

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Games

Dalam pembuatan *Games Visual Novel* Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berbasis Android ini menggunakan bahasa pemrograman Java sebagai dasar pengembangan aplikasi serta menggunakan *software* Ren'Py sebagai media pembangunan aplikasi. Kombinasi antara bahasa pemrograman menggunakan Java dengan *software* tersebut akan optimal untuk membuat sebuah *games visual novel* berbasis Android. Visual novel ini mengangkat cerita tentang seorang anak yang menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat bernama Adya. Dalam implementasinya *games* ini akan menggunakan gambar *statis* sebagai visualisasi saat memainkan *games*. Untuk memainkan *games* ini *user* harus menggunakan *smartphone* android dan hanya dapat dimainkan secara *single player*. Nantinya *user* akan mendapatkan pertanyaan pilihan mengenai perilaku hidup bersih dan sehat dengan memiliki rute akhiran baik atau buruknya dalam perilaku hidup bersih dan sehat.

4.1.1 Persiapan Aset

Langkah yang dibutuhkan dalam pembuatan *games* ini adalah mempersiapkan seluruh aset yang dibutuhkan. Persiapan aset berupa *background*, karakter, dan gambar pendukung lainnya.

4.1.2 Pembuatan Gambar Background

Dalam tahapan pembuatan karakter pada Games Vn Perilaku Hidupku ini terdapat 2 cara yang dilakukan yakni gambar foto yang dirubah menjadi *Anime* menggunakan *Photoshop CC* dan gambar manual yang diimport ke *Photoshop CC*. Di dalam bidang kerja *Photoshop CC* untuk bagian gambar foto yang dirubah menjadi *Anime* pertama – tama di import terlebih dahulu. Kemudian gambarnya dirubah formatnya jadi png. Selanjutnya di pilih bagian gambar yang akan

digunakan saja serta gambar diatur intensitas cahayanya yang menggunakan beberapa *tool*, kemudian *import* gambar yang dibutuhkan untuk pendukung gambar utama yang telah diedit tadi serta jika sudah selesai gambarnya di *save* dalam bentuk *png* kemudian di *eksport* kembali gambar yang sudah jadi di *Photoshop CC* untuk dirubah kapasitasnya menjadi lebih kecil. Untuk cara penggambaran manual sama dengan cara foto yang dirubah ke *anime* tadi

4.2 Pembuatan Games

Saat membuka *Ren'Py*, akan muncul *layar Projects*. Pada layar ini berisi informasi tentang *Create New Project*, *Open Directory*, *Edit File*, *Actions*, *Documentation*, *Update*, *Preferences*, *Update*, *Ren'Py Website*, *Ren'py Games List*, dan *About*.

Tahapan awal dalam pembuatan *project* tentukan letak *directori project* di *preferences* atau pengaturan. Kemudian pilih *project directory* untuk memilih lokasi penyimpanan Games ini dan *text editor* untuk memilih Bahasa pemrograman yang kita suka. Selanjutnya kita kembali ke menu halaman utama *project* dan kita klik *Create New Project* > Informasi dalam pilihan Bahasa > *Project Name* > *Resolution Choice* > *Select Accent and Background Colour* > *finish*. Setelah *project* dibuat kita dapat membuat kodingan Gamesnya pada *edit file* yang terdapat berbagai fungsi yaitu *script.rpy*, *option.rpy*, *gui.rpy*, *screen.rpy*, dan *all script file*. Kemudian di *open directory* kita dapat menambahkan, merubah, dan mengurangi gambar, audio, dan *gui* serta kita dapat melihat folder penyimpanan kita di *base* dan *Games*.

4.3 Uji Coba Sistem

4.3.1 Mencoba Kinerja Sistem

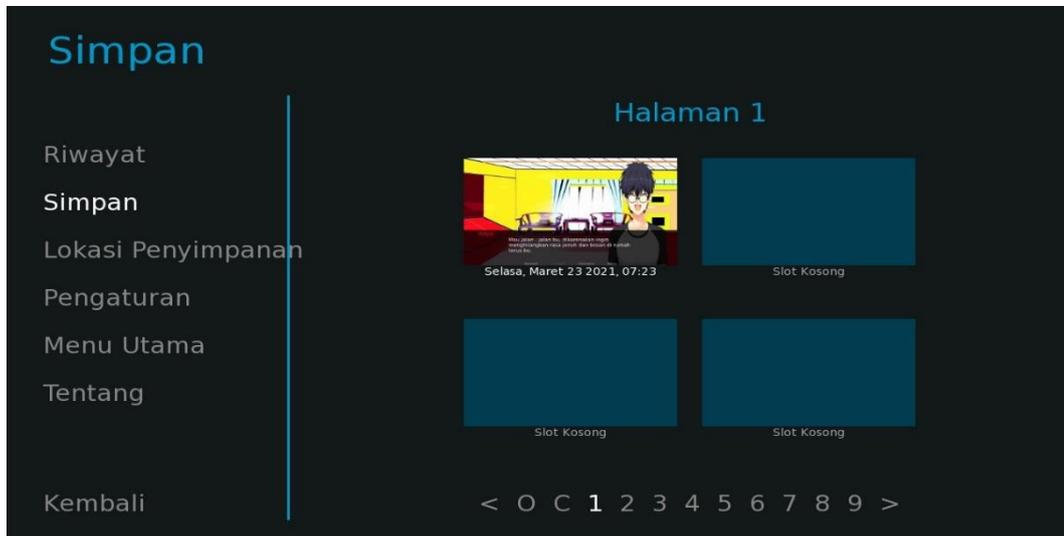
4.3.1.1 Halaman Utama



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama *Games*. Keterangan :

- a) Menu Mulai digunakan untuk memainkan permainan baru.
- b) Menu Lokasi Penyimpanan digunakan untuk menyimpan data *games* apabila sebelumnya telah melakukan *Save Data*.
- c) Menu Pengaturan digunakan untuk mengatur tampilan, *volume* suara, kecepatan text, dan sebagainya
- d) Tentang berisikan info *games* Ren'Py

4.3.1.2 Halaman *Save Data* dan *Load Data* Tersimpan



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Simpanan *Games*. Keterangan :

- a) Di halaman simpan kita sentuh nanti pada halaman tersebut maka akan tersimpan otomatis

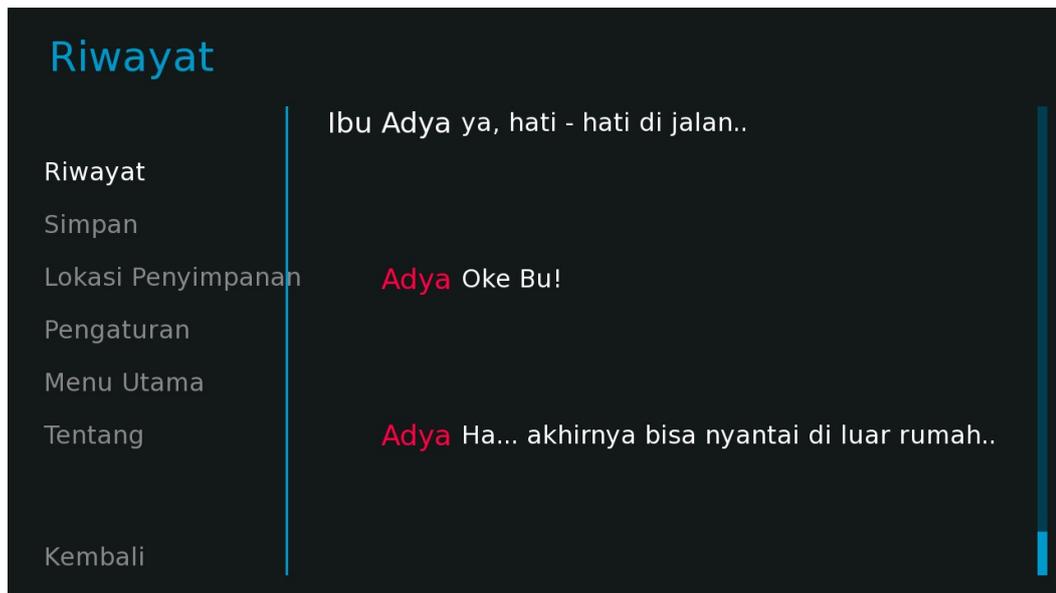


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Lokasi penyimpanan *Games*. Keterangan :

- a) Disini adalah halaman dimana data permainan akan disimpan

- b) Di halaman ini pengguna bisa meneruskan permainan jika telah mempunyai *save games* dan bisa melakukan *load games* untuk melanjutkan permainan.

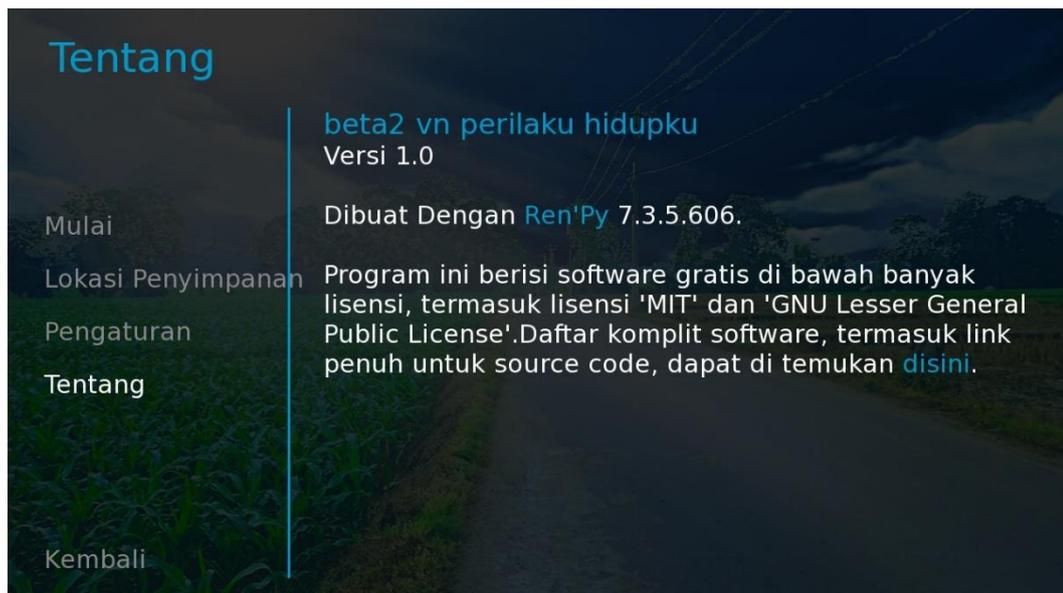
4.3.1.3 Halaman Riwayat *Dialog Games*



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Riwayat *Dialog Games*. Keterangan :

- a. Halaman Riwayat *Dialog* dapat memunculkan *history* dari permainan.

4.3.1.4 Halaman Tentang



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tentang *Games*. Keterangan :

- a. Halaman Tentang dapat memunculkan Keterangan dan versi *Ren'Py* dari yang digunakan

4.3.1.5 Halaman Pengaturan



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Riwayat *Dialog Games*. Keterangan :

- Halaman Pengaturan dapat mengatur *Skip* atau lompati permainan dengan pengaturan *text* tidak terlihat saat *skip*, *skip* sampai pilihan, dan *transisi* atau pergantian *scene*
- Halaman Pengaturan dapat juga dapat mengatur kecepatan *text*, waktu maju otomatis atau Games akan otomatis berjalan sendiri sampai terdapat pilihan, mengatur volume musik, dan mengatur volume suara.
- Halaman Pengaturan *Rollback Site* untuk mengatur rotasi saat pergeseran pada *games* dengan memiliki pengaturan matikan tidak ada rotasi saat *games* berjalan, kiri perputaran rotasi games saat bergerak kiri pada *smartphone*, dan kanan perputaran rotasi games saat bergerak kanan pada *smartphone*

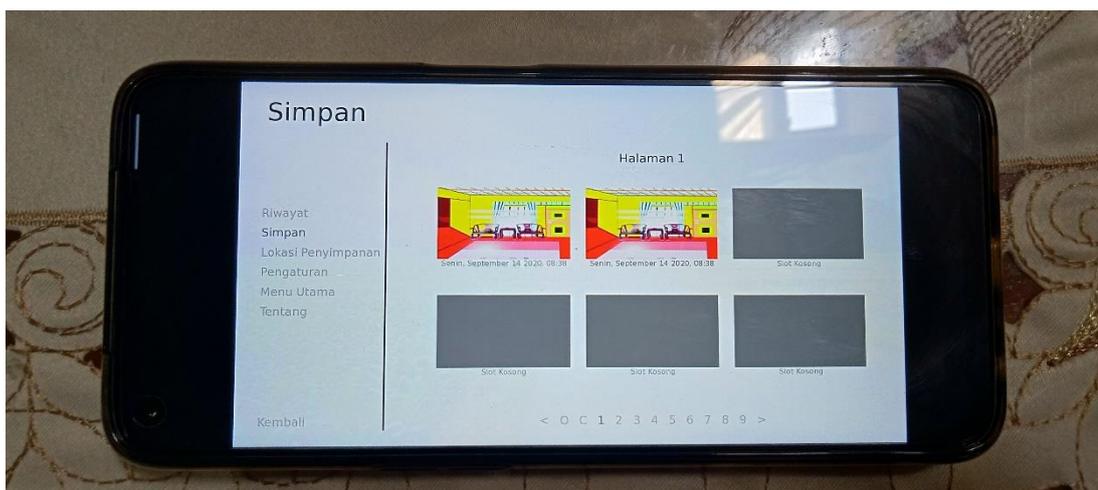
4.3.2 Mencoba Pengujian Fungsi Ke Perangkat Smartphone Android lain

Mencoba Pengujian fungsi dalam perangkat yaitu untuk menunjukkan hasil pengujian dapat berjalan dengan baik atau tidaknya di perangkat *smartphone* khusus *system* operasi android dengan menggunakan fungsi masing-masing menu dan halaman yang tersedia di Games Vn Perilaku Hidupku.

4.3.2.1 Pengujian Dalam *Smartphone* Realme 6



Gambar 4.7 Halaman Utama *Smartphone* Android 10.0



Gambar 4.8 Halaman Simpan *Smartphone* Android 10.0



Gambar 4.9 Halaman Permainan Pada *Smartphone* Android 10.0

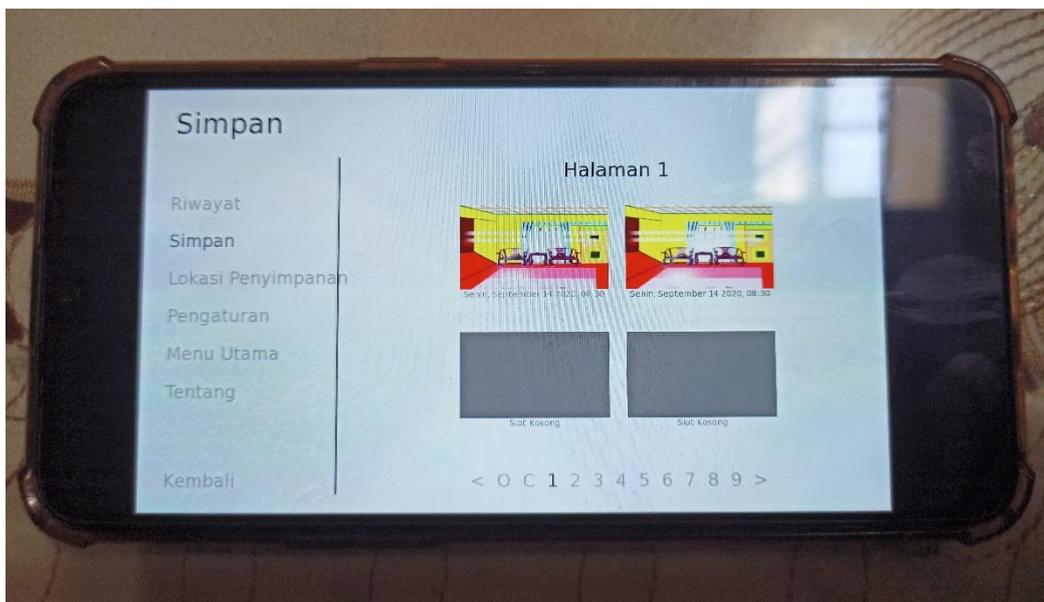


Gambar 4.10 Halaman Pilihan Pada Permainan Di *Smartphone* Android 10.0

4.3.2.2 Pengujian Dalam *Smartphone* Realme C2



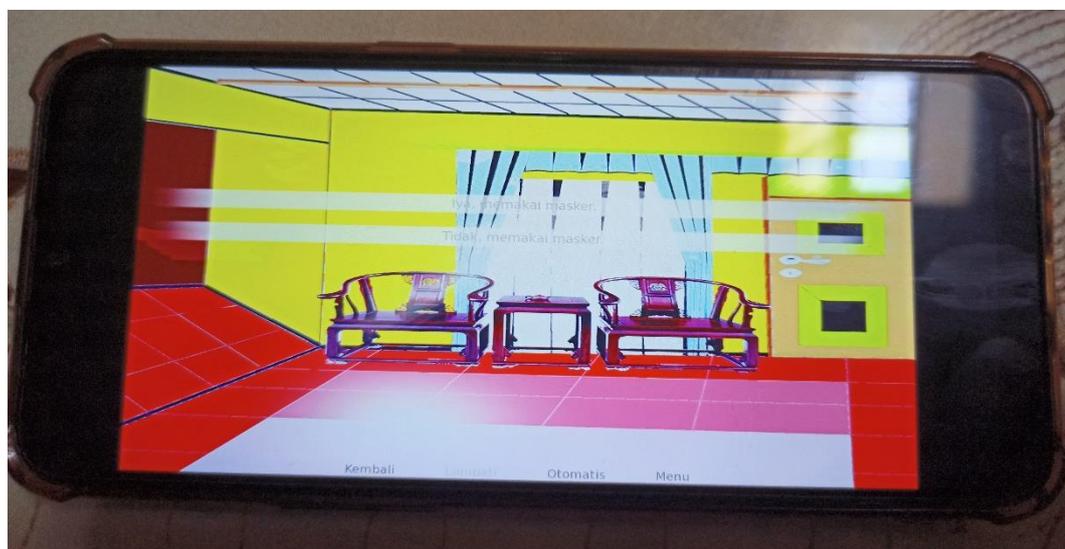
Gambar 4.11 Halaman Utama *Smartphone* Android 9.0



Gambar 4.12 Halaman Simpan *Smartphone* Android 9.0



Gambar 4.13 Halaman Permainan Pada *Smartphone* Android 9.0

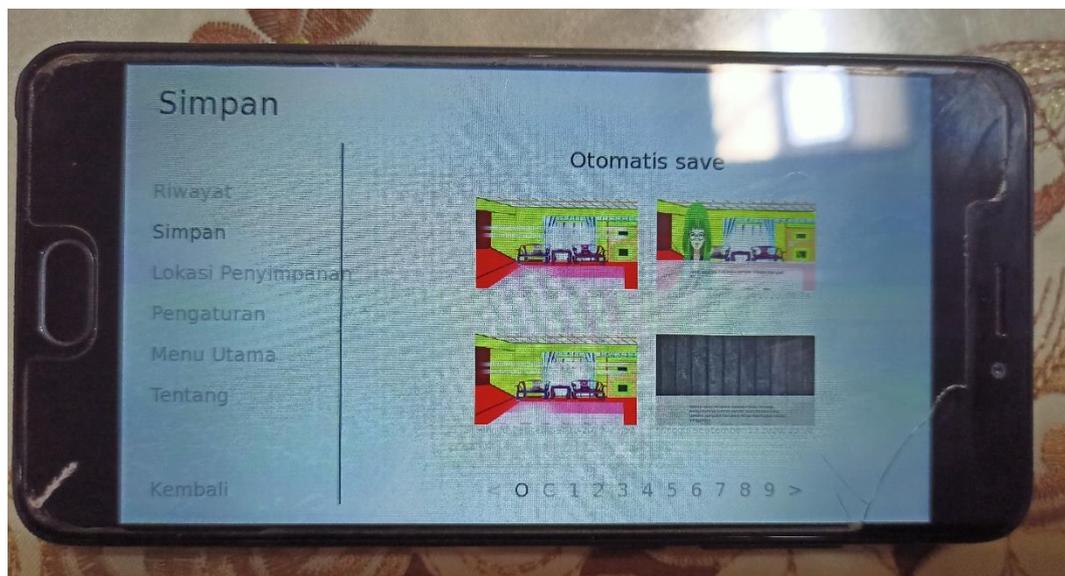


Gambar 4.14 Halaman Pilihan Pada Permainan Di *Smartphone* Android 9.0

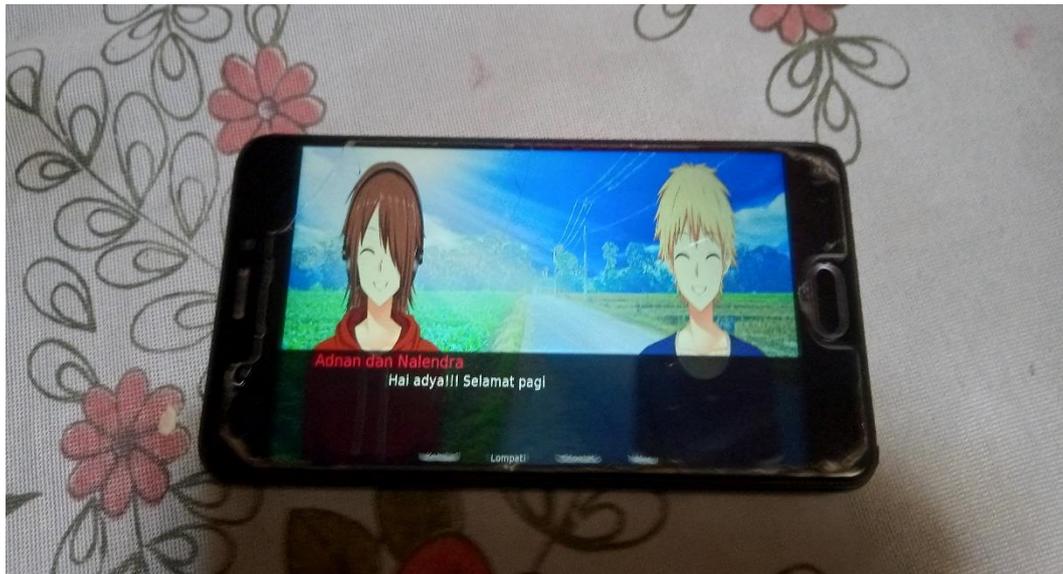
4.3.2.2 Pengujian Dalam *Smartphone* Meizu M6



Gambar 4.15 Halaman Utama *Smartphone* Android 7.0



Gambar 4.16 Halaman Simpan *Smartphone* Android 7.0



Gambar 4.17 Halaman Permainan Pada *Smartphone* Android 7.0



Gambar 4.18 Halaman Pilihan Pada Permainan Di *Smartphone* Android 7.0

Setelah dilakukan Pengujian di 3 *smartphone* Realme 6, Realme C2, dan Meizu M6 serta dilakukan pengujian pada jenis android 10.0, 9.0, dan 7.0. Pengujian fungsi – fungsi dari aplikasi berjalan dengan baik.