gambar 4.11 Halaman Pengaturan

Pada gambar 4.12 di bawah ini adalah *script* untuk mengubah tombol suara menjadi *on* dan *off*. Jika “suaraon” aktif maka “tblSuara” (tombol suara) akan menuju ke *frame* 1 (gambar *speaker* hidup) maka suara latar akan aktif. Selain itu “tblSuara” akan menuju *frame* 2 (gambar *speaker* mati) maka suara latar akan mati. Perintah pada efek suara “tblEfek” juga mirip seperti pada perintah suara latar. Berikut ini adalah *script*-nya:



```

1  tblSuara.addEventListener(MouseEvent.CLICK, suara);
2  if (suaraon)
3  {
4      tblSuara.gotoAndStop(1);
5  }
6  else
7  {
8      tblSuara.gotoAndStop(2);
9  }
10
11 tblEfek.addEventListener(MouseEvent.CLICK, suaraefek);
12 if (efeksuara)
13 {
14     tblEfek.gotoAndStop(1);
15 }
16 else
17 {
18     tblEfek.gotoAndStop(2);
19 }

```

**Gambar 4.12** Script Tombol On dan Off

Pada gambar 4.13 di bawah ini adalah *script* untuk menjalankan fungsi tombol yang mengatur suara menjadi nyala ataupun mati. Di bawah ini adalah perintah utama agar suara pada musik latar dan efek suara dapat nyala atau mati. “sc1” adalah *channel* suara yang dibuat khusus untuk mengaktifkan musik latar. Maksud dari “musik1.play (0, 999)” adalah musik dimainkan dari detik ke 0 dan diputar sebanyak 999 kali pada *frame* 1 dan berhenti pada *frame* 2. Kemudian maksud dari “suaraon = ! suaraon” adalah untuk membalikkan perintah pada “suaraon” agar musik latar dapat nyala atau mati. Perintah pada efek suara kurang lebih prinsipnya mirip dengan perintah pada musik latar. Berikut adalah *script*-nya:

```

18  var suaraon:Boolean = true;
19  function suara(e:MouseEvent)
20  {
21      if (suaraon)
22      {
23          sc1.stop();
24          e.currentTarget.gotoAndStop(2);
25      }
26      else
27      {
28          sc1 = musik1.play(0,999);
29          e.currentTarget.gotoAndStop(1);
30      }
31      suaraon = ! suaraon;
32  }
33
34  var efeksuara:Boolean = true;
35  function suaraefek(e:MouseEvent)
36  {
37      if (efeksuara)
38      {if (sc2) {
39          sc2.stop();
40          e.currentTarget.gotoAndStop(2);
41      }
42
43      }
44      else
45      {
46          sc2 = musik2.play(0,1);
47          e.currentTarget.gotoAndStop(1);
48      }
49      efeksuara = ! efeksuara;
50  }
51  }

```

**Gambar 4.13** Script Pengaturan Suara

Pada gambar 4.14 di bawah adalah *script* dari tombol kembali ke menu utama:

```

779  function kembalimenu(e:MouseEvent)
780  {
781      gotoAndStop("home", "Menu Utama");
782  }

```

**Gambar 4.14** Script Tombol Kembali ke Menu Utama

#### 4.3.4 Halaman Petunjuk

Halaman ini akan menjelaskan tentang tombol-tombol apa saja yang digunakan dalam bermain game tersebut. Ketika masuk halaman ini terdapat tombol *d-pad* beserta keterangan masing-masing tombol yang digunakan untuk menggerakkan karakter utama dalam game tersebut. Tombol lain yang terdapat dalam menu ini adalah tombol untuk kembali ke menu utama. Pada gambar 4.15 di bawah ini adalah tampilan dari halaman petunjuk:

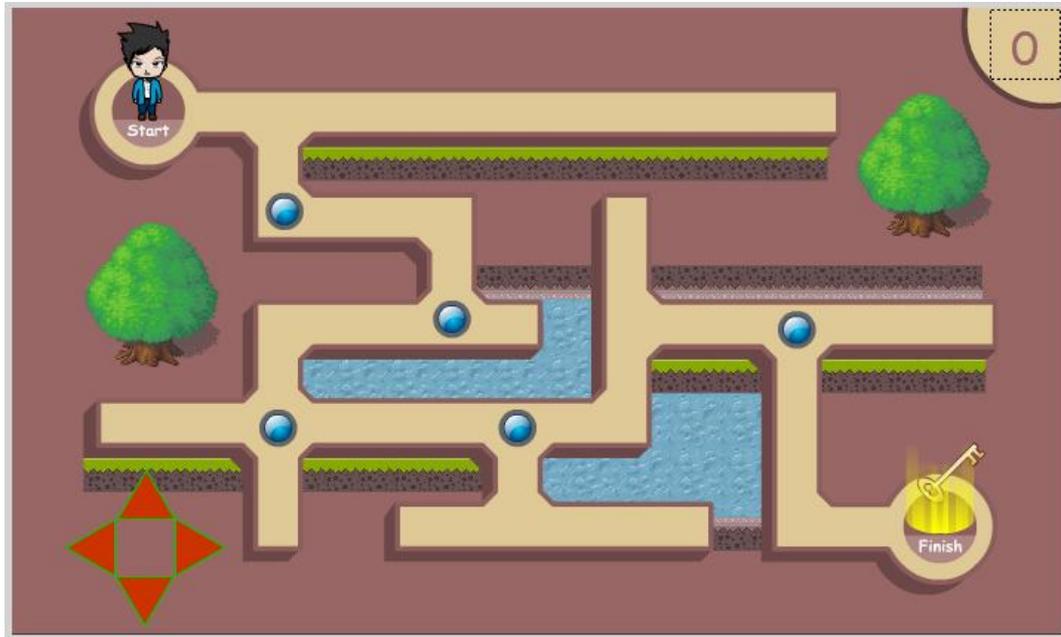


Gambar 4.15 Halaman Petunjuk

#### 4.3.5 Halaman Game

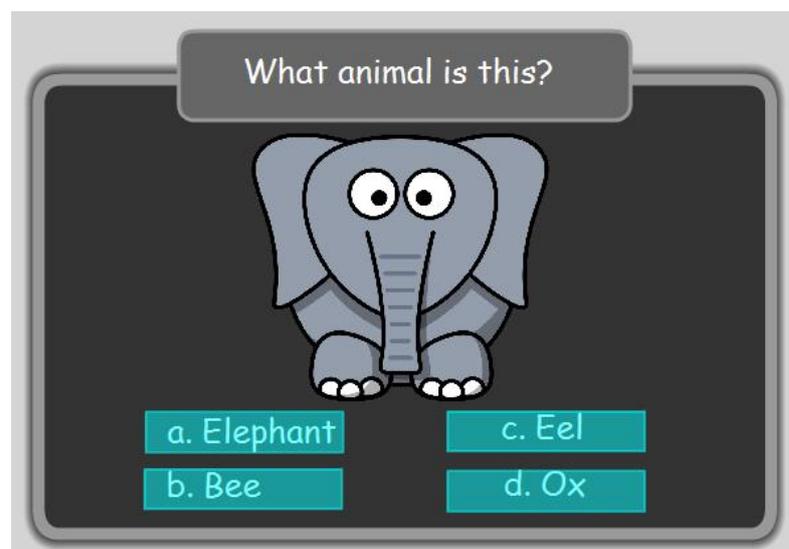
Halaman *game* akan menampilkan *stage* beserta karakter utama yang akan digerakkan menggunakan tombol *d-pad*. Pada halaman ini terdapat tiga buah *stage* pada *frame* yang berbeda. Selain tombol *d-pad*, pada tiap *stage* terdapat *checkpoint* untuk menampilkan soal kuis. Apabila karakter utama bergerak mengenai *checkpoint* tersebut, dan berhasil menjawab hingga mengenai kunci di garis *finish* maka akan muncul kotak dialog untuk menuju *level* selanjutnya. Saat Berhasil menjawab soal kuis hingga level terakhir, maka akan menuju ke halaman menang. Tetapi semua itu dibatasi dengan waktu yang diberikan, yaitu enam puluh detik untuk setiap *level*-nya. Apabila waktu habis, maka akan menuju ke

halaman *game over*. Pada gambar 4.16 di bawah ini merupakan tampilan pada halaman *game level* satu:



**Gambar 4.16** Halaman Game Level 1

Ketika karakter utama digerakkan kemudian mengenai *checkpoint* pertama, maka akan menampilkan kotak dialog yang berisi kuis nama hewan dalam bahasa Inggris. Pada gambar 4.17 di bawah ini merupakan tampilan kotak dialog yang berisi kuis tersebut:



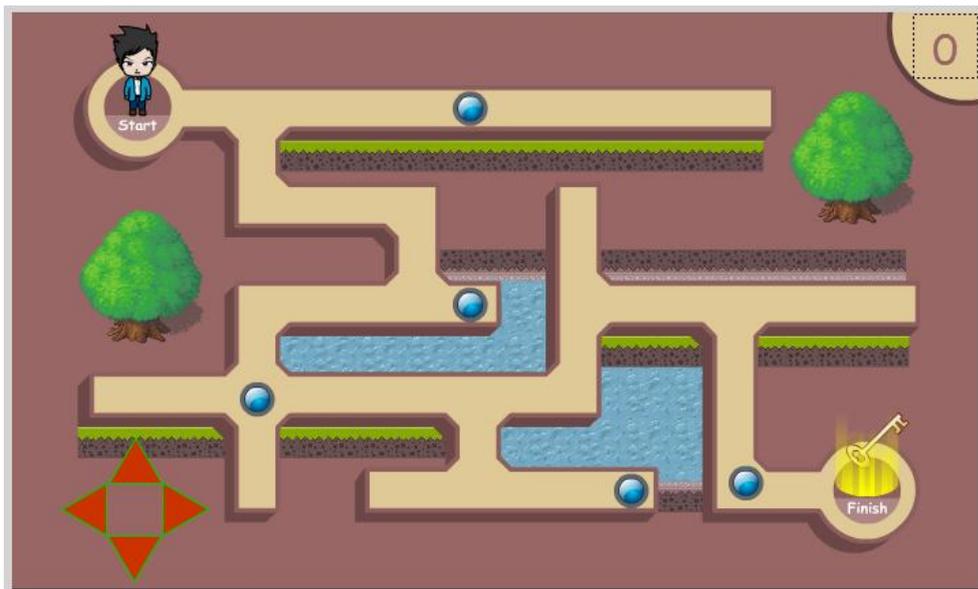
**Gambar 4.17** Kotak Dialog Kuis Nama Hewan

Ketika karakter utama berhasil menjawab pertanyaan pada *checkpoint* dan mengenai kunci di garis finish, maka akan muncul kotak dialog menuju *level* berikutnya. Berikut tampilannya pada gambar 4.18:



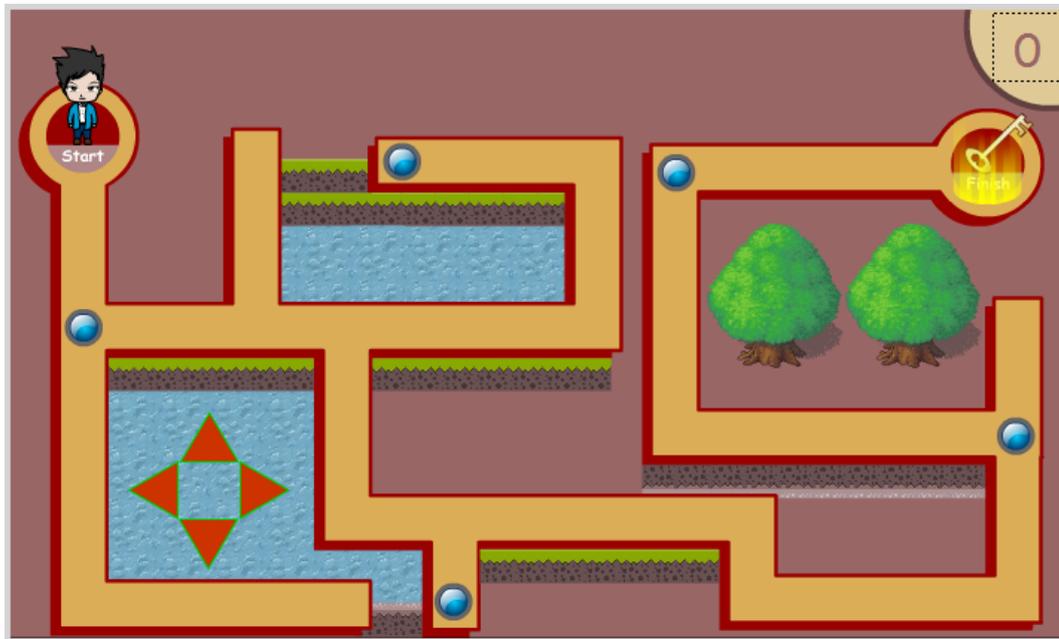
**Gambar 4.18** Kotak Dialog Menuju ke Level Berikutnya

Selanjutnya tampilan *level* dua dari game animaze quiz ini sama dengan *level* sebelumnya, yang membedakan hanyalah *checkpoint* yang lebih jauh dan soal kuis yang berbeda. Berikut tampilannya pada gambar 4.19:



**Gambar 4.19** Halaman Game Level 2

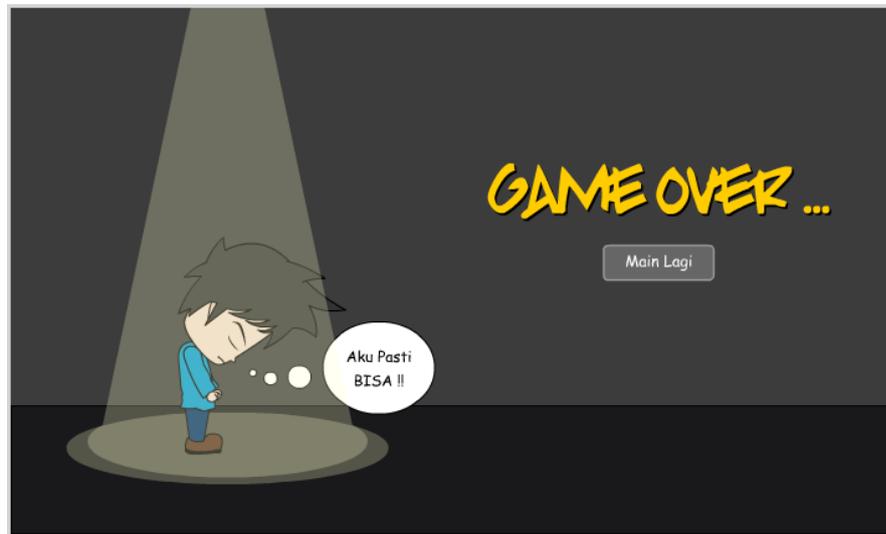
Selanjutnya tampilan *level tiga* dari game animaze quiz ini berbeda dengan *level* sebelumnya. *Checkpoint* dan soal kuis juga berbeda. Pada gambar 4.20 di bawah adalah tampilan baru *level tiga* dari *game* ini:



Gambar 4.20 Halaman Game Level 3

#### 4.3.6 Halaman Game Over

Halaman *game over* ini akan muncul apabila *user* tidak berhasil menjawab satu pertanyaan saja, atau berhasil menjawab pertanyaan dari kuis namun kehabisan waktu. Pada halaman ini hanya terdapat satu tombol untuk bermain lagi. Saat tombol main lagi ditekan, maka akan menuju kembali ke menu utama. Pada gambar 4.21 di bawah ini adalah tampilan dari halaman *game over*:



Gambar 4.21 Halaman Game Over

#### 4.3.7 Halaman Menang

Halaman menang akan muncul ketika *user* berhasil mencapai *level* terakhir (*level* 3) dan mengenai kunci pada garis *finish* di dalam *stage* tersebut. Seperti pada halaman *game over*, pada halaman ini hanya terdapat satu tombol yaitu tombol main lagi. Tombol ini apabila ditekan juga akan menuju kembali ke menu utama. Pada Gambar 4.22 di bawah ini adalah tampilan dari halaman menang:



Gambar 4.22 Halaman Menang

Pada halaman menang, tulisan “*CongratulationS*” menggunakan efek animasi, sehingga tulisan tersebut dapat berputar dan bergerak.

#### **4.4 Pengujian Sistem**

Pengujian dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner kepada 15 orang responden umum dan melakukan wawancara kepada dua responden baik laki-laki maupun perempuan dengan rentang usia antara 15 – 60 tahun.

##### **4.4.1 Pertanyaan Pada Kuesioner**

Dalam kuesioner yang disebarakan terdapat empat hal pokok yang dijadikan sebagai pertanyaan, antara lain sebagai berikut:

1. Tampilan

Dari pertanyaan yang menyangkut tampilan dan desain dapat diketahui apakah tampilan serta desain aplikasi ini cukup menarik atau masih kurang menarik.

2. Kemudahan Operasional

Untuk mengetahui apakah aplikasi ini mudah atau tidak mudah dimainkan bagi pengguna serta petunjuk yang tersedia dalam aplikasi mudah atau tidak mudah dipahami.

4. Kelengkapan Atribut

Untuk mengetahui kelengkapan atribut seperti suara efek, kuis, suara musik latar dan sebagainya yang ada dalam aplikasi ini sudah baik menurut pengguna aplikasi.

4. Manfaat

Untuk mengetahui seberapa besar manfaat aplikasi ini menurut pengguna aplikasi.

##### **4.4.2 Sistem Penilaian**

Untuk mempermudah dalam proses penghitungan hasil kuisisioner, maka untuk tiap-tiap jawaban yang diberikan oleh responden diberikan *range* nilai sebagai berikut:

- Nilai 1 untuk jawaban sangat tidak setuju (0% – 19,99%)
- Nilai 2 untuk jawaban tidak setuju (20% – 39,99%)
- Nilai 3 untuk jawaban ragu-ragu (40% – 59,99%)
- Nilai 4 untuk jawaban setuju (60% – 79,99%)
- Nilai 5 untuk jawaban sangat setuju (80% – 100%)

Nilai tersebut akan dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata jawaban responden. Rumus untuk menghitung kuisisioner, yaitu:

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

Keterangan:

$$\text{Total Skor} = \Sigma (\text{Nilai Jawaban} \times \Sigma \text{ Responden per-kolom})$$

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden per-tabel data responden (nilai tertinggi 5)

#### 4.5 Hasil Pengujian

Hasil kinerja pada aplikasi dibuat setelah proses pengujian sistem selesai diuji. Hasil pengujian sistem didapat melalui penyebaran kuesioner kepada 15 responden amatir, yang terdiri dari 9 responden umum dan 6 responden anak. Responden amatir merupakan responden yang diambil secara acak. Berikut ini adalah data responden umum yang dapat dilihat pada tabel 4.1, dan data responden anak yang dapat dilihat pada tabel 4.2:

**Tabel 4.1** Data Responden Umum

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Rendra Bayu Murthi	25	Laki-laki	Mahasiswa
2	Guruh Febrianto Pamungkas	25	Laki-laki	Karyawan
3	Adi Mahardika	25	Laki-laki	Mahasiswa
4	Yugiani Purnamasari	25	Perempuan	Apoteker
5	Dhimas Adriansyah	25	Laki-laki	Mahasiswa
6	Girnanda Pramandita	25	Laki-laki	Karyawan
7	Ady Kurniawan	25	Laki-laki	Manajer

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
8	Galuh Adisti Maheswari	17	Perempuan	Pelajar SMA
9	Budhi Wibowo	58	Laki-laki	Pegawai Swasta

**Tabel 4.2** Data Responden Anak

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	Amanda Naura	8	Perempuan	Pelajar SD
2	Alifa Salma	9	Perempuan	Pelajar SD
3	Ilham Dewangkara	9	Laki-laki	Pelajar SD
4	Juan Batara	8	Laki-laki	Pelajar SD
5	Muhammad Delfian Maulana	9	Laki-laki	Pelajar SD
6	Raditya Pramudita	9	Laki-laki	Pelajar SD

#### 4.5.1 Hasil Kuesioner

Kuesioner terdiri dari pertanyaan yang dapat diberikan penilaian untuk memudahkan perhitungan hasil analisisnya. Berikut adalah hasil kuesioner yang didapat dari responden umum (lihat tabel 4.3) dan anak (lihat tabel 4.4):

**Tabel 4.3** Hasil Kuesioner Umum

No	Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Rata-rata
1.	Apakah menurut anda tampilan antarmuka yang terdapat dalam aplikasi ini menarik?			2	7		75,56%
2.	Apakah menurut anda petunjuk yang tersedia dalam aplikasi dapat dengan mudah dipahami?			5	1	3	75,56%

No	Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Rata-rata
3.	Apakah atribut seperti suara efek, kuis, suara musik latar dan sebagainya yang ada dalam aplikasi ini cukup lengkap?			2	2	5	86,67%
4.	Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dimainkan (contoh seperti kemudahan dalam penggunaan tombol d-pad dll)?			5	4		77,78%
5.	Apakah aplikasi ini dapat menumbuhkan ketertarikan anda untuk belajar kosakata baru dalam bahasa inggris?			3	2	4	82,22%

**Tabel 4.4** Hasil Kuesioner Anak

No	Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Rata-rata
1.	Apakah menurut anda tampilan antarmuka yang terdapat dalam aplikasi ini menarik?				4	2	86,67%
2.	Apakah menurut anda petunjuk yang tersedia dalam aplikasi dapat dengan mudah dipahami?				6		80%
3.	Apakah atribut seperti suara efek, kuis, suara musik latar dan sebagainya yang ada dalam aplikasi ini cukup lengkap?				4	2	86,67%
4.	Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dimainkan (contoh seperti kemudahan dalam penggunaan tombol d-pad dll)?				4	2	86,67%

No	Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Rata-rata
5.	Apakah aplikasi ini dapat menumbuhkan ketertarikan anda untuk belajar kosakata baru dalam bahasa inggris?				3	3	90%

Keterangan:

STS (sangat tidak setuju) bernilai 1

TS (tidak setuju) bernilai 2

RR (ragu-ragu) bernilai 3

S (setuju) bernilai 4

SS (sangat setuju) bernilai 5

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata dari tabel kuesioner diatas, dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Tampilan antarmuka; dari data yang ditampilkan menunjukkan bahwa tampilan antarmuka aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)* adalah baik bagi responden umum, dan sangat baik bagi responden anak.
2. Petunjuk aplikasi; pada tabel kuesioner diatas menunjukkan bahwa petunjuk pada aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)* adalah baik bagi responden umum, dan sangat baik bagi responden anak.
3. Kelengkapan atribut; data yang ditampilkan pada kedua tabel kuesioner memperoleh nilai rata-rata yang dicapai yaitu 86,67%, menunjukkan bahwa atribut dalam aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)* sangat baik.
4. Kemudahan bermain; dari hasil tabel kuesioner yang telah dihitung menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Game Edukasi*

*Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)* adalah mudah bagi responden umum, dan sangat mudah bagi responden anak.

5. Ketertarikan untuk belajar kosakata baru dalam bahasa Inggris; dari kedua hasil tabel kuesioner yang telah dihitung menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk belajar kosakata baru dalam bahasa Inggris.

#### **4.5.2 Hasil Wawancara**

Penilaian lain dilakukan dengan wawancara kepada kedua responden umum secara acak, untuk mendapatkan umpan balik agar aplikasi ini lebih baik jika ingin dikembangkan kedepannya. Berikut ini adalah hasil wawancara yang didapat dari kedua responden tersebut:

1. Rendra Bayu Murthi

Rendra Bayu Murthi memberikan masukan pada aplikasi ini untuk kedepannya yaitu, “Diperlukan pengembangan atau penambahan beberapa fitur di dalam game seperti fitur *high score*, penambahan *level* dan tombol *d-pad* yang lebih besar.”

2. Galuh Adisti Maheswari

Menurut Galuh salah satu siswi SMA swasta di kota Yogyakarta, “Untuk *game* sudah cukup baik, hanya saja perlu variasi bentuk soal lainnya tidak hanya soal pilihan ganda saja, mungkin bisa ditambahkan soal *puzzle* atau soal isian tapi masih terkait dengan tema nama hewan dalam bahasa Inggris.”

#### **4.6 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi**

Setelah melakukan pengujian sederhana, maka dapat terlihat kelebihan serta kekurangan yang ada dalam aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)*. Kelebihan dan kekurangan aplikasi ini, yaitu:

### 1. Kelebihan Aplikasi

- a. Tampilan antarmuka bagus.
- b. Mudah untuk dimainkan karena hanya menekan tombol-tombol yang terdapat pada *d-pad* dan memilih jawaban kuis langsung di layar sentuh.
- c. Belajar bahasa Inggris menjadi lebih praktis, mudah dan menyenangkan dengan aplikasi *game* ini.
- d. Aplikasi sederhana tetapi terdapat tantangan dalam memainkannya karena adanya batas waktu untuk menyelesaikan *game* tersebut.

### 2. Kekurangan Aplikasi

- a. Bentuk kuis dalam aplikasi tiap *level* sama, hanya menebak nama hewan dalam bahasa Inggris saja.
- b. Tombol *d-pad* hanya cocok untuk jari anak-anak, karena ukurannya cukup kecil untuk jari orang dewasa.
- c. Tingkat kesulitan tiap *level* dalam permainan tidak terlalu berbeda.
- d. Tidak ada fitur nilai skor terbaik.