

## BAB IV

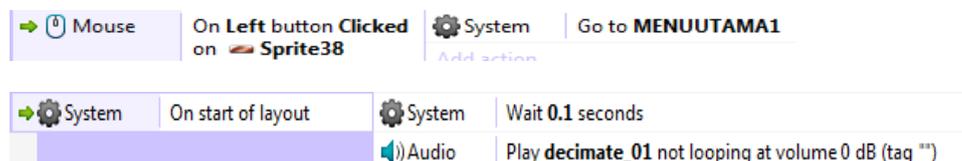
### IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Implementasi

Tahapan implementasi dilakukan setelah menyelesaikan tahapan perancangan dengan tujuan agar tahapan ini dapat dengan mudah mengimplementasikan rancangan perangkat lunak. Hal – hal dibahas dalam implementasi meliputi desain pembuatan desain grafik, pembuatan animasi yang sesuai oleh tema, pembuatan tombol-tombol yang digunakan yang kemudian digabungkan ke dalam *construct 2*.

#### 4.1. Pembahasan Implementasi dan *Event*

##### 4.2.1. Implementasi dan *Event* Menu Pembuk



Klik mouse untuk memilih tombol masuk yang bernama sprite38 maka sistem akan menuju ke menu utama.

Ketika sistem hidup maka *layout* akan segera ditampilkan setelah 1 detik dan *audio decimate* dimainkan tanpa diulang

### 4.2.2. Implementasi dan Event Menu Utama

1	Mouse	On Left button Clicked on <b>sejarah</b>	System	Go to MenuPembelajaran2
2	System	On start of layout	System	Wait 0.1 seconds
3	Mouse	On Left button Clicked on <b>tombolquis</b>	System	Go to Menu Kuis
4	System	On start of layout	System	Wait 0.1 seconds
5	Mouse	On Left button Clicked on <b>tombolprofil</b>	System	Go to PROFIL
6	System	On start of layout	System	Wait 0.1 seconds
7	Mouse	On Left button Clicked on <b>tombolcredit</b>	System	Go to Menu Sumber
8	System	On start of layout	System	Wait 0.1 seconds
9	Mouse	On Left button Clicked on <b>tombolpetunjuk</b>	System	Go to menu petunjuk
10	System	On start of layout	System	Wait 0.1 seconds

Fungsi diatas untuk menuju ke menu selanjutnya sesuai perintah yaitu ke menu sejarah jika diklik tombol sejarah dan seterusnya.

### 4.2.3. Implementasi dan Event Menu Sejarah

Fungsi-fungsi/event dibawah ini yang dipakai membuat menu sejarah bisa dijalankan adalah sebagai berikut :

Global number DetikUntukMuncul = 3				
1	System	On start of layout	System	Wait 0.0 seconds
			System	Set layer 3 Invisible
			System	Set nilai to 0
			Audio	Play revisi lagu playgame not looping at volume 0 dB (tag "")

Fungsi Global number DetikUntuk muncul = 3 untuk memberi nilai pada kemunculan teks yang akan ditampilkan pada detik ke 3

2	Platform is on floor	Add action	
3	Platform is moving	Add action	Set animation to "jalan" (play from beginning)
4	Platform is moving	Add action	Set animation to "Default" (play from beginning)
5	Right arrow is down	Add action	Set Not mirrored
6	Left arrow is down	Add action	Set Mirrored

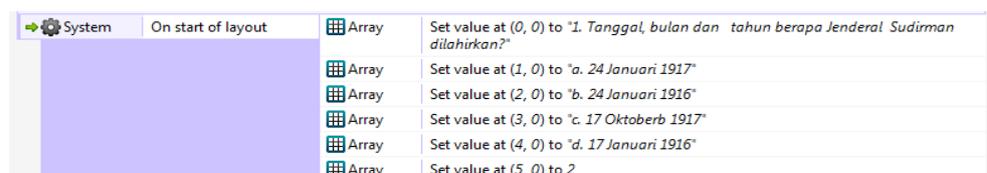
Fungsi platform pada karakter Jenderal Sudirman agar karakter bisa berjalan dan fungsi mirrored agar karakter Jenderal Sudirman bisa jalan ke kanan kiri dan not mirrored agar tidak berjalan sebaliknya. Fungsi Spawn untuk menembak , set angle untuk memberi nilai posisi peluru waktu ditembakkan , set flipped agar peluru bisa bergerak atas bawah, dan audio dimunculkan ketika peluru ditembakkan. Fungsi collision untuk menabrakkan peluru dengan tentara Belanda, dan fungsi destroy untuk menghilang.

#### 4.2.4. Implementasi dan Event Menu Kuis

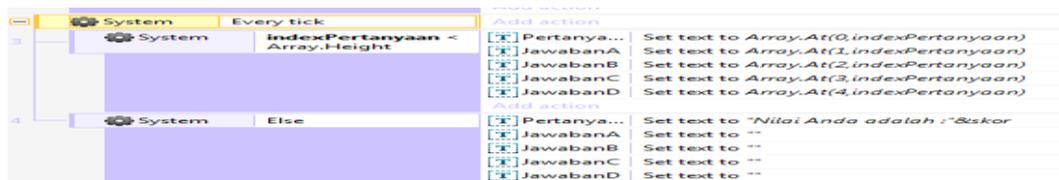
Fungsi-fungsi/*event* dibawah ini yang dipakai membuat menu utama bisa dijalankan adalah sebagai berikut :



Fungsi *Global number skor = 0* untuk memberi nilai pada skor yang didapat dan *Global number index pertanyaan = 0* untuk memberi nilai index pertanyaan yang aktif



Fungsi *Array* ini Untuk membuat pertanyaan dan jawaban. Ada 6 array yang dipakai, dimulai dengan index = 0 untuk pertanyaan dan index = 1-4 untuk jawaban dan index=5 untuk jawaban yang benar.



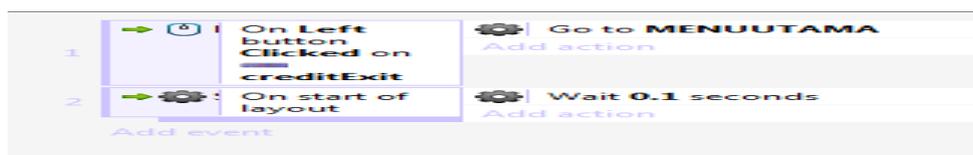
Fungsi diatas untuk mengeset agar pertanyaan dan jawaban bisa ditambah jika diperlukan.

#### 4.2.5. Implementasi dan Event Menu Petunjuk



Klik mouse untuk memilih tombol exit yang bernama exitpetunjuk maka sistem akan menuju ke menu utama

#### 4.2.6. Implementasi dan Event Menu Sumber



Pilih tombol exit sumber maka menuju ke menu utama.

#### 4.2.7. Implementasi dan Event Menu Profil

1	→ Mouse	On Left button Clicked on <b>tombol</b> <b>exitprofil</b>	⚙️ System	Go to <b>MENUUTAMA</b>
			🔊 Audio	Stop all
			Add action	
2	→ ⚙️ System	On start of layout	⚙️ System	Wait <b>0.1</b> seconds
			🔊 Audio	Play <b>introprofil</b> looping at volume 0 dB (tag "")

Klik mouse untuk memilih tombol *exitprofil* akan menuju ke menu utama. Ketika sistem hidup maka *layout* akan segera ditampilkan setelah 1 detik dan *audio introprofil* dimainkan dan *audio* diulang.

