

**PERANCANGAN APLIKASI GAME TEBAK NAMA PEMAIN BOLA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Punjul Rivananto

12.11.5858

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

**PERANCANGAN APLIKASI KUIS TEBAK NAMA PEMAIN BOLA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Punjul Rivananto

12.11.5858

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI KUIS TEBAK NAMA PEMAIN BOLA
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Punjul Rivananto

12.11.5858

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2015

Dosen Pembimbing


Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN APLIKASI KUIS TEBAK NAMA PEMAIN BOLA
BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Punjul Rivananto

12.11.5858

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM.

NIK. 190302029

Dina Maulina, M.Kom.

NIK. 190302250

Ali Mustopa, M.Kom.

NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Maret 2016

KETUA 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, 8 Maret 2016

Punjul Rivananto
NIM. 12.11.5858

MOTTO

Semangat Adalah Langkah Awal Menuju Sukses

Kesuksesan itu bukan milik orang yang tidak pernah gagal, tetapi milik orang yang tidak pernah menyerah

Jangan Menunda Besok Bila Hari ini Dapat Dikerjakan

Man Jadda Wa Jada (siapa yang bersungguh-sungguh, dia yang akan berhasil)

Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain

Do what You love and love what You do, and You'll get what You want

Step by step. Tidak ada langkah ke-2 jika tak ada langkah pertama

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan

Ilmu itu didapat dari lidah yang gemar bertanya dan akal yang senang berpikir

Tidak Ada Masalah yang Tidak terselesaikan Tanpa Adanya Usaha

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Kuis Tebak Nama Pemain Bola Berbasis Android”** ini dengan baik.

Karya ini Saya persembahkan untuk:

1. Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karna aku sadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,

Terima Kasih Ibu.... Terima Kasih Ayah...

2. Dosen Pembimbing

Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak dan ibu.

Terima kasih banyak, bapak adalah dosen favorit saya.

3. Seluruh Dosen Pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta

Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.

4. Hepy Evarika

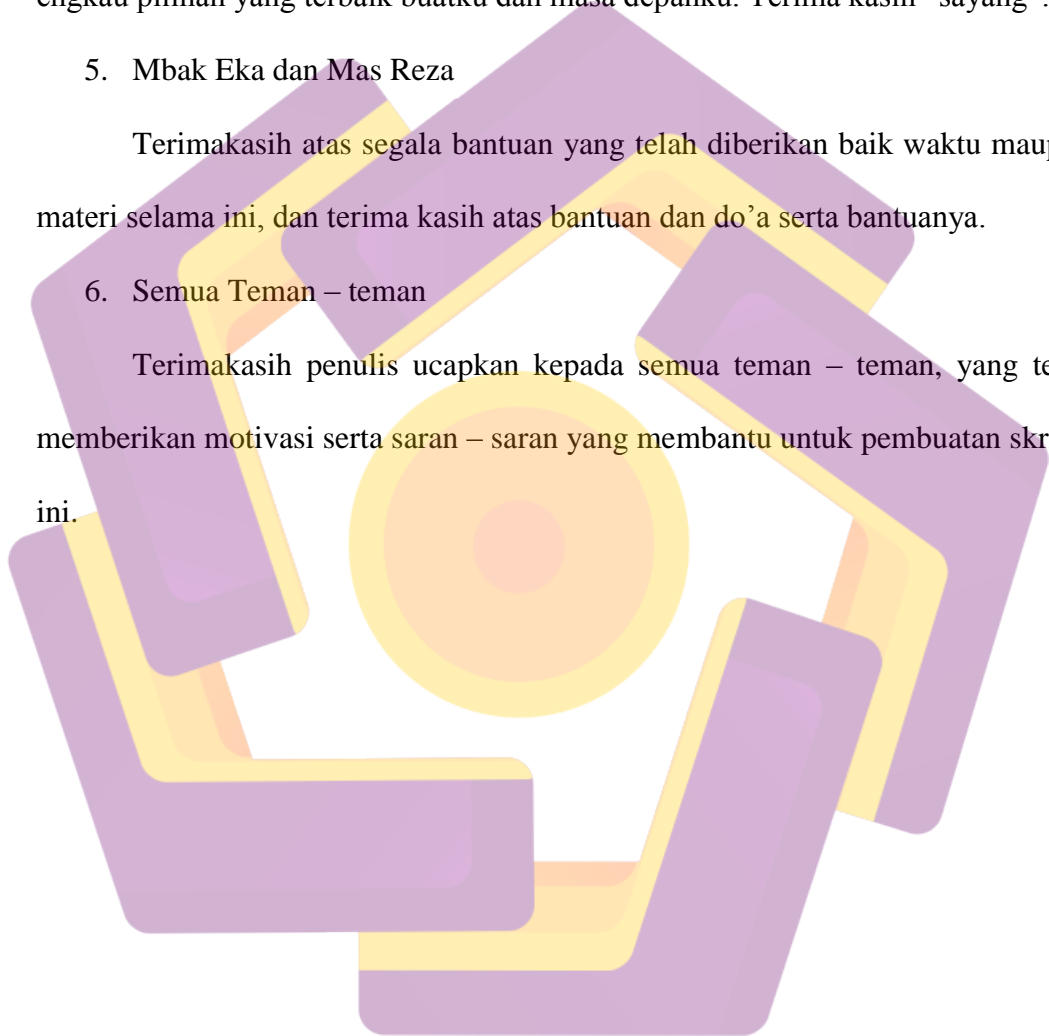
Sebagai tanda cinta kasihku, aku persembahkan karya kecil ini buatmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku. Terima kasih “sayang”.

5. Mbak Eka dan Mas Reza

Terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan baik waktu maupun materi selama ini, dan terima kasih atas bantuan dan do'a serta bantuannya.

6. Semua Teman – teman

Terimakasih penulis ucapkan kepada semua teman – teman, yang telah memberikan motivasi serta saran – saran yang membantu untuk pembuatan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Kuis Tebak Nama Pemain Bola Berbasis Android”** ini dengan baik. Penulisan Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Sarjana Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

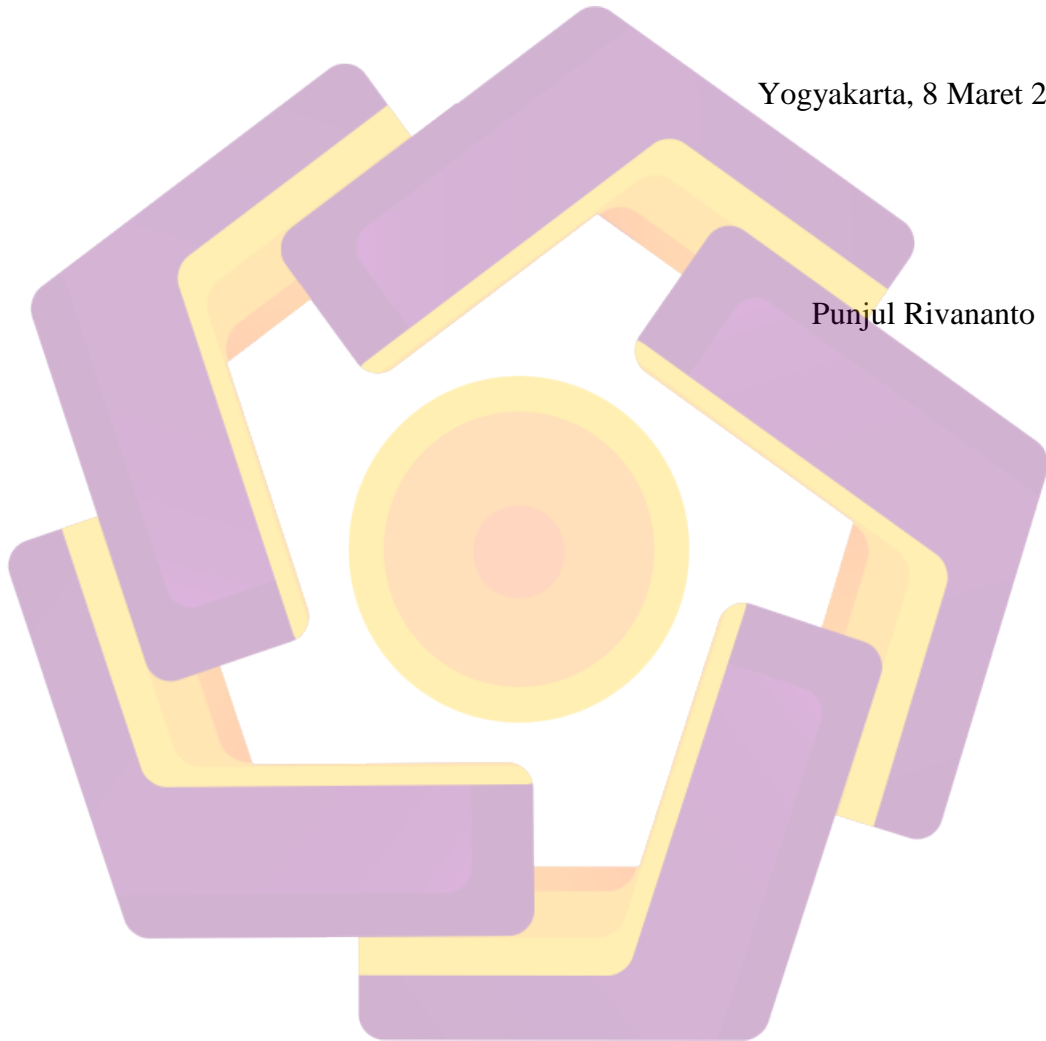
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
4. Kedua Orangtua Tercinta atas jerih payah yang dilakukan kepada penulis.
5. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam Skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 8 Maret 2016

Punjul Rivananto



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan	4
1.4.1. Maksud	4
1.4.2. Tujuan	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2. Metode Analisis	5
1.5.3. Merancang Konsep	6
1.5.4. Pra Produksi.....	6
1.5.5. Produksi	7
1.5.6. Pasca Produksi	7
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9

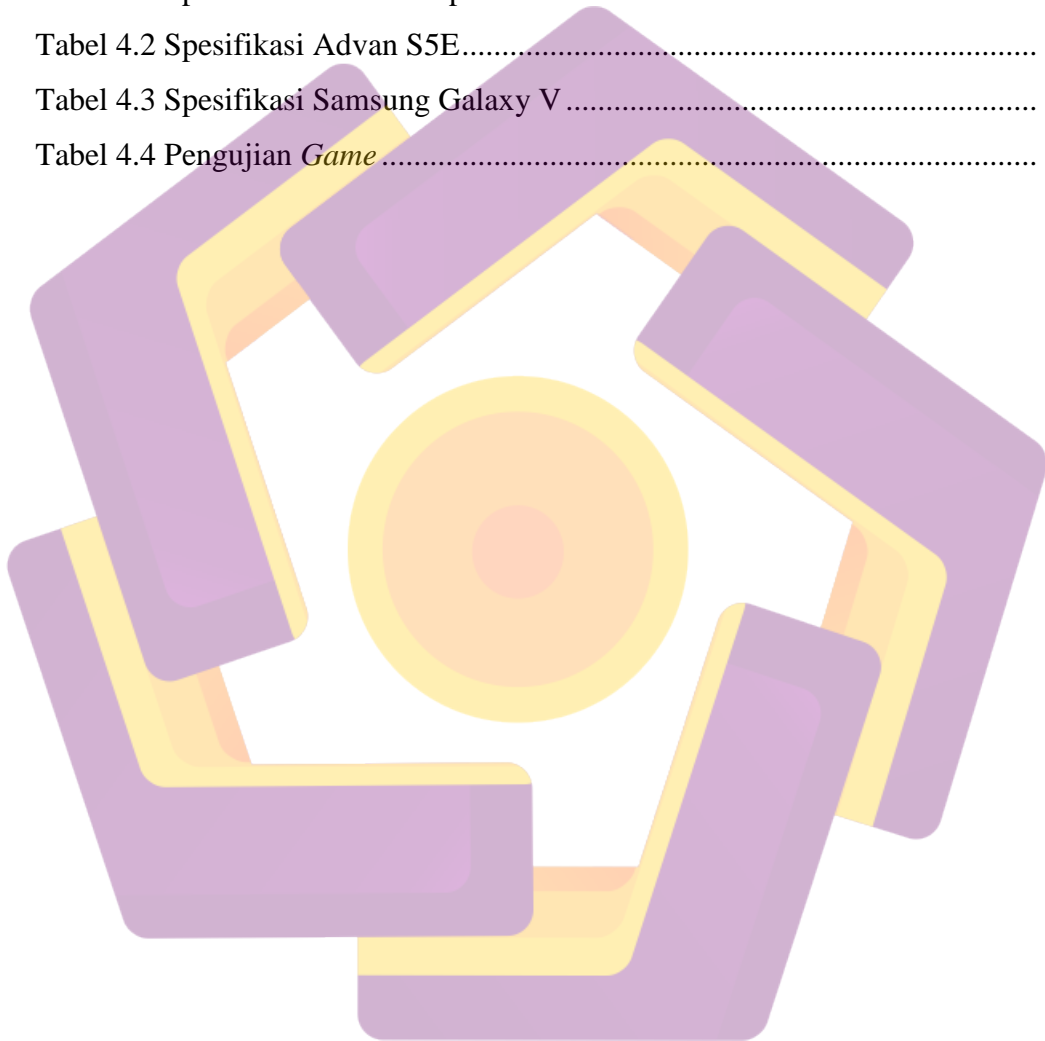
2.2.	Konsep Dasar <i>Game</i>	10
2.2.1.	Pengertian <i>Game</i>	10
2.2.2.	Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	11
2.2.3.	Jenis – Jenis <i>Game</i>	16
2.3.	Tebak Gambar	19
2.4.	Android	20
2.4.1.	Pengertian Android	20
2.4.2.	Sejarah Perkembangan Android	20
2.5.	Pengujian	23
2.6.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.6.1.	Eclipse IDE	24
2.6.1.1.	<i>Image Prosessing</i>	25
2.6.2.	<i>Adobe Photoshop</i>	26
2.7.	Metode Analisis	26
2.7.1.	Analisis Kebutuhan	26
2.7.2.	Analisis Kelayakan	27
2.8.	Flowchart	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1.	Analisis <i>Game</i>	29
3.1.1.	Analisis <i>Game</i> Sejenis	30
3.1.2.	Analisis Kelayakan <i>Game</i>	33
3.1.2.1.	Kelayakan Teknologi	33
3.1.2.2.	Kelayakan Hukum	33
3.1.2.3.	Kelayakan Oprasional	34
3.1.3.	Analisis Kebutuhan <i>Game</i>	34
3.1.3.1.	Kebutuhan Fungsional	34
3.1.3.2.	Kebutuhan Non-Fungsional	35
3.2.	Perancangan <i>Game</i>	37
3.2.1.	Gambaran Umum	37
3.2.2.	<i>Game Design Document</i>	38
3.2.2.1.	<i>Genre Game</i>	38

3.2.2.2.	<i>Tool</i>	38
3.2.2.3.	<i>Game Play</i>	39
3.2.2.3.1.	<i>Game Progression</i>	39
3.2.2.3.2.	<i>Objectives</i>	39
3.2.2.3.3.	<i>Play Flow</i>	39
3.2.2.4.	<i>Pembuatan Asset Game</i>	40
3.2.2.4.1.	<i>Pembuatan Grafis</i>	40
3.2.2.4.2.	<i>Perancangan Tampilan</i>	46
3.2.2.5.	<i>Suara</i>	50
3.2.2.5.1.	<i>Music</i>	50
3.2.2.5.2.	<i>Sound Effect</i>	50
3.2.3.	<i>User Interface Game</i>	50
3.2.3.1.	<i>Flowchart Game</i>	50
3.2.3.2.	<i>Screen Flow Game</i>	52
3.2.4.	<i>Time Line</i>	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1.	<i>Implementasi</i>	54
4.1.1.	<i>Membuat Asset Game</i>	54
4.1.1.1.	<i>Pembuatan Tombol</i>	54
4.1.1.2.	<i>Pembuatan Background</i>	55
4.1.1.3.	<i>Pembuatan Icon</i>	57
4.1.1.4.	<i>Bintang</i>	58
4.1.1.5.	<i>Lock Level</i>	59
4.1.1.6.	<i>Gambar Level</i>	59
4.1.1.7.	<i>Suara</i>	61
4.1.2.	<i>Pembuatan Main Menu Activity</i>	62
4.1.3.	<i>Level Menu</i>	64
4.1.3.1.	<i>Level Satu</i>	67
4.1.3.2.	<i>Level Dua</i>	69
4.1.3.3.	<i>Level Tiga</i>	70
4.1.3.4.	<i>Level Empat</i>	72

4.1.3.5.	<i>Timer</i>	73
4.1.3.6.	Penghargaan	74
4.1.3.7.	<i>Hint dan Life</i>	75
4.1.4.	Cara Bermain	75
4.2.	Pembahasan	80
4.2.1.	Pembahasan <i>Interface Program</i>	80
4.2.1.1.	Tampilan <i>Splash Screen</i>	80
4.2.1.2.	Tampilan <i>Main Menu</i>	81
4.2.1.3.	Tampilan <i>Level Game</i>	82
4.2.1.4.	Tampilan <i>Level 1</i>	83
4.2.1.5.	Tampilan <i>Level 2</i>	84
4.2.1.6.	Tampilan <i>Level 3</i>	85
4.2.1.7.	Tampilan <i>Level 4</i>	86
4.2.1.8.	Tampilan <i>How To Play</i>	87
4.2.2.	Simulasi Skenario <i>Game</i>	88
4.3.	Pengujian	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		91
5.1.	Kesimpulan	91
5.2.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		xix

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	28
Tabel 3.1 <i>Time Line</i> pembangunan <i>Game</i>	53
Tabel 4.1 Spesifikasi Asus Fonepad 7	89
Tabel 4.2 Spesifikasi Advan S5E.....	89
Tabel 4.3 Spesifikasi Samsung Galaxy V	90
Tabel 4.4 Pengujian <i>Game</i>	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Game Guess the Football Player</i>	31
Gambar 3.2 <i>Game</i> Tebak Tebakan Pemain Bola	32
Gambar 3.3 foto level 1	40
Gambar 3.4 foto level 2	41
Gambar 3.5 foto level 3	42
Gambar 3.6 foto level 4	43
Gambar 3.7 Tombol menu dan level	44
Gambar 3.8 Tombol <i>Hint</i> dan <i>Correct</i>	44
Gambar 3.9 <i>Icon hint</i>	45
Gambar 3.10 <i>Icon Life Bar</i>	45
Gambar 3.11 Tampilan <i>Main Menu</i>	46
Gambar 3.12 Tampilan Level Menu	47
Gambar 3.13 Tampilan Level	48
Gambar 3.14 Cara bermain	49
Gambar 3.15 <i>Flowchart Game</i>	51
Gambar 3.16 <i>Screen Flow Game</i>	52
Gambar 4.1 <i>Asset</i> Tombol	54
Gambar 4.2 <i>Background main menu</i>	55
Gambar 4.3 <i>Background</i> bermain dan level menu	56
Gambar 4.4 <i>Icon life</i>	57
Gambar 4.5 <i>Icon hint</i>	57
Gambar 4.6 Penghargaan bintang	58
Gambar 4.7 <i>Lock</i> level	59
Gambar 4.8 gambar level 1	59
Gambar 4.9 gambar level 2	60
Gambar 4.10 gambar level 3	60
Gambar 4.11 gambar level 4	61
Gambar 4.12 Kode program <i>Main Menu</i>	63

Gambar 4.13 Kode program pemanggilan <i>asset</i> tombol.....	63
Gambar 4.14 Kode program level menu	65
Gambar 4.15 Kode program pemanggilan komponen <i>lock</i>	65
Gambar 4.16 Kode program penambahan <i>lock</i> pada level menu.....	66
Gambar 4.17 Kode program membuka level pada level menu	66
Gambar 4.18 Kode program komponen level satu.....	67
Gambar 4.19 Kode program posisi level satu	68
Gambar 4.20 Kode program fungsi <i>blur</i>	68
Gambar 4.21 Kode program <i>state</i> gambar bagi dua	70
Gambar 4.22 Kode program <i>state</i> gambar acak.....	71
Gambar 4.23 Kode program <i>state</i> level 4	72
Gambar 4.24 Kode program <i>timer</i>	74
Gambar 4.25 Kode program penghargaan	74
Gambar 4.26 Kode program kondisi pengurangan <i>hint</i> dan <i>life</i>	75
Gambar 4.27 Kode program cara bermain	77
Gambar 4.28 Kode program komponen demo	78
Gambar 4.29 Kode program pergerakan <i>pointer</i>	78
Gambar 4.30 Kode program aksi <i>pointer</i>	79
Gambar 4.31 Kode program contoh <i>step pointer</i>	79
Gambar 4.32 Tampilan <i>Splash Screen</i>	80
Gambar 4.33 Tampilan Main Menu.....	81
Gambar 4.34 Tampilan Level <i>Game</i>	82
Gambar 4.35 Tampilan Level 1	83
Gambar 4.36 Tampilan Level 2	84
Gambar 4.37 Tampilan Level 3	85
Gambar 4.38 Tampilan Level 4	86
Gambar 4.39 Tampilan <i>How To Play</i>	87
Gambar 4.40 Skenario <i>Game</i>	88

INTISARI

Kemajuan teknologi yang semakin pesat khususnya pada android yang membuat pengembang semakin berusaha memuaskan penggunanya, dengan mengembangkan sistem operasi ini menjadi lebih baik.

Berawal dari hobi olahraga khususnya pada dunia sepakbola dan tingkat stress yang semakin tinggi hingga penulis berinisiatif membuat *game* dengan tema sepakbola yang di beri nama “Tebak Pemain Bola”. *Game* ini berisi tentang semua pemain bola yang ada di dunia yang tingkat ketenarannya menengah keatas, yang nantinya gambar pemain tersebut akan dibuat sulit, misal foto di potong, *blur*, *puzzle* acak, guna untuk memberikan tingkat kesulitan pada *user*.

Kesimpulannya *game* Tebak Pemain Bola ini ditujukan agar mengurangi tingkat stress, mengisi waktu luang dan juga mengasah kemampuan tentang dunia sepakbola yang lebih spesifik dalam hal pemain bola yang terkenal maupun belum terkenal.

Kata-kunci: Game, Game Tebak, Tebak pemain, Game Tebak Pemain Bola, Pemain Bola, Game Tebak Bola.

ABSTRACT

Advances in technology the increasingly rapid especially on android which make developers which try to satisfied users by developing this operating system for the better.

Start from my hobby of sports especially in world football and level of stress increasingly high up to the author of the initiative to make a game with a name "Tebak Pemain Bola". This game contains about all ball players are there in the world who found fame level medium above, later the player images will be made difficult, for example a photo in cut, blur, random puzzle, in order to provide the level of difficulty on the user.

The conclusion game "Tebak Pemain Bola" is intended in order to reduce the level of stress, leisure and also hone the ability of world football is more specific in terms of the famous ball players as well as famous yet.

Keywords: *Game, Game Guess, Guess Game Players, Players Football, Football Players, Game Guess Football.*