

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : L. Danny Adventus Rufus

NRP : 10110246

Tempat Tanggal Lahir : Jember, 17 September 1990

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Alamat : Jln. Trunojoyo No. 22,  
Sukowono – Jember

Agama : Kristen Protestan

Status : Wiraswasta

Telepon : +6282282282321

Email : [danevolution88@gmail.com](mailto:danevolution88@gmail.com)

## RIWAYAT PENDIDIKAN

1. (2004) Lulus SD Negeri Sukowono 01 – Sukowono – Jember - Jawa Timur
2. (2007) Lulus SMP Katolik Santo Petrus – Jember – Jawa Timur
3. (2010) Lulus SMA Katolik Satya Cendika – Jember – Jawa Timur

## GLOSSARY

### A

---

ActionScript Bahasa Pemograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player.

Adobe flash salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi.

Adobe Photoshop Perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

### B

---

Bitmap representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik yang tersimpan di memori computer.

### E

---

Education Game game yang dapat mengandung unsur pendidikan.

Education Fun Game game yang mengutamakan kesenangan player tapi dalam game tersebut juga terdapat unsur pendidikan.

.exe (Executable) sebuah file yang berfungsi untuk mengeksekusi atau menjalankan suatu program atau aplikasi.

## **F**

---

Frame Didalam adobe flash merupakan tempat untuk membuat gambar.

Fun Game Sebuah permainan video atau video game yang lebih mengutamakan kesenangan dari player.

.fla merupakan extension dari file asli pada Adobe flash.

## **G**

---

Game simulasi game yang merupakan abstraksi dari dunia nyata.

Gameplay Tatacara khusus yang ada didalam game

## **H**

---

## **I**

---

Intellectual Playability Kelincahan Intelektual atau kemampuan atau kelincahan untuk berpikir serta bertindak secara efisien dan efektif.

## **L**

---

Layer Pada adobe flash layer berfungsi untuk sebagai tempat untuk meletakkan timeline.

## **M**

---

Masakan Khas Daerah Masakan yang menjadi ciri khas dari suatu daerah tertentu atau merupakan identitas dari daerah tersebut yang membedakan dari daerah lain.

## **O**

---

Offline Keadaan komputer yang tidak terhubung atau terkoneksi dengan jaringan.

OOP (Object Oriented Programming) teknik pemograman yang berorientasi kepada objek.

## **P**

---

**Personal Computer** Personal computer atau computer pribadi. Lebih merujuk pada komputer yang dapat digunakan dan diperoleh dengan mudah.

**.png** (Portable Network Graphics) format gambar yang menggunakan metode pemadatan yang tidak menghilangkan bagian dari citra tersebut. Dan mendukung transparansi gambar.

## **S**

---

**Shared object** Digunakan untuk menyimpan flash cookies ke dalam local storage.

**Single Player mode** Mendefinisikan sebuah game yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja.

**Sprite** Animasi tradisional atau teknik untuk membuat animasi dari beberapa gambar yang dijadikan satu dengan latar belakang yang sama.

**Stage** Tempat halaman kerja pada adobe flash, semua objek yang kita buat diletakkan di dalam stage.

**Storyboard** Sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, yang melalui storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita yang ingin dibuat.

Stroyline            Inti cerita, gagasan utama atau alur cerita dari game.

.swf                    (Small Web Format) format file animasi dari hasil Adobe Flash setelah dcompile.

## **T**

---

Timeline            Timeline pada adobe flash terdiri dari beberapa kotak. Kotak pada timeline digunakan untuk meletakkan frame.

## **V**

---

Vector                Gambar digital yang berbasiskan persamaan matematis. Terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil.

Visualisasi            Rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi.

## Hasil Pengujian

dalam pengujian sebuah aplikasi, angket atau data sampel yang digunakan untuk membuktikan bahwa aplikasi tersebut layak atau dapat digunakan sebagai sebuah aplikasi game untuk anak-anak sekolah dasar. Untuk pengujian aplikasi *game* pengenalan rambu lalu lintas dilakukan kepada beberapa mahasiswa. Berikut adalah data sampelnya:

### 1. Antarmuka

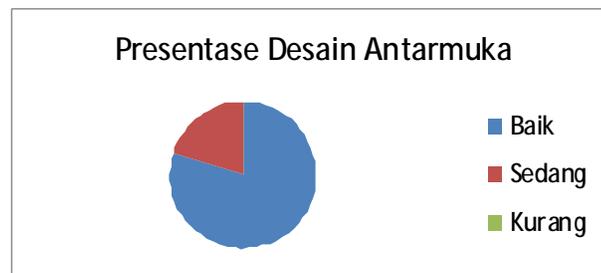
Antarmuka atau tampilan aplikasi merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan aplikasi. Berikut adalah data yang diperoleh dari penilaian antarmuka secara keseluruhan:

Tabel hasil pengujian desain antarmuka

No	Nama	Baik	Sedang	Kurang
1	Responden 1	✓		
2	Responden 2	✓		
3	Responden 3	✓		
4	Responden 4		✓	
5	Responden 5		✓	
6	Responden 6	✓		
7	Responden 7	✓		
8	Responden 8	✓		

9	Responden 9	✓		
10	Responden 10	✓		

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, desain *game* yang telah dibuat dalam *game* kuis rambu dapat menarik perhatian pemain. Berikut adalah hasil persentase pengujian antarmuka:



Gambar Lampiran presentase desain antarmuka

## 2. Bersifat Menghibur

Selain antarmuka yang menarik sebuah *game* wajib bersifat menghibur.

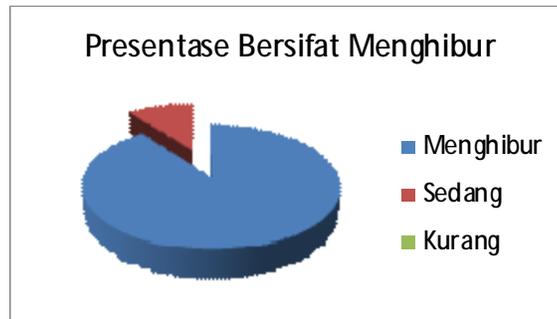
Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel hasil pengujian bersifat menghibur

No	Nama	Menghibur	Sedang	Kurang
1	Responden 1	✓		
2	Responden 2	✓		
3	Responden 3	✓		
4	Responden 4	✓		
5	Responden 5	✓		

6	Responden 6	✓		
7	Responden 7		✓	
8	Responden 8	✓		
9	Responden 9	✓		
10	Responden 10	✓		

Grafik presentase dari hasil pengujian kategori hiburan:



Gambar grafik presentase bersifat menghibur

### 3. Tingkat Kesulitan Permainan

Untuk tingkat kesulitan dalam *game* kuis rambu diukur dari pemain menjawab pertanyaan dengan benar. Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel hasil pengujian tingkat kesulitan permainan

No	Nama	Sulit	Sedang	Kurang
1	Responden 1		✓	
2	Responden 2	✓		
3	Responden 3			✓
4	Responden 4		✓	

5	Responden 5			✓
6	Responden 6	✓		
7	Responden 7	✓		
8	Responden 8	✓		
9	Responden 9	✓		
10	Responden 10	✓		

Berikut adalah presentase dari hasil pengujian tingkat kesulitan:



Gambar grafik presentase tingkat kesulitan

#### 4. Pembelajaran

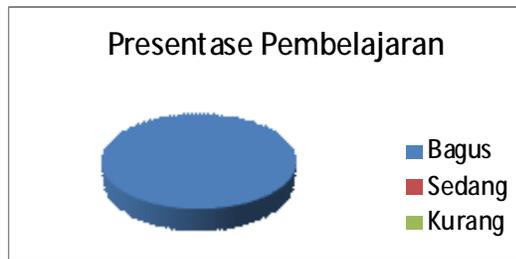
Dalam *game* ini juga mengandung unsur pembelajaran yaitu mengenalkan berbagai jenis rambu. Dalam pengujian ini, pemain akan dilihat apakah pemain lebih mengenal rambu lalu lintas Indonesia setelah memainkan *game* ini. Berikut adalah data yang telah diperoleh:

Tabel hasil pengujian pembelajaran

No	Nama	Bagus	Sedang	Kurang
1	Responden 1	✓		

2	Responden 2	✓		
3	Responden 3	✓		
4	Responden 4	✓		
5	Responden 5	✓		
6	Responden 6	✓		
7	Responden 7	✓		
8	Responden 8	✓		
9	Responden 9	✓		
10	Responden 10	✓		

Berikut adalah presentase dari hasil pengujian pembelajaran:



Gambar grafik presentase pembelajaran

## 5. Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Dalam kemudahan penggunaan aplikasi yang diuji adalah apakah pemain merasa mudah atau mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi dari awal memainkan game hingga menyelesaikan game. Berikut data-data yang diperoleh:

Tabel hasil pengujian kemudahan penggunaan aplikasi

No	Nama	Mudah	Sedang	Kurang
1	Responden 1	✓		
2	Responden 2	✓		
3	Responden 3	✓		
4	Responden 4	✓		
5	Responden 5	✓		
6	Responden 6	✓		
7	Responden 7	✓		
8	Responden 8	✓		
9	Responden 9		✓	
10	Responden 10		✓	

Berikut adalah presentase hasil pengujian kemudahan penggunaan aplikasi:



Gambar grafik presentase kemudahan penggunaan aplikasi

Dari data hasil pengujian di atas, 5 kategori yang diujikan memberikan beberapa hasil yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data hasil pengujian

No	Kategori	Total Presentase		
		Baik	Sedang	Buruk
1	User Interface	80%	20%	0%
2	Hiburan	Menghibur	Sedang	Kurang
		90%	10%	0%
3	kesulitan	Sulit	Sedang	Mudah
		60%	20%	20%
4	Pembelajaran	Bagus	Sedang	Kurang
		100%	0%	0%
5	Kemudahan penggunaan	Mudah	Sedang	Kurang
		80%	20%	0%

## ANGKET PENGUJIAN

1. Bagaimana konten antarmuka (tampilan) dari *game* ini?
  - a. Baik
  - b. Sedang
  - c. Buruk
2. Apakah *game* ini sudah dapat menjadi hiburan?
  - a. Ya
  - b. Kurang
  - c. Tidak
3. Bagaimana tingkat kesulitan dari *game* ini?
  - a. Sulit
  - b. sedang
  - c. Mudah
4. Apakah dengan memainkan *game rambu quiz* dapat membantu Anda dalam mengenal berbagai macam rambu yang ada di Indonesia?
  - a. Bagus
  - b. Sedang
  - c. Kurang
5. Bagaimana penggunaan *game* ini?
  - a. Mudah
  - b. Sedang
  - c. Kurang
6. Apakah ada saran untuk pengembangan game pengenalan rambu rambu selanjutnya?

---

---

---

---

## ANGKET PENGUJIAN

NO	PERTANYAAN	BAIK	SEDANG	KURANG
1	Bagaimana konten antar muka (tampilan) dari <i>game</i> ini?			
2	Apakah <i>game</i> ini sudah dapat menjadi hiburan bagi Anda?			
3	Bagaimana tingkat kesulitan <i>game</i> ini?			
4	Apakah dengan memainkan <i>game</i> ini Anda dapat mengenal rambu rambu yang ada?			
5	Bagaimana penggunaan <i>game</i> ini?			

1. Apakah ada saran terdepan untuk perkembangan *game* pengenalan rambu lalu lintas selanjutnya?

---

---

---

---