

**RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN LALAT TERBANG  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



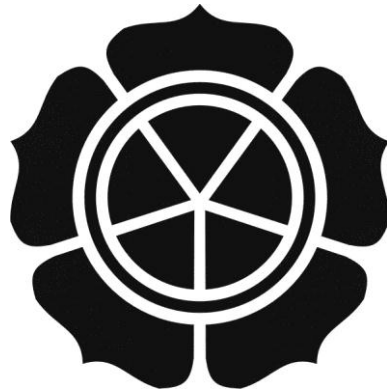
disusun oleh  
**Azis Nursasono**  
**12.11.6549**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN LALAT TERBANG  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Azis Nursasono**

**12.11.6549**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN LALAT TERBANG  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

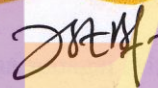
yang disusun oleh

**Azis Nursasono**

**12.11.6549**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN GAME PETUALANGAN LALAT TERBANG  
MENGUNAKAN UNITY BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

**Azis Nursasono**

**12.11.6549**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
**NIK. 190302029**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 11 Februari 2014



**REKTOR STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Febuari 2016



Azis Nursasono

NIM. 12.11.6549

## **MOTTO**

Berhentilah menonton,jadilah yang di tonton.  
Jika hanya berdiam diri tidak akan ada yang berarti,bergerak dan melangkah  
menjadi seseorang yang menjadi panutan.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat sejauh ini dan bisa menyelesaikan karya ilmiah dengan memuaskan. Tak lupa penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan untuk menjalani hidup sampai hari ini dan hari hari berikutnya.
2. Kedua orang tua, Bapak Suhardi dan Ibu Umi yang selalu memberikan doa dan menyemangati terus tanpa henti untuk segera menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Keluarga besar dari pihak bapak maupun ibu yang selalu mendoakan saya dalam menempuh skripsi ini.
4. Terimakasih kepada partner saya tyar yang selalu mendampingi saya dalam proses skripsi.
5. Teman-teman kelas 12-S1TI-12 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Dan seluruh pihak yang membantu dalam kelancaran pembuatan karya ilmiah ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini sesuai dengan yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan karya ilmiah ini adalah sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata-1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Selesaiannya karya ilmiah ini penulis juga akan mengucapkan terima kasih kepada:

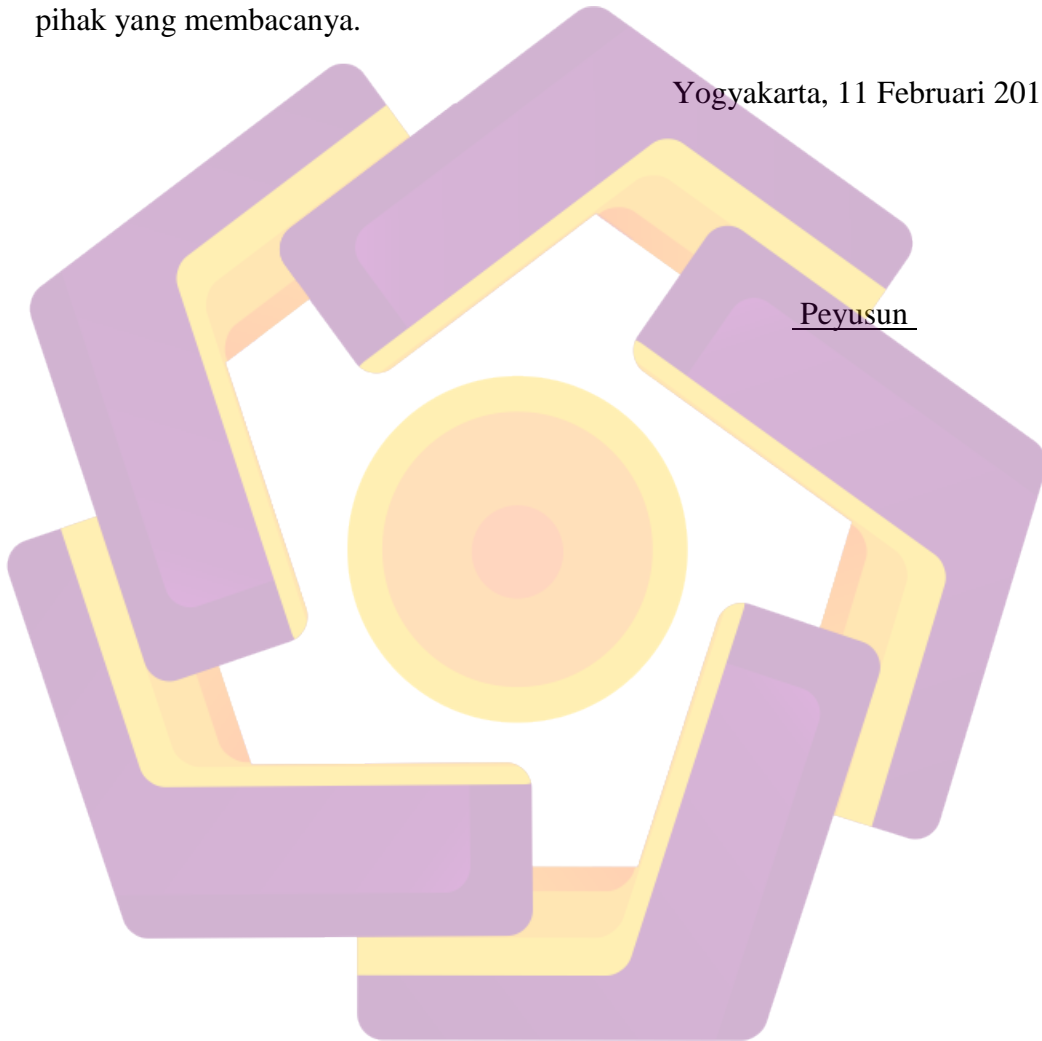
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar mengarahkan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Ibu dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya selama proses perkuliahan.
5. Teman – teman TI 12 yang selalu mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



Penulis tentunya menyadari bahwa pasti skripsi ini ada kekurangannya dan kelemahannya. Maka dari itu penulis membutuhkan saran dan kritikan yang membangun untuk kebaikan skripsi ini menuju kesempurnaan. Semua itu yang penulis harapkan adalah semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11 Februari 2016

Peyusun



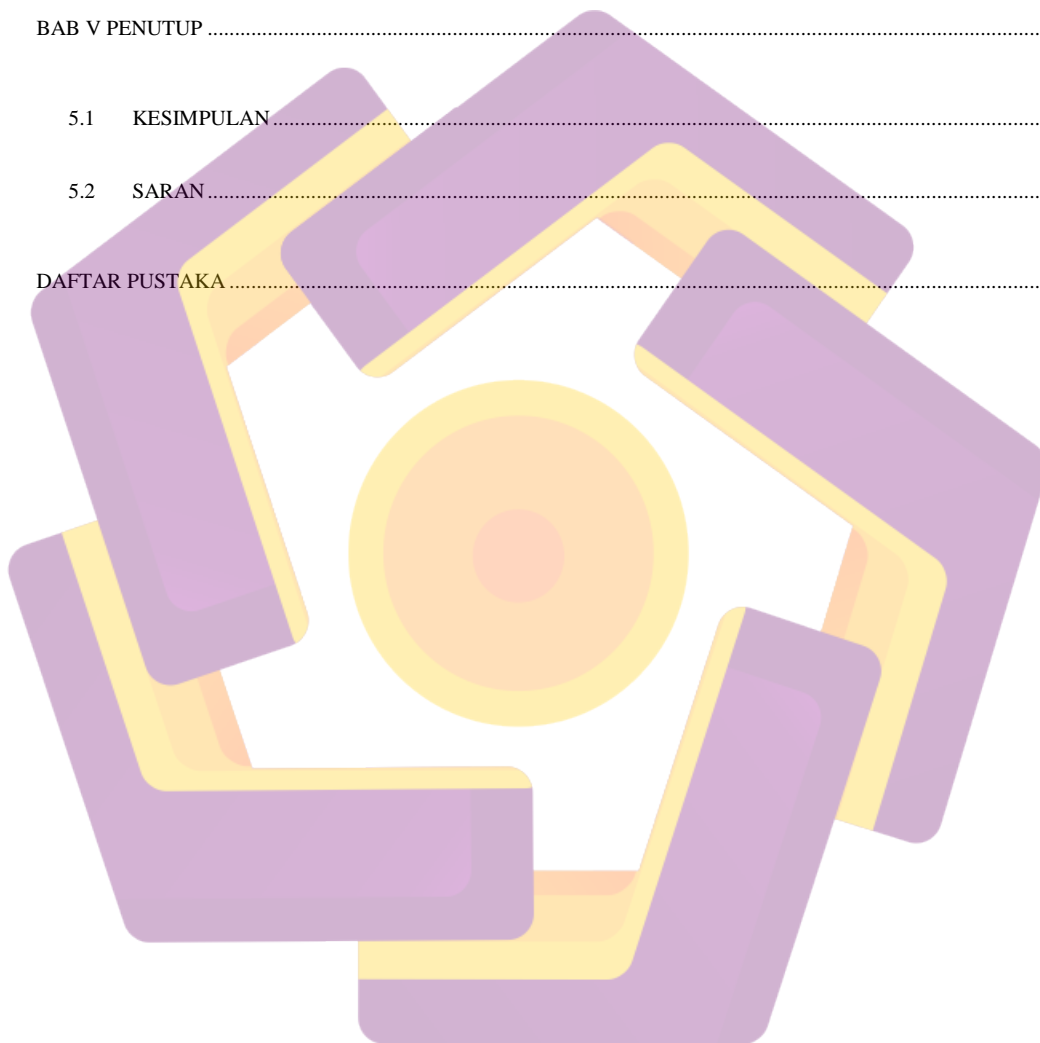
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT .....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	1
1.3 BATASAN MASALAH .....	1
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	1
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.6.1    METODE PENGEMBANGAN SISTEM .....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	3

BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.2 GAME .....	7
2.2.1 PENGERTIAN GAME .....	7
2.2.2 SEJARAH PERKEMBANGAN GAME .....	8
2.2.3 PCGAME .....	10
2.2.4 GAME ENGINE .....	10
2.2.5 JENIS-JENIS GAME (GENRE) .....	10
2.3 TAHAPAN PEMBUATAN GAME .....	13
2.3.1 KOMPONEN DALAM GAME .....	15
2.4 FLOWCHART .....	16
2.5 SOFTWARE YANG DIGUNAKAN .....	16
2.5.1 ADOBE ILLUSTRATOR CS CC .....	16
2.5.2 UNITY .....	19
2.6 ANALISIS SWOT .....	20
2.7 METODE ANALISIS .....	21
2.7.1 ANALISIS KEBUTUHAN .....	21
2.7.2 ANALISIS KELAYAKAN .....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	6
3.1 TINJAUAN UMUM .....	6
3.1.1 GAME PETUALANGAN LALAT TERBANG .....	6
3.2 ANALISIS SISTEM .....	6

3.2.1	IDENTIFIKASI MASALAH .....	6
3.2.2	SOLUSI MASALAH .....	6
3.2.3	ANALISIS KELEMAHAN SISTEM .....	23
3.2.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	25
3.5	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM .....	26
3.5.1	KEBUTUHAN INFORMASI .....	26
3.5.2	KELAYAKAN TEKNOLOGI .....	26
3.5.3	KELAYAKAN OPERASIONAL .....	26
3.5.4	KELAYAKAN HUKUM .....	26
3.6	PERANCANGAN SISTEM .....	27
3.6.1	PERANCANGAN PROSES .....	27
3.6.2	PROSES TIAP LEVEL .....	29
3.6.3	RANCANGAN INTERFACE .....	31
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	33
4.1	IMPLEMENTASI .....	33
4.2	PEMBUATAN GAME .....	33
4.2.1	PEMBUATAN INTERFACE .....	33
4.2.2	PEMBUATAN CODING .....	34
4.3	PEMBAHASAN .....	37
4.3.1	PENGUJIAN PROGRAM .....	37
4.4	MANUAL PROGRAM .....	39
4.5	PEMBUATAN INTERFACE .....	40

4.6	BUILD GAME.....	42
4.7	PEMELIHARAAN .....	44
4.6.1	PEMELIHARAAN HARDWARE.....	44
4.6.2	PEMELIHARAAN SOFTWARE .....	44
BAB V PENUTUP .....		45
5.1	KESIMPULAN.....	45
5.2	SARAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....		46



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian.....	4
Tabel 3.1	Tabel Mariks SWOT .....	24
Tabel 3.2	Storyboard.....	29



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Game Fighting.....	12
Gambar 2.2	Contoh Game Race .....	13
Gambar 2.3	Contoh Game Simulation.....	13
Gambar 2.4	Tampilan Menu Utama Adobe Illustrator CS CC.....	17
Gambar 2.5	Tampilan Menu Tool Box Adobe Illustrator CS CC .....	17
Gambar 3.1	Lalat Sebagai Karakter Utama .....	27
Gambar 3.2	Katak Sebagai Musuh Lalat .....	27
Gambar 3.3	Laba-laba Sebagai Musuh Lalat.....	27
Gambar 3.4	Main Bacground Atau Background Utama.....	28
Gambar 3.5	Footer Background Atau Backgroun Bawah .....	28
Gambar 3.6	Openig Backgroud atau Background Pembuka .....	28
Gambar 3.7	Koin Untuk Poin Tambahan.....	29
Gambar 3.8	Halaman Utama Game .....	31
Gambar 3.9	Halaman Utama.....	31
Gambar 3.10	Halaman pause Game.....	32
Gambar 3.11	Halaman Game Over.....	32
Gambar 4.1	Halaman Tampilan Utama .....	34
Gambar 4.2	Script Code Gerkan Lalat.....	34
Gambar 4.3	Script Code Gerakan Background.....	35
Gambar 4.4	Script Code Perulangan Background .....	35
Gambar 4.5	Script Code Kamera Track.....	36
Gambar 4.6	Script Code Score.....	36
Gambar 4.7	Script Code Score Point .....	37
Gambar 4.8	Script Code Start Screen .....	37
Gambar 4.9	Kesalahan Syntak Error.....	38
Gambar 4.10	Kesalahan Run time Error.....	39
Gambar 4.11	Work Flow Pengguna.....	40
Gambar 4.12	Layout Tampilan Utama Game .....	40
Gambar 4.13	Layout Tampilan Game.....	41
Gambar 4.14	Layout Tampilan Player Ambil Koin.....	41

Gambar 4.15	Layout Tampilan Player Mati .....	42
Gambar 4.16	Layout Tampilan Animated .....	42
Gambar 4.17	Layout Tampilan Build setting .....	43
Gambar 4.18	Layout Setting .....	43
Gambar 4.19	Layout Update SDK.....	44





## INTISARI

Game yang objeknya lalat ini adalah game petualangan yang mencari makan atau serum. Dalam game ini terdapat rintangan, rintangannya adalah jaring laba-laba dan kodok. Jika lalat tersangkut di jaring laba-laba atau lalat terkena oleh lidah si kodok dalam artian lainya di makan kodok, maka game berakhir atau mati, tapi bisa mengulanginya atau mulai kembali dari awal permainan.

Lalat ini juga di sarankan untuk mengambil serum-serum yang ada pada saat berjalan, jika serum yang di ambil semakin banyak maka serum ini berfungsi untuk mempercepat pergerakan si lalat tersebut, semakin cepat perjalanan atau pergerakan lalat, dan semakin banyak poin yang di dapatkan.

Game ini tiada akhirnya, jadi game ini mengutamakan persaingan skor tertinggi, jadi semakin skor anda tinggi berarti anda keluar sebagai pemenagnya.

**Kata Kunci : Game, Unity, Petualangan Lalat Terbang, Hiburan, Android**



## ABSTRACT

*Flies* The object of this game which is a game of adventure foraging or serum, there ritangan In this game, the obstacles are cobwebs and toads. if a fly caught in a spider web or flies hit by the frog tongue in the sense that others in eating a frog, then the game ends or dead, but can repeat or restart from the beginning of the game.

These flies are also suggested to take serums that exist at the time of walking, if serum taken more then this serum works to accelerate the movement of the flies, the faster the travel or movement of the flies, and the more points in the get

.the game is endless, so this game scores highest priority to the competition, so the higher your score means you come out as the winners.

**Keyword:** Game, Petualangan lalatterbang, unity, hiburan, android, perancangan.

