

**PROMOSI WISATA BAHARI DI KAB. BERAU KALTIM MELALUI  
MEDIA GAME BERBASIS MOBILE PHONE**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Reza Yuanda**

**11.12.5809**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**



**PROMOSI WISATA BAHARI DI KAB. BERAU KALTIM MELALUI  
MEDIA GAME BERBASIS MOBILE PHONE**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**  
**Reza Yuanda**  
**11.12.5809**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PROMOSI WISATA BAHARI DI KAB. BERAU KALTIM MELALUI  
MEDIA GAME BERBASIS MOBILE PHONE**

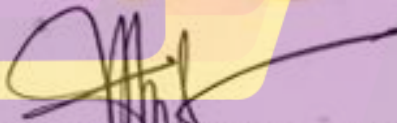
yang disusun oleh

**Reza Yuanda**

**11.12.5809**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Melwin Syahriza, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PROMOSI WISATA BAHARI DI KAB. BERAU KALTIM MELALUI  
MEDIA GAME BERBASIS MOBILE PHONE**

yang disusun oleh

**Reza Yuanda**

**11.12.5809**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Maret 2015

**Susunan Dewan Penguji**

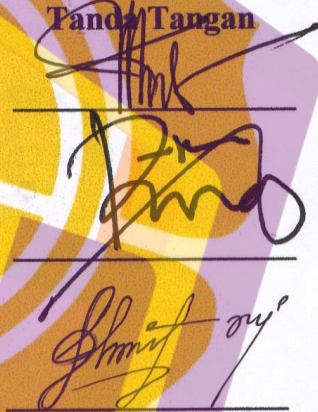
**Nama Penguji**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**M.Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Dhani Ariantmanto, Mkom**  
**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**

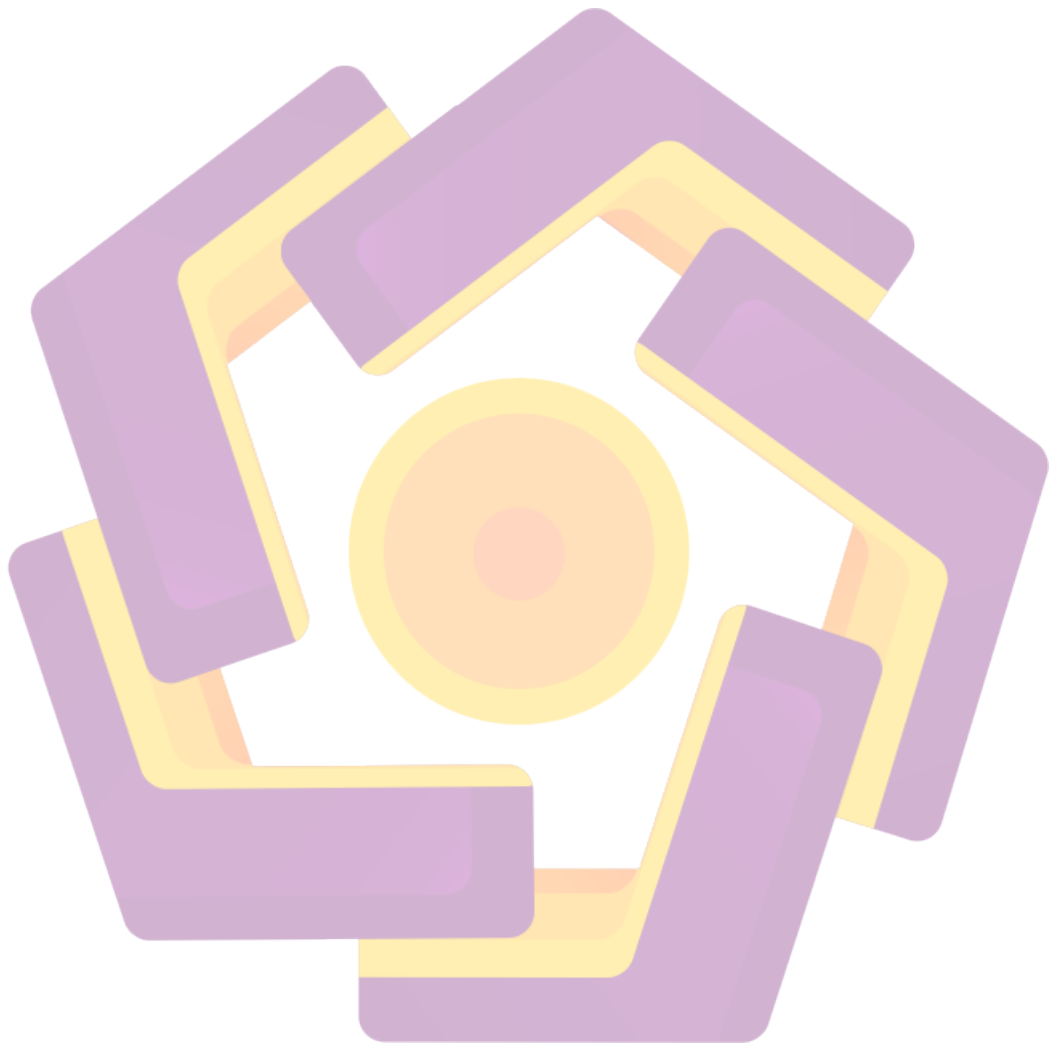


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Maret 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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





## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, .....

Meterai

Rp. 6.000

Reza Yuanda

NIM. 11.12.5809

## HALAMAN MOTO

- ❖ *Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.*
- ❖ *“Success is always accompanied with failure.”*
- ❖ *“To get a success, your courage must be greater than your fear.”*
- ❖ *“Success is not a final and failure is not an initial.”*
- ❖ *“Do whatever you like, be consistent, and success will come naturally.”*
- ❖ *“Success is not measured by wealth, success is an achievement that we want.”*
- ❖ *“The formulas of a success are a hard work and never give up.”*
- ❖ *“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success.*
- ❖ *“Learn from the mistakes in the past, try by using a different way, and always hope for a successful future.”*
- ❖ *“When you have never made a mistake, it means you have not tried anything.”*



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini dipersembahkan untuk :*

- ❖ *Allah SWT yang telah memberikan kesehatan sampai sejauh ini sampai skripsi ini selesai dan mendapatkan gelar S.kom ini serta keajaiban dan ilmu-ilmu baru yang tidak pernahku duga dan belum aku punya sebelumnya.*
- ❖ *Terimakasih buat kedua orang tuaku dan seluruh keluarga yang telah member doa dan dukungan baik moral ataupun materil.*
- ❖ *Terima kasih buat istriku yang telah banyak membantu dalam mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya selesai dengan baik.*
- ❖ *Terimakasih pada dosen pembimbing dan dosen-dosen yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya hingga saya memperoleh banyak ilmu.*
- ❖ *Terimakasih buat teman-teman seperantauan khususnya teman-temanmu yang dari BERAU dan dari seluruh Indonesia terimakasih banyak sudah membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.*

## Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis hantur kan pada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga penulis dan seluruh umatn islam dapat merasakan indahnya islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng Selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan Skripsi.
4. *Bapak dan Ibu dosen* STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama penulis kuliah.

5. Semua keluarga besar penulis terutama istri dan kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman yang telah banyak membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karna itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Febuari 2015

Penyusun

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.1.1 Metode Observasi / Survei.....	3
1.6.1.2 Metode Study Pustaka.....	3
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	4
1.6.1.4 Metode Analisis .....	4
1.6.1.5 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	6

2.2 Konsep Dasar <i>Game</i> .....	7
2.2.1 Definisi <i>Game</i> .....	7
2.2.2 Sejarah <i>Game</i> .....	7
2.2.3 Komponen <i>Game</i> .....	8
2.2.4 Jenis-jenis <i>Game</i> .....	9
2.2.4.1 <i>Action</i> .....	9
2.2.4.2 <i>Adventure</i> .....	9
2.2.4.3 <i>Casino</i> .....	10
2.2.4.4 <i>Educational</i> .....	11
2.2.4.5 <i>Fighting</i> .....	11
2.2.4.6 <i>First-person Shooter</i> .....	12
2.2.4.7 <i>Puzzle</i> .....	12
2.2.4.8 <i>Racing</i> .....	13
2.2.4.9 <i>Role Playing Game</i> .....	13
2.2.4.10 <i>Simulation</i> .....	14
2.2.4.11 <i>Sport</i> .....	14
2.2.5. Tahapan Membuat <i>Game</i> .....	15
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	19
3.1. Deskripsi Perusahaan .....	19
3.2. Analisis Kebutuhan <i>Game</i> .....	20
3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	20
3.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	21
3.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	22
3.4 Analisis Kelayakan <i>Game</i> .....	24
3.4.1 Analisis Kelayakan Teknis.....	24
3.4.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	24
3.4.3 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	24
3.4.4 Analisis Kelayakan Operasional .....	25
3.5 Perancangan <i>Game</i> .....	25
3.5.1 <i>Genre Game</i> .....	25
3.5.2 <i>Software</i> atau <i>Tool</i> Yang Digunakan .....	25

3.5.3 Perancangan Alur Permainan.....	26
3.5.4 Rancangan Menu Utama.....	27
3.5.5 Aturan atau <i>Rule Game</i> .....	27
3.5.6 Flowchat <i>Game</i> .....	28
3.5.7 Rancangan Kendali <i>Game</i> .....	29
3.5.8 <i>Grafis</i> Yang Digunakan .....	29
3.5.9 Perancangan Disain antar Muka ( <i>interface</i> ).....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Pembuatan <i>Game</i> .....	35
4.2 Implementasi .....	36
4.3 Uji Coba Sistem .....	36
4.3.1 <i>WhiteBox Testing</i> .....	36
4.4 Tahapan Pembuatan <i>Game Explorer</i> Derawan.....	40
4.4.1 Tampilan <i>Even Sheet</i> .....	40
4.4.2 Tampilan <i>Add Behavior</i> .....	40
4.4.3 Tampilan <i>Edit Action</i> .....	41
4.5 Manual <i>Game</i> .....	42
4.5.1 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	42
4.5.2 Tampilan Menu Utama .....	42
4.5.3 Tampilan Pulau-Pulau.....	43
4.5.4 Tampilan <i>Gameplay</i> .....	43
4.6 Manual Instalasi .....	44
4.7 Pemeliharaan Sistem .....	45
4.8 <i>Quesioner</i> Penggunaan Aplikasi .....	45
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Perangkat Keras Untuk Pembuatan .....	21
Tabel 3.2	Perangkat Keras Untuk Pelunakan .....	22
Tabel 3.3	Perangkat Lunak Untuk Pembuatan .....	22
Tabel 3.4	Perangkat Lunak Penerapan .....	22
Tabel 3.5	Kebutuhan SDM .....	22
Tabel 3.6	Kebutuhan Pengguna .....	23
Tabel 3.7	Kendali <i>Game</i> .....	29
Tabel 3.8	Karakter Player .....	32
Tabel 3.9	Karakter Pendukung .....	33
Tabel 4.1	Uji Coba Sistem Menggunakan Software Intel XDK .....	37
Tabel 4.2	Uji Coba Sistem Menggunakan Handphone Galaxy S .....	38
Tabel 4.3	Pengujian Menggunakan <i>Black Box Testing</i> .....	39
Tabel 4.4	Quisioner Penggunaan Aplikasi .....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Game Action</i> .....	9
Gambar 2.2	<i>Game Adventure</i> .....	10
Gambar 2.3	<i>Game Casino</i> .....	10
Gambar 2.4	<i>Game Educatinal</i> .....	11
Gambar 2.5	<i>Game fighting</i> .....	11
Gambar 2.6	<i>Game first-person shooter</i> .....	12
Gambar 2.7	<i>Game puzzel</i> .....	12
Gambar 2.8	<i>Game Racing</i> .....	13
Gambar 2.9	<i>Role Playing Game</i> .....	13
Gambar 2.10	<i>Game Simulation</i> .....	14
Gambar 2.11	<i>Game Sport</i> .....	14
Gambar 2.12	Tahapan Membuat <i>Game</i> .....	15
Gambar 3.1	Alur Permainan <i>Game</i> .....	26
Gambar 3.2	Flowchat <i>Game</i> .....	28
Gambar 3.3	Tampilan Menu Utama .....	30
Gambar 3.4	Tampilan Menu Utama .....	30
Gambar 3.5	Tampilan Menu <i>Gallery</i> .....	30
Gambar 3.6	Tampilan Menu Wisata Bahari .....	31
Gambar 3.7	Tampilan <i>Game</i> .....	31
Gambar 3.8	Tampilan <i>Finish</i> .....	32
Gambar 4.1	Tampilan <i>Even Sheet</i> .....	40
Gambar 4.2	Tampilan <i>Add Behavior</i> .....	41
Gambar 4.3	<i>Edit Action</i> .....	41
Gambar 4.4	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	42
Gambar 4.5	Tampilan Menu Utama .....	43
Gambar 4.6	Tampilan Pulau .....	43
Gambar 4.7	Tampilan <i>Game Play</i> .....	43

## INTISARI

Melalui media *game* akan diperkenalkan dan dipromosikan tempat wisata bahari yang ada di Kab.Berau Kaltim, agar masyarakat dapat mengenal wisata bahari yang ada dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dalam *game* ini pemain akan dibawa untuk lebih mehami dan mengenal lebih jauh pulau-pulau yang ada di Kab. Berau Kaltim.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba merangkum permasalahan tersebut menjadi satu. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada penulis melakukan penelitian menggunakan metode pengumpulan data, **Metode Observasi / Survey**, Metode Studi Pustaka, Metode Wawancara, Metode Analisis, Metode Pengembangan.

Apikasi yang di hasilkan berbentuk *Game Berbasis Mobile Phone* yang di tunjukan untuk mengenal wisata bahari yang ada di Kab.Berau dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dan di harapkan sebagai salah satu sarana baru dalam memajukan potensi wisata bahari yang ada di Kab.berau.

**Kata-Kunci :** *Game, Platformer, Mobile phone, promosi wisata bahari.*

## **ABSTRACT**

*Through the medium of games will be introduced and a dipromosikam place for marine tourism in East Kalimantan Kab.Berau, so that people can recognize the existing marine tourism with greater ease and fun. In this game players will be brought to more mehami and know more about the islands that exist in the district. Berau Kaltim.*

*In this thesis, the researcher tried to analyze the main points of the existing problems, and tries summarizes these issues into one. To resolve the existing permasalahan authors conducted a study using data collection methods, Methods Observation / Survey, Methods Study Library, Interview Method, Methods of Analysis, Method Development.*

*Applications which is derived in the form of Game-Based Mobile Phone that is the show to know the marine tourism in Kab.Berau with greater ease and fun. And is expected as one of the new tool in advancing the potential for marine tourism in Kab.berau.*

**Keywords:** *Games, Platformer, Mobile phone, nautical tourism promotion.*

