

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai pustaka yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam membangun sistem, yaitu peneliti akan membahas beberapa aplikasi *game* (terutama berjenis kuis) yang terdapat literatur penelitian. Selain itu, beberapa aplikasi kuis logo berbasis android yang sudah tersedia pada aplikasi *Google Play Store* juga dibahas.

Setiap *game* memiliki jenis tertentu. Berdasarkan penjelasan jenis *game* oleh Adams (2014), *Game* yang dirancang oleh Pradana dan Sudjudi (2012) merupakan *game* berjenis *Adventure Game*, yaitu pemain bereksplorasi dan melawan musuh yang dihadapi. Kemudian *Game* yang dirancang oleh Setiawan dkk (2014) dan aplikasi untuk penelitian ini merupakan *game* berjenis *Puzzle Game*, yaitu pemain menyelesaikan teka teki tertentu.

Jenis *game* yang akan dibangun dalam penelitian ini merupakan *Puzzle Game* dengan sub genre *Quiz Game*. Semua *game* dalam jenis *quiz game* tersebut memiliki satu fokus materi tertentu. Media pertanyaan dalam *quiz game* bisa dalam bentuk gambar, suara, teks, animasi, bahkan video, menyesuaikan materi yang ditanyakan. *Game* yang dirancang oleh Setiawan dkk (2014) berfokus pada lagu daerah di Nusantara, dan media pertanyaan berupa suara lagu daerah. *Game* yang dirancang oleh Hermawan (2014) berfokus pada pengetahuan umum seputar daerah di Indonesia, dan media pertanyaan berupa gambar dan teks. *Game* yang dirancang oleh Mirza (2014) berfokus pada matematika

sekolah dasar, dan media pertanyaan berupa teks/tulisan angka dan simbol. Kemudian *game* pada penelitian ini berfokus logo merek merek dari Indonesia, dan media pertanyaan berupa gambar logo.

Belum ditemukan publikasi ilmiah mengenai pembangunan aplikasi Kuis Logo berbasis Android. Akan tetapi ada banyak aplikasi sejenis ini yang bisa ditemukan dan diunduh di *Google Play Store*. Sebagian besar objek logo merupakan logo internasional. Akan tetapi ada dua contoh aplikasi android yang terdapat logo merek dari Indonesia.

Dalam Aplikasi dari Kodelokus Fun (2014), memang terdapat objek logo merek dari Indonesia tetapi bercampur dengan logo internasional. Lalu, semua objek logo dalam aplikasi dari Okto Mobile (2015) merupakan logo merek dari Indonesia. Ada 2 fitur yang bisa ditambahkan, yaitu fitur kategorisasi logo dan penjelasan informasi lengkap setelah menjawab sebuah logo dengan benar. Aplikasi dalam penelitian ini menawarkan 2 fitur tambahan tersebut agar pengguna lebih mendapat pembelajaran informasi mengenai logo merek dari Indonesia.

Berikut merupakan perbandingan beberapa Aplikasi *Quiz Game* yang pernah dibangun dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Penelitian				
Fitur	Erwin Wahyu Ary Hermawan (2014)	Mirza (2014)	Setiawan, Indah Fitri Astuti, & Dyna Marisa Khairina (2014)	Aloysius Toga Setiawan* (2017)
Judul	Pembuatan Game "Kuis Indonesia" Berbasis Android	Pembuatan Game Kuis Matematika Dasar Berbasis Flash (Studi Kasus pada SD 46 Banda Aceh)	Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Tebak Lagu Nusantara: SENARA	Pembangunan Aplikasi Kuis Logo Merek dari Indonesia Berbasis Android
Materi	Pengetahuan Umum daerah di Indonesia	Matematika SD	Lagu Daerah Nusantara	Logo Merek dari Indonesia
Bentuk Kuis	Pilihan Ganda dengan <i>timer</i> dan kategori	Isian angka	Pilihan Ganda dengan <i>timer</i> dan kategori	Pilihan Ganda dengan <i>timer</i> dan tingkat kesulitan

Penelitian				
Fitur	Erwin Wahyu Ary Hermawan (2014)	Mirza (2014)	Setiawan, Indah Fitri Astuti, & Dyna Marisa Khairina (2014)	Aloysius Toga Setiawan* (2017)
Media Pertanyaan	Gambar dan Teks	Gambar berbentuk Teks	Suara	Gambar (logo)
Bahasa Pemrograman	Java	Action Script	Java	Java
Database	-	-	-	SQL Lite
Platform	Android	Desktop	Android	Android
Sasaran Pengguna	Masyarakat Indonesia	Anak Sekolah Dasar (SD 46 Banda Aceh)	Anak Anak Sekolah di Indonesia	Masyarakat Indonesia

Keterangan: * = Sedang dalam proses penelitian.