Lampiran 2 - Kuesioner Pengujian Aplikasi

1. Nama responden yaitu 10 Anak
Nazwa 13 Tahun
Kiki 13 Tahun
Amanda 13 Tahun
Shafa 13 Tahun
Fikri 14 Tahun
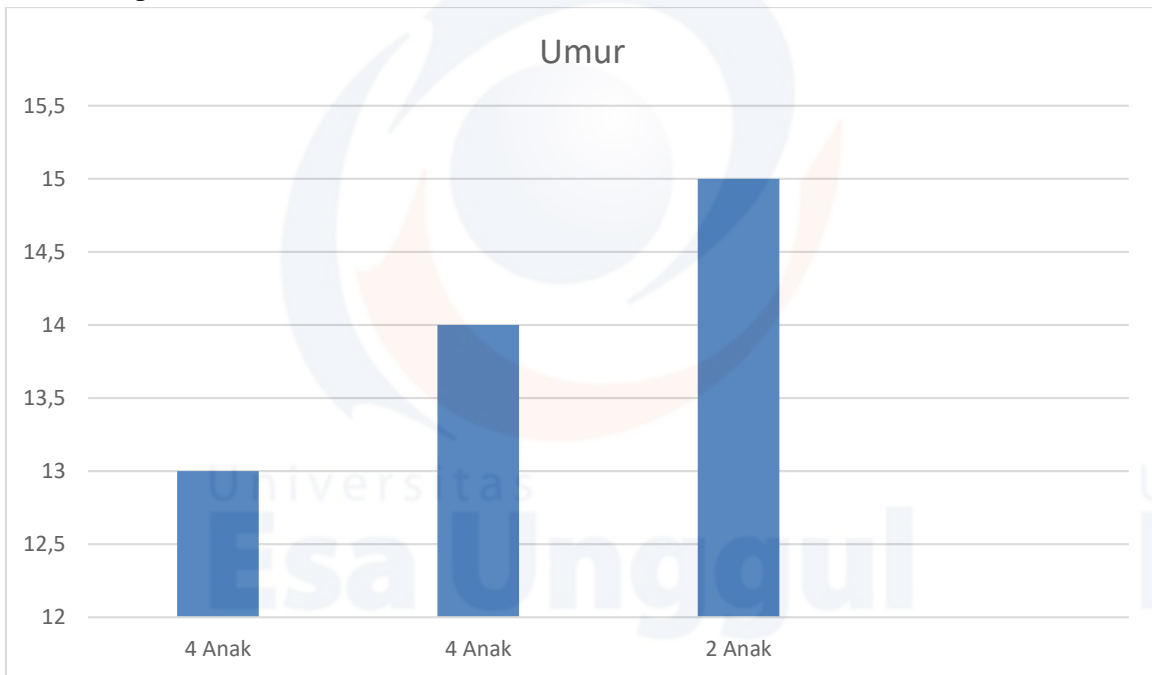Rizki 14 Tahun
Andi 14 Tahun
Refina 14 Tahun
Kayla 15 Tahun
Ayu 15 Tahun

2. Umur Responden

Pertanyaan Untuk Pengguna

No.	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
Tampilan						
1.	Apakah tampilan aplikasi pembelajaran wayang ini menarik?					
2.	Apakah pemilihan warna pada aplikasi pembelajaran wayang ini sudah sesuai?					
3.	Apakah cerita wayang yang disajikan sudah jelas?					
4.	Apakah tulisan pada cerita wayang mudah terbaca?					
Pembelajaran						
5.	Apakah cerita wayang yang jelaskan mudah dipahami?					
6.	Apakah dengan adanya aplikasi ini lebih mudah mempelajari cerita wayang?					
7.	Apakah permainan yang disajikan sulit untuk dikerjakan?					
8	Apakah permainan yang disediakan memotivasi untuk mempelajari cerita wayang yang lainnya?					
Engagement Loop						
9	Saya ingin menggunakan aplikasi ini lagi untuk mempelajari cerita wayang selanjutnya					
10	Saya ingin merekomendasikan aplikasi pembelajaran wayang ini ke teman-teman.					

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

CS : Cukup Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

PR : Pertanyaan Responden

P : Presentase

PR	SS	S	CS	TS	STS	P
1.	8	2				96
2.	9	1				98
3.	9	1				98
4.	3	7				86
5.	6	4				92
6.	8	1	1			94
7.	5	5				90
8.	6	3	1			90
9.	6	4				92
10.	5	5				90
				Jumlah Presentase		**92,6**

Lampiran 3 – Pengkodean Sistem

1. Source Kode Tampilan Awal Cerita Wayang

```
stop();

next1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn_next1);
function btn_next1(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
    var suara1a: Sound = new backsong();
        suara1a.play(0,9999);
    nextFrame();
}

kembali1.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn_kembali1);
function btn_kembali1(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
    var suara1b: Sound = new intro();
        suara1b.play(0,9999);
    gotoAndStop(3);
}
```

```
stop();

next2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn_next2);
function btn_next2(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
    var suara2a: Sound = new backsong();
        suara2a.play(0,9999);
    nextFrame();
}

back2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn_back2);
function btn_back2(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
    var suara2b: Sound = new backsong();
        suara2b.play(0,9999);
    prevFrame();
}

kembali2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,btn_kembali2);
function btn_kembali2(event:MouseEvent):void
{
    SoundMixer.stopAll();
    var suara2c: Sound = new intro();
        suara2c.play(0,9999);
    gotoAndStop(3);
}
```

2. Source kode Permainan Mencocokkan Wayang

```
stop();

var currentStr:String = "";
var poinn1=Number;
MovieClip(root).poinn1=0;

pz1.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, fl_pz1);
function fl_pz1(event:MouseEvent):void
{
    pz1.startDrag();
    if(pz1.hitTestObject(box1))
        {
        pz1.stopDrag();
        pz1.x=144.20; // posisi x untk box1
        pz1.y=471.95;
        poinn1=poinn1+20
        score1.text=String(poinn1);

        var musikmenu1:Sound = new win();
        musikmenu1.play(0);
        pz1.mouseEnabled=false;

    if (poinn1 >= 100){

     MovieClip(root).timer1.stop();
    MovieClip(root).berhasil.visible = true;
    MovieClip(root).waktu1.gotoAndPlay(2);
        var music1:Sound = new menang();
        music1.play(0);
        }
```

```
    else if (pz1.hitTestObject(box2) ||pz1.hitTestObject(box3) || pz1.hitTestObject(box4)|| pz1.hitTestObject(box5))
    {
        pz1.stopDrag();
        var musikmenu2:Sound = new lose();
        musikmenu2.play(0);
        pz1.x=1345.60;
        pz1.y=168.75;
        }}}

pz2.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, fl_pz2);
function fl_pz2(event:MouseEvent):void
{
    pz2.startDrag();
    if(pz2.hitTestObject(box2))
        {
        pz2.stopDrag();
        pz2.x=352.55; // posisi x untk box1
        pz2.y=493.10;
        poinn1=poinn1+20
        score1.text=String(poinn1);

        var musikmenu1:Sound = new win();
        musikmenu1.play(0);
        pz2.mouseEnabled=false;

    if (poinn1 >= 100){
    MovieClip(root).timer1.stop();
    MovieClip(root).berhasil.visible = true;
    MovieClip(root).waktu1.gotoAndPlay(2);
        var music1:Sound = new menang();
        music1.play(0);
```

5. Source Kode Permainan Ya atau Tidak (Jawaban YA)

6. Source Kode Permainan Ya atau Tidak (Jawaban TIDAK)

7. Source Kode Permainan Memanah Wayang

```
_player.y = stage.stageHeight -100;

    stage.addChild(_player);
}

private function fire():void {
    if (!_isFiring) return;
    if (!_isLoaded) return;
    createBullet();

    _reloadTimer = new Timer(_reloadSpeed);
    _reloadTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, reloadTimerHandler);
    _reloadTimer.start();

    _isLoaded = false;
}

private function createBullet():void {
    _pcos = Math.cos(_player.rotation * Math.PI / 180);
    _psin = Math.sin(_player.rotation * Math.PI / 180);

    _startX = _player.x - _barrelLength * _pcos;
    _startY = _player.y - _barrelLength * _psin;

    _endX = _player.x - 50 * _pcos + Math.random() * _bulletSpread - _bulletSpread * .5;
    _endY = _player.y - 50 * _psin + Math.random() * _bulletSpread - _bulletSpread * .5;

    var tempBullet:MovieClip = new Bullet();

    // calculate velocity
    tempBullet.vx = (_endX - _startX) / _bulletSpeed;
    tempBullet.vy = (_endY - _startY) / _bulletSpeed;
```

```
    // set position
    tempBullet.x = _startX;
    tempBullet.y = _startY;

    // save starting location
    tempBullet.startX = _startX;
    tempBullet.startY = _startY;

    // set maximum allowed travel distance
    tempBullet.maxDistance = _maxDistance;

    // add bullet to bullets array
    _bullets.push(tempBullet);

    // add to display list
    stage.addChild(tempBullet);
}

private function updateBullets():void
{
    var i:int;
    var tempBullet:MovieClip;

    // loop thru _bullets array
    for (i = 0; i < _bullets.length; i++)
    {
        // save a reference to current bullet
        tempBullet = _bullets[i];

        // check if gravity is enabled
        if (gravityCheckbox.selected)
        {
            // add gravity to Y velocity
            tempBullet.vy += _gravity;
```

```
            // add gravity to Y velocity
            tempBullet.vy += _gravity;
        }

        // update bullet position
        tempBullet.x += tempBullet.vx;
        tempBullet.y += tempBullet.vy;

        if (getDistance(tempBullet.startX - tempBullet.x, tempBullet.startY - tempBullet.y) > tempBullet.ma
        {
            destroyBullet(tempBullet);
        }

        if (checkCollisions(tempBullet.x, tempBullet.y))
        {
            destroyBullet(tempBullet);
        }
    }
}

private function destroyBullet(bullet:MovieClip):void
{
    var i:int;
    var tempBullet:MovieClip;

    for (i = 0; i < _bullets.length; i++)
    {
        tempBullet = _bullets[i];

        if (tempBullet == bullet)
        {
            _bullets.splice(i, 1);
        }

        bullet.parent.removeChild(bullet);
```

```
            bullet.parent.removeChild(bullet);

            return;
        }
    }
}

private function reloadWeapon():void {
    _isLoaded = true;
}

private function checkCollisions(testX:Number, testY:Number):Boolean {
    var i:int;
    var tempWall:MovieClip;

    for (i = 0; i < _solidObjects.length; i++){
        tempWall = _solidObjects[i];

        if (tempWall.hitTestPoint(testX, testY, true)) {

            trace("KENA="+String(i));
            hasil.text=String(skor);

            if(i<5){//kena yang jahat
                skor=skor+1;
                trace("skor="+String(skor));
                if(skor>=skormax){
                    //nextFrame Hasil=skor
                    stage.removeChild(_player);
                    nextFrame();
                    trace("hasil....win");
                }
            }
```

```
            //=====================
            else{//kena yang baik
                nyawa3=nyawa3-1;
                //load nyawa3 goto
                trace("nyawa3="+String(nyawa3));
                MovieClip(root).power3.nextFrame();
                if(nyawa3<=0){
                    //nextFrame Hasil=skor
                    trace("hasil= lose");
                    stage.removeChild(_player2);
                    nextFrame();
                }
            }

            return true;

            break;
        }
    }
    return false;
}

private function updateRotation():void {
    _dx = _player.x - stage.mouseX;
    _dy = _player.y - stage.mouseY;

    var rotateTo:Number = getDegrees(getRadians(_dx, _dy));

    if (rotateTo > _player.rotation + 180) rotateTo -= 360;
    if (rotateTo < _player.rotation - 180) rotateTo += 360;

    trueRotation = (rotateTo - _player.rotation) / rotateSpeedMax;
```

```
    _trueRotation = (rotateTo - _player.rotation) / _rotateSpeed;Max;

    _player.rotation += _trueRotation;
}

private function enterFrameHandler(event:Event):void
{
    updateRotation();
    updateBullets();
    fire();
}

private function onMouseUpHandler(event:MouseEvent):void
{
    _isFiring = false;
}

private function onMouseDownHandler(event:MouseEvent):void
{
    _isFiring = true;
}

private function reloadTimerHandler(e:TimerEvent):void {
    e.target.stop();
    _reloadTimer = null;
    reloadWeapon();
}

public function getDistance(delta_x:Number, delta_y:Number):Number {
    return Math.sqrt((delta_x*delta_x)+(delta_y*delta_y));
}
```

```
        _isFiring = false;
    }

    private function onMouseDownHandler(event:MouseEvent):void
    {
        _isFiring = true;
    }

    private function reloadTimerHandler(e:TimerEvent):void {
        e.target.stop();
        _reloadTimer = null;
        reloadWeapon();
    }

    public function getDistance(delta_x:Number, delta_y:Number):Number {
        return Math.sqrt((delta_x*delta_x)+(delta_y*delta_y));
    }

    public function getRadians(delta_x:Number, delta_y:Number):Number {
        var r:Number = Math.atan2(delta_y, delta_x);

        if (delta_y < 0) {
            r += (2 * Math.PI);
        }
        return r;
    }

    public function getDegrees(radians:Number):Number {
        return Math.floor(radians/(Math.PI/180));
    }
}
```