
Perangkat Lunak Permainan Deal or No Deal

Sukiman¹⁾ Aryanta Syahputra²⁾
STMIK IBBI

Jl. Sei Deli No. 18 Medan, Telp. 061-4567111 Fax. 061-4527548

e-mail: sukiman_liu@yahoo.com¹⁾

Abstrak

Permainan (*game*) adalah salah satu media penghibur yang paling sering digunakan untuk menghilangkan rasa bosan serta secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat dan tepat. *Game "Deal Or No Deal"* adalah salah satu *game* yang digemari oleh penggemar *game*, karena selain dapat menghibur pemainnya, *game* ini juga dapat mengasah intuisi (*firasat*) dan insting (*naluri*) pemainnya untuk menentukan suatu keputusan.

Melalui penelitian ini, peneliti menyajikan penjabaran mengenai perancangan dan pembuatan permainan *game Deal or No Deal* dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu metode *waterfall* dan beberapa alat bantu pengembangan sistem yaitu UML (*unified modeling language*). Hasil akhir dari perancangan *game Deal or No Deal* ini adalah suatu *game* yang menarik yang dapat melatih daya analisis pengguna.

Kata kunci: Permainan, *Deal Or No Deal*, *waterfall*

Abstract

The game is a media entertainer is most often used to relieve boredom and significantly sharpen the analysis of users to process information and make decisions quickly and accurately. Game "Deal Or No Deal" is one of those games loved by fans of the game, because in addition to entertaining players, this game can also hone intuition (gut feeling) and instincts (instincts) players to determine a decision.

Through this research, we present a description of the design and manufacture of game play Deal or No Deal by using multiple methods research is the waterfall method and some systems development tools like UML (unified modeling language). The end result of the design of the game Deal or No Deal is an exciting game which can train the user analysis.

Keywords: Games, Deal Or No Deal, waterfall

1. Pendahuluan

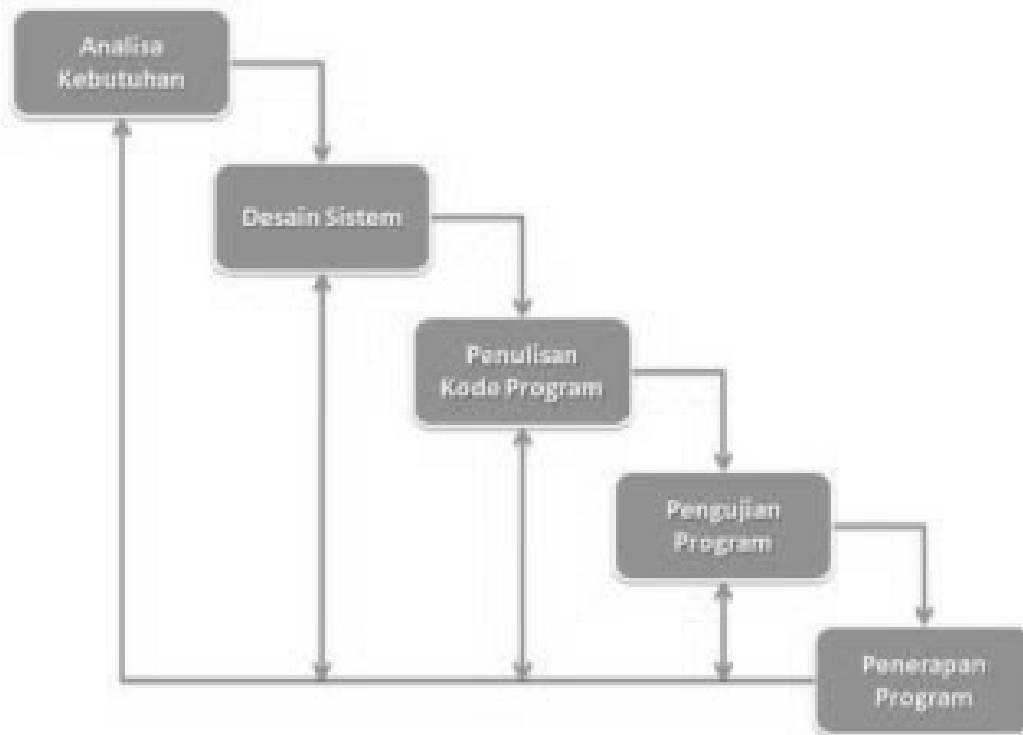
Pada umumnya manusia menggunakan komputer hanya untuk mengelola data, untuk menghasilkan informasi dan pengambilan keputusan yang baik. Seiring dengan perkembangan waktu maka fungsi komputer tidak hanya menjadi alat untuk mengolah suatu data menjadi informasi, namun komputer juga dapat digunakan sebagai media penghibur untuk menghilangkan rasa jenuh. Sebagian besar komputer sekarang telah dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas penghibur mulai dari *video*, musik, *media player*, serta permainan-permainan (*games*) sebagai media penghibur pada komputer.

Permainan (*game*) adalah salah satu media penghibur yang paling sering digunakan untuk menghilangkan rasa bosan serta secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat dan tepat.

Game "Deal Or No Deal" adalah salah satu *game* yang digemari oleh penggemar *game*, karena selain dapat menghibur pemainnya, *game* ini juga dapat mengasah intuisi (*firasat*) dan insting (*naluri*) pemainnya untuk menentukan suatu keputusan.

2. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk merancang perangkat lunak permainan *Deal Or No Deal* adalah metode *waterfall*. Adapun skema langkah-langkah penelitian pada perancangan perangkat lunak permainan *Deal or No Deal* ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Langkah-Langkah Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkah di dalam melakukan penelitian.

1. **Analisa**
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan pada permainan *Deal Or No Deal*. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan melalui wawancara dan *study literature* dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari pemain, sehingga akan tercipta sebuah permainan *Deal Or No Deal* yang dapat berfungsi secara maksimal. Hasil dari tahapan ini adalah pengenalan pola pengacakan koper yang berisi nominal tertentu serta nilai penawaran yang diajukan oleh *banker*.
2. **Desain**
Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak permainan *Deal Or No Deal* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data sebagai media penyimpanan daftar pemenang, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan perangkat lunak permainan *Deal Or No Deal*.
3. **Coding dan Testing**
Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem permainan *Deal Or No Deal*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian memperbaikinya.
4. **Penerapan**
Tahapan ini bisa dikatakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, *design* dan pengkodean serta pengujian, maka sistem yang sudah jadi dapat digunakan oleh pemain.
5. **Pemeliharaan**
Pemeliharaan diwujudkan di dalam bentuk penambahan ataupun penyesuaian dari perangkat lunak permainan ini sehingga tetap menarik dimainkan oleh pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan Analisis dan Perancangan

Berdasarkan analisa sistem permainan *Deal Or No Deal* yang telah ada, maka di dapat beberapa aturan di dalam permainan yaitu sebagai berikut.

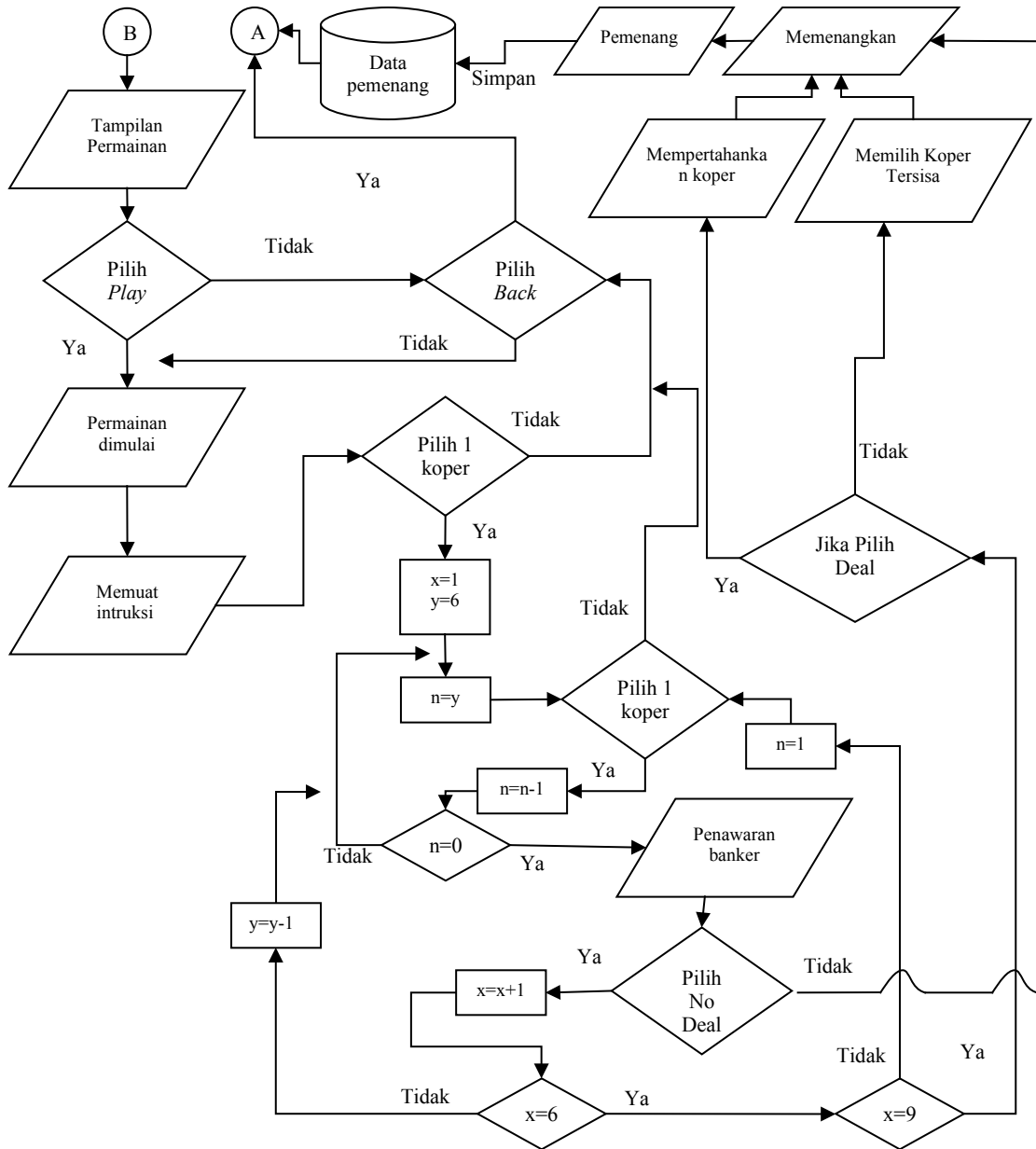
1. Tiap pemain akan diberikan sebuah koper untuk disimpan. Jumlah koper yang belum dibuka sebanyak 25 buah koper.

2. Pada Ronde pertama, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 6 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
3. Pada Ronde kedua, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 5 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
4. Pada Ronde ketiga, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 4 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
5. Pada Ronde keempat, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 3 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
6. Pada Ronde kelima, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 2 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
7. Pada Ronde keenam, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 1 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
8. Pada Ronde ketujuh, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 1 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
9. Pada Ronde kedelapan, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 1 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan permainan selesai. Ataupun pemain dapat menyatakan tidak setuju (*no deal*) dan permainan pun dilanjutkan kembali.
10. Pada Ronde kesembilan, pemain akan disuruh untuk menyingkirkan 1 buah koper. Kemudian *banker* akan memberikan penawaran. Pada tahap ini pemain dapat menyatakan setuju (*deal*) pada penawaran *banker* dan membawa pulang hadiah tersebut, ataupun pemain dapat tetap pada pendirian dengan membawa pulang hadiah pada koper yang telah dipilih tersebut.
11. Jumlah penawaran *banker* pada tiap ronde besarnya tergantung kepada besarnya nominal uang yang telah disingkirkan oleh pemain. Semakin banyak koper dengan nominal besar yang telah disingkirkan maka besaran penawaran *banker* akan semakin kecil. Demikian pula sebaliknya jika koper yang disingkirkan merupakan koper dengan nilai nominal kecil yang disingkirkan maka penawaran *banker* akan semakin besar.

Perancangan

Flowchart Permainan

Adapun perancangan dari *form – form* yang ada pada permainan pada *game Deal Or No Deal* ini adalah berdasarkan pada skema permainan yang nampak pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Permainan Deal or No Deal

Perancangan Basis Data

Adapun basis data yang digunakan di dalam permainan ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Tabel T win

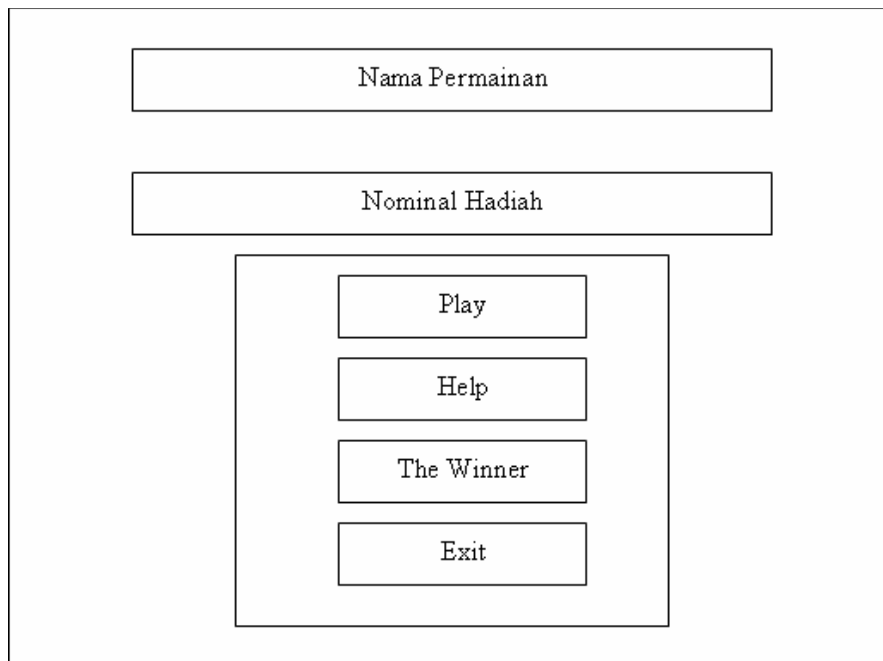
Field	Type Data	Size	Keterangan
Nama	Text	35	Nama pemain
Nominal	Number	-	Nominal yang dimenangkan
Waktu	Date/Time	-	Waktu update kemenangan

Perancangan Form

Adapun form yang digunakan di dalam permainan *Deal Or No Deal* adalah sebagai berikut.

1. *Form* Menu Utama

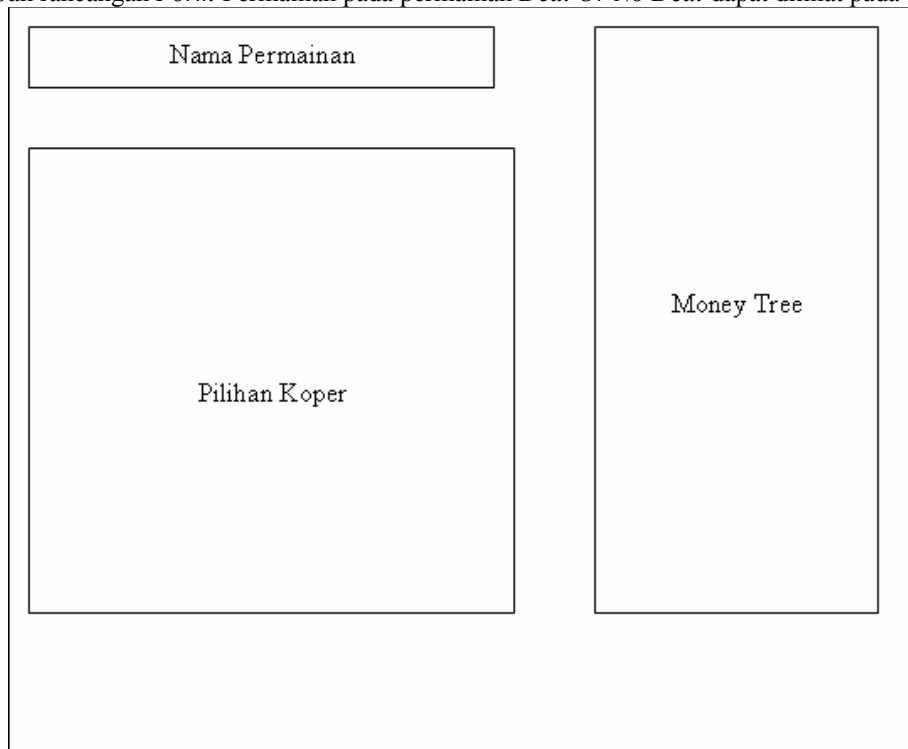
Adapun rancangan *Form* Menu Utama pada permainan *Deal Or No Deal* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rancangan *Form* Menu Utama

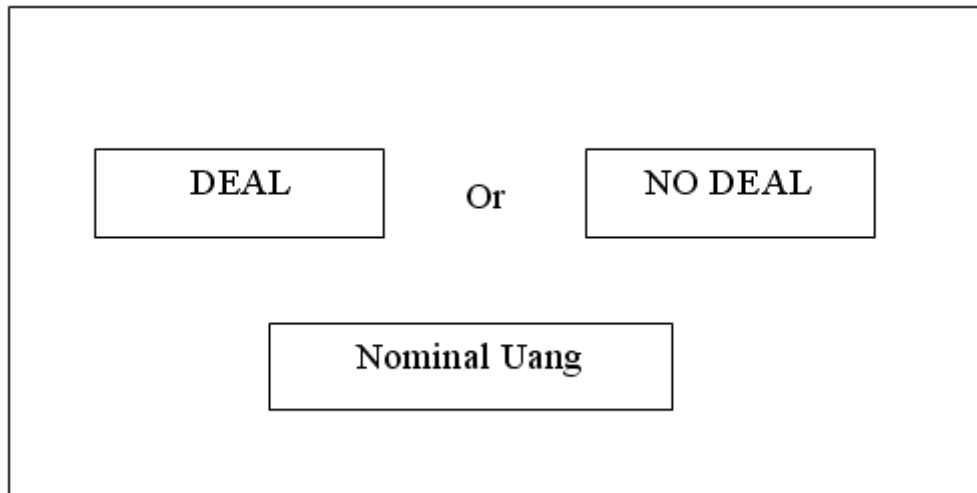
2. *Form* Permainan

Adapun rancangan *Form* Permainan pada permainan *Deal Or No Deal* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Rancangan *Form* Permainan3. *Form* Pilihan *Deal Or No Deal*

Adapun *Form* Pilihan *Deal Or No Deal* dapat dilihat pada Gambar 5.



The diagram shows a rectangular frame containing three boxes. At the top left is a box labeled 'DEAL', at the top right is a box labeled 'NO DEAL', and in the center between them is the word 'Or'. Below these two boxes is a larger box labeled 'Nominal Uang'.

Gambar 5. *Form* Pilihan *Deal Or No Deal***Implementasi dan Pengujian**

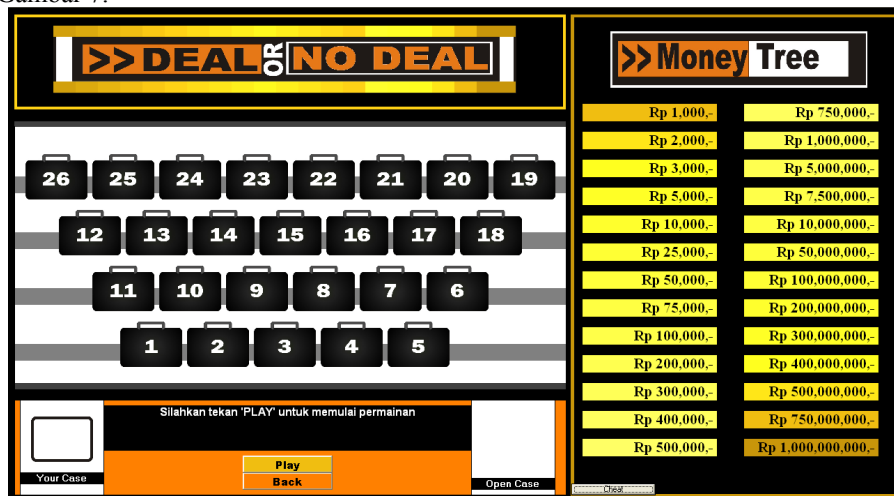
Hasil rancangan dari perangkat lunak permainan *Deal Or No Deal* ini adalah berupa suatu aplikasi permainan yang melatih daya analisis dan pengambilan keputusan, yang meliputi maksimal 10 ronde permainan. Permainan akan berhenti jika sudah mencapai ronde kesepuluh atau bilamana pemain memilih *deal* (setuju) terhadap tawaran dari *banker* dan pulang membawa hadiah sebesar yang ditawarkan *banker*. Adapun langkah-langkah di dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

1. Pada bagian awal permainan akan ditampilkan tampilan *form utama* seperti yang terlihat pada Gambar 6.

Gambar 6 Tampilan *Form Menu* Utama

Form utama memiliki 4 pilihan tombol yaitu: *play*, *winner*, *Help*, dan *Exit*.

2. Bila dipilih tombol *play* maka sistem akan masuk ke dalam tahapan permainan seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan *Form* Permainan

3. Untuk tiap babak, maka *user* akan diminta untuk menyingkirkan koper yang ada. Bila koper disingkirkan maka akan ditampilkan nilai nominal dari koper yang disingkirkan seperti yang terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Tampilan *Sub Form* Saat Koper Terbuka

4. Setelah selesai tiap babak, maka *banker* akan memberikan penawaran terhadap *koper* yang dipilih oleh pemain berdasarkan pada nilai nominal dari koper yang telah disingkirkan. Bila nilai nominal dari koper yang disingkirkan besar maka nilai penawaran *banker* akan menjadi kecil demikian pula sebaliknya bila nilai nominal dari koper yang disingkirkan kecil maka nilai penawaran *banker* akan menjadi besar. Seperti yang terlihat pada Gambar 9.



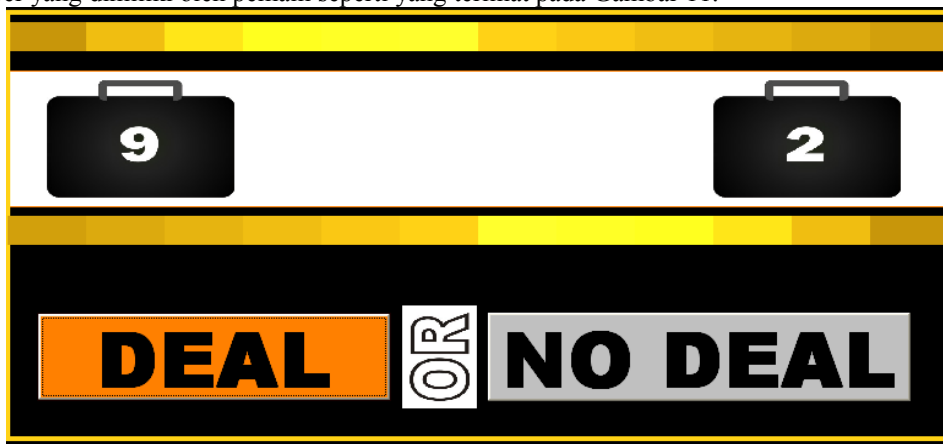
Gambar 9. Tampilan *Form* Saat *Banker* Memberikan Penawaran

5. Kemudian pemain akan disuruh memilih *Deal* atau *No Deal* terhadap penawaran *banker*. Bila dipilih *Deal* maka permainan langsung selesai dan pemain pulang membawa hadiah yang ditawarkan *banker* dan bila dipilih *No Deal* maka permainan akan dilanjutkan kembali. Tampilan pilihan *Deal* or *No Deal* dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Tampilan *Sub Form* Saat Pemain Menentukan Pilihan "Deal Or No Deal".

6. Bila sudah sampai ronde terakhir, maka sisa koper akan ditawarkan untuk dipertukarkan dengan koper yang dimiliki oleh pemain seperti yang terlihat pada Gambar 11.



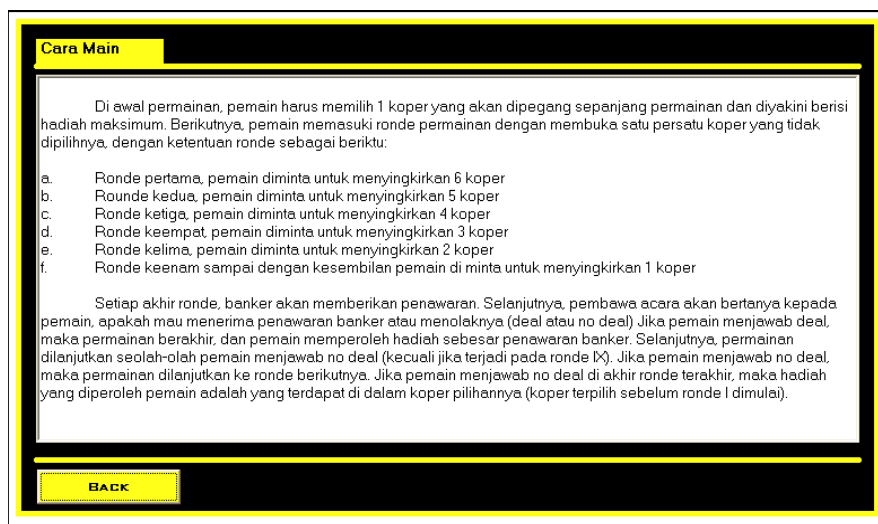
Gambar 11 Tampilan *Sub Form* Saat Pemain Menentukan Pilihan Antara Dua Koper

7. Bila pemilih memilih pilihan *deal* terhadap penawaran *banker* ataupun sudah sampai ronde terakhir, maka permainan akan selesai dan sistem akan menampilkan hadiah yang diperoleh oleh pemain seperti yang terlihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Tampilan *Form Winner*

8. *User* yang belum paham aturan permainan dapat memilih tombol *Help* pada *form* utama dan sistem akan menampilkan cara bermain seperti yang terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Tampilan *Form Help*

9. *User* yang ingin melihat daftar pemenang dapat memilih tombol *winner* dan akan melihat tampilan *form winner* seperti yang dapat dilihat pada Gambar 14.

RANK	NICK NAME	NOMINAL	TIME UPDATE
1	MR. D	RP 1,000,000,000,-	9:04:16 AM
2	ARYA	RP 1,000,000,000,-	6:21:29 PM
3	MR. A	RP 750,000,000,-	2:53:11 PM
4	MR. F	RP 500,000,000,-	8:54:41 AM
5	MR. E	RP 500,000,000,-	3:52:41 PM
6	MR. H	RP 300,000,000,-	7:19:59 PM
7	MR. J	RP 200,000,000,-	9:53:17 PM
8	MR. C	RP 200,000,000,-	8:26:26 AM
9	MR. B	RP 200,000,000,-	7:02:59 PM
10	MR. I	RP 100,000,000,-	11:45:01 PM

KEMBALI

Gambar 14 Tampilan *Form The Winner*

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Permainan *Deal Or No Deal* merupakan permainan yang bertujuan untuk menghibur pengguna komputer serta dapat mengasah seberapa besar intuisi (firasat) dan insting (naluri) pemainnya.
2. Aplikasi permainan *Deal Or No Deal* adalah salah satu permainan yang cukup mudah untuk dimainkan baik anak-anak samapi orang dewasa, karena permainan ini hanya memilih beberapa koper yang memiliki nominal uang tertinggi atau terendah yang harus pemain miliki atau disingkirkan.

Saran

Dari beberapa kesimpulan yang diambil, terdapat beberapa saran yang bisa digunakan untuk pengembang lebih lanjut bagi mahasiswa yang tertarik mengambil topik penelitian yang sama yaitu:

1. Agar aplikasi permainan *Deal Or No Deal* terlihat lebih menarik perlunya penambahan animasi pada permainan.
2. Aplikasi ini perlu dikembangkan lagi agar pemain dapat bermain secara *online*.

Daftar Pustaka

- [1] Microsoft® Encarta® Reference Library, © 1993-2002 Microsoft Corporation, 2003.
- [2] Nalwan, Agustinus. Seri Aplikasi Pemrograman: Pemrograman Animasi dan Game Profesional. Jakarta : PT Elex Media Komputindo. 1995.
- [3] Sommerville, Ian. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Jakarta: Erlangga, 2011
- [4] Stroud K.A. Engineering Mathematics. 2nd Edition. Erwin Sucipto. Penerbit Erlangga, 1984.
- [5] Walnum, Clayton. Sams Teach Yourself Game Programming With Visual Basic in 21 Days. Sams.net Publishing, 2001.