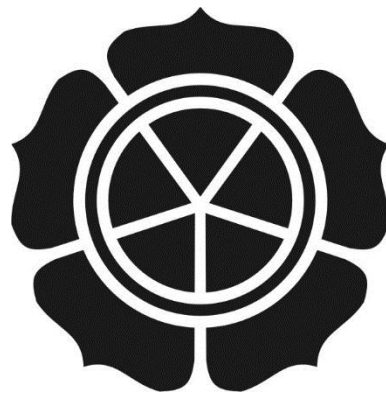


**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR PENGENALAN BUDAYA
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Ihsan Dwi Cahyo

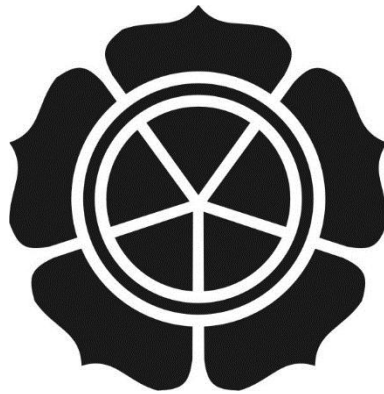
12.11.6272

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

**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR PENGENALAN BUDAYA
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ihsan Dwi Cahyo

12.11.6272

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR PENGENALAN BUDAYA
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Ihsan Dwi Cahyo

12.11.6272

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Hartatik, ST, M.Cs

NIK. 190302232

PENGESAHAN

SKRIPSI

**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR PENGENALAN BUDAYA
INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Ihsan Dwi Cahyo

12.11.6272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 April 2016



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 April 2016



Ihsan Dwi Cahyo

NIM. 12.11.6272

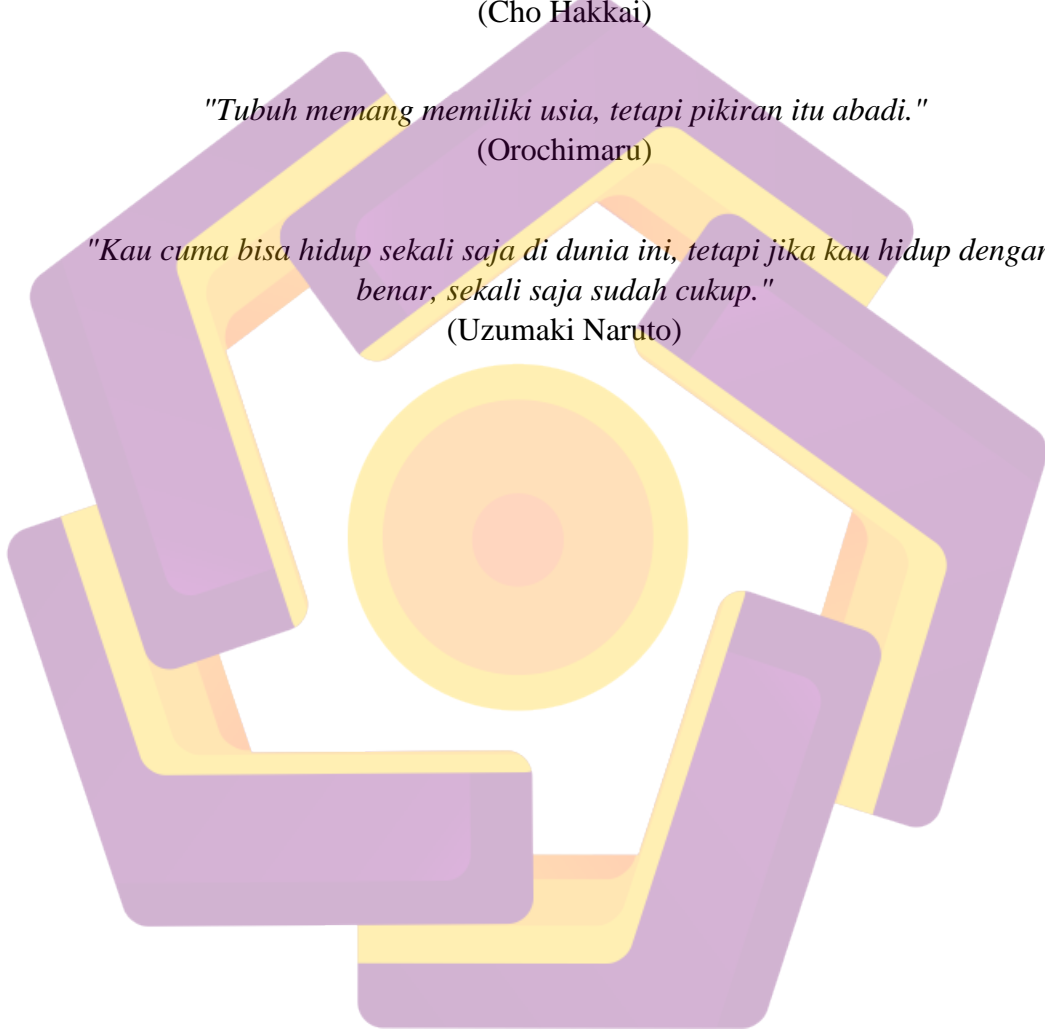
MOTTO

"Tidak peduli seberapa kecil harapan ku, aku takkan pernah menyerah."
(Allen Walker)

"Menyesal adalah cara orang bodoh menghabiskan waktu."
(Cho Hakkai)

"Tubuh memang memiliki usia, tetapi pikiran itu abadi."
(Orochimaru)

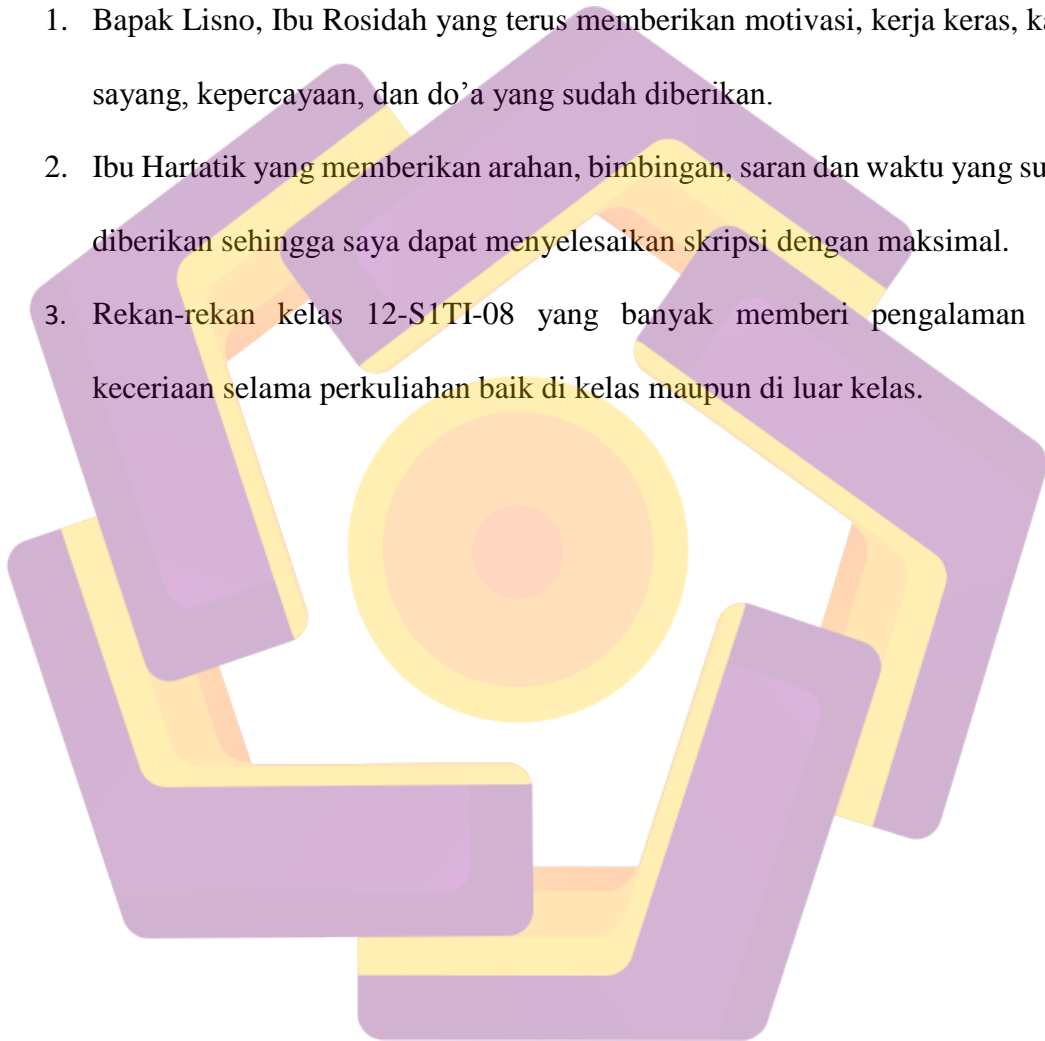
"Kau cuma bisa hidup sekali saja di dunia ini, tetapi jika kau hidup dengan benar, sekali saja sudah cukup."
(Uzumaki Naruto)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah hasil terbaik, namun penulis berusaha sebaik mungkin untuk mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Lisno, Ibu Rosidah yang terus memberikan motivasi, kerja keras, kasih sayang, kepercayaan, dan do'a yang sudah diberikan.
2. Ibu Hartatik yang memberikan arahan, bimbingan, saran dan waktu yang sudah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan maksimal.
3. Rekan-rekan kelas 12-S1TI-08 yang banyak memberi pengalaman dan keceriaan selama perkuliahan baik di kelas maupun di luar kelas.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi saya dengan judul “Game Edukasi Tebak Gambar Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android”.

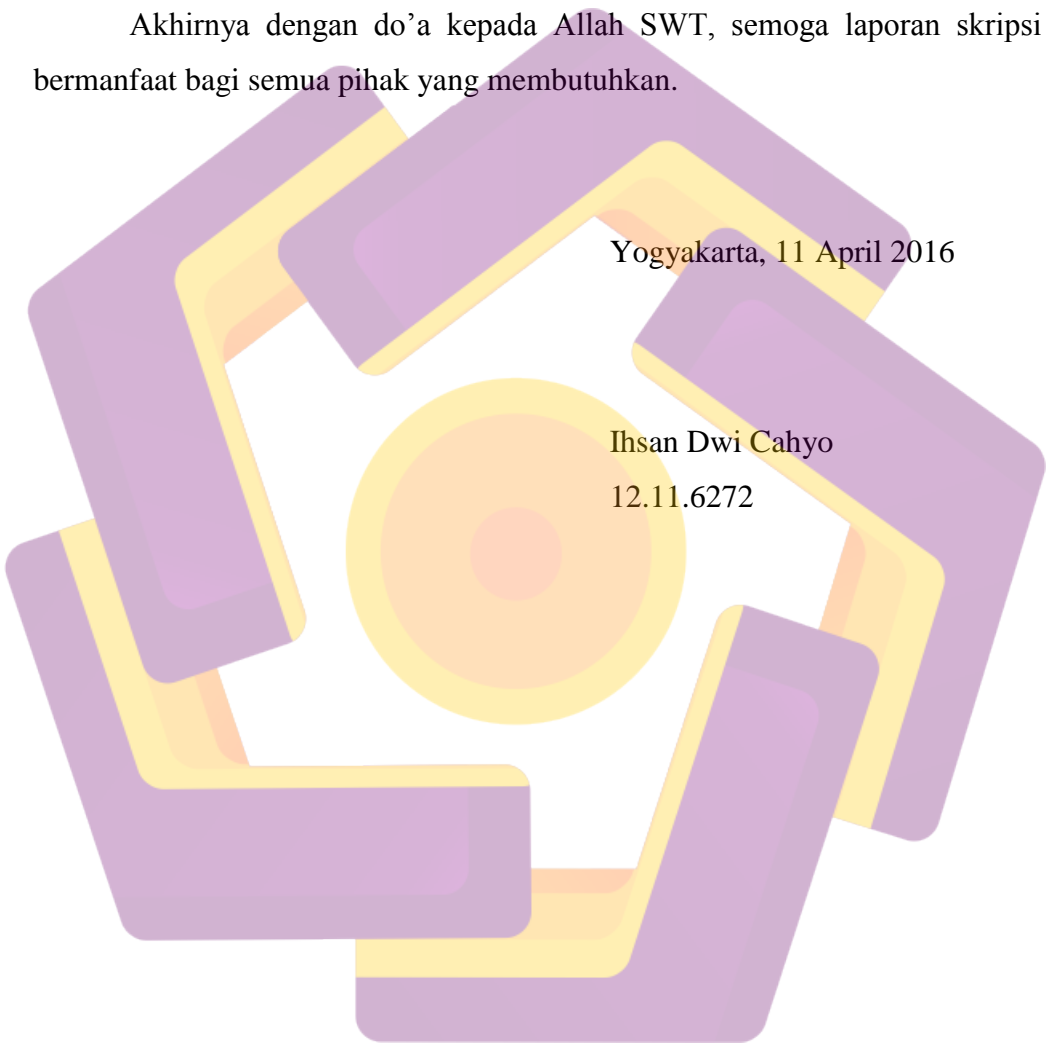
Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika. Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Hartatik, ST, M.Cs selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu, dan arahan sampai bisa menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.
3. Ayahanda Lisno & Ibunda Rosidah, kakak saya Mitra, yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada saya.
4. Dan juga tidak lupa teman – teman seperjuangan dan para sahabat yang membantu kelancaran penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat menjadi lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak – pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 11 April 2016

Ihsan Dwi Cahyo
12.11.6272

DAFTAR ISI

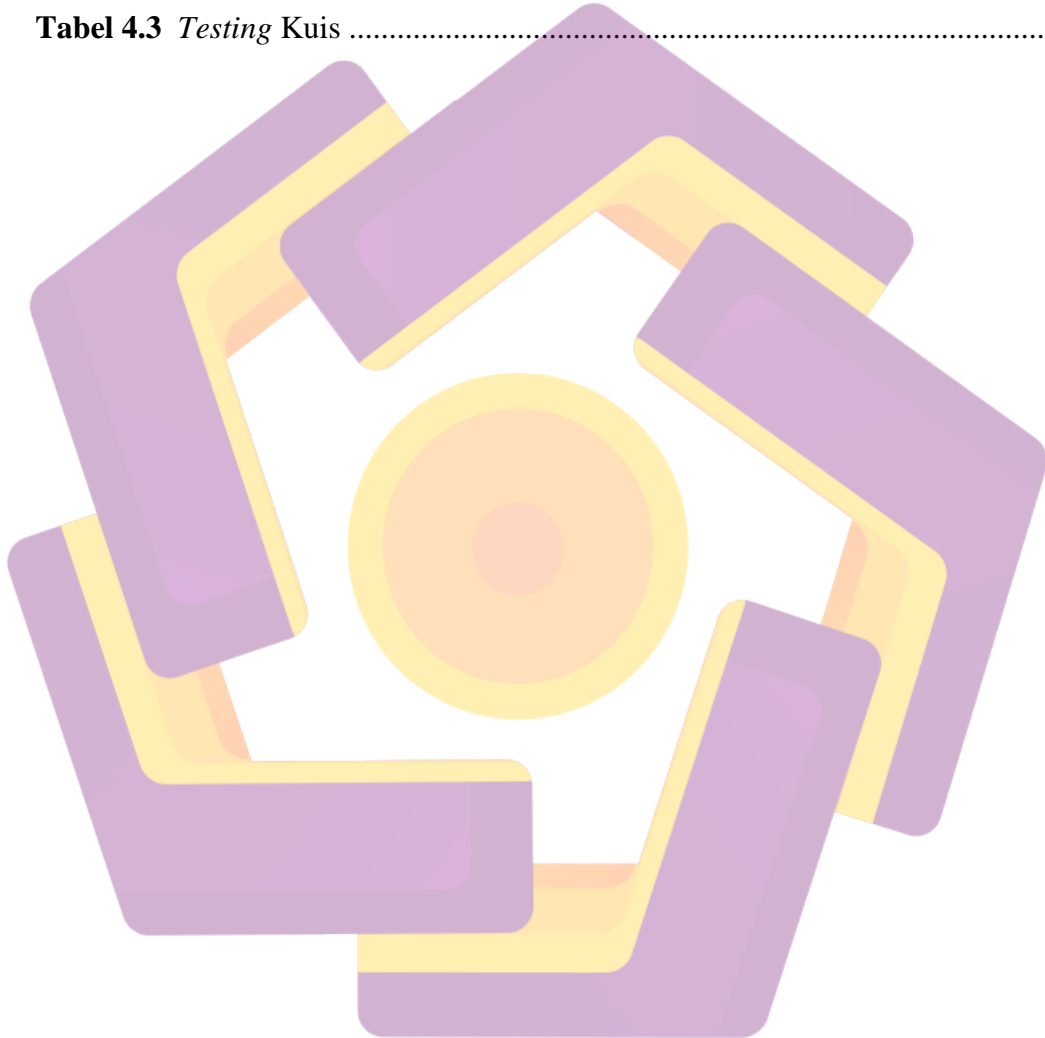
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Budaya	8
2.3 Definisi Game	9
2.4 Definisi Game Mobile	9
2.5 Jenis-Jenis Game	10

2.6	Komponen-Komponen Game	11
2.7	Tahap Pembuatan Game	12
2.8	Eclipse.....	14
2.9	Java	15
2.10	Android Software Development Kit (SDK)	15
2.11	Android Development Tools (ADT)	15
2.12	SQLite	16
2.13	Sistem Operasi Android	16
2.14	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	17
2.14.1	<i>Use Case Diagram</i>	17
2.14.2	<i>Activity Diagram</i>	20
2.14.3	<i>Sequence Diagram</i>	22
2.14.4	<i>Class Diagram</i>	23
2.15	Metode Analisa	24
2.16	<i>Black-Box Testing</i>	26
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1	Pengenalan Aplikasi Android.....	28
3.2	Tujuan Aplikasi	28
3.3	Analisis Sistem	28
3.3.1	Analisis SWOT	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	34
3.5.1	Kelayakan Teknologi	34
3.5.2	Kelayakan Hukum	34
3.5.3	Kelayakan Ekonomi	35
3.6	Perancangan UML.....	35
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	35
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	36
3.6.3	<i>Class Diagram</i>	38

3.6.4 <i>Sequence Diagram</i>	38
3.7 Rancangan Antar Muka	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi Antar Muka	47
4.1.1 <i>Splash Screen</i>	47
4.1.2 Halaman Utama	49
4.1.3 Halaman Ensiklopedia	52
4.1.4 Halaman Kuis.....	62
4.1.5 Halaman Petunjuk	84
4.1.6 Halaman Tentang	85
4.2 Implementasi Program pada <i>Smartphone</i>	87
4.2.1 Spesifikasi <i>Smartphone</i>	87
4.2.2 Membuat Program Menjadi File <i>.apk</i>	88
4.2.3 Instalasi pada <i>Smartphone</i>	91
4.3 Pengujian Program	94
4.3.1 <i>Black-Box Testing</i>	94
BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 4.1 <i>Testing</i> Halaman Utama	94
Tabel 4.2 <i>Testing</i> Ensiklopedia	95
Tabel 4.3 <i>Testing</i> Kuis	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 2.2	<i>Activity Diagram</i>	21
Gambar 2.3	<i>Sequence Diagram</i>	22
Gambar 2.4	<i>Class Diagram</i>	24
Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i> Game Kebudayaan Indonesia.....	35
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Ensiklopedia	36
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Kuis	36
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Petunjuk	37
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Tentang	37
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Keluar	37
Gambar 3.7	<i>Class Diagram</i>	38
Gambar 3.8	<i>Sequence Diagram</i> Ensiklopedia.....	39
Gambar 3.9	<i>Sequence Diagram</i> Kuis.....	39
Gambar 3.10	<i>Sequence Diagram</i> Petunjuk.....	40
Gambar 3.11	<i>Sequence Diagram</i> Tentang.....	40
Gambar 3.12	<i>Sequence Diagram</i> Keluar.....	41
Gambar 3.13	Rancangan <i>Splash Screen</i>	42
Gambar 3.14	Rancangan Halaman Utama.....	43
Gambar 3.15	Rancangan Ensiklopedia.....	43
Gambar 3.16	Rancangan Kuis.....	44
Gambar 3.17	Rancangan Petunjuk	45
Gambar 3.18	Rancangan Tentang	45
Gambar 3.19	Rancangan Keluar	46
Gambar 4.1	Tampilan <i>Splash Screen</i>	47
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Utama.....	49
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Kategori.....	53

Gambar 4.4 Tampilan List Ensiklopedia.....	55
Gambar 4.5 Tampilan Ensiklopedia.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Level.....	62
Gambar 4.7 Tampilan Sub-Level.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Kuis/Soal.....	79
Gambar 4.9 Tampilan Petunjuk.....	84
Gambar 4.10 Tampilan Tentang.....	86
Gambar 4.11 Proses <i>Export</i>	88
Gambar 4.12 <i>Export Android</i>	89
Gambar 4.13 <i>File Export</i>	89
Gambar 4.14 Pilih Lokasi Penempatan File.....	90
Gambar 4.15 <i>Password Account</i>	90
Gambar 4.16 Proses Selesai.....	91
Gambar 4.17 Lokasi File <i>.apk</i>	92
Gambar 4.18 Persetujuan Instalasi.....	92
Gambar 4.19 Proses Instalasi.....	93
Gambar 4.20 Selesai Instalasi.....	93

INTISARI

Teknologi Game adalah salah satu dari banyak ilmu pengetahuan yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini juga didorong oleh kinerja ponsel yang semakin mengalami peningkatan tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga digunakan untuk browsing, media sosial, bermain game dan banyak fungsi lainnya.

Game adalah bentuk multimedia interaktif dan pengembangannya saat ini digunakan sebagai sarana hiburan. Game pengenalan budaya indonesia adalah sebuah game edukasi berbasis android yang dibuat dengan tujuan pengenalan berbagai budaya tradisional di indonesia . Game ini dibuat menggunakan Eclipse dan ADT sebagai software pendukung.

Ide utama dalam pembuatan permainan ini adalah ditujukan untuk sarana hiburan dan pendidikan dalam pembelajaran tentang berbagai macam kebudayaan tradisional yang terdapat di indonesia. Game ini akan menjadi alternatif yang mudah dan praktis sebagai media pembelajaran melalui sebuah permainan.

Kata Kunci: Eclipse, Game Edukasi, Budaya Indonesia, Android

ABSTRACT

Game Technology is one of many science evolving rapidly along with the development of information and communication technology. It is also driven by the performance of mobile phones are getting increased not only as a communication tool, but is also used for browsing, social media, gaming and many other functions.

Game is a form of interactive multimedia and the development is currently used as a means of entertainment. Game introduction of Indonesian culture is an android-based educational game created with the purpose of the introduction of a variety of traditional culture in Indonesia. This game is creating using Eclipse and ADT as the supporting software.

The main idea in the making of this game is intended for entertainment and educational tool for learning about a wide variety of traditional cultures that are in Indonesia. This game will be easy and practical alternative as a medium of learning through a game.

Keyword: *Eclipse, Educational Game, Indonesian Culture, Android*