

2. *Game Skateboard Jet*

Game ini ditulis oleh Teguh Adi Wardoyo, dengan judul *Program Game Skateboard Jet dengan menggunakan Action Script pada Flash MX*.

Game Skateboard Jet ini berisi karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background, jenis *game Skateboard Jet* termasuk dalam Side Scrolling. *Game Skateboard Jet* memiliki *gameplay* yang sangat sederhana dengan alur penyelesaian misi untuk menguji papan skateboard dengan tenaga Jet. Algoritma data memegang peranan penting dalam suatu pemrograman. Penentuan estimasi jarak dan kecepatan rata-rata untuk menyelaraskan dengan bahan bakar, kecepatan dapat disesuaikan berdasarkan kontroling dari user sehingga hasil kendali Jet dapat terlihat seperti real pada *game*. [TEG06]

2.2 **Definsi Game**

Game merupakan suatu permainan yang terdiri dari beberapa obyek yang mempunyai karakter yang berbeda - beda dan digunakan menjadi satu dalam suatu alur yang di implementasikan di tiap - tiap *level*. *Game* dapat dibuat di dalam perangkat PC yang sederhana yang memiliki keterbatasan, seperti ukuran pada VGA Card (*Video Graphic Analog*), RAM (*Random Access Memory*), HD (*Hard Disk*). *Game* yang dibuat hendaknya sudah Full Screen supaya lebih menarik dan terdiri dari beberapa level. Ukuran kapasitas *game* dibuat bervariasi sesuai dengan kondisi besar kecilnya pengolahan citra yang ada di dalamnya

4.1.1.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk implementasi *game Mobil Balap dengan Berbasis Agent*, yaitu :

1. Processor Pentium 4 1.4 GHz
2. RAM minimal 256 MB
3. VGA minimal 64 MB
4. Monitor VGA dengan resolusi 1024 x 768
5. Keyboard dan mouse
6. Speaker

4.1.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk implementasi *game Mobil Balap dengan Berbasis Agent*, yaitu Macromedia Flash MX 2004. *Game* yang telah dirancang menggunakan Macromedia Flash MX 2004 selanjutnya masuk dalam tahap *publish* dengan format file *.exe* ataupun format lainnya yang mendukung pengoperasian *game Mobil Balap Berbasis Agent*. Melalui tahap *publish* dalam format *.exe* ini, maka *game* dapat dioperasikan tanpa menjalankan Macromedia Flash MX 2004.

4.1.2 Implementasi Rancangan Antarmuka

Pada bagian ini memuat gambaran penjelasan antarmuka yang terdapat pada sistem perangkat lunak *game* ini.

diproses untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada *game* ini. Pertanyaan dan kuisioner yang telah diisi oleh kesepuluh orang responden telah dilampirkan pada lampiran.

4.2.1.2 Hasil Pengujian Perangkat Lunak

Untuk memudahkan proses penghitungan hasil kuisioner, maka untuk tiap jawaban yang diberikan oleh kesepuluh orang responden diberikan *range* nilai sebagai berikut:

Nilai 1 untuk jawaban tidak baik.

Nilai 2 untuk jawaban kurang

Nilai 3 untuk jawaban sedang

Nilai 4 untuk jawaban baik

Nilai 5 untuk jawaban sangat baik

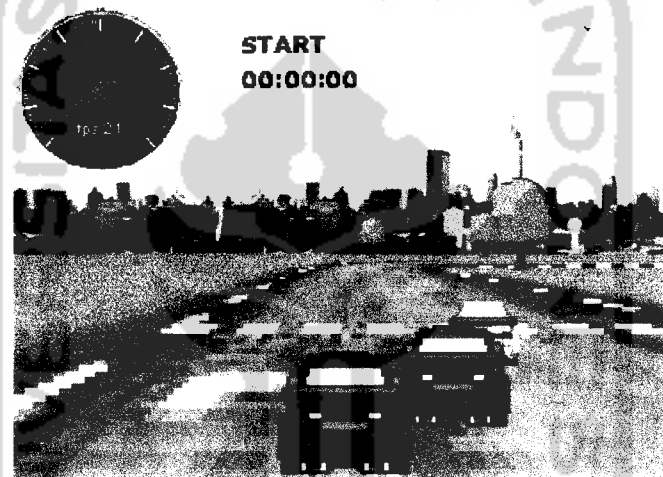
Dari nilai tersebut dapat digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dari jawaban responden, rumus untuk menghitung nilai rata-ratanya adalah :

$$\text{Rata-rata : } \frac{\Sigma \text{ nilai jawaban (jumlah nilai jawaban)}}{\Sigma \text{ responden (jumlah responden)}}$$

Dari kuisioner yang dibagikan kepada para responden, maka didapatkan hasil yang digambarkan pada tabel 4.1.



Gambar 4.14 Tampilan War Stage “*Racing Cars*”



Gambar 4.15 Tampilan War Stage “*Mode7 Racing*”

Perbedaan Gambar 4.14 dan 4.15 terlihat pada tampilan area permainan, meliputi tampilan mobil, pohon, area lintasan, background, speedometer dan tampilan musuh. Game “*Racing Cars*” membuat seluruh objek tampak 2 D dan juga sedikit nyata supaya dapat menarik perhatian *user*. Pada game “*Mode7 Racing*” tampilan interface, grafik, antarmuka, objek maupun background terasa kurang menarik.