

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Langkah Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther. Model pengembangan multimedia ini terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Disini penulis hanya menerapkan 5 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, dan *testing*. Tahap-tahap tersebut diimplementasikan pada penelitian dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahap Konsep (*Concept*)

Pada tahap konsep, penulis menentukan latar belakang, konsep dasar, identifikasi pengguna, dan spesifikasi umum terhadap aplikasi yang akan dibangun.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, penulis membuat analisa sistem berupa *design treatment* dan *gameplay*. Selain itu, penulis juga melakukan analisa kebutuhan, perancangan struktur menu, perancangan prosedural, perancangan *use case diagram* dan *activity diagram*, dan perancangan antarmuka.

3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan bahan, penulis melakukan pengumpulan bahan dan material seperti gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap pembuatan, penulis melakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan semua objek atau bahan multimedia yang telah dikumpulkan sebelumnya.

5. Tahap Pengujian (*Testing*)

Pada tahap pengujian, penulis melakukan pengujian aplikasi dengan cara menjalankan aplikasi dan mengujikan kepada *user*, dan melihat apakah tujuan dari aplikasi sudah tercapai atau tidak.

3.2 Analisa Pengguna

Pengguna dari aplikasi yang dibangun adalah siswa SD. Adapun spesifikasi pengguna secara umum yaitu mengerti dan memahami pengoperasian komputer. Pada analisa pengguna ini juga mencakup analisa beberapa *parameter* terhadap calon pengguna aplikasi, di antaranya adalah:

1. Pengetahuan dan Pengalaman Pengguna (*User Knowledge and Experience*).

Pengetahuan dan pengalaman merupakan salah satu faktor penting yang dapat dijadikan acuan pengguna dalam penggunaan aplikasi yang dibangun. Berikut merupakan klasifikasi *user knowledge and experience* dari pengguna aplikasi seperti yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Klasifikasi *User Knowledge and Experience*

<i>Educational Level</i>	<i>Reading Level</i>	<i>Task Experience</i>
<i>Game</i> yang dibangun ditujukan khusus untuk anak dengan tingkat pendidikan SD	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang sudah bisa membaca	<i>Game</i> yang dibangun ditujukan untuk pengguna yang sudah pernah atau sudah terbiasa

		dalam penggunaan komputer
<i>System Experience</i>	<i>Application Experience</i>	<i>Native Language</i>
<i>Game</i> yang dibangun untuk digunakan untuk pengguna yang berpengalaman dalam mengoperasikan sistem komputer	<i>Game</i> yang dibangun untuk pengguna yang memiliki pengalaman dalam penggunaan aplikasi	<i>Game</i> yang dibangun untuk pengguna yang paham dan mengerti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

2. Karakter Fisik Pengguna (*User Physical Characteristic*)

Keadaan fisik seseorang mungkin akan berpengaruh pada penggunaan aplikasi ini. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan terhadap karakteristik fisik dari pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini, yaitu seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Karakteristik Fisik Pengguna

<i>Age</i>	6-12 tahun
<i>Gender</i>	Tidak ada batasan jenis kelamin (<i>gender</i>)
<i>Handedness</i>	Tangan kanan dan kiri
<i>Color Blind</i>	<i>User</i> yang tidak dapat membedakan warna antara warna satu dengan warna yang lainnya (buta warna) mampu menggunakan aplikasi ini, tetapi mengalami kesulitan karena susah untuk

	membedakan antara obyek yang tersembunyi dengan obyek lainnya
--	---

3.3 Analisa Sistem

Aplikasi *game* edukasi “*Find The Object*” ini menggunakan konsep *hidden object*. *Hidden Object* adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “obyek tersembunyi”. *Hidden Object* adalah satu jenis permainan teka-teki dimana pemain diharuskan untuk menemukan barang yang telah ditentukan dalam suatu daftar, dan telah disembunyikan di dalam gambar.

3.3.1 Game Design Document (GDD)

Game Design Document (GDD) berisi informasi dasar mengenai aplikasi yang sedang dikembangkan. Adapun GDD pada *game* edukasi yang dibangun pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Judul aplikasi : *Find The Object*
2. Definisi : Permainan teka-teki untuk anak-anak dengan mencari obyek-obyek yang tersembunyi dalam bahasa Inggris
3. *Genre* : *Education Game*
4. *Platform* : *Desktop*
5. *Software* yang digunakan : Construct 2, Adobe Photoshop CC 2017, Corel Draw X8
6. *Target Player* : Anak-anak / siswa SD (usia 6-12 tahun)
7. *Basic Goal* : Pemain dapat menemukan semua obyek-obyek yang sebelumnya telah ditentukan yang berada di dalam

- gambar sebelum waktu habis, setelah
itu pemain akan mendapatkan skor
8. *Basic Rule* : Pemain ditantang untuk menyelesaikan permainan dengan menemukan obyek-obyek yang telah ditentukan yang tersebar di gambar.
9. *Level* : Terdiri dari 3 *level* (*easy*, *medium*, dan *hard*)

Aplikasi *game* edukasi “*Find The Object*” adalah aplikasi pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris dengan menggunakan konsep *hidden picture puzzle* atau *hidden object*. Aplikasi ini memiliki 10 kategori *vocabulary* yaitu *kitchen*, *bedroom*, *classroom*, *living room*, *dining room*, *bathroom*, *street*, *park*, *beach*, dan *jungle*. Penulis memilih untuk menggunakan konsep *hidden picture puzzle* atau *hidden object* karena dengan permainan ini anak dapat mengenali dan mempelajari kosakata benda-benda di sekitarnya, dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, serta dapat melatih daya ingat anak. Penulis juga memilih ke-10 kategori tersebut karena kategori-kategori tersebut akan memberikan beragam kosa kata terkait obyek-obyek yang biasa ditemui dan dilihat oleh anak-anak.

Game “*Find the Object*” dimainkan oleh satu pemain (*Single Player*). Cara pengoperasiannya *user* harus mencari obyek-obyek yang sebelumnya telah ditentukan diantara obyek-obyek lainnya di dalam sebuah gambar. Jika *user* memilih obyek yang benar sesuai yang telah ditentukan dalam daftar, maka obyek tersebut akan menghilang disertai dengan notifikasi suara tanda jawaban benar. Namun apabila *user* memilih obyek diluar dari daftar yang telah ditentukan sebelumnya, maka obyek tersebut akan tetap di dalam gambar.

Game ini memiliki tiga pilihan *level* yaitu *easy*, *medium* dan *hard*. Penulis memilih untuk memberikan tiga level tingkat kesulitan dalam *game* agar *game* tersebut lebih menarik dan menantang, serta dapat digunakan oleh masyarakat luas. Pada *level easy* dan *medium* yang membedakan hanya waktu permainan, namun pada *level hard* yang membedakan adalah waktu permainan dan jumlah obyek yang ada di dalam gambar. Pada *level easy* batasan waktu permainan adalah 25 detik dan pada *level medium* 20 detik. Pada *level hard* batasan waktu permainan menjadi 15 detik.

Game ini juga memiliki fitur *Sound* yang mana di dalam menu ini *user* dapat mempelajari bagaimana pengucapan kosa kata dalam bahasa Inggris dengan benar. Di dalam *button Tutorial* terdapat rincian bagaimana pengoperasian aplikasi ini. *User* mengoperasikan sendiri aplikasi ini, tetapi memungkinkan juga untuk didampingi oleh orang yang lebih mengerti.

3.4 Analisa Kebutuhan

3.4.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menjelaskan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan. Berikut merupakan analisa kebutuhan fungsional pada aplikasi:

1. Halaman menu utama
 - Jika *user* masuk ke menu *let's play*, maka *user* akan ditampilkan 3 kategori *level easy*, *medium* dan *hard*
 - Jika *user* masuk ke menu *Sound*, maka *user* akan ditampilkan 10 kategori materi untuk dipelajari
 - Jika *user* masuk ke menu *tutorial*, maka *user* akan ditampilkan petunjuk singkat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini
 - Jika *user* masuk ke menu *exit*, maka *user* diberi 2 pilihan yaitu *yes* atau *no*, jika *user* menekan tombol *yes* maka *user* akan keluar dari aplikasi, jika *user* menekan tombol *no*, maka akan kembali menu utama

2. Halaman *let's play*, berfungsi sebagai tempat *user* bermain dan mengasah kemampuan
3. Halaman pilihan *level*, berfungsi sebagai halaman *user* memilih *level easy*, *medium* dan *hard*, perbedaan *level easy* dan *medium* ada pada waktu, *level easy* memiliki batasan waktu 25 detik dan *level medium* 20 detik. Pada *level hard* memiliki batasan waktu 15 detik.
4. Halaman kategori menu *let's play (level easy, medium dan hard)*
 - Aplikasi akan menampilkan halaman awal permainan saat *user* menekan salah satu tombol dari ke-10 kategori
 - Aplikasi akan memulai permainan jika *user* menekan tombol *start*
 - Permainan akan berhenti jika waktu yang diatur, telah selesai atau jika *user* berhasil menyelesaikan permainan
 - Aplikasi akan menampilkan hasil *score* dari *user* saat waktu yang diatur sudah selesai
5. Halaman *Sound*, berfungsi sebagai tempat belajar *user* tentang bagaimana cara pengucapan kosa kata bahasa Inggris dengan benar
6. Halaman kategori menu *Sound*
 - Aplikasi akan menampilkan gambar yang serupa di dalam permainan saat *user* menekan salah satu tombol dari ke-10 kategori
 - Aplikasi akan mengeluarkan suara jika *user* menekan salah satu obyek yang terdapat di dalam gambar
 - Aplikasi akan menuju ke halaman sebelumnya jika *user* menekan tombol kembali
7. Halaman *tutorial*, berfungsi sebagai petunjuk singkat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini dalam bentuk video

3.4.2 Kebutuhan Non-fungsional

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau

komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan mulai dari sistem itu dibangun sampai diimplementasikan. Pada analisis kebutuhan non-fungsional ini dijelaskan analisis kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan juga analisis pengguna.

a. Perangkat Keras

Perangkat keras atau *hardware* merupakan salah satu hal yang penting dalam penelitian ini karena tanpa *hardware* yang memenuhi syarat, aplikasi yang dibuat tidak dapat berjalan. Agar aplikasi dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan perangkat keras (*hardware*) yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

Perangkat keras yang dibutuhkan pada sisi *developer* dalam membangun aplikasi *game* edukasi “*Find the Object*” ini dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Keras (Developer)

Nama Perangkat	Spesifikasi
Processor	Intel Core i3 3217U 1.80 GHz
Memory	4 GB
HDD	500 GB
Mouse	1 unit
Keyboard	1 unit

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* merupakan hal terpenting dalam mendukung kinerja sebuah sistem. Perangkat lunak digunakan dalam sebuah sistem untuk memberikan perintah-perintah kepada perangkat keras

agar dapat saling berinteraksi di antara keduanya. Perangkat lunak yang dibutuhkan *developer* untuk membangun *game* edukasi “*Find the Object*” ini dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Spesifikasi Perangkat Lunak (Developer)

Nama Perangkat	Spesifikasi
OS	Windows 10
<i>Tools</i> pengembangan	Construct 2 Adobe Photoshop CC 2017 Corel Draw X8

3.5 Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metode pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan analisa kebutuhan untuk memberikan gambaran rinci. Perancangan sistem dapat berupa penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.5.1 Perancangan Use Case Diagram dan Activity Diagram

Use case diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram *use case* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case* dan aktor. *Activity Diagram* adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram pada game edukasi “*Find The Object*” memiliki 1 actor dan 7 use case, seperti pada Gambar 3.1.



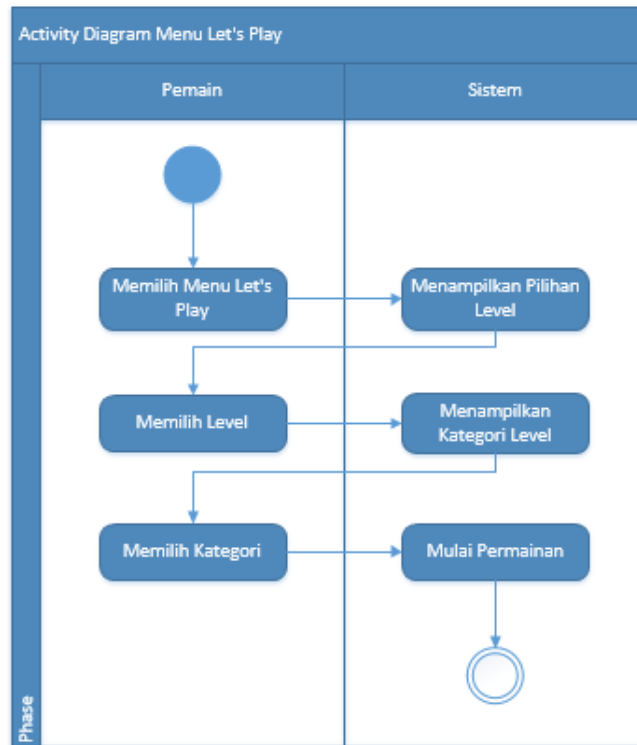
Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam perangkat lunak (*software*) yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana alur tersebut berakhir. Berikut ini merupakan *activity diagram* yang terdapat pada aplikasi.

1. *Activity Diagram* Menu *Let's Play*

Activity Diagram Menu *Let's Play* pada game edukasi “*Find The Object*” dapat dilihat pada Gambar 3.2.



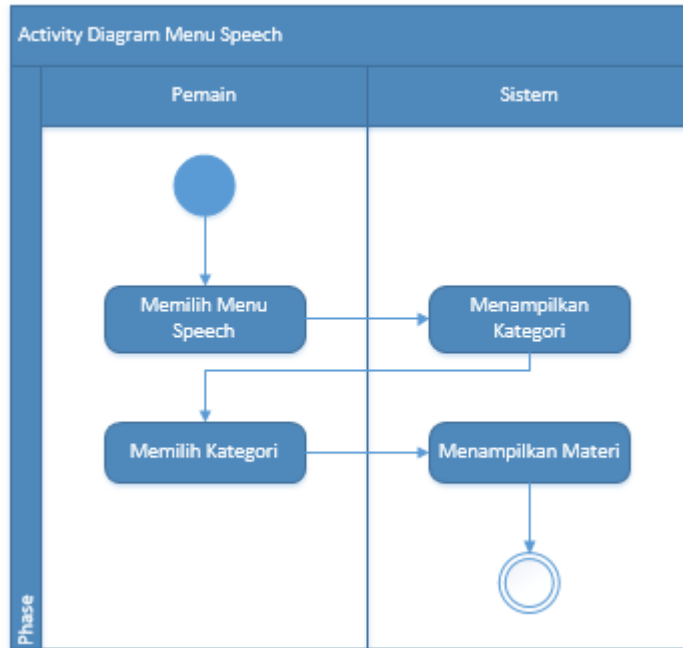
Gambar 3. 2 : Activity Diagram Menu Let's Play

Keterangan gambar:

- a. Pemain memilih menu *let's play* untuk memulai permainan
- b. Sistem menampilkan pilihan *level*, yaitu *easy*, *medium* dan *hard*
- c. Pemain memilih *level*
- d. Sistem menampilkan kategori-kategori dalam permainan
- e. Pemain memilih kategori mana yang akan dimainkan
- f. Setelah pemain memilih kategori, sistem akan menampilkan permainan dari kategori tersebut

2. Activity Diagram Menu Sound

Activity Diagram Menu Sound pada game edukasi “Find the Object” dapat dilihat pada Gambar 3.3.



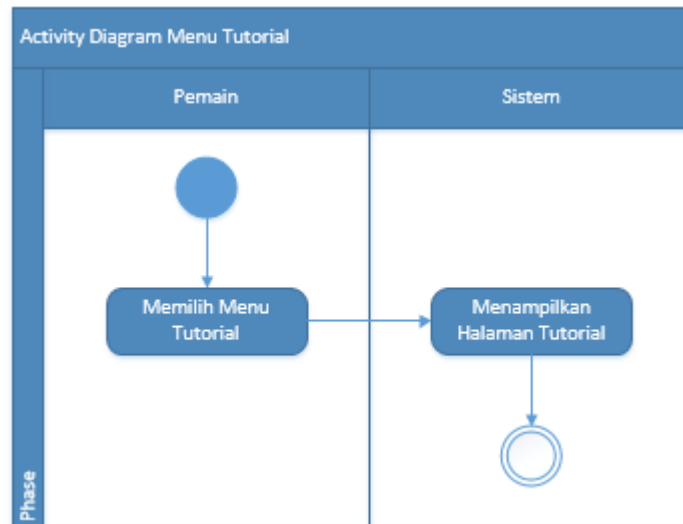
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Sound

Keterangan gambar:

- a. Pemain memilih menu *Sound* untuk mempelajari materi tiap kategori
- b. Sistem menampilkan kategori-kategori
- c. Pemain memilih kategori
- d. Sistem menampilkan materi kategori yang dipilih pemain

3. *Activity Diagram Menu Tutorial*

Activity Diagram Menu Tutorial pada *game* edukasi “*Find The Object*” dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3. 4 *Activity Diagram Menu Tutorial*

Keterangan gambar:

- a. Pemain memilih menu *tutorial* untuk mengetahui cara bermain dalam *game* edukasi “*Find the Object*”
- b. Sistem menampilkan menu *tutorial*

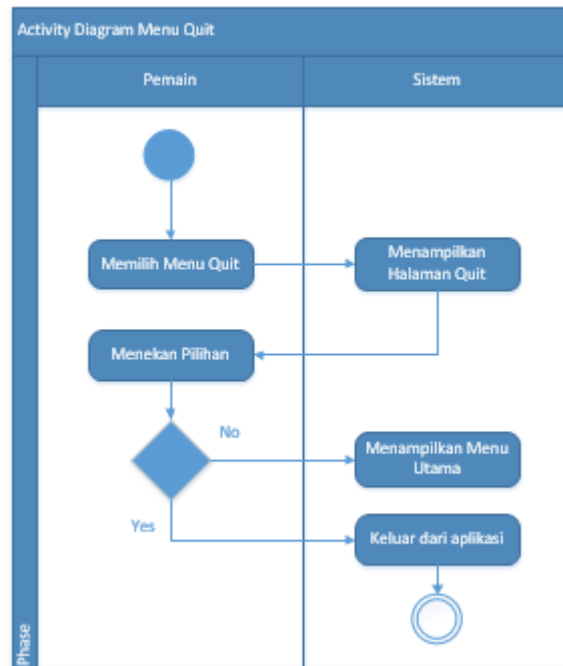
4. *Activity Diagram Menu Quit*

Activity Diagram Menu Quit pada *game* edukasi “*Find the Object*” dapat dilihat pada Gambar 3.5.

Keterangan gambar:

- a. Pemain memilih menu *quit* untuk mengakhiri permainan
- b. Sistem menampilkan halaman menu keluar

Pemain memilih *button Yes* atau *No*, jika memilih *Yes* maka pemain keluar dari aplikasi, jika *No* maka sistem menampilkan menu utama

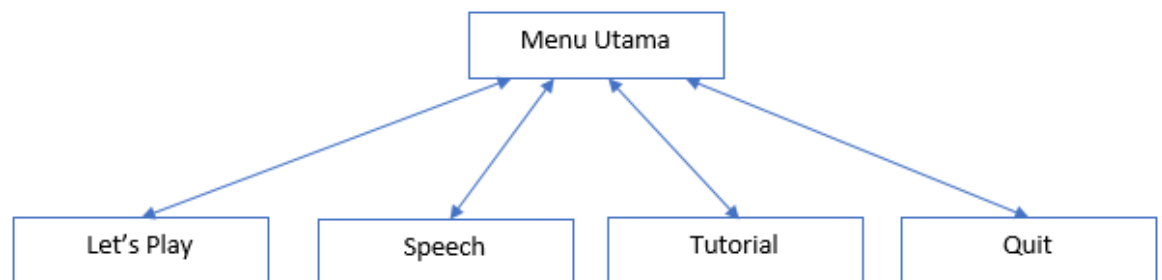


Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Quit

3.5.2 Perancangan Struktur Menu

Struktur menu bertujuan agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang tersedia pada aplikasi. Pada halaman menu utama, terdapat 4 pilihan menu yaitu menu *let's play*, menu *Sound*, menu *tutorial*, dan menu *quit*.

Berikut merupakan perancangan struktur menu pada *game* edukasi "*Find The Object*" seperti terlihat pada Gambar 3.6.



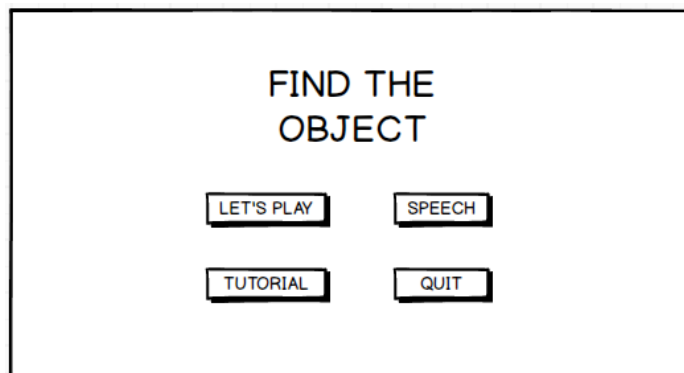
Gambar 3.6 Perancangan Struktur Menu Utama

3.5.3 Perancangan Antarmuka

Antarmuka merupakan tampilan dari suatu perangkat lunak yang berperan sebagai media komunikasi antara perangkat lunak dan pengguna. Perancangan ini merupakan sebuah penggambaran, perencanaan dan pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Perangkat lunak yang dibangun diharapkan menyediakan suatu tampilan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Berikut ini adalah perancangan tampilan antarmuka yang digunakan pada *game* edukasi “*Find The Object*”.

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama

Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman menu utama pada *game* edukasi “*Find The Object*” seperti terlihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7: Perancangan Antarmuka Menu Utama

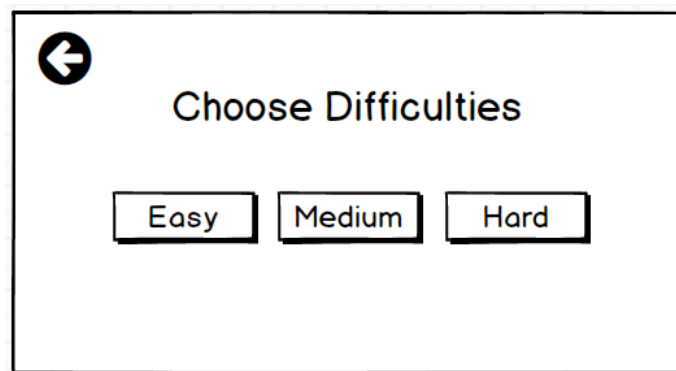
Keterangan gambar:

- a. Tombol *Let's Play* akan mengarahkan pemain menuju permainan
- b. Tombol *Sound* berisi materi-materi di tiap kategori
- c. Tombol *Tutorial* berisi halaman yang menampilkan video cara bermain
- d. Tombol *Quit* untuk keluar dari permainan

2. Perancangan Antarmuka Halaman *Let's Play*, pilih *level*, dan bermain
- Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman *Play* pada *game* edukasi "*Find The Object*" dimulai dari halaman pilih *level* seperti terlihat pada Gambar 3.8, lalu halaman pilih kategori seperti terlihat pada Gambar 3.9.

Kemudian perancangan antarmuka setelah masuk ke salah satu kategori seperti terlihat pada Gambar 3.10. *User* diberi tahu objek apa saja yang perlu dicari selama bermain kemudian klik *button Start*, kemudian masuk ke halaman bermain seperti terlihat pada Gambar 3.11.

Setelah *user* selesai bermain akan masuk ke halaman setelah selesai bermain seperti terlihat pada Gambar 3.12.

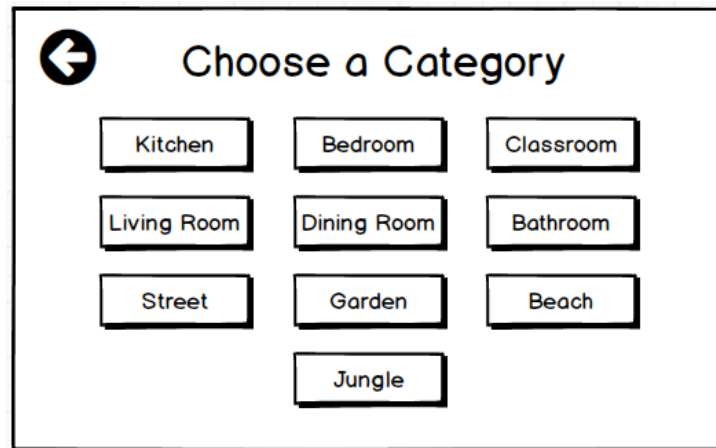


Gambar 3. 8: Perancangan Antarmuka saat pilih *level*

Keterangan gambar:

- Tombol Easy akan mengarahkan *user* untuk memilih kategori di level Easy.
- Tombol Medium akan mengarahkan *user* untuk memilih kategori di level Medium
- Tombol Hard akan mengarahkan *user* untuk memilih kategori di level Hard

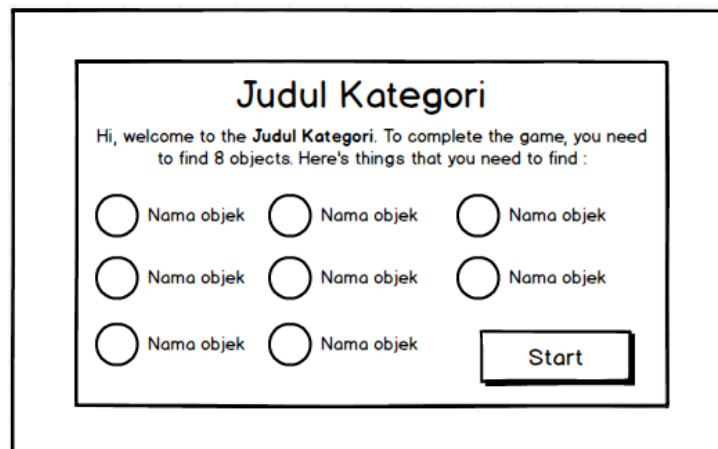
- d. Tombol Back di pojok kiri atas halaman akan mengarahkan *user* kembali ke menu utama



Gambar 3. 9: Perancangan Antarmuka saat memilih kategori

Keterangan gambar:

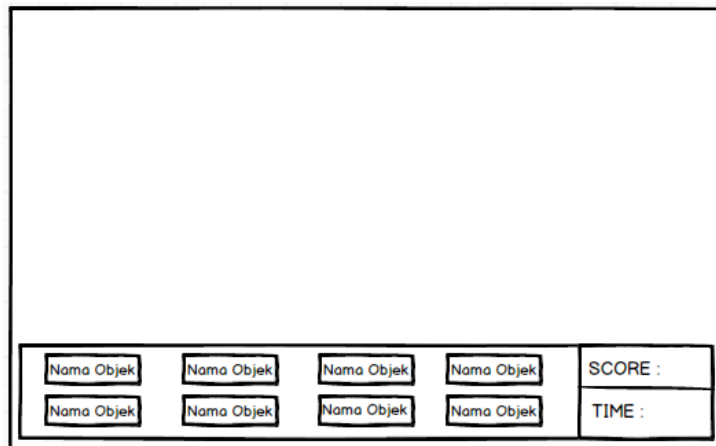
- Di Halaman ini terdapat 10 kategori yang dapat dipilih oleh *user* untuk dimainkan.
- Tombol Back di pojok kiri atas halaman akan mengarahkan *user* kembali ke halaman pilih level



Gambar 3. 10: Perancangan Antarmuka setelah masuk ke kategori

Keterangan gambar:

- a. Setelah *user* memilih salah satu kategori, *user* akan diarahkan ke halaman awal sebelum bermain. Di halaman ini *user* akan diberitahu objek-objek apa saja yang perlu dicari selama permainan
- b. Tombol Start akan mengarahkan *user* ke halaman permainan



Gambar 3. 11: Perancangan Antarmuka halaman bermain

Keterangan gambar:

- a. Di halaman permainan ini, *user* dapat mulai mencari objek-objek yang sebelumnya telah diberitahukan
- b. Di bagian bawah terdapat nama-nama objek dalam bahasa Inggris
- c. Score akan tampil dan bertambah otomatis apabila *user* berhasil menemukan objek
- d. Time akan menampilkan hitung waktu mundur selama permainan



Gambar 3. 12: Perancangan Antarmuka halaman setelah bermain

Keterangan gambar:

- a. Skor terakhir dari permainan akan ditampilkan di halaman selesai permainan.
- b. Tombol Play Again akan mengarahkan *user* kembali ke halaman awal sebelum bermain apabila ingin bermain lagi.
- c. Tombol Back to Menu akan mengarahkan *user* kembali ke halaman menu utama

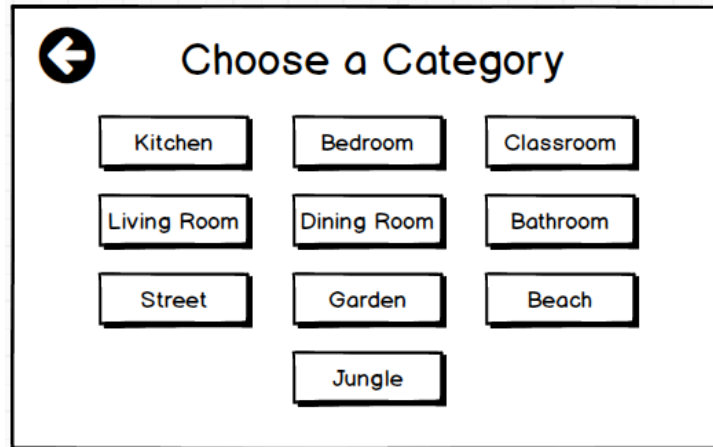
3. Perancangan Antarmuka Halaman *Sound*

Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman *Sound* pada *game* edukasi "*Find The Object*" seperti terlihat pada Gambar 3.13, lalu perancangan antarmuka masing-masing menu materi seperti terlihat pada Gambar 3.14.

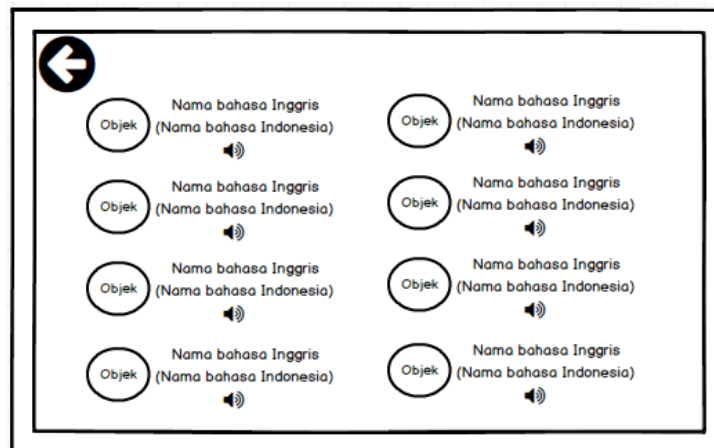
Keterangan gambar:

- a. *User* dapat memilih kategori mana yang ingin dipelajari dari 10 kategori yang tersedia

- b. Tombol Back di pojok kiri atas halaman akan mengarahkan pemain kembali ke menu utama



Gambar 3. 13: Perancangan Antarmuka Menu *Sound*



Gambar 3. 14: Perancangan Antarmuka setelah masuk ke salah satu kategori

Keterangan gambar:

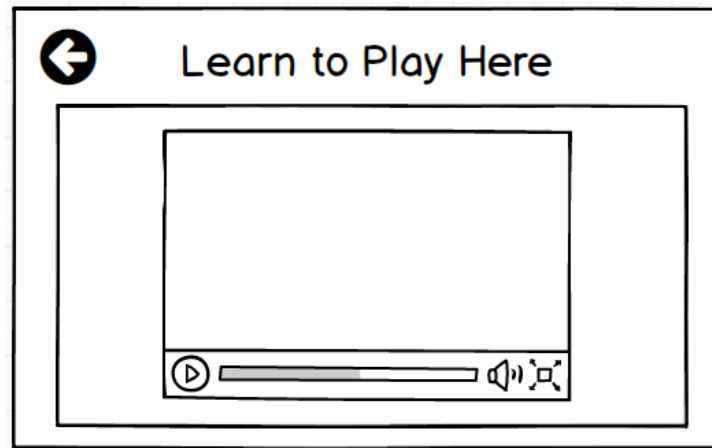
- a. Setelah user memilih salah satu kategori, user akan diarahkan ke halaman yang menampilkan objek-objek yang

ada di dalam permainan, dengan nama objek-objek tersebut dalam bahasa Inggris, serta nama objek-objek tersebut dalam bahasa Indonesia.

- b. User dapat menekan tombol audio dibawah nama objek tersebut untuk mengetahui cara pengucapan nama objek tersebut dalam bahasa Inggris.

4. Perancangan Antarmuka Halaman *Tutorial*

Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman *Tutorial* pada *game* edukasi “*Find The Object*” seperti terlihat pada Gambar 3.15. Terdapat video tentang bagaimana cara bermain di aplikasi ini.



Gambar 3. 15: Perancangan Antarmuka Menu Tutorial

Keterangan gambar:

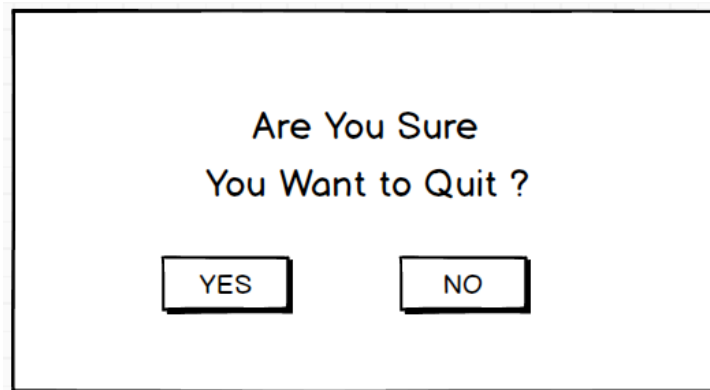
- a. Di halaman Tutorial ini akan menampilkan video tentang cara bermain di aplikasi Find The Object ini
- b. Tombol Back di pojok kiri atas halaman akan mengarahkan pemain kembali ke menu utama

5. Perancangan Antarmuka Halaman *Quit*

Berikut ini merupakan perancangan antarmuka halaman *Quit* pada *game* edukasi “*Find The Object*” seperti terlihat pada Gambar 3.16.

Keterangan gambar:

- a. User dapat menekan tombol Yes apabila ingin keluar dari permainan, dan tab browser akan tertutup otomatis.
- b. Apabila user masih ingin tetap di aplikasi, user dapat menekan tombol No yang akan mengarahkan user kembali ke menu utama.













Gambar 3. 16: Perancangan Antarmuka Menu Quit

3.5.4 Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti gambar yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran ini yang diperoleh dari sumber-sumber seperti internet, *game*, dan tutorial pembelajaran. Tabel 3.5 berikut memuat gambar-gambar yang diperlukan untuk tahap pembuatan.

Tabel 3. 5 Tabel bahan untuk pembuatan aplikasi

No	File	Keterangan	Sumber
1	 background.jpg	Background aplikasi “ <i>Find The Object</i> ”	www.freepik.com/free-photos-vectors/mountain
2	 button play fix.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button Let's Play</i>	Membuat sendiri
3	 button Sound fix.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button Sound</i>	Membuat sendiri
4	 button tutorial fix.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button Tutorial</i>	Membuat sendiri
5	 button quit fix.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button Quit</i>	Membuat sendiri
6	 button easy.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button easy</i> pada menu pilih <i>level</i>	Membuat sendiri
7	 button medium.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button medium</i> pada menu pilih <i>level</i>	Membuat sendiri
8	 button hard.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button hard</i> pada menu pilih <i>level</i>	Membuat sendiri

9	 button yes.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button yes</i> pada menu <i>Exit</i>	Membuat sendiri
10	 button no.png	Gambar yang digunakan untuk <i>button no</i> pada menu <i>Exit</i>	Membuat sendiri
11	Gambar <i>button</i> terlampir di halaman Lampiran A	Gambar yang digunakan untuk <i>button</i> yang menampilkan kategori di menu <i>Let's Play</i> dan <i>Sound</i>	Membuat sendiri
12	Gambar objek terlampir di halaman Lampiran B	Gambar objek-objek yang digunakan untuk bermain di semua kategori menu <i>Let's Play</i>	Membuat sendiri

