Game Tebak Gambar Seputar Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)

Dheanovita Malika 20620002

Teknik Komputer 2A

Program Studi D3 Teknik Komputer

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Samarinda

Email :dheanovitaxtkja@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang puzzle berbasis smartphone Android untuk remaja dengan sisi edukasi. Manfaat bermain yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak hingga remaja
- 2) Dapat menumbuhkan minat belajar dari remaja hingga anak-anak
- 3) Dapat meningkatkan pemahaman tentang bentuk Software, Hardware dan Brainware.

Game *edukasi* ini dirancang untuk usia remaja (15-18) untuk smartphone Android. Saat merancang game tebak gambar seputar teknik komputer dan jaringan (TKJ) ini, kami diminta untuk menjawab pertanyaan dan kami diberikan gambar dan gambar jawaban dari pertanyaan tersebut. Seperti apa bentuk pertanyaannya? Anda dapat meminta bantuan dengan penjelasan [1]

1.PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan seiring dengan itu kebutuhan masyarakat akan kemudahan sarana untuk membantu masyarakat dalam melakukan pekerjaannya. Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang mempercepat pekerjaan manusia. Teknologi informasi tidak hanya diterapkan di berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, perkantoran, bisnis dan militer, tetapi juga di dunia hiburan.

Melihat situasi ini, jika perkembangan teknologi dapat dipadukan dengan sejarah dan budaya, maka manfaat penggunaan perangkat mobile dapat mempermudah dan mempercepat pencarian informasi, serta tambahan informasi sejarah dan budaya. Namun, jika informasi diri tidak menyenangkan, maka inovasi seperti membuat aplikasi seperti game diperlukan. Saat ini, permintaan untuk menggunakan smartphone berbasis Android sangat besar, bukan hanya sebagai alat komunikasi. Ada juga berbagai jenis hiburan, seperti permainan

Permainan adalah hobi yang populer, dan anak-anak, remaja, dan orang dewasa bermain di berbagai lingkungan. Industri game juga berkembang pesat, termasuk pertumbuhan industri game Indonesia yang sudah mulai merambah ke industri game internasional. Game-game ini memiliki klasifikasi sendiri berdasarkan jenis permainannya. Ada banyak jenis permainan sendiri. Salah satu permainan edukatif yang banyak diminati oleh anak-anak, remaja dan dewasa saat ini adalah permainan tebak-tebakan.

Permainan kuis tebak gambar trivia adalah permainan atau semangat dimana pemain mencoba menebak gambar yang benar (secara individu atau kelompok). Selain itu, permainan tebak-tebakan juga digunakan dalam pendidikan dan serupa untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau pengembangan keterampilan.

Dari uraian di atas, penulis mengembangkan permainan yang tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga dapat dimainkan.. Berdasarkan Penjelasan diatas penulis, dalam laporan TA ini penulis bermaksud mengangkat judul “PEMBUATAN APLIKASI GAME KUIS TEBAK GAMBAR “TEBAK GAMBAR SEPUTAR TKJ ” BERBASIS ANDROID”[2]

2.METODE/PERANCANGAN

QuickApp Ninja. Platform berbasis web ini memungkinkan penggunanya membuat suatu game sederhana dengan memanfaatkan template yang sudah disediakan sehingga mudah digunakan. Untuk langkah-langkahnya sebagai berikut. [3]

- **Masuk ke situs QuickApp Ninja**

Link untuk situs tersebut adalah <https://quickappninja.com/> . Jika sudah, maka tampilan akan seperti pada gambar 1

Gambar 1 Tampilan dari web Quick Ninja App

kemudian pilih Start Now dan kita akan diminta untuk login apabila belum login. Disini kita bisa menggunakan akun Google untuk login.

- **Mulai Membuat game**

Jika sudah berhasil login, kita akan dibawa kehalaman baru gambar 2. pilih Create New Game.

Gambar 2 Proses tahap membuat game

Kemudian, pilih salah satu template yang sudah disediakan.

Gambar 3 Memilih game yang akan dibuat

Sebagai contoh disini kita akan membuat game tebak gambar, pilih template yang ke 2 (posisi tengah) dengan menekan use this template.

- **Sesuaikan Desain**

Selanjutnya kita dapat mengganti desain seperti warna background sesuai dengan keinginan kita.

Gambar 4 Mengganti desain background sesuai keinginan

untuk mengganti warna tema cukup mengklik menu theme, kemudian pilih warna yang sudah tersedia. Untuk membuat splash screen (halaman yang pertama muncul), klik menu splash screen kemudian sesuaikan desain background. Jika ingin menggunakan Logo sendiri, pilih upload logo. Sebagai contoh, disini saya menggunakan logo dari Teknologi Riau.

Gambar 5 Menambah logo dan berikan warna pada logo game yang kita inginkan

- **Mengisi content game**

Setelah selesai mendesain, selanjutnya kita akan mengisi content dari permainan. Untuk bisa masuk ke menu ini, pilih menu content yang ada dibagian atas. Kemudian kita akan dibawa ke menu content dan akan disuruh memilih bahasa. kemudian scroll kebawah, maka kita akan menemukan tampilan seperti dibawah ini.

Gambar 6 Menambah content

Silahkan upload image yang akan menjadi isi pada permainan, serta isi pertanyaan dan jawaban. sebagai contoh, disini saya membuat content wisata di Riau dengan 5 level. Untuk jumlah level dapat disesuaikan sesuai keinginan.

Gambar 7 Hasil dari membuat content

- **Sound**

Kemudian pilih sound pada bagian atas, sesuaikan dengan keinginan.

- **Sesuaikan Icon Aplikasi**

Selanjutnya kita sesuaikan icon aplikasi dengan mengklik icon pada menu bagian atas. Pilih jenis icon, kemudian upload gambar yang akan dijadikan icon.

Gambar 8 Hasil icon aplikasi

- **Sesuaikan Game Setting**

Pilih menu Setting pada bagian atas dan sesuaikan game setting. Kita dapat memberi nama dari aplikasi ini.

Gambar 9 Setting game

- **Generate APK**

Selanjutnya klik generate apk.

Gambar 10 Aplikasi sudah selesai dan bisa di download

- **Download APK**

Ketika selesai generate, klik titik tiga pada bagian kanan kemudian pilih download apk. Tunggu sampai proses download selesai. Jika sudah, copy file hasil download ke android. Selanjutnya cari file tersebut pada android kemudian install aplikasi. Silahkan jalankan gamenya.

- **Hasi**

Gambar 11

Ketika kita menjawab quis dan jawabannya benar akan timbul seperti gambar 11 diatas

Perancangan

Menu Aplikasi Tebak Gambar

Gambar 12 Diagram aplikasi game Tebak Gambar

Rancangan Inteface (Antar Muka)

Gambar 13

Gambar 14

Gambar 15

Gambar 13,14,15 Sketsa diagram dari proses pembuatan game tebak gambar

3.Hasil Aplikasi

Gambar 16
Menampilkan logo game

Gambar 17
Menjawab pertanyaan game

Gambar 18
Menmpilkan jawaban benar dan mendapatkan poin 90

Gambar 19
Menmpilkan poin yang sudah didapatkan

Gambar 20
Menampilkan membeli koin

Gambar 21 Menampilkan sudah membeli koin

Gambar 22
Menampilkan untuk share link game ke whatsapp,messenger,dll

Gambar 23 Menampilkan peraturan gam

Gambar 24 Menampilkan Reting game

Gambar 25 Menampilkan naik level

Gambar 31 Menampilkan tentang game

4. PEMBAHASAN

- **Pengertian Permainan Tebak Gambar**

Dalam kamus bahasa Indonesia “game” diartikan permainan. Permainan adalah bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan,. Game adalah aktivitas kompleks dengan aturan, gameplay, dan budaya. Perjudian adalah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan. Di sini, pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan teknis atau buatan. Permainan memiliki aturan yang bertujuan untuk membatasi tindakan pemain dan memutuskan permainan. Game adalah kata bahasa Inggris, yang berarti permainan dasar. Permainan dalam hal ini mengacu pada konsep agile mind. Bisa juga diartikan sebagai ruang pengambilan keputusan dan tindakan dalam permainan. Ada beberapa tujuan menarik dalam permainan yang harus dicapai oleh pemain.[4]

- **Manfaat Permainan Tebak Gambar**

Manfaat dalam permainan tebak gambar ini antara lain:

- 1) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi.
- 2) Membangun kerjasama antar kelompok melalui komunikasi lewat gambar.
- 3) Meningkatkan perkembangan emosi.
- 4) Pengembangan ketrampilan sosial dasar anak

- **Tujuan Permainan Tebak Gambar**

Tujuan permainan tebak gambar yaitu untuk membangun keakraban, kepercayaan, kerjasama, komunikasi, konsentrasi dan kepekaan, kreativitas dan imajinasi.

- **Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Tebak Gambar**

- **Kelebihan**

- Teka-teki itu menarik karena memiliki unsur persaingan, tetapi masih bisa diperdebatkan karena tidak diketahui sebelumnya siapa yang akan menang atau kalah.
- Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bersama, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran aktif.
- Memberikan umpan balik segera. Umpan balik yang cepat tentang apa yang terjadi membuat proses pembelajaran lebih efektif.
- Teka-tekinya sangat fleksibel. Salah satu fitur hebat dari gim ini adalah keserbagunaannya. Gim ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan dengan sedikit penyesuaian pada alat, aturan, dan masalah.
- Dokumen yang menebak gambar mudah dibuat dan diduplikasi. Instruktur dan siswa dapat membuat sendiri. Bahan yang digunakan murah. Mahalnya material dan biaya pembuatan game tidak secara akurat mengukur seberapa buruk game tersebut.

- **Kelemahan**

- Saya tidak mengikuti aturan teknis dan implementasinya karena menyenangkan untuk dimainkan.
 - Ketika mensimulasikan situasi sosial, kuis cenderung menyederhanakan konteks sosial, sehingga tidak mungkin untuk tidak memberikan kesan buruk pada siswa.
 - Partisipasi dalam semua tujuan *ekspansi* penting agar *ekspansi* menjadi lebih *efisien* dan *efektif*, tetapi sebagian besar permainan hanya berisi beberapa tujuan.
- [5]

5.KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil pembahasan pembuatan game dan memberikan saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan game dimasa akan datang.

Dampak positifnya kita bisa belajar yang belum pernah kita pelajari lewat game, entah itu bahasanya maupun cara berfikir untuk memenangkan game tersebut. dampak negatifnya dapat merusak mata karna terlalu lama memainkan game tersebut

6. SARAN

Diharapkan pada pengembangan selanjutnya, game ini dibuat berbasis mobile misalnya windows, phone dan IOS

7.DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. V Dian sano, “PERANCANGAN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK-ANAK USIA TK,” *Infotech J. Technol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2018, doi: 10.37365/it.v4i1.6.
- [2] J. Kuswanto, “Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V,” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, 2019, doi: 10.24176/sitech.v2i1.3315.
- [3] R. Ramli, M. T. Batubara, and B. M. A. Saragih, “PERANCANGAN LAYOUT DAN GRAFIS APLIKASI GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BERBASIS ANDROID,” *J. Teknol. dan Ilmu Komput. Prima*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: 10.34012/jutikomp.v1i1.320.
- [4] duniapcoid, “Pengertian Games,” *Dunia Pendidikan*, 2021. .
- [5] N. Fitriani, N. Ransi, A. N. Basyarah, and ..., “Sistem Informasi Alumni Program Studi Ilmu Komputer FMIPA Universitas Halu Oleo dengan API Berbasis Web,” *Just TI (Jurnal Sains ...*, 2021.

Link Publikasi OSF

<https://osf.io/up2t6/>