Game Detektif Samad Memberantas Koruptor Berbasis *Desktop*

Galih Santika Barnas

Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
E-mail : galihbarnaz@yahoo.com

ABSTRAK

Adanya kebiasaan memberi yang dianggap lumrah dan masih sangat kurangnya pemahaman masyarakat terhadap bentuk-bentuk tindakan yang mengarah kepada tindakan korupsi mengakibatkan kebiasaan koruptif terus berlangsung di kalangan masyarakat, terutama di kalangan remaja. Fenomena ini kemudian diadaptasikan kedalam sebuah permainan *game desktop* sebagai sarana penyampaian pesan kepada kalangan remaja terhadap sikap anti korupsi.

Game Detektif Samad Memberantas Koruptor ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dan untuk pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall*. Model analisis dalam pemodelan berorientasi objek menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). *Game* yang dibangun akan di uji dengan menggunakan metode pengujian *black box* dan *white box* dengan tahap pengujian alpha dan beta.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor berhasil menyampaikan pesan tentang fenomena korupsi yang marak terjadi khususnya di Indonesia dan *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor juga dapat memberikan pemahaman terhadap korupsi dan bentuk-bentuk yang mengarah pada tindakan korupsi kepada kalangan remaja.

Kata Kunci : *Game*, Korupsi, Algoritma Greedy

1. PENDAHULUAN

Asal kata korupsi berasal dari bahasa latin, yang merupakan perpaduan dua kata yaitu *com* yang berarti bersama-sama dan *rumpere* yang berarti pecah atau jebol. Yang kemudian diadaptasi dalam bahasa Inggris yaitu *corrupt*. Istilah korupsi juga bisa dinyatakan sebagai suatu perbuatan tidak jujur atau penyelewengan yang dilakukan karena adanya suatu pemberian. Dalam prakteknya, korupsi lebih dikenal sebagai menerima uang yang ada hubunganya dengan jabatan tanpa ada catatan administrasinya. Secara Hukum Pengertian korupsi telah dimuat di dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1971 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.

Tanpa disadari, korupsi muncul dari kebiasaan yang dianggap lumrah dan wajar oleh masyarakat umum. Seperti memberi hadiah kepada pejabat/pegawai negeri atau keluarganya sebagai imbalan jasa sebuah pelayanan. Sayangnya kebiasaan itu dipandang lumrah sebagai bagian dari budaya ketimuran. Kebiasaan koruptif yang terus berlangsung di kalangan masyarakat, salah satunya disebabkan masih sangat kurangnya pemahaman masyarakat terhadap bentuk-bentuk tindakan yang mengarah pada tindakan korupsi terutama kalangan remaja.

Fenomena ini dapat diadaptasikan kedalam sebuah permainan *game desktop* sebagai sarana pemahaman kalangan remaja terhadap korupsi, dimana saat ini game merupakan salah satu bentuk hiburan yang sangat diminati terutama oleh kalangan remaja. Saat ini perkembangan *game* sangat cepat, sehingga *game* bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi, melainkan *game* juga dapat menjadi media alternatif menyampaikan pesan untuk para penggunanya.

1.1 Permainan (*Game*)

Game merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. *Game* atau permainan ini pun tidak sembarangan dimana di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunaannya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar alur permainan pun jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting *map*, *level*, alur cerita bahkan efek yang ada dalam *game* tersebut.

1.1.1 Permainan video (*Video Game*)

Permainan *video* (*video game*) adalah permainan yang menggunakan interaksi antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya *score* yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang

ada di dalam permainan video tersebut. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *platform*, contohnya adalah komputer pribadi (*personal computer*) ataupun konsol permainan (*game console*).

1.1.2 Permainan Komputer (*Computer Game*)

Permainan komputer adalah permainan video yang di mainkan pada komputer pribadi, dan bukan pada konsol permainan. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana menjadi sangat kompleks dan mutakhir.

Permainan online (*online game*) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan internet sebagai media interaksinya.

Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client – client* yang terhubung dapat memainkan permainan dapat melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan client adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*. Contoh permainan online adalah *Ragnarok Online*, *DoTA*, *World of Warcraft.*

1.1.3 Konsol Permainan (*Game Console*)

Konsol permainan adalah sebuah mesin elektronik yang dirancang khusus untuk memainkan permainan video. Perangkat keluarannya biasa berupa monitor komputer atau televisi dan alat masukan utamanya berupa sebuah pengendali. Konsol permainan yang pertama kali dibuat adalah *Atari*, kemudian dilanjutkan dengan *Nintendo* yang sukses pada tahun 1985-1989. Konsol permainan modern sekarang ini antara lain adalah *Playstation* buatan perusahaan *Sony*. Untuk *Console* yang berbentuk kecil dan dapat dibawah kemana-mana biasa disebut *Portable Console*.

2 ISI PENELITIAN

2.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Pada sub bab ini akan membahas mengenai sistem atau prosedur yang sedang berjalan pada aplikasi *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor berbasis *Dekstop*

2.2 Analisis Masalah

Berdasarkan analisis sistem yang dilakukan dengan mengevaluasi terhadap pengetahuan kalangan remaja tentang fenomena korupsi di Indonesia, maka masalah yang dihadapi oleh kalangan remaja dalam melakukan pengenalan tentang *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor adalah sebagai berikut:

1. Perlunya memberi pesan anti korupsi kepada kalangan remaja.
2. Kurangnya media hiburan yang mengangkat fenomena korupsi yang marak terjadi khususnya di Indonesia.

2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan kegiatan untuk merancang aplikasi yang akan di bangun, tahapannya dimulai dari perancangan komponen *game*, perancangan antarmuka, perancangan pesan dan jaringan semantik dari *game* "Detektif Samad Memberantas Koruptor".

2.3.1 Perancangan Komponen Permainan

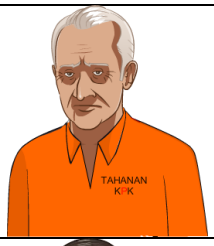
Didalam bagian ini akan dijelaskan karakter, dan *item* yang terdapat pada *game* "Detektif Samad Memberantas Koruptor".

2.3.2 Karakter *Game*

Di dalam bagian ini akan dijelaskan karakter-karakter yang terdapat pada *game* ini seperti yang bisa dilihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Karakter *Game*

No	Karakter	Keterangan
1		Nama karakter: **Detektif Samad** merupakan karakter utama yang berjuang memberantas koruptor.
2		Nama karakter: **Bapak Mafia Pajak** sebagai koruptor utama yang harus diburu Detektif Samad di *level* 3.
3		Nama karakter: **Bapak Mafia Pembangunan** sebagai koruptor utama yang harus diburu

		Detektif Samad di *level* 3.
5		Nama karakter: **Jaksa Licik** sebagai koruptor utama yang harus diburu Detektif Samad di *level* 1.
6		Nama karakter: **Polisi Nakal** sebagai koruptor utama yang harus diburu Detektif Samad di *level* 2.
7		Nama karakter: **Tikus Negara** sebagai musuh Detektif Samad di *level* 2.

2.3.3 *Item* Game

Item pendukung yang digunakan pada aplikasi *game* "Detektif Samad Memberantas Komputer". Berikut ini tabel 2.2 yang menjelaskan deskripsi item pada aplikasi "Detektif Samad Memberantas Koruptor".

Tabel 2.2 *Item Game*

No	*Item*	Keterangan
1		Nama item: **Uang gepok**, item yang bisa digunakan untuk memancing Jaksa Licik di *level* 1
2		Nama item: **Kardus,** item yang digunakan Detektif Samad untuk bersembunyi di *level* 1
3		Nama item: **Karung Uang Kecil**, item yang harus dikumpulkan di *level* 2 .
4		Nama item: **Foto Bukti Suap,** item yang bisa didapatkan di *level* 2.
5		Nama item: **Potongan Foto Bukti Suap**, item yang harus di susun kembali di lanjutan *level* 2.
6		Nama item: **Karung Uang Besar**, item yang harus di kumpulkan di lanjutan *level* 3.

2.3.4 Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan *storyboard* ide cerita dapat disampaikan kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji sehingga menghasilkan persepsi yang sama. Berikut merupakan *storyboard* dari *game* "Detektif Samad Memberantas Koruptor":

1. *Storyboard Level* 1

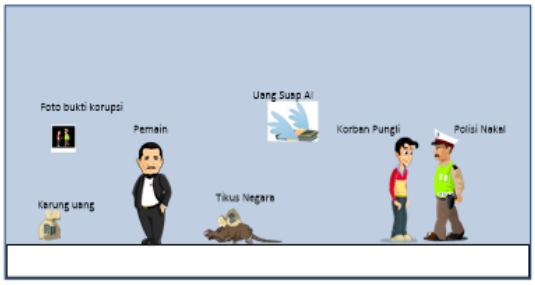
Storyboard untuk *level* 1 pada aplikasi ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.1 *Storyboard Level* 1

2. *Storyboard Level* 2

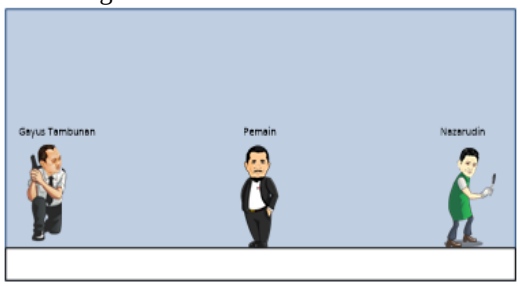
Storyboard untuk *level* 2 pada aplikasi ini dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.2 *Storyboard Level* 2

3. *Storyboard Level* 3

Storyboard untuk rintangan 3 pada aplikasi ini dapat dilihat sebagai berikut :



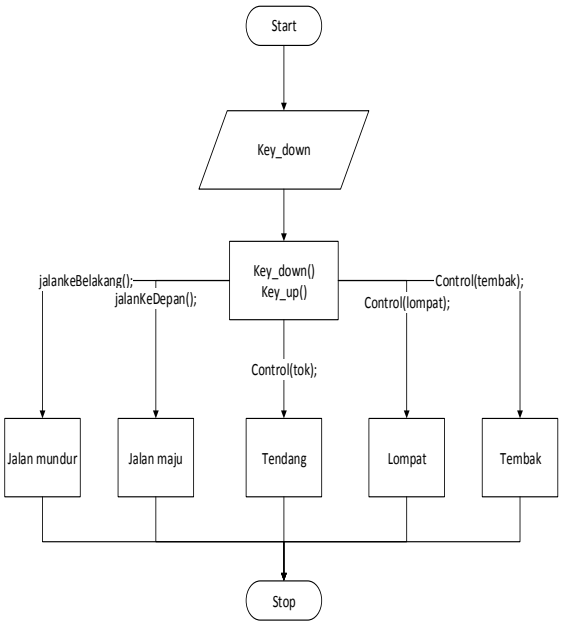
Gambar 2.3 *Storyboard Level* 3

2.3.5 Perancangan Metode

Perancangan metode merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan ke dalam suatu program. Perancangan metode menjelaskan tentang bagaimana program aplikasi berjalan.

1. *Method Handler*

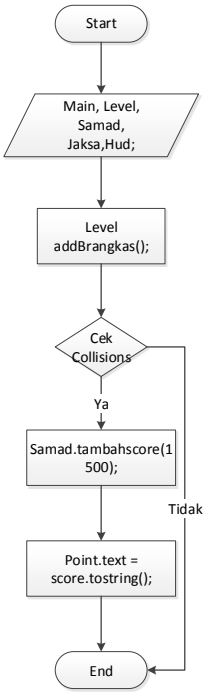
Method ini dipanggil ketika pemain menggerakan karakter. Peracangan metode ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.4 *Method Handler*

2. *Method* Mendapatkan Skor (Brangkas)

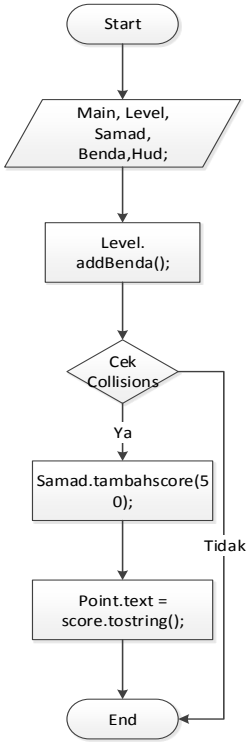
Method ini dipanggil ketika karakter mendapatkan bukti korupsi brangkas di *level* 1. Peracangan metode ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.5 *Method* Mendapatkan Skor (Brangkas)

3. Method Mendapaatkan Skor (Kantong Uang)

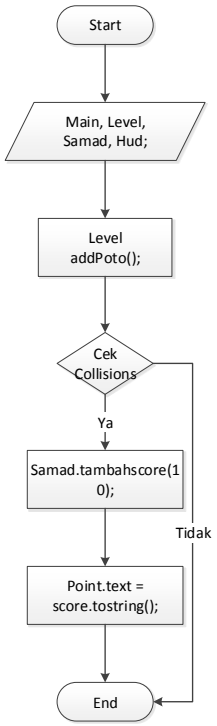
Method ini dipanggil ketika karakter mendapatkan bukti korupsi kantong uang di level 2. Peracangan metode ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.6 *Method* Mendapatkan Skor (Kantong Uang)

4. *Method* Mendapatkan Skor (Poto)

Method ini dipanggil ketika karakter mendapatkan bukti korupsi foto di level 2. Peracangan metode ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.7 *Method* Mendapatkan Skor (Poto)

2.4 Implementasi dan pengujian

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi permainan yang dibangun, yaitu game Detektif Samad Memberantas Koruptor. Hasil perancangan pada tahap sebelumnya kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman. Setelah tahap implementasi selesai, maka dilakukan tahap pengujian terhadap aplikasi permainan Detektif Samad Memberantas Koruptor.

2.4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap dari aplikasi yang sudah dibangun dan dirancang. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap sistem aplikasi yang telah dibangun sehingga dapat memberikan masukan demi berkembangnya sistem aplikasi yang telah dibangun. Adapun sistem aplikasi yang telah dibangun adalah *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor. Selain itu, dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi yaitu sebagai berikut:

2.4.2 Implementasi Perangkat Keras

Implementasi perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat dilihat pada spesifikasi tabel 2.3:

Tabel 2.3 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosesor	2.0 GHz keatas
2	RAM	2 GB
3	*Harddisk*	250 GB
4	VGA *Card*	256 MB
5	*Display*	Resolusi 1280 x 800
6	*Keyboard* & *Mouse*	Standar
7	*Speaker*	Standar

2.4.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pemain untuk menjalankan *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat dilihat pada spesifikasi tabel 2.4:

Tabel 2.4 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows (Windows XP, Vista, 7, 8)
2	*Tool Compiler*	Adobe Flash

2.5 Implementasi Aplikasi

Aplikasi *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor merupakan sebuah *game adventure* yang memberikan pemahaman terhadap korupsi dan bentuk-bentuk yang mengarah pada tindak korupsi. Game Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat dijalankan pada sistem operasi Windows dan harus sudah terinstal Adobe Flash. Apabila Adobe Flash belum terinstal, maka game Detektif Samad Memberantas Koruptor tidak dapat dimainkan, dikarenakan file apliksai game ini berekstensi *Small Web Format* (.swf) yang dapat berjalan dengan dukungan Adobe Flash.

2.6 Pengujian *Alpha*

Pengujian alpha merupakan pengujian program yang dilakukan oleh pembuat *game* ataupun orang-orang yang terlibat didalamnya. Pengujian alpha hanya untuk sirkulasi internal dan masalah (*error*) atau ketidak lengkapan yang terdapat dalam *game*. Proses pengujian terhadap aplikasi akan menggunakan *blackbox testing* dan *whitebox testing*.

2.6.1 Skenario Pengujian Aplikasi

a. Pengujian *Black Box*

Rencana pengujian yang akan dilakukan pada pengujian *Black Box* ini selengkapnya terlihat pada tabel 2.5 berikut ini.

Tabel 2.5 Skenario Pengujian Aplikasi

No	Kelas Uji	Detail Uji	Jenis Uji
1	Mulai main	Memulai *game*	*Black Box*
2	Menggerakan karakter	Pergerakan karakter dengan masukan *keyboard*	*Black Box*
3	*Pause*	Menampilkan pilihan menu pause *game*	*Black Box*
4	Mendapatkan bukti korupsi	Menampilkan proses mendapatkan bukti korupsi	*Black Box*
5	*Option*	Menampilkan *option game*	*Black Box*
6	Keluar	Keluar dari *game*	*Black Box*

2.6.2 Pengujian Beta

Untuk mengetahui tanggapan dan penilaian pengguna terhadap game ini. Telah disebarkan kuisioner kepada 30 responden berdasarkan pada sasaran user. Perhitungan untuk kuisioner menggunakan skala likert, dimana terdapat lima peryataan. Setiap pertanyaan mempunyai bobot nilai seperti berikut.

1. Sangat Setuju atau Sangat Sulit : 5 poin
2. Setuju atau Sul : 4 poin
3. Biasa Saja : 3 poin
4. Tidak Setuju, Tidak Sulit : 2 poin
5. Sangat Tidak Setuju, Sangat Tidak Sulit : 1 poin

Data hasil kuisiokan yang telah diberikan dapat dicari presentasinya dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{S}{Skorideal} \times 100\ \%$$

Keterangan :
P = Nilai persentase yang dicari
S = Jumlah frekuensi jawaban dikalikan dengan nilai pernyataan
Skorideal = Nilai pernyataan tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel

Berikut ini hasil perhitungan persentasi dari jawaban yang dipilih oleh 30 responden terpilih untuk dijadikan sampel penelitian *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat dilihat pada tabel 2.6 sampai tabel 2.12.

1. Pengolahan pertanyaan ke-1 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah tampilan *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor ini menarik?"

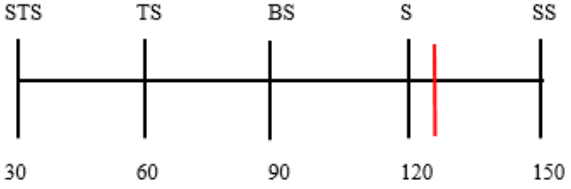
Tabel 2.6 Pengolahan pertanyaan ke-1 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	8	40
Setuju	4	18	72
Biasa Saja	3	4	12
Tidak Setuju	2		
Sangat Tidak Setuju	1		
JUMLAH		30	124

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{124}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 82\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap tampilan yang ada pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 82% dengan responden 30 orang (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.



Gambar 2.8 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Kesatu

2. Pengolahan pertanyaan ke-2 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah *Game* ini mudah digunakan?"

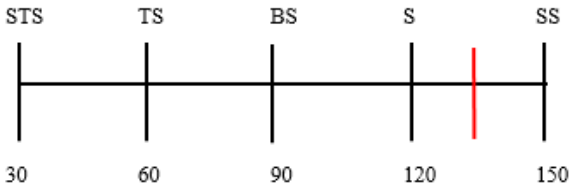
Tabel 2.7 Pengolahan pertanyaan ke-2 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	14	40
Setuju	4	14	72
Biasa Saja	3	2	12
Tidak Setuju	2		
Sangat Tidak Setuju	1		
JUMLAH		30	132

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{132}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 88\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap kemudahan bermain pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 88% dengan responden 30 orang (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.



Gambar 2.9 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Kedua

3. Pengolahan pertanyaan ke-3 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Menurut anda, bagaimana tingkat kesulitan *game* ini?"

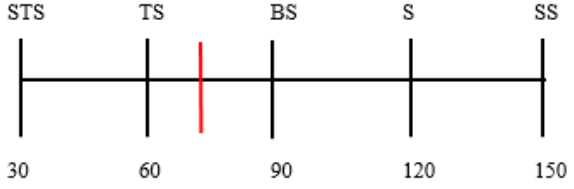
Tabel 2.8 Pengolahan pertanyaan ke-3 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Sulit	5		
Sulit	4	1	4
Biasa Saja	3	10	30
Tidak Sulit	2	15	30
Sangat Tidak Sulit	1	4	4
JUMLAH		30	68

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{68}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 45\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap tingkat kesulitan yang ada pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 45% dengan responden 30 orang (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Tidak Sulit.



Gambar 2.10 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Ketiga

4. Pengolahan pertanyaan ke-4 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah kontrol *game* pada *keyboard* memudahkan anda bermain?"

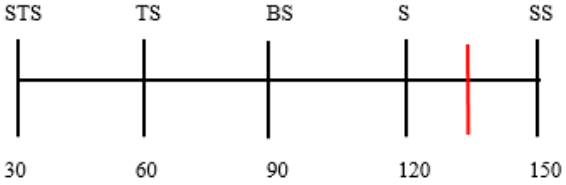
Tabel 2.9 Pengolahan pertanyaan ke-3 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	14	40
Setuju	4	14	72
Biasa Saja	3	2	12
Tidak Setuju	2		
Sangat Tidak Setuju	1		
JUMLAH		30	132

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{132}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 88\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap tingkat kesulitan yang ada pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 88% dengan responden 30 orang (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.



Gambar 2.11 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Keempat

5. Pengolahan pertanyaan ke-5 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah *game* ini dapat memberikan anda pemahaman terhadap korupsi serta bentuk-bentuk yang mengarah pada tindakan korupsi?"

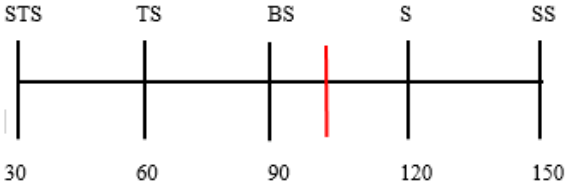
Tabel 2.10 Pengolahan pertanyaan ke-5 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	16	64
Biasa Saja	3	11	33
Tidak Setuju	2	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	4	4
JUMLAH		30	110

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{110}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 73\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap pemahaman terhadap korupsi dan bentuk-bentuk yang mengarah pada tindakan korupsi yang ada pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 73% dengan responden 30 (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Setuju.



Gambar 2.12 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Kelima

6. Pengolahan pertanyaan ke-6 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah *game* ini berisi telah menyampaikan pesan tentang fenomena korupsi?"

Tabel 2.11 Pengolahan pertanyaan ke-6 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

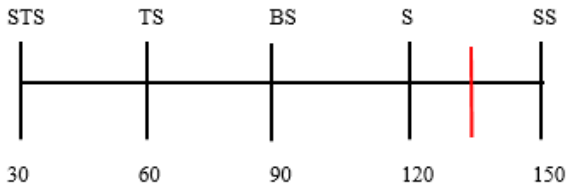
Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Setuju	5	11	55
Setuju	4	18	72
Biasa Saja	3	1	3
Tidak Setuju	2		
Sangat Tidak Setuju	1		
JUMLAH		30	130

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{130}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 86\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap penyampaian pesan tentang fenomena korupsi yang ada pada *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 86% dengan responden 30 (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Sangat Setuju.

.



Gambar 2.15 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Keenam

7. Pengolahan pertanyaan ke-7 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor.

"Apakah anda tertarik untuk memainkan *game* ini lagi?"

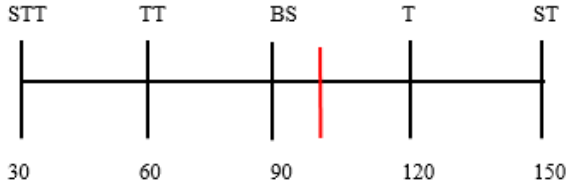
Tabel 2.12 Pengolahan pertanyaan ke-7 *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor

Kategori Jawaban	Bobot	Frekuensi Jawaban	Total Skor
Sangat Tertarik	5	1	5
Tertarik	4	13	52
Biasa Saja	3	12	36
Tidak Tertarik	2	4	8
Sangat Tidak Tertarik	1		
JUMLAH		30	101

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{101}{5 \text{ x } 30} \times 100\% = 67\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap ketertarikan untuk *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor secara umum adalah 67% dengan responden 30 (100%), atau dapat dikategorikan sebagai Tertarik..



Gambar 2.16 Diagram Hasil Perhitungan Kuesioner Pertanyaan Ketujuh

3 PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis perancangan sistem dan implementasi serta pengujian yang dilakukan berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat menjadi media hiburan bagi penggunanya.
2. *Game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat menyampaikan pesan anti korupsi kepada kalangan remaja.

3.2 Saran

Game ini belum luput dari kesalahan dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, berikut adalah saran untuk pengembangan *game* ini agar lebih baik:

1. Musuh pada *game* lebih bervariatif, sehingga *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor ini dapat menambah tingkat kesulitannya.
2. Penambahan item pada *game*, hal ini bertujuan agar *gameplay* dari *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor dapat lebih interaktif.
3. Unsur-unsur dan cerita yang mengarah kepada tindakan Korupsi lebih diperbanyak lagi, sehingga dapat menambah pesan yang ingin disampaikan dari *game* Detektif Samad Memberantas Koruptor ini.

4 DAFTAR PUSTAKA

[1] Sommerville, Ian (2007), *Software Engineering – Eight Edition*, Addison Wesley, Massachussets.
[2] http://tk.webgame.web.id/2012/PanduanPemula_1224/pengenalangame.html diakses pada tanggal 27 April 2014 pukul 21.50 WIB.
[3] http://www.pasarkreasi.com/talk/detail/game/3/buat-video-games-yuk--bag1-jenis-game dikases pada tanggal 02 Mei 2014 pukul 09.30 WIB.
[4] http://www.esrb.com/ratings/ratings_guide.jsp# descriptors diakses pada tanggal 04 Mei 2014 pukul 21.57 WIB.
[5] http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2012/04/sejarah-game-dan-jenis-jenis-game/ diakses pada tanggal 04 Mei 2014 pukul 21.59 WIB.
[6] Kusumadewi, Sri. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya).* Yogyakarta : Graha Ilmu.
[7] *Russel, Struart and Norvig, Peter, 1995, "Artificial Intellegence : A Modern Approach", Prentice Hall International, Inc.*
[8] Rosa A.S, M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung : Informatika.
[9] Radion, Kristo. 2012. *Easy Game Programming using Flash and ActionScript 3.0.* Yogyakarta : Andi.