

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "ARRANGE THE
NUMBER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
GAME ENGINE CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Arvian Try Baskara Putra

12.12.6739

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "ARRANGE THE
NUMBER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
GAME ENGINE CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Arvian Try Baskara Putra

12.12.6739

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Game "Arrange The
Number" Berbasis Android Menggunakan
Game Engine Construct 2**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arvian Try Baskara Putra

12.12.6739

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Juni 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME "ARRANGE THE
NUMBER" BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
GAME ENGINE CONSTRUCT 2**

yang disusun oleh

Arvian Try Baskara Putra

12.12.6739

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 18 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom.
NIK. 190302146

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 April 2016



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 14 April 2016

Arvian Try Baskara Putra
12.12.6739

MOTTO

“Pekerjaan Paling Menyenangkan Adalah Hobi Yang Dibayar”

“Kau Akan Menjadi Apa Yang Kau Pelajari, Karena Itu Pilihlah Ilmu Yang Kau Inginkan Dengan Bijak”

Jangan Pernah Mengatakan: “Aku Tidak Bisa/Tidak Mampu”, “Itu/Ini Mustahil”, “Itu/Ini Akan Sulit”. Karena Ucapan Tersebut Akan Membatasi Potensi Dirimu.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia yang telah diberikan. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasulullah Muhammad Shalallahu alahi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Dengan bangga skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Kedua orang tua saya, Ibu Retno Boedijati dan Bapak Istiyanto, terimakasih atas segalanya semoga dengan ini dan seterusnya saya tetap bisa membanggakan dan membahagiakan kalian.
- 2) Kakak saya Zaivon Akbar Nazamika, Ardani Novanrio Wicaksono dan adik saya Alfonso Aryando Sabilillah, yang juga menjadi motivasi saya.
- 3) Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas kesabaran, kebaikan, ilmu dan bimbinganya semoga mendapat berkah.
- 4) Keluarga besar 12-SISI-06 teman seperjuangan, *keep in touch guys!!*
- 5) Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya. Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Game "Arrange The Number" Berbasis Android Menggunakan Game Engine Construct 2”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selama proses menyusun laporan ini, penulis telah banyak mendapatkan bimbingan maupun bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

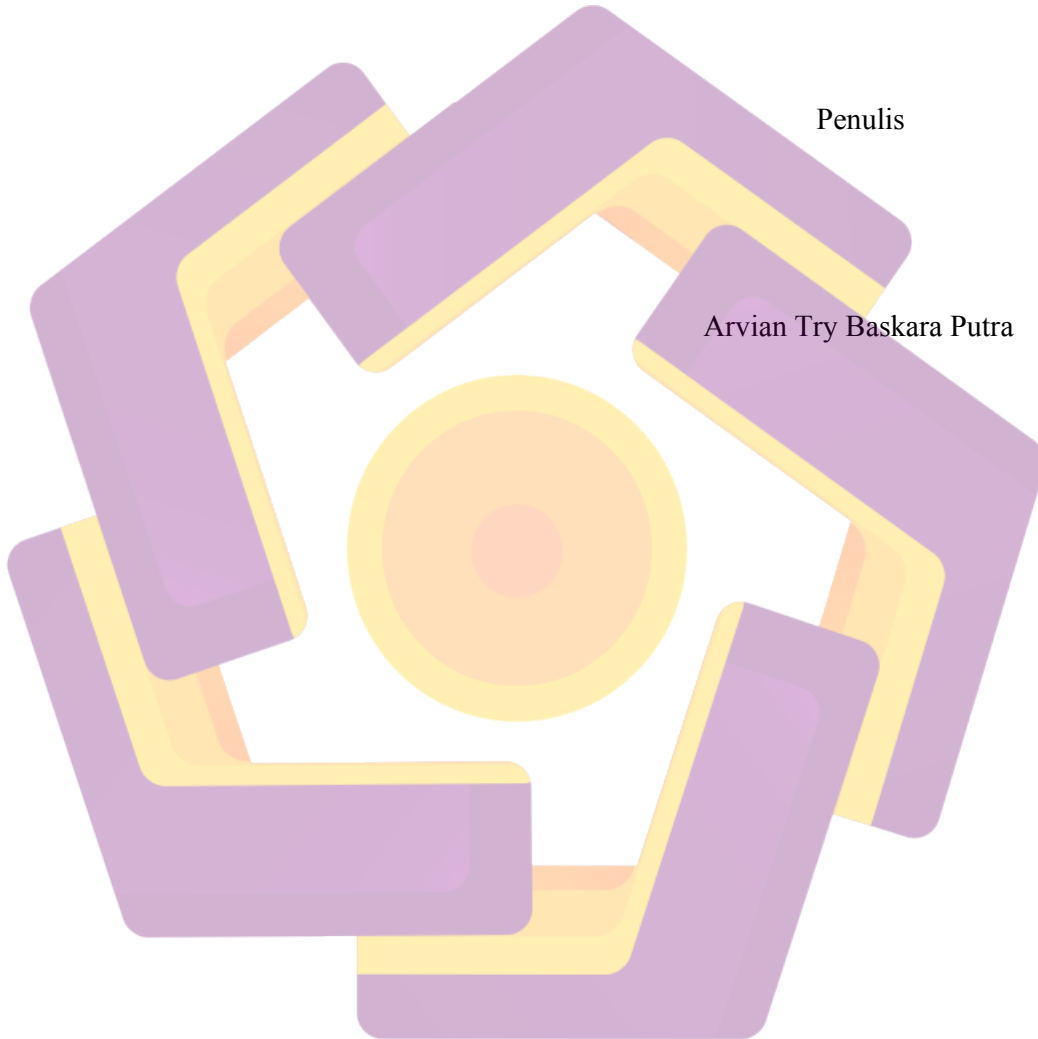
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan agar penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
4. Segenap Staf Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membimbing hingga saat ini.
5. Kedua orang tua saya, serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan Skripsi ini.
6. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan Skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang

membangun untuk membantu pembuatan Skripsi yang lebih baik dan bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 14 April 2016

Penulis

Arvian Try Baskara Putra



DAFTAR ISI

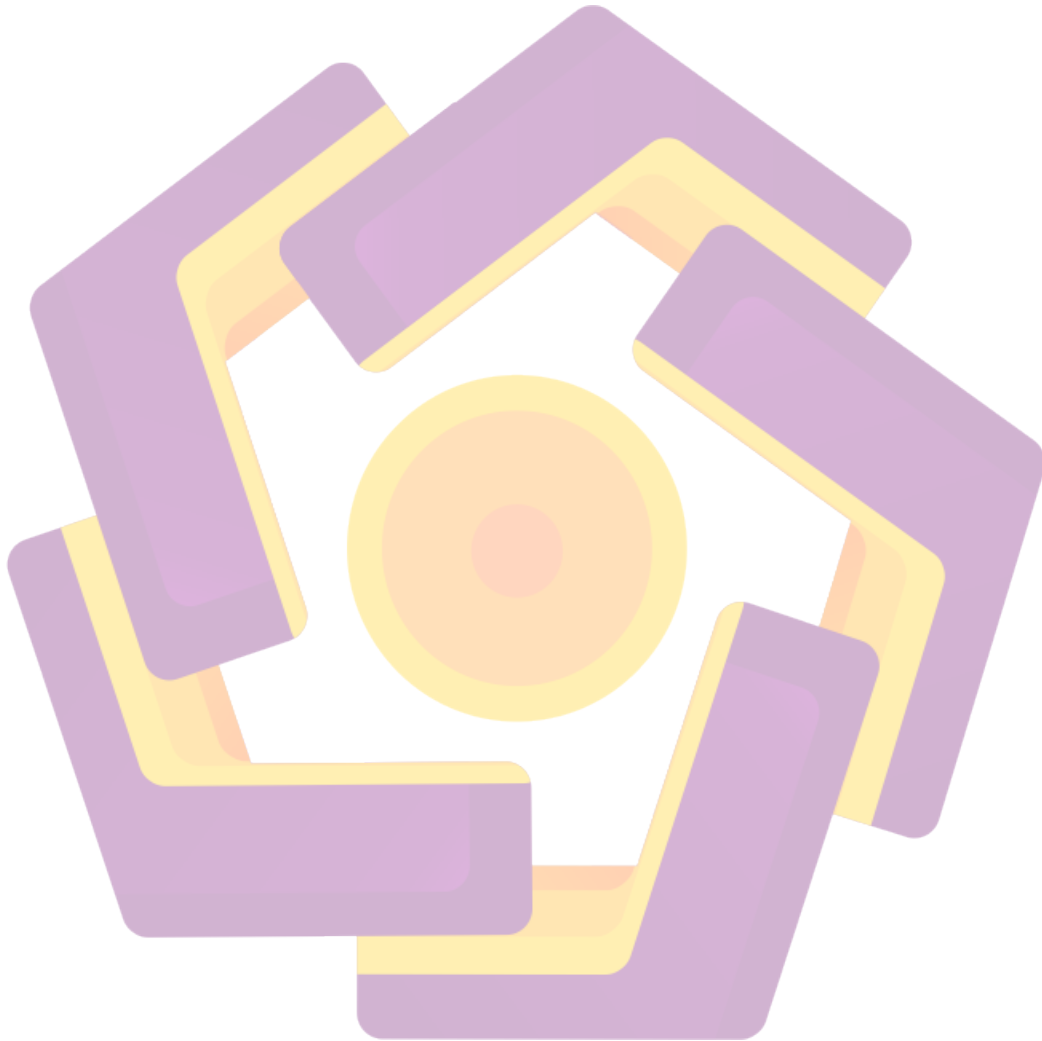
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xxi
INTISARI	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Pengguna	4
1.5.3 Bagi Mahasiswa	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Studi Pustaka	5

1.6.1.2	Metode Observasi.....	5
1.6.1.3	Metode Wawancara.....	5
1.6.2	Metode Analisis.....	6
1.6.3	Metode Perancangan.....	6
1.6.4	Metode Pengembangan.....	7
1.6.5	Uji Coba Program.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka.....	9
2.2	Konsep Dasar <i>Game</i>	11
2.2.1	Pengertian <i>Game</i>	11
2.3	Berbagai <i>Genre Game</i>	11
2.3.1	<i>Action</i>	11
2.3.2	<i>Fighting</i>	12
2.3.3	<i>Adventure</i>	12
2.3.4	<i>Strategy</i>	12
2.3.5	<i>Simulation</i>	12
2.3.6	<i>Sport</i>	13
2.3.7	<i>RPG (Role Playing Game)</i>	13
2.3.8	<i>Puzzle</i>	13
2.3.9	<i>Education</i>	13
2.4	<i>ESRB Ratings Guide</i>	14
2.5	<i>Android</i>	15
2.6	Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	16
2.6.1	<i>Genre Game</i>	16

2.6.2	<i>Tool</i>	16
2.6.3	<i>Gameplay</i>	16
2.6.4	Grafis.....	17
2.6.5	Suara (<i>Audio</i>)	17
2.6.6	Sistem <i>Game</i>	17
2.6.7	Pembuatan.....	17
2.6.8	<i>Test Game</i>	17
2.6.9	<i>Publishing</i>	18
2.7	Perangkat Lunak Yang digunakan	18
2.7.1	<i>Game Engine</i> Cconstruct 2	18
2.7.2	FL Studio.....	21
2.7.3	Corel Draw X6	22
2.7.4	Intel XDK.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Analisis.....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.2	Perancangan <i>Game</i>	27
3.2.1	<i>Brainstorming</i>	27
3.2.2	<i>Storyline</i>	27
3.2.3	<i>Storyboard</i>	28
3.2.3.1	Desain Karakter	28
3.2.3.2	Desain <i>level</i>	37
3.2.3.3	Desain <i>Button</i>	46
3.2.3.4	Perancangan Sistem <i>Gameplay</i>	52

3.2.3.4.1	Perancangan <i>Gameplay</i> Utama.....	52
3.2.3.4.2	Perancangan <i>Gameplay Stage 1</i>	53
3.2.3.4.3	Perancangan <i>Gameplay Stage 2</i>	53
3.2.3.5	Perancangan Tampilan Antar Muka (<i>Interface</i>).....	53
3.2.4	Material Collecting.....	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Implementasi.....	64
4.1.1	Pembuatan <i>Asset</i>	64
4.1.2	Proses Pembuatan <i>Game</i>	76
4.1.2.1	<i>Compositioning</i> dan <i>Positioning</i>	79
4.1.2.2	Pembuatan <i>Event Sheet</i>	94
4.1.2.3	<i>Testing</i> dan <i>Debugging</i>	96
4.1.2.4	<i>Export</i> ke <i>File Mentah</i> (HTML 5).....	97
4.1.2.5	<i>Building File .apk</i>	97
4.2	<i>Quality Control</i>	100
4.2.1	Fungsional.....	101
4.2.2	<i>Device</i>	103
4.3	Mengunggah ke <i>Google Playstore</i>	103
4.4	Pembahasan.....	107
4.4.1	<i>Behavior Physic</i>	107
4.4.2	<i>Event Physic</i>	110
4.4.3	<i>Event Win Condition</i>	112
4.4.4	<i>Event Fail Condition</i>	114
BAB V PENUTUP		116
5.1	Kesimpulan dan Saran.....	116

5.1.1	Kesimpulan	116
5.1.2	Saran.....	117
	DAFTAR PUSTAKA.....	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Area Kerja Construct 2	18
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja FL Studio 12.....	21
Gambar 2.3 Tampilan Area Kerja Corel Draw X6	22
Gambar 2.4 Tampilan Area Kerja Intel XDK.....	24
Gambar 3.1 Desain Karakter Bola 0	28
Gambar 3.2 Desain Karakter Bola 1	29
Gambar 3.3 Desain Karakter Bola 2	29
Gambar 3.4 Desain Karakter Bola 3	29
Gambar 3.5 Desain Karakter Bola 4	30
Gambar 3.6 Desain Karakter Bola 5	30
Gambar 3.7 Desain Karakter Bola 6	30
Gambar 3.8 Desain Karakter Bola 7	31
Gambar 3.9 Desain Karakter Bola 8	31
Gambar 3.10 Desain Karakter Bola 9	31
Gambar 3.11 Desain Karakter Simbol Tambah	32
Gambar 3.12 Desain Karakter Simbol Kurang	32
Gambar 3.13 Desain Karakter Simbol Kali	33
Gambar 3.14 Desain Karakter Simbol Bagi.....	33
Gambar 3.15 Desain Karakter Simbol Sama Dengan.....	33
Gambar 3.16 Desain Tali	34

Gambar 3.17 Desain <i>Wheel</i>	34
Gambar 3.18 Desain Box Kayu	35
Gambar 3.19 Desain Box Kayu Panjang	35
Gambar 3.20 Desain Box Besi.....	35
Gambar 3.21 Desain Box Besi Panjang.....	35
Gambar 3.22 Desain <i>Gear</i>	36
Gambar 3.23 Desain Bintang.....	37
Gambar 3.24 Desain <i>Stage 1 Level 1</i>	37
Gambar 3.25 Desain <i>Stage 1 Level 2</i>	38
Gambar 3.26 Desain <i>Stage 1 Level 3</i>	38
Gambar 3.27 Desain <i>Stage 1 Level 4</i>	39
Gambar 3.28 Desain <i>Stage 1 Level 5</i>	39
Gambar 3.29 Desain <i>Stage 1 Level 6</i>	40
Gambar 3.30 Desain <i>Stage 1 Level 7</i>	40
Gambar 3.31 Desain <i>Stage 1 Level 8</i>	41
Gambar 3.32 Desain <i>Stage 1 Level 9</i>	41
Gambar 3.33 Desain <i>Stage 2 Level 1</i>	42
Gambar 3.34 Desain <i>Stage 2 Level 2</i>	42
Gambar 3.35 Desain <i>Stage 2 Level 3</i>	43
Gambar 3.36 Desain <i>Stage 2 Level 4</i>	43
Gambar 3.37 Desain <i>Stage 2 Level 5</i>	44
Gambar 3.38 Desain <i>Stage 2 Level 6</i>	44

Gambar 3.39 Desain <i>Stage 2 Level 7</i>	45
Gambar 3.40 Desain <i>Stage 2 Level 8</i>	45
Gambar 3.41 Desain <i>Stage 2 Level 9</i>	46
Gambar 3.42 Desain <i>Button Play</i>	46
Gambar 3.43 Desain <i>Button How to Play</i>	47
Gambar 3.44 Desain <i>Button Setting</i>	47
Gambar 3.45 Desain <i>Button Sound On</i>	47
Gambar 3.46 Desain <i>Button About</i>	48
Gambar 3.47 Desain <i>Button Exit</i>	48
Gambar 3.48 Desain <i>Button Back</i>	49
Gambar 3.49 Desain <i>Button Previous</i>	49
Gambar 3.50 Desain <i>Button Next</i>	49
Gambar 3.51 Desain <i>Button Level</i>	50
Gambar 3.52 Desain <i>Button Level Select</i>	50
Gambar 3.53 Desain <i>Button Stage Select</i>	50
Gambar 3.54 Desain <i>Button Menu Select</i>	50
Gambar 3.55 Desain <i>Button Pause</i>	51
Gambar 3.56 Desain <i>Button Restart</i>	51
Gambar 3.57 Desain <i>Button No</i>	51
Gambar 3.58 Desain <i>Button Yes</i>	52
Gambar 3.59 Desain <i>Button Reset</i>	52
Gambar 3.60 Rancangan <i>Interface Icon Screen</i>	54

Gambar 3.61 Rancangan <i>Interface Splash Screen</i>	54
Gambar 3.62 Rancangan <i>Interface Main Menu</i>	54
Gambar 3.63 Rancangan <i>Interface Select Stage</i>	55
Gambar 3.64 Rancangan <i>Interface How to Play, dan About</i>	55
Gambar 3.65 Rancangan <i>Interface Select Level</i>	56
Gambar 3.66 Rancangan <i>Interface Pause Menu</i>	57
Gambar 3.67 Rancangan <i>Interface Setting Menu</i>	57
Gambar 3.68 Rancangan <i>Interface Sukses</i>	58
Gambar 3.69 Rancangan <i>Interface Gagal</i>	59
Gambar 3.70 Rancangan <i>Interface Dialog Konfirmasi</i>	59
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter Utama	64
Gambar 4.2 Pembuatan Simbol Operasi Matematika	65
Gambar 4.3 Pembuatan Tali dan <i>Wheel</i>	66
Gambar 4.4 Pembuatan Box	66
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Gear</i>	67
Gambar 4.6 Pembuatan Bintang	67
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Button</i>	68
Gambar 4.8 Pembuatan <i>Button Stage</i>	69
Gambar 4.9 Pembuatan <i>Icon</i>	69
Gambar 4.10 Pembuatan <i>Splash Screen</i>	70
Gambar 4.11 Pembuatan <i>Background Main Menu</i>	71
Gambar 4.12 Pembuatan <i>Background Menu</i>	71

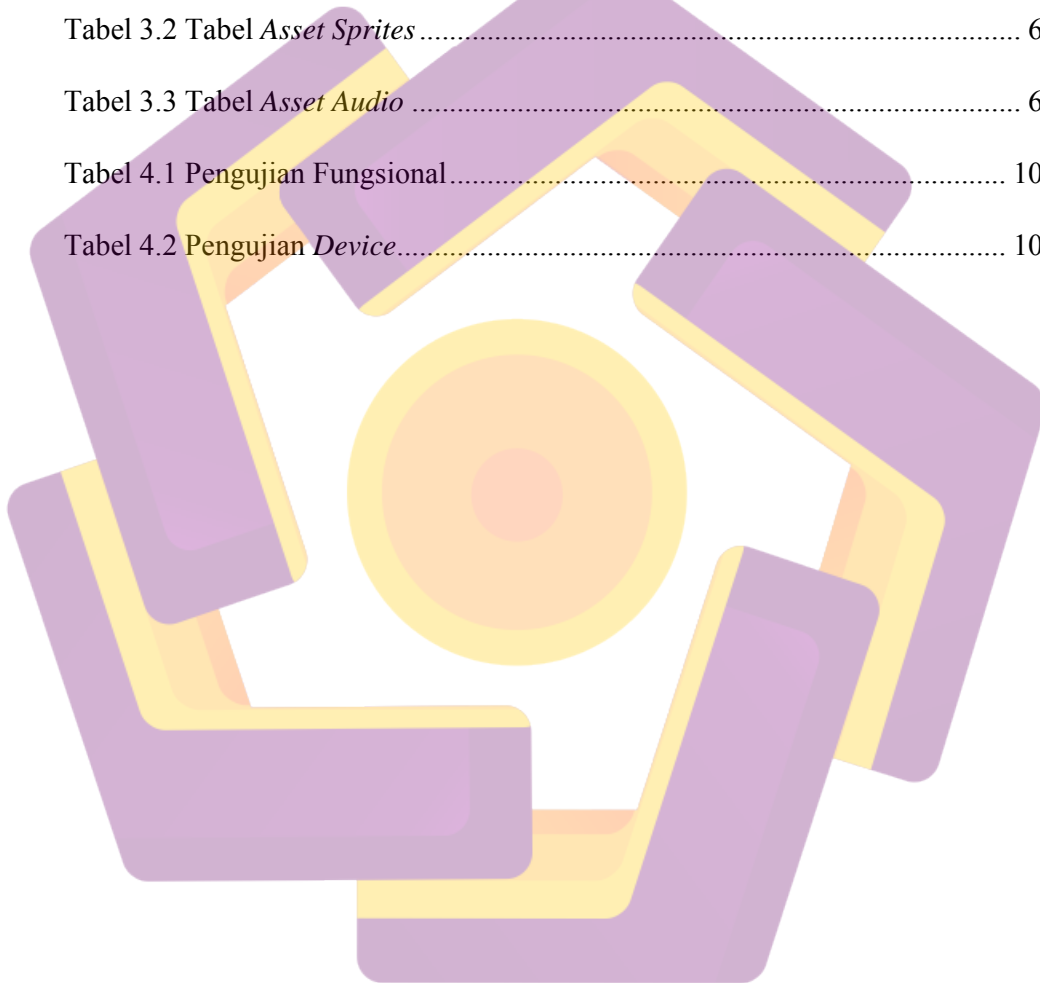
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Background Select Level</i>	72
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Background Stage 1</i>	72
Gambar 4.15 Pembuatan <i>Background Stage 2</i>	73
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Pop-up Sukses dan Gagal</i>	74
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Dialog How to Play, About, dan Konfirmasi</i>	74
Gambar 4.18 Pembuatan <i>Main Menu Music</i>	75
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Gameplay Music Stage 1</i>	75
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Gameplay Music Stage 2</i>	76
Gambar 4.21 Tampilan <i>Blank Project Baru</i>	77
Gambar 4.22 Tampilan <i>Project Bar</i>	78
Gambar 4.23 Tampilan <i>Daftar Layout</i>	79
Gambar 4.24 Pembuatan <i>Interface Main Menu</i>	80
Gambar 4.25 Pembuatan <i>Interface Select Stage</i>	80
Gambar 4.26 Pembuatan <i>Interface How to Play</i>	81
Gambar 4.27 Pembuatan <i>Interface About</i>	81
Gambar 4.28 Pembuatan <i>Interface Select Level</i>	82
Gambar 4.29 Pembuatan <i>Interface Pause Menu</i>	82
Gambar 4.30 Pembuatan <i>Interface Setting Menu</i>	83
Gambar 4.31 Pembuatan <i>Interface Level Sukses</i>	83
Gambar 4.32 Pembuatan <i>Interface Level Gagal</i>	84
Gambar 4.33 Pembuatan <i>Interface Dialog Konfirmasi 1</i>	84
Gambar 4.34 Pembuatan <i>Interface Dialog Konfirmasi 2</i>	85

Gambar 4.35 Pembuatan <i>Stage 1 Level 1</i>	85
Gambar 4.36 Pembuatan <i>Stage 1 Level 2</i>	86
Gambar 4.37 Pembuatan <i>Stage 1 Level 3</i>	86
Gambar 4.38 Pembuatan <i>Stage 1 Level 4</i>	87
Gambar 4.39 Pembuatan <i>Stage 1 Level 5</i>	87
Gambar 4.40 Pembuatan <i>Stage 1 Level 6</i>	88
Gambar 4.41 Pembuatan <i>Stage 1 Level 7</i>	88
Gambar 4.42 Pembuatan <i>Stage 1 Level 8</i>	89
Gambar 4.43 Pembuatan <i>Stage 1 Level 9</i>	89
Gambar 4.44 Pembuatan <i>Stage 2 Level 1</i>	90
Gambar 4.45 Pembuatan <i>Stage 2 Level 2</i>	90
Gambar 4.46 Pembuatan <i>Stage 2 Level 3</i>	91
Gambar 4.47 Pembuatan <i>Stage 2 Level 4</i>	91
Gambar 4.48 Pembuatan <i>Stage 2 Level 5</i>	92
Gambar 4.49 Pembuatan <i>Stage 2 Level 6</i>	92
Gambar 4.50 Pembuatan <i>Stage 2 Level 7</i>	93
Gambar 4.51 Pembuatan <i>Stage 2 Level 8</i>	93
Gambar 4.52 Pembuatan <i>Stage 2 Level 9</i>	94
Gambar 4.53 Tampilan Daftar <i>Event Sheet</i>	95
Gambar 4.54 Tampilan <i>Properties Bar</i>	95
Gambar 4.55 Tampilan <i>Event Sheet</i>	96
Gambar 4.56 Tampilan <i>project</i> setelah di <i>Run</i>	96

Gambar 4.57 Tampilan <i>Export ke Platform</i>	97
Gambar 4.58 <i>Form Signup</i>	98
Gambar 4.59 Halaman <i>Project Baru</i>	98
Gambar 4.60 <i>Project Setting</i>	99
Gambar 4.61 Membuat <i>Developer Certificate</i>	99
Gambar 4.62 <i>Menu Launch Icon dan Splash Screen</i>	100
Gambar 4.63 Tampilan <i>Tab Build</i>	100
Gambar 4.64 Tampilan <i>Dashboard</i>	104
Gambar 4.65 <i>Form Add New Application</i>	104
Gambar 4.66 <i>Form Store Listing</i>	105
Gambar 4.67 <i>Form Content Rating</i>	105
Gambar 4.68 <i>Form Pricing & Distribution</i>	106
Gambar 4.69 <i>Behavior physic pada BolaFamilies</i>	107
Gambar 4.70 <i>Event Physic Create Rope</i>	110
Gambar 4.71 <i>Event Physic Destroy Rope</i>	111
Gambar 4.72 <i>Event Win Condition</i>	113
Gambar 4.73 <i>Event Fail Condition</i>	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Spesifikasi Minimal Perangkat Keras.....	26
Tabel 3.2 Tabel <i>Asset Sprites</i>	61
Tabel 3.3 Tabel <i>Asset Audio</i>	63
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional.....	101
Tabel 4.2 Pengujian <i>Device</i>	103



INTISARI

Platform Android telah menjadi sangat populer selama beberapa tahun. Hal ini ditanggapi serius oleh pengembang *game*. Muncul banyak persaingan dalam menawarkan *game Android* terbaik. Kemudahan dalam mengembangkan aplikasi berbasis *Android* merupakan salah satu pemicu terbesar para pengembang untuk membuat dan mengembangkan berbagai macam aplikasi. Berbagai *platform game* mulai tumbuh dan berkembang dimana-mana, menjanjikan peluang kesuksesan luar biasa. Salah satunya *game ber-platform Android* yang saat ini membanjiri pasaran. Kemudahan pengguna *Android* untuk mengembangkan aplikasi berpengaruh terhadap tingginya penggunaan *Android smartphone*.

“Arrange The Number” merupakan salah satu *game* yang akan dibuat dan dikembangkan di *Android smartphone*. *Genre game* ini adalah *puzzle game*, inti dari *game* ini adalah pemain harus menyusun angka-angka yang terdapat pada layar agar menjadi operasi matematika yang menghasilkan jawaban yang benar.

Pembuatan *game* tidak selalu didominasi oleh perusahaan besar, adakalanya pengembang pemula mencuri perhatian. Dengan berbekal pengetahuan minim akan pembuatan *mobile game*, dan dengan penggunaan *engine game* sederhana, maka *game mobile* dapat diciptakan oleh pengembang pemula sekalipun.

Kata kunci: *Puzzle Games, Smartphone, Android*

ABSTRACT

Android platform has become very popular over the years. This is taken seriously by the game developers. Appears a lot of competition in offering the best Android game. Ease in developing Android-based applications is one of the biggest triggers for developers to create and develop a wide range of applications. A variety of game platforms began to grow and flourish everywhere, promising opportunities and tremendous success. One is the Android platform game that is currently flooding the market. Ease of Android users to develop applications affect the high use of Android smartphones.

"Arrange The Number" is one of the games that will be created and developed in the Android smartphone. This game is a genre of puzzle games, the core of this game is the player needs to arrange the numbers located on the screen in order to be a mathematical operation that produces the correct answer.

Game makers is not always dominated by large companies, sometimes the novice developer steal the attention. Armed with minimal knowledge of mobile game manufacture, and with the use of a simple game engine, the mobile game can be created even by beginners developers.

Keywords: *Puzzle Games, Smartphone, Android*

