

## LAMPIRAN A: KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

Nama :

Umur :

Setelah anda menjalankan Aplikasi *Education Game* untuk Pengajaran Bahasa Inggris pada Anak-anak, silahkan isi data-data dibawah ini dengan memberikan tanda ☒ untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat dengan aplikasi tersebut.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
3. Ketepatan ukuran tulisan  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
10. Kesesuaian tampilan animasi  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
11. Kesesuaian ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi education game sebagai pembelajaran bahasa Inggris  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik
12. Ketepatan penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris dalam game.  
☐ Tidak Baik      ☐ Kurang Baik      ☐ Baik      ☐ Sangat Baik

13. Kesesuaian materi exercise dengan dengan materi pembelajaran yang terdapat dalam game

☐ Tidak Baik

☐ Kurang Baik

☐ Baik

☐ Sangat Baik

14. Kemudahan pengoperasian aplikasi

☐ Tidak Baik

☐ Kurang Baik

☐ Baik

☐ Sangat Baik

15. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan

☐ Tidak Baik

☐ Kurang Baik

☐ Baik

☐ Sangat Baik

Pengisi Quisioner

## LAMPIRAN B: LISTING PROGRAM

### **Tampilan *Fullscreen*:**

```
fscommand("fullscreen",true);  
Stage.scaleMode="exactFit";  
stop();
```

### **Berpindah *Frame*:**

```
on(release){  
    gotoAndStop(2);  
}
```

### **Berpindah *Scene*:**

```
on(release){  
    stopAllSounds();  
    _root.levelku="easy"  
    gotoAndStop("vocab1",1);  
}
```

### **Fungsi *Pause***

```
function pause() {  
    _root.timer.mulai = 1;  
}  
function resume() {  
    _root.timer.mulai = 0;  
}
```

### **Sistem *Timer*:**

```
onClipEvent(load){  
    detik = 0 ;  
    menit = 1 ;  
    mulai = 1 ;  
    count = 0;  
}
```

```
onClipEvent(enterFrame){  
    if(mulai == 0){  
        count++;  
        if(count >= 12){  
            detik -= 1 ;  
  
            if(detik < 0){  
                detik = 59 ;  
                menit -= 1  
            }  
            count = 0;  
        }  
    }  
}
```

```
if(detik < 10){  
    tampil_detik = "0" + detik ;  
}else {  
    tampil_detik = detik ;  
}  
  
if(detik==60){  
    tampil_detik="00"  
}
```

```

        if(menit < 10){
            tampil_menit = "0" + menit ;
        }else {
            tampil_menit = menit ;
        }

        if(menit == 0 and detik ==0 ){
            mulai = 1 ;
            _root.gotoAndStop ("frame_kalah") ;
        }
    }
}

```

### **Mengatur Musik dalam *File* dengan *Linkage*:**

```

var musikku:Sound = new Sound();
musikku.attachSound("Music3");
musikku.start(0,999);

on(release){
    gotoAndStop(2);
    _root.musikku.stop();
}

on(release){
    gotoAndStop(1);
    _root.musikku.start(0,999);
}

```

**Acak Soal:**

```
jawaban = "";
kunci = "";
nilai = 0;
nomor_soal = 0;
bank_soal = new Array(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19,
20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30);
sudah = new Array(0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
0, 0, 0, 0);
naik = -1;
function acak_soal(lvl) {
    if (lvl == "easy") {
        n = 10;
        hasil = new Array(0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
    } else if (lvl == "medium") {
        n = 20;
        hasil = new Array(0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
    } else if (lvl == "hard") {
        n = 30;
        hasil = new Array(0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0);
    }

    for (i=0; i<n; i++) {
        belum = 0;
        while (belum == 0) {
            item = random(30);
            if (sudah[item] == 0) {
                belum = 1;
                sudah[item] = 1;
                hasil[i] = bank_soal[item]+1;
            }
        }
    }
}
```

```

    }
}

    }

    }

acak_soal(_root.levelku);
trace(hasil);

on(release){
    timer.mulai = 0;
    nomor_soal+=1
    naik+=1
    trace(naik)
    gotoAndStop(hasil[naik]) ;
}

on(release){
    if (_root.levelku == "easy"){
        n = 10;
    }else if (_root.levelku == "medium"){
        n = 20;
    }else if (_root.levelku == "hard"){
        n = 30;
    }
    nomor_soal+=1
    if(jawaban == kunci){
        nilai += 100 ;
    }
    naik+=1
    gotoAndStop(hasil[naik]) ;
    if(nomor_soal > n){
        _root.timer.mulai = 1 ;
    }
    if(nilai > 800){
        gotoAndStop("frame_menang")
    }
}

```

```

        }else{
            gotoAndStop("frame_kalah")
        }
    }
}

```

### **Sistem *High Score***

```

function rekamData(user, skor, levels) {
    Cookies = SharedObject.getLocal("hgscore", "/");
    hgdata = new Array();
    if (Cookies.data.myList != null) {
        hgdata = Cookies.data.myList;
        //load data dari cookies
    }
    hgdata.push({pengguna:user, totalnilai:skor, levelmu:levels});
    //input data
    if (Cookies.data.myList != null) {
        //pengurutan data
        hgdata.sortOn("totalnilai",
Array.DESENDING | Array.NUMERIC);
    }
    if (hgdata.length>5) {
        hgdata.pop();
    }
    Cookies.data.myList = hgdata;
    Cookies.flush();
    loadData();
}

function loadData() {
    Cookies = SharedObject.getLocal("hgscore", "/");
    hgList = Cookies.data.myList;
    for (n=0; n<5; n++) {

```



```

        set("highscore"+(n+1).toString(),
        "");
    }
    for (var n = 0; n<hgdata.length; n++) {
        if (hgList[n].pengguna != null) {
            set("highscore"+(n+1).toString(), " | "+hgList[n].pengguna+" | "+hgList[n].totalnilai+"
            | "+hgList[n].levelmu);
        }
    }
}
function clearData() {
    for (n=0; n<5; n++) {
        set("highscore"+(n+1).toString(),
        "");
    }
    Cookies = SharedObject.getLocal("hgscore", "/");
    Cookies.data.myList = null;
    Cookies.flush();
}

```

### Menu Exercise:

```

on (release) {
    benar=0;
    salah=0;
    gotoAndStop(2);
}

```

```

on (keyPress "<Enter>") {
    benar=0;
    salah=0;
    gotoAndStop(2);
}

```

```
}
```

```
on (release){  
    benar=benar+1;  
    gotoAndStop(3);  
}
```

```
on (release){  
    salah=salah+1;  
    gotoAndStop(3);  
}
```

```
on (release){  
    benar=benar+0;  
    salah=salah+0;  
    gotoAndStop(3);  
}
```

```
on (release){  
    benar=benar+1;  
    gotoAndStop(24);  
    nilai=((benar)*10-(salah)*5);  
    nama2 = nama;  
}
```

```
on (release){  
    salah=salah+1;  
    gotoAndStop(24);  
    nilai=((benar)*10-(salah)*5);  
    nama2 = nama;  
}
```

```
on (release) {  
    salah =salah+0;
```

```
        benar = benar + 0;  
        gotoAndStop(24);  
        hasil = ((benar) * 10 - (salah) * 0);  
        nama2 = namaku;  
    }  
}
```

### **Menutup Aplikasi:**

```
on(release){  
    fscommand("quit");  
}
```