PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN DASAR KOMPUTER LAPORAN PRATIKUM



Dosen Pengampu

<u>Slamet Triyanto, S.ST</u>

Disusun oleh:

Ferdi Rahmat NIM 202013005

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK KAMPAR
TA. 2020/2021

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmad dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas uas yang berjudul "Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Dasar Komputer"

Didalam laporan ini disajikan pembahasan yang meliputi Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Dasar Komputer tersebut.

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1. Bapak Slamet Triyanto, S.ST sebagai dosen pengampu.
- 2. Seluruh teman-teman khususnya program studi Teknik Informatika 1a yang tidak dapat di sebutkan satu-persatu namanya yang telah memberikan bantuan dan masukan sehingga tugas uas ini dapat terselesaikan.

Penulis mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepan.

Bangkinang, 01 Agustus 2021

penulis

DAFTAR ISI

KATA I	PENGANTAR	2
DAFTA	AR ISI	3
DAFTA	AR GAMBAR	5
BAB I.		6
PENDA	AHULUAN	6
A. I	ATAR BELAKANG	6
B. F	PERUMUSAN MASALAH	6
С. Т	ГUJUAN	7
BAB II		8
PERAN	ICANGAN APLIKASI	8
BAB III	I	10
HASIL	DAN PEMBAHASAN	10
A. S	SOURCE CODE	10
1.	Menu utama	10
2.	Cara bermain	11
3.	Profil	11
4.	Level 1	12
5.	Level 2	12
6.	Level 3	14
7.	Level 4	14
8.	Level 5	15
9.	Skor akhir	17
В. Т	TAMPILAN LAYAR	18
1.	Menu Utama	18
2.	Cara Bermain	18
3.	Profil	19
4.	Level 1	19

5.	Level 2	20
6.	Level 3	20
7.	Level 4	21
8.	Level 5	21
9.	Skor Akhir	22
10.	Jawaban Salah	22
BAB IV PENUTUP		23
A. K	Kesimpulan	23
B. S	aran	23
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Source code menu utama	10
Gambar 3. 2 Source code cara bermain	11
Gambar 3. 3 Source code profil	11
Gambar 3. 4 Source code level 1	12
Gambar 3. 5 Source code level 2	13
Gambar 3. 6 Source code 3	14
Gambar 3. 7 Source code level 4	15
Gambar 3. 8 Source code level 5	16
Gambar 3. 9 Source code skor akhir	17
Gambar 3. 10 Tampilan layar menu utama	18
Gambar 3. 11 Tampilan layar cara bermain	18
Gambar 3. 12 Tampilan layar profil	19
Gambar 3. 13 Tampilan layar level 1	19
Gambar 3. 14 Tampilan layar level 2	20
Gambar 3. 15 Tampilan layar level 3	20
Gambar 3. 16 Tampilan layar level 4	21
Gambar 3. 17 Tampilan layar level 5	21
Gambar 3. 18 Tampilan layar skor akhir	22
Gambar 3. 19 Tampilan layar jawaban salah	22

BABI

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan sistem yang terkomputerisasi sangat diperlukan dalam segala bidang misalnya untuk perorangan maupun instansi perusahaan serta pemerintahan. Manfaat dari perkembangan teknologi informasi bagi pengguna yang melakukan pengolahan data yang berfungsi menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, tepat dan relevan.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih membuat dinamika sosial pada masyarakat saat ini mengalami perubahan yang semakin pesat. Oleh karena perubahan terlalu cepat banyak masyarakat yang tertingal oleh teknologi apalagi tentang komputer kebanyakan orang hanya mengenal smartphone dan komputer hanya sebatas tau saja.

Permasalahan yang dialami terjadi karena kurangnya edukasi tentag komputer dan juga harga komputer yang bisa dibilang relatif mahal oleh karena itu orang enggan ingin tahu tentang komputer padahal dengan komputer bnyak sekali pekerjan yang bisa di selesaikan dengan komputer mulai dari transfer data, mengolah data dan lain-lain.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat "*Game* Edukasi Pengenalan Dasar Komputer" yang berfungsi untuk memperkenalkan atau mengedukasi masyarakat untuk mengenal komponen dasar tentang komputer sambil bermain *game*.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapatlah rumusan masalah pada tugas ini yaitu Bagaimana cara membuat aplikasi *game* edukasi pengenalan dasar komputer dengan menggunakan bahasa java netbeans?

C. TUJUAN

Tujuan dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah :

- a. Menyelasaikan tugas untuk UAS mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek.
- b. Membuat aplikasi game edukasi pengenalan dasar komputer.

BAB II

PERANCANGAN APLIKASI

A. Gambaran umum aplikasi

1. Tentang aplikasi

- a. Aplikasi game ini di buat untuk pengenalan dasar tentang komputer untuk pemula.
- b. Game edukasi merupakan media alternatif untuk mengenalkan komputer kepada pemula apalagi untuk anak-anak dan juga sebagai media pembelajaran yang efektif.
- c. Alikasi ini bisa di gunakan untuk anak-anak usia sekolah dasar, menengah pertama, menengah atas maupun orang-orang yang ingin mengenal tentang komputer.
- d. Aplikasi ini juga dibuat agar orang-orang tidak ketinggalan tentang tenologi karena sekarang teknologi sangat pesat perkembangannya.

2. Bentuk aplikasi

Game pengenalan komputer ini adalah salah satu permainan yang di rancang untuk kebutuhan edukasi atau pengetahuan. Cara bermainnya pun sangat mudah untuk dimainkan bagi semua kalangan.

Bentuk permainannya adalah pertanyaan mengenai seputar perangkat dan fungsi komputer dengan jawaban pilihan ganda seperti layaknya kita menjawab ujian, yaitu pemain tinggal mengklik salah satu jawaban dari setiap pertanyaan yang tampil. Untuk 1 kali putaran permainan ada sekitar 5 level yang harus di mainkan dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Setelah selesai menyelesaikan semua tahap/level tiap permainan, pemain akan mendapatkan score dari hasil total jawaban yang benar.

B. Rancangan Alur Aplikasi

1. Alur Program (flowchart) Mulai Tampil menu utama Pilih Menu Mainka Cara profil bermain n game Tampil Cara Mulai Bermain Buat profil bermain selesai

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. SOURCE CODE

1. Menu utama

```
public class MENU_UTAMA extends javax.swing.JFrame (
5 日
        public MENU_UTAMA() (
             //this.setUndecosted(true);
             //this.setLoostionRelativeTo(null);
             this.setExtendedState(MAXINIEED_BOIM);
10
             initComponents();
11
12
13
         @SuppressWarnings("unchecked")
14
15 @ Generated Code
67 private void jButtoniActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
            new mulai_bermain().setVisible(true);
63
71 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
  new cara_bermain ().setVisible(true);
73
75 private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
new profil ().setVisible(true):
77
78
79
90 F
         public static void main(String args[]) (
81
             java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() (
84
               public void run() (
                   new HENU_UTAMA().setVisible(true);
85
            112
87
69
         private javax.awing.JButton jButton1;
91
         private javax.awing.JButton jButton2;
         private javax.swing.JButton jButton3;
92
93
         private javax.swing.JLabel jLabell;
94
98
96
```

Gambar 3. 1 Source code menu utama

2. Cara bermain

```
public class cara bermain extends javax.swing.JFrame (
   Đ
          public cara bermain() (
              this.setExtendedState(MANINIZED SOTH);
              initComponents();
          %SuppressWarnings("unchecked")
   E Generated Code
48
   private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) [
49
      dispose();
51
52
53 E
          public static void main(String args[]) (
              java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() (
01
                public word run() (
                    new cara bermain().setVisible(true);
58
59
             1);
68
67
             Variables mediaration - do not modify
62
63
          private javax.swing.JButton |Button);
          private javax.swing.Jlabel | | Labell/
65
          private javax.swing.JScrollPane jScrollPanel;
66
          private javax.swing.JTextArea jTextAreal;
67
          // End of variables
68
```

Gambar 3. 2 Source code cara bermain

3. Profil

```
public class profil extends javax.swing.JFrame |
         private final skor_akhir sa = new skor_akhir();
 4 public profil() (
              initComponents();
               this.setExtendedState(MAXIMIEED_BOIW);
          SSuppressWarnings ("unchecked")

    □ Generated Code

   private word txtlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) [...] lines
   private word jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
 20
 81
                   dispose();
 82
84 🖹 private wold jButtoniMouseClicked(java.awt.event.HouseEvent svt) [...3 lines]
57
55
89
          public static void main(String args[]) (
           java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() (
                 public word run() (
92
                      new profil().setVisible(true);
90
94
              152
95
96
               wrighter declaration - do not monity
97
          private javax.swing.JButton jButtoni;
98
          private javax.swing.Jlabel jlabell;
private javax.swing.Jlabel jlabel2;
99
100
          private javax.swing.JLabel jlabel3;
101
          private javax.swing.JPanel jPanell;
102
          private javam.swing. JTemtField tmtl;
103
          private javax.swing.JTextField 1x02;
104
105
```

Gambar 3. 3 Source code profil

```
1 [ import statio java.awt.Frame.MAXIMIZED BOTH;
      public class mulai bermain extends javax.swing.JFrame (
 6 E
          public mulai_bermain() (
              initComponents();
               this.setExtendedState (MAXIMITED BOTE);
10
11
          @SuppressWarnings("unchecked")
   131
132 private void jButton6ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
                    // TODO add your handling code here
      dispose();
133
134
135
136 private void jTextFieldlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
138
139
140 private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
141
              new level_2 ().setVisible(true);
142
143
144 | private void jButton7ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
145
              javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "JEWARAN AMDR SALAH, SHOR BILL ");
             dispose();
147
148
149 private void jButton@ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) |
150
               javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "JAWASAN ANDA SALAR, SEDE 0111 "):
151
             dispose () I
152
153
154 private void jButton9ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
155
              javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "JAWARAN ANDR SALAM, SECR 0!!! ");
156
             dispose();
157
158 🗐
        public static void main(String args[]) (
159
              java.awt.EventQueue.invokeLater(new Bunnable() (
91
                 public void run() (
                     new mulai_bermain().setVisible(true);
163
164
             111
165
           // Variables declaration - So see modify
167
          private javas, swing, JButton | Buttonly
168
169
          private javax.swing.JButton jButton6;
170
          private javax.awing.JButton jButton7/
171
          private javas.swing.JButton jButton8;
172
          private javam.swing.JButton jButton9;
173
          private javax.swing.JLabel | | labell;
174
          private javax, swing. Jlabel | | Jlabell;
175
          private javax.swing.Jlabel jlabels:
176
          private javax.swing.JLabel planelty
177
          private javax.swing.JLabel jLabel5;
178
          private javam.swing.Jlabel jlabeld;
175
          private javax.swing.JTextField jTextFieldl:
180
181
182
```

Gambar 3. 4 Source code level 1

```
public class level 2 extends tavax.swing.JFrame |
 3 🗇
           public level_2() (
              initComponents();
 5
              this.setExtendedState (NAMINITES_BOTE);
           $SuppressWarnings("unsheaked")
    E Generated Code
162
    private void jTextFieldlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
163
             javax.swing.JOptionPane.showNessageDislog(null, "JAWABAW ANDA SALAH, SKOR ANDA 20 111 ");
164
              new NEWU_UTANA ().setVisible(true);
166
167
    B
          private word jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) [
168
              javax.swing.JOptionPane.shovMessageDialog(null, "JAWABAN AUGA SKLAH, SHOR ANGA IO !!! ");
165
              new MENU UTANA ().setVisible(true);
171
172
    E ...
           private vaid jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
173
174
              new level 3 ().setVimible(true);
175
    private void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) [
177
178
              javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "JEWARAN ANDA SALRH, SHOR ANDA 30 111 ");
            new MENU UTAMA () .setVisible(true);
179
180
181 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) [
            javax.swing.JOptionPene.showMessageDialog(null, "SAWASAN ANDA EALAN, SHOW ANDA 25 (1) ");
152
            new MENU_UTAMA ().setVisible(true);
154
185
10€ [3
           public static word main (String args[]) (
              java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() [...5 lines ));
192
193
           / Pariables Sectoration - do her sectiful
194
          private tavax, swing, JButton (Button);
195
19€
          private javax.eving. SButton | Buttonly
          private javax.swing.JButton jButton3;
196
           private javax.swing.JButton |Button4;
194
           private javax.awing.Jlabel jlabeli;
          private javax.swing.JLabel jlabelly
200
          private javax.swing.Jlabel jlabelly
201
          private javax.swing.Jlabel jlabel4;
203
           private javax.swing.Jlabel jlabel;;
204
          private javax.swing.Jlabel jlabel#/
205
           private Savax. swing. JPanel SPanell;
206
          private javax.swing.JPanel 3Fanel2;
207
           private javax.swing.JPanel jFanol3;
208
           private javax.swing.JPanel jFanels;
205
           private javax.swing.JPanel jPanelS;
           private javax.swing.STextField jTestField;
210
211
212
```

Gambar 3. 5 Source code level 2

```
public class level 3 extends javax.swing.JFrame (
 3 4 6
          public level 3() (
              initComponents();
              this.setExtendedState(NAXYMIZED_ROTH);
          #SuppressWarnings("unchecked")

    □ Generated Code

201
   private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
202
           javax.swing.JOptionFane.showMessageDielog(null, "Javanas ARDA BALBE, BROW BANDA 50 !!! ");
           new MENU UTAMA ().setVisible(true);
203
204
   private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
20€
207
              javax.swing.JOptionPane.showNessageDialog(null, "JAMARAN ANDA SALAH, SHOE ANDA 40 !!! ");
           new MENU UTAMA ().setVisible(true);
208
209
210
211
   private word jButtonZActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
212
            javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "Javanas ARDA SALAH, SECO ANDA 40 111 "):
           new MENU UTAMA ().setVisible(true);
213
214
216 | private void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
217
                 new level 4 ().setVisible(true);
    . 1
218
219
220 日
          public static word main(String args[]) |
221
222
              Look and feel setting code (optional)
243
              /* Create and display the form */
244
              java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() [...5 lines ]);
251
233
          private javax.swing.JButton jButtoni;
253
          private javax.swing.JButton jButtonl;
254
          private javax.awing.JButton jButtonil;
256
          private javax.swing.JButton jButton4;
257
          private javax.swing.Jlabel | | Labell;
258
          private javax. swing. Jlabel jlabell;
          private javax.swing.Jlabel jlabel3;
259
          260
          private javax.swing.JLabel jLabels;
262
          private javax.swing.dLabel jLabel6:
261
          private javax.swing.JFanel jFanell;
264
          private javax.swing.JPanel jPanel2:
          private javax.swing.JPanel 3Fanel3;
265
          private javax.swing.JFanel jFanel4;
267
          private javas.swing.JFanel jFanel%;
268
          private javax.awing.JTextField |TextField];
269
276
```

Gambar 3. 6 Source code 3

```
public class level 4 extends javax.swing.JFrams (
          public level 4() {
              initComponents();
               this.setExtendedState (MAXIMISSE_SOTE) /
          @SuppressWarnings("unchecked")
   (F)
160
   E
          private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
141
            javax.swing.JOptionFane.showMessageDielog(null, "JAWABAN INDA SALAH, SWOM ANDA 60 !!! ");
162
           new MENU_UTAMA ().setVisible(true);
143
165
166 private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
              javax.swing.JOptionPane.showMessageDialog(null, "JAWARAH AHDA SALAM, SKOR AHDA 60 111 ");
147
           new MENU UTAMA ().setVisible(true);
168
170
171
   private void jButton4ActionPerformed(jave.ewt.event.ActionEvent evt) (
272
              new level 5 ().setVisible(true);
173
175 🗇
          private void jButtonlActionPerformed()ava.awt.event.ActionEvent evt) (
176
              javax.swing.JOptionPane.showMessageDislog(null, "JAWARAN AMDA SALAM, SECR AMDA 60 111 ");
           new MENU UTAMA ().setVisible(true);
177
178
179
          public static void main(String args[]) (
181
                 Set the Missing look and feel
   (1)
182
               Look and feel setting code (optional)
203
               / Create and display the form "/
204
              java.awt.EventQueue.invokeLater(new Runnable() (...5 lines ));
210
211
212
213
          private javax.swing.JButton jButtonl;
          private javax.swing.JButton |Button];
215
          private javax.swing.JButton jButtonS;
21€
          private javax.ewing.JButton jhutton4;
          private javax.swing. Tabel | | Jabell;
217
          private javax.swing.JLabel jLabell;
216
219
          private javax.swing.JLabel jLabels;
220
          private javax.swing. TLabel | | Labels;
221
          private javax.swing. JLabel jLabels;
222
          private javax.swing.Jlabel jlabels;
          private javax.swing. Jlabel 7 label 7;
223
          private javax.swing.JPanel jPanell;
          private javax.swing.JPanel jVanell;
226
          private javax.swing.JFanel jFanels;
227
          private javax.swing. JPanel 97 anel 97
228
          private javax.swing.JPanel | Fanel5;
229
          private javax.swing.JPanel jPanel0;
230
          private javax.swing.JTextField jTextField1;
231
237
```

Gambar 3. 7 Source code level 4

```
public class level 5 extends javax.swing.JFrams (
 4
          public level_5() (
              initComponents();
 5
              this.setExtendedState (NANIMIZED BOTH);
          @SuppressWarnings("unchecked")
 10 - Generated Code
154
          private void jTextFieldlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent eyt) {
156
157
158
159 日
          private wold jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
160
                javax.swing.JOptionFane.showMessageDialog(null, "JAWABAN ARUA SALAS, SRIM ARUA 86 111 *);
            new MENU_UTAMA ().setVisible(true);
161
162
163
164 🗇
          private void jButton3ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
165
              javax.awing.JOptionPane.showNessageDialog(null, "JAWAHAN AMDA SALAH, SECO AMDA 80 111 ");
166
            new MENU_UTAMA ().setVisible(true);
167
168
          private void jButton4ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
170
              javax.swing.JOptismPane.showNessageDialog(null, "JAMARAN ANDA SALAH, SHOW ANDA 80 111 ");
           new MENU_UTAMA ().setVisible(true);
173
172
173
174 [7]
          private word jBottonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
175
              new skor_akhir ().setVisible(true);
174
177
178 []
          public static void main(String args[)) (... %1 lines )
210
211
          private javax.swing.JButton jButtonl;
212
          private javax.swing.JButton jbuttond;
213
          private javax.swing.JButton |ButtonSi
214
          private javax.ewing.JButton | Buttoni:
215
          private javax.swing. JLabel jLabel;
21€
          private javax.swing.dLabel jlabel;
217
          private javax.swing.JLabel jLabelly
          private javax. swing. JLabel | [Labels;
218
          private javax.swing.Jlabel jlabelh;
219
          private javax.swing.JLabel jLabels;
221
          private javam.swing.JFanel jPanell;
222
          private javax.swing.JPanel jPanel2;
223
          private javax.swing.JPanel ;Panel3;
224
          private javax.swing.JFanel jFanels;
          private javax.swing.JPanel jPanel6;
22€
          private javax.ewing.JTextField jTextFieldl;
227
228
```

Gambar 3. 8 Source code level 5

9. Skor akhir

```
public class skor akhir extends javax.swing.JFrame (
 public class skor ak

public skor akh

initComponer

this.setExte

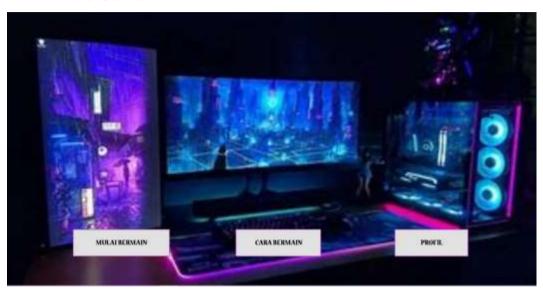
SuppressWarr

Generated Code
               public skor_akhir() (
                    initComponents();
this.setExtendedState(MAXIMIZED_BOTH);
                 @SuppressWarnings("unchested")
72
73 Private void jButtonlActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) (
 74 75
76
77 private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent ovt) (
78 new mulai_bermain ().setVisible(true);
79
 80
 81 (1)
               public static void main(String args[]) [...31 lines ]
112
113
               // Teriables Seclaration - In mot modifi
             private javax.swing.JButton jButtonl;
private javax.swing.JButton jButtonl;
private javax.swing.Jlabel jlabel;
114
115
117
               private javam.ewing.Jlabel jlabell;
               private javax.awing.JLabel |Lahel8;
private javax.awing.JLabel |Label4;
private javax.awing.JPanel |Panel1;
118
119
120
122
123
```

Gambar 3. 9 Source code skor akhir

B. TAMPILAN LAYAR

1. Menu Utama



Gambar 3. 10 Tampilan layar menu utama

Pada menu utama ini kita disuruh untuk memilih pilihan menu berupa mulai bermain, melihat cara bermain, dan membuat profil.

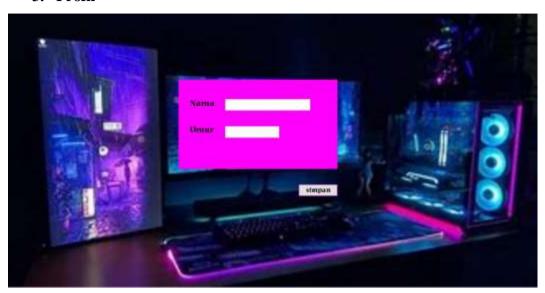
2. Cara Bermain



Gambar 3. 11 Tampilan layar cara bermain

Pada pilihan cara bermain ini menampilkan cara-cara bermain di aplikasi game ini.

3. Profil



Gambar 3. 12 Tampilan layar profil

Pada profil ini kita disuruh membuat profil diri berupa nama dan umur pemain dan ketika telah diisi lalu klik simpan untuk menyimpan data.

4. Level 1



Gambar 3. 13 Tampilan layar level 1

Di bagian ini kita masuk ke soal pertama level 1 dimana kita disuruh untuk memilih jawaban yang benar. Cara menjawabnya tinggal mengklik jawaban yang kita rasa benar. Jika jawaban benar nanti kita langsung naik ke level 2 dan kalau jawaban salah akan muncul message box yang menyebut jawaban anda salah dan sistem otomatis membawa anda kembali ke menu utama.



Gambar 3. 14 Tampilan layar level 2

Ketika jawaban kita benar di level satu maka kita langsung naik ke level 2 ini untuk menjawab soalnya sama, kita hanya mengklik jawaban yang mana menurut kita benar.

6. Level 3



Gambar 3. 15 Tampilan layar level 3

Ketika jawaban kita benar di level sebelumnya maka kita langsung naik ke level ini untuk menjawab soalnya sama, kita hanya mengklik jawaban yang mana menurut kita benar.



Gambar 3. 16 Tampilan layar level 4

Ketika jawaban kita benar di level sebelumnya maka kita langsung naik ke level ini untuk menjawab soalnya sama, kita hanya mengklik jawaban yang mana menurut kita benar.

8. Level 5



Gambar 3. 17 Tampilan layar level 5

Ketika jawaban kita benar di level sebelumnya maka kita langsung naik ke level ini untuk menjawab soalnya sama, kita hanya mengklik jawaban yang mana menurut kita benar.

9. Skor Akhir



Gambar 3. 18 Tampilan layar skor akhir

Ketika jawaban di level 5 benar maka sistem akan otomatis membawa anda ke halaman ini, pada halaman ini anda dapat memilih pilihan main lagi atau keluar jika anda memilih main lagi anda akan dibawa lagi ke menu utama kalau anda pilih keluar maka sistem akan menutup aplikasinya.

10. Jawaban Salah



Gambar 3. 19 Tampilan layar jawaban salah

Nah jika jawaban anda salah akan keluar mesege box yang berisi seperti tampilan di atas. Setelah anda klik ok di mesege box maka sistem akan otomatis membawa anda kembali ke menu utama.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari laporan tugas uas yang telah dibuat terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Tugas UAS mata kuliah Pemrograman Berbasis Objek telah di kerjakan.
- b. Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Komputer berhasil dibangun.

B. Saran

Dari aplikasi yang telah dibangun, penulis memberikan saran sebagai berikut:

a. Perlu dilakukan pengembangan ulang terhadap fitur-fiturnya.

DAFTAR PUSTAKA

 $\underline{http://eprints.umpo.ac.id/1498/4/BAB\%20I.pdf}$