

**PEMBUATAN GAME CRAZY HUNTER 2014
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Fatriya Bima Ahadyan Nur

10.12.4630

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN GAME CRAZY HUNTER 2014
BERBASIS ANDROID**

Skripsi

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



disusun oleh

Fatriya Bima Ahadyan Nur

10.12.4630

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Crazy Hunter 2014
Berbasis Android**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

Fatriya Bima Ahadyan Nur
10.12.4630

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2014

Dosen Pembimbing,


Harif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PERSEMBAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Crazy Hunter 2014
Berbasis Android**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

Fatriya Bima Ahadyan Nur

10.12.4630

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190.302001

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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Desember 2014

METERAI
TAMPEK
Rp. 60.000
DJP
Fatriya Bima Ahadyan Nur
10.12.4630

MOTTO

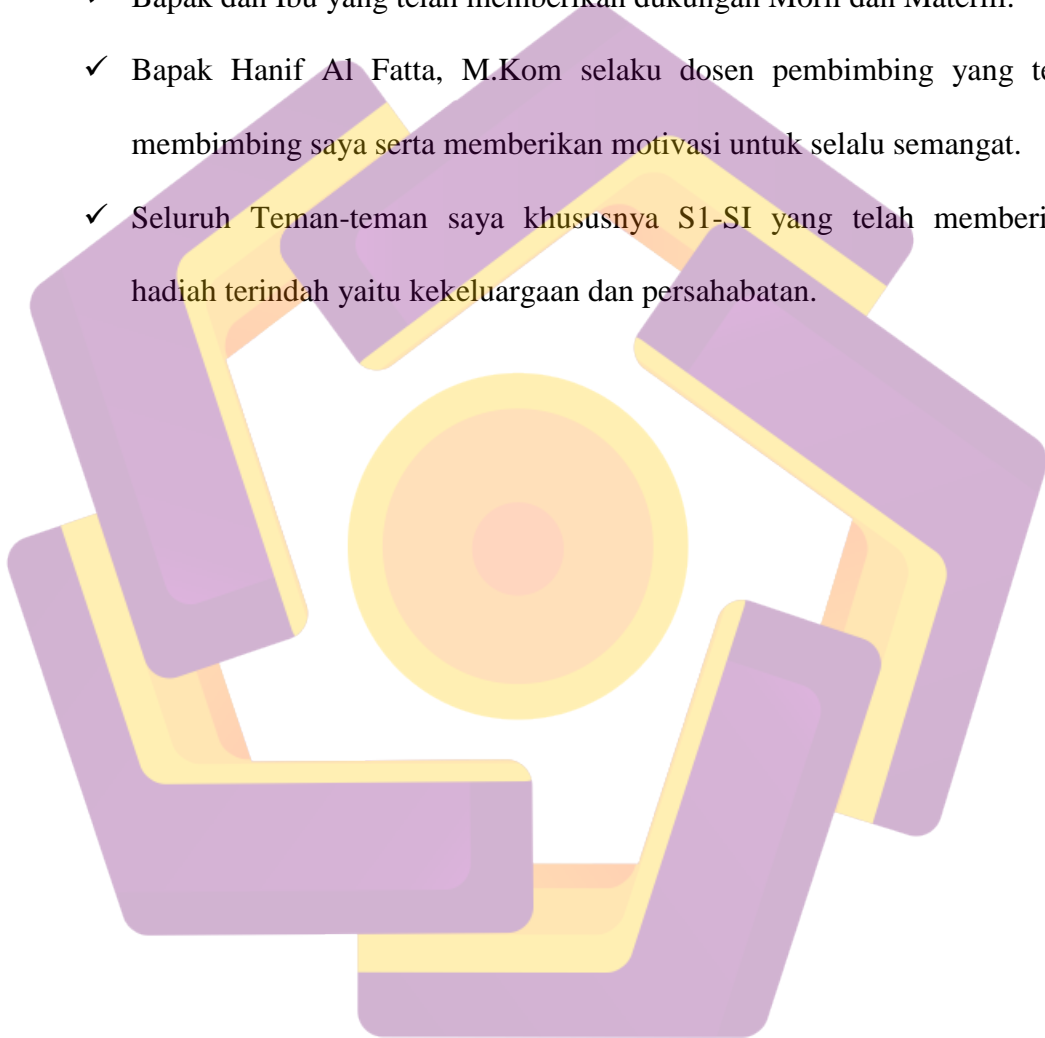
- Takut akan Tuhan adalah permulaan dari ilmu pengetahuan.
- Berfikir menembus abad.
- Jika bisa berlari berlailah, jika tidak bisa berlari berjalanlah, jika sudah tidak bisa berjalan merangkaklah, jika merangkak sudah tidak bisa dilakukan lagi maka merayaplah. Satu kata, jangan pernah berhenti menggapai cita-cita.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ✓ Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan Moril dan Materiil.
- ✓ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya serta memberikan motivasi untuk selalu semangat.
- ✓ Seluruh Teman-teman saya khususnya S1-SI yang telah memberikan hadiah terindah yaitu kekeluargaan dan persahabatan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan kasih karunianya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini tepat waktu.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

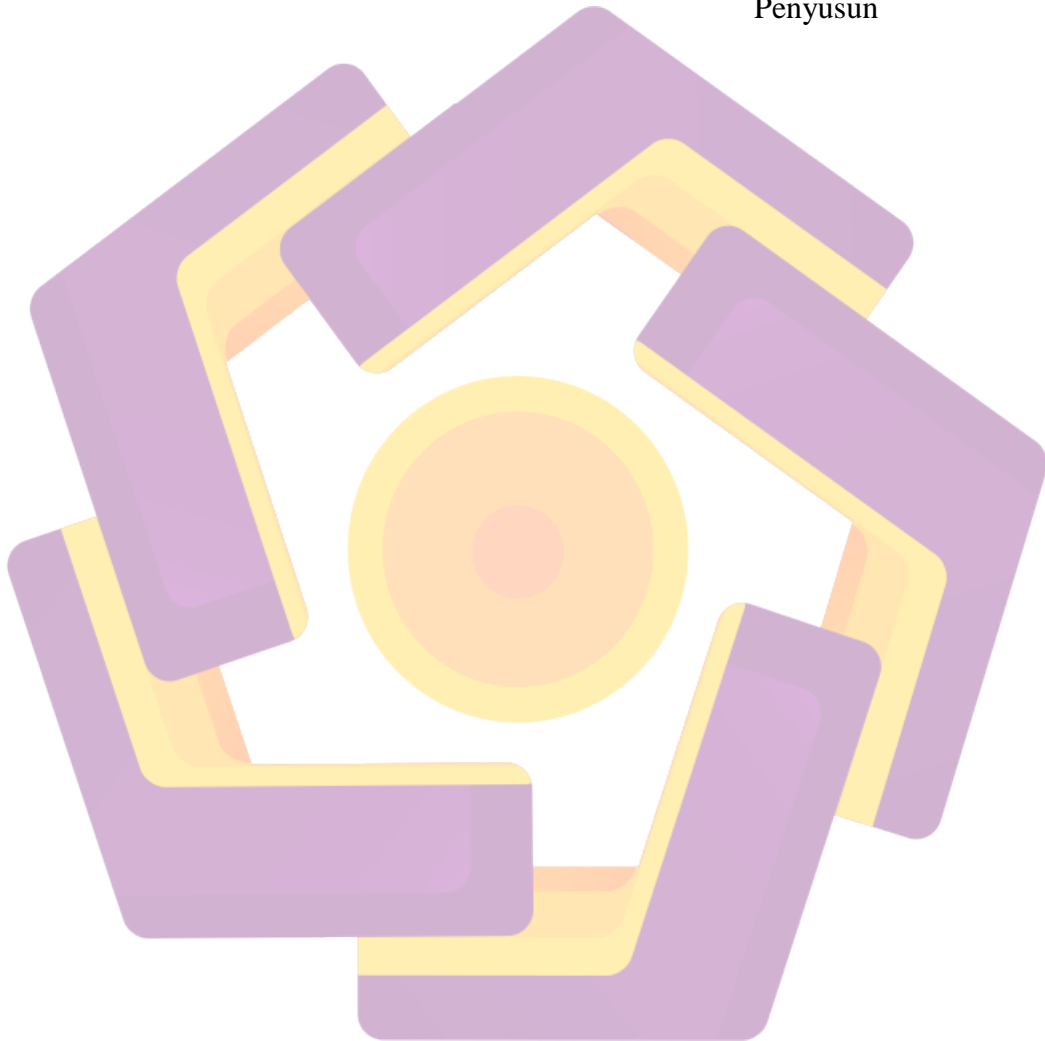
Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Skripsi ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.

Yogyakarta, 5 Desember 2015

Penyusun



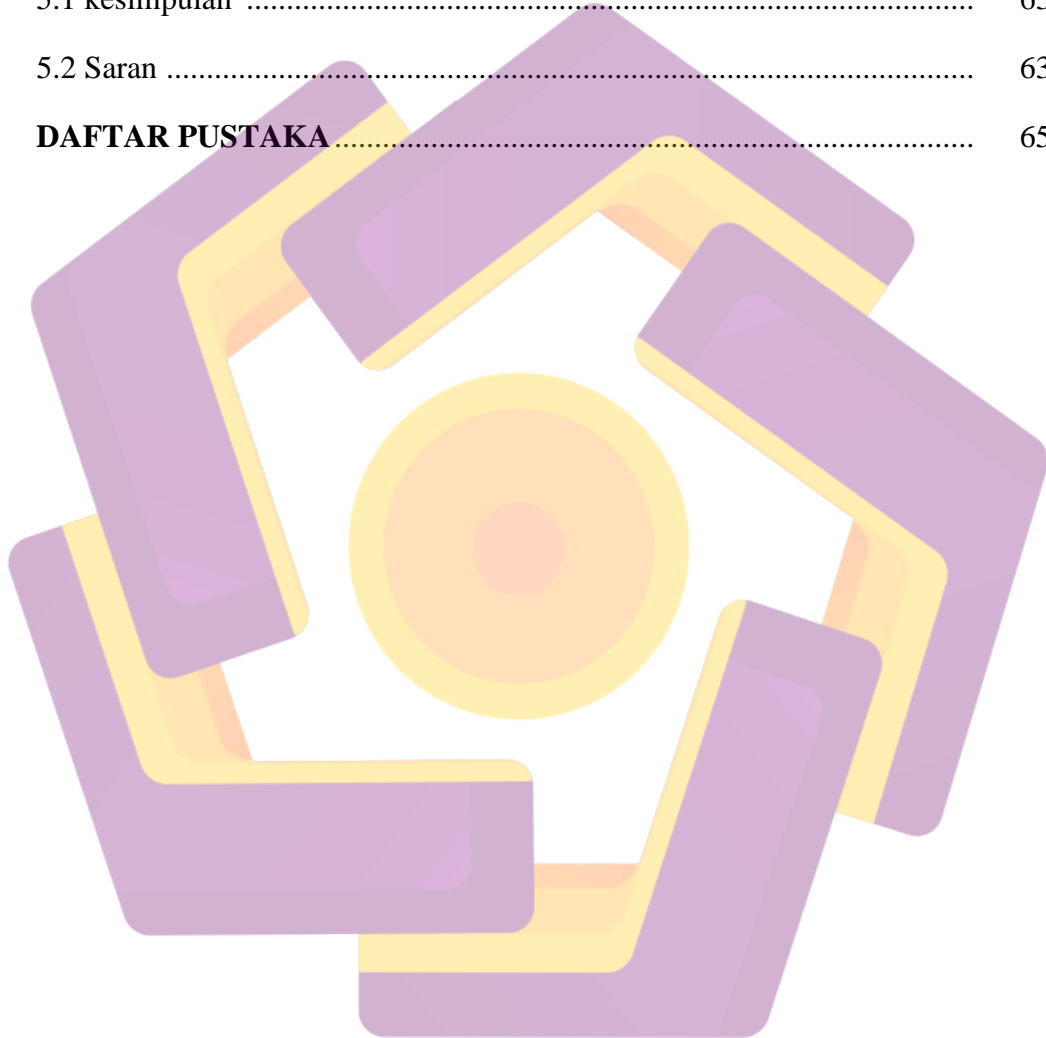
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Game.....	6

2.1.1 Sejarah Game	7
2.1.2 Jenis-Jenis Game	8
2.2 Android	10
2.2.1 Sejarah Android	10
2.2.2 Perkembangan Android	12
2.3 Siklus Perkembangan Aplikasi (SDLC)	14
2.4 Bahasa Pemodelan Aplikasi	15
2.5 Software	16
2.5.1 Game Maker Studio	16
2.5.2 Software Development Kit (SDK)	16
2.5.3 Native Development Kit (NDK)	17
2.5.4 Java Development Kit (NDK).....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Analisis	18
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	18
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	19
3.1.2 Analisis Kelayakan Game	22
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Hukum	22
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Operasional	23
3.1.2.3 Analisis Kelayakan Teknologi	23
3.2 Basic Idea	23
3.3 Perancangan Game	24
3.3.1 Rancangan Struktur Navigasi	24
3.3.2 Rancangan Flowchart	25

3.2.2.1 Flowchart Level 1	25
3.2.2.2 Flowchart Level 2	26
3.2.2.3 Flowchart Level 3	27
3.2.2.4 Flowchart Level 4	28
3.3.3 Story Board	29
3.4 Graphic	32
3.5 Sound	33
3.6 Control	34
3.7 Play Mode	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Implementasi	35
4.1.1 Implementasi Interface	35
4.1.1.1 Tampilan Menu Utama	35
4.1.1.2 Tampilan Menu Level	36
4.1.1.3 Tampilan Menu Model	37
4.1.1.4 Tampilan Menu Option	37
4.1.1.5 Tampilan Menu Quit	38
4.1.1.5 Tampilan Level 1	39
4.1.1.6 Tampilan Level 2	39
4.1.1.7 Tampilan Level 3	40
4.1.1.8 Tampilan Level 4	41
4.1.2 Implementasi Pada Game Maker	42
4.1.3 Membuat File APK	45
4.1.4 Manual Instalasi	45
4.1.5 Pengujian Aplikasi	49

4.1.6 Manual Aplikasi	54
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Pembahasan Intercafe dan Listing Program	54
BAB V PENUTUP	63
5.1 kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65



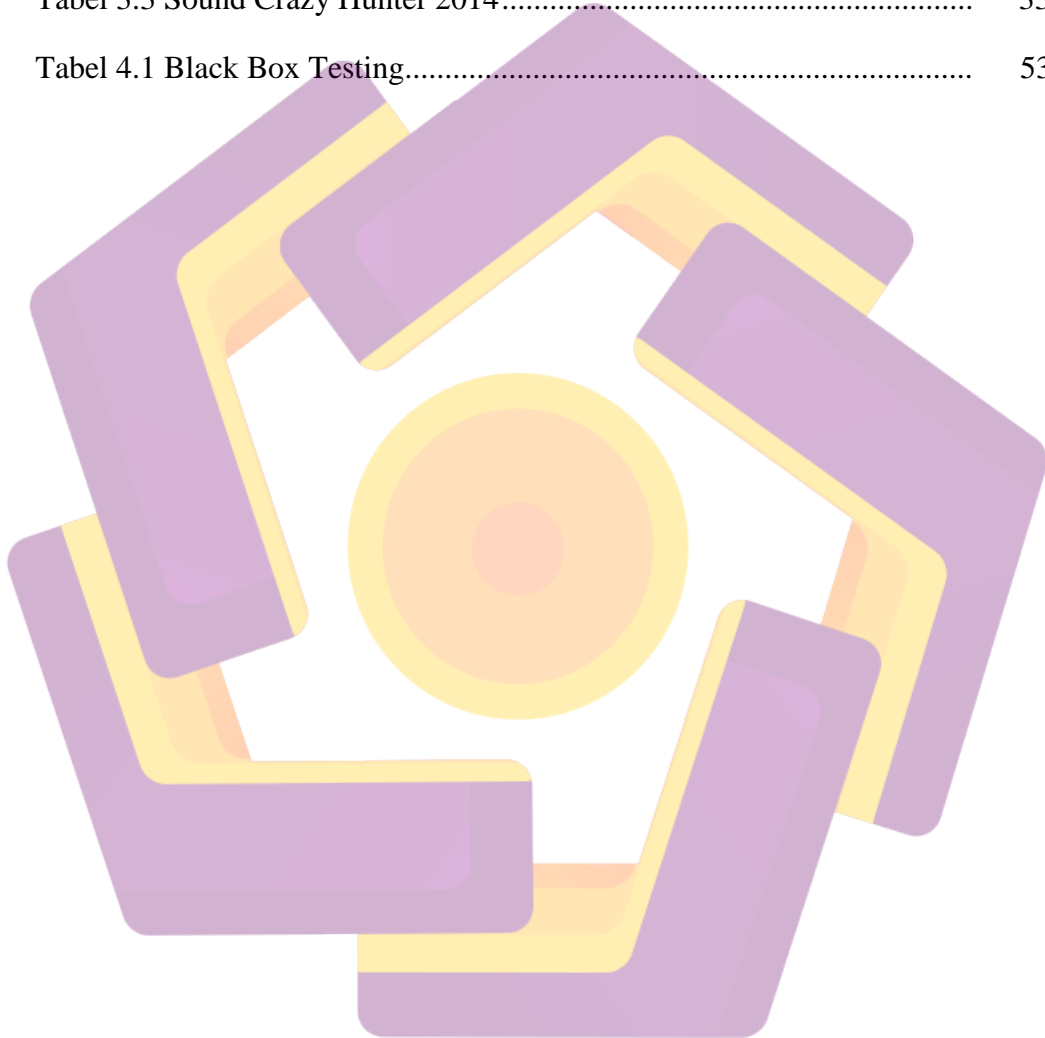
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Navigasi	24
Gambar 3.2 Flowchart Level 1	25
Gambar 3.3 Flowchart Level 2	26
Gambar 3.4 Flowchart Level 3	27
Gambar 3.5 Flowchart Level 4	28
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Menu Level	36
Gambar 4.3 Tampilan Menu Model.....	37
Gambar 4.4 Tampilan Menu Option	38
Gambar 4.5 Tampilan Quit	38
Gambar 4.6 Tampilan Level 1	39
Gambar 4.7 Tampilan Level 2	40
Gambar 4.8 Tampilan Level 3	41
Gambar 4.9 Tampilan Level 4	42
Gambar 4.10 Cara Membuat Sprite	43
Gambar 4.11 Cara Membuat Object	44
Gambar 4.12 Transfer Data ke dalam Handphone.....	46
Gambar 4.13 File Tersimpan di dalam Memory Handphone	46
Gambar 4.14 Verifikasi Penginstallan	47
Gambar 4.15 Proses Instalasi Sedang Berlangsung	47
Gambar 4.16 Keterangan Aplikasi Sudah Terinstall.....	48
Gambar 4.17 Icon Aplikasi ada di dalam Menu	48
Gambar 4.18 Install Program pada Handphone	49

Gambar 4.19 Selesai Penginstallan	50
Gambar 4.20 Icon Aplikasi ada pada Menu Handphone	50
Gambar 4.21 Menu Utama Aplikasi	51
Gambar 4.22 Menu Level Aplikasi	51
Gambar 4.23 Level 1 pada Aplikasi	51
Gambar 4.24 Tampilan Nilai Akhir Permainan	52
Gambar 4.25 Menu New Game	55
Gambar 4.26 Menu Level 1	56
Gambar 4.27 Object Anjing	56
Gambar 4.28 Object Shoot	58
Gambar 4.29 Object Peluru	59
Gambar 4.30 Object Reload	60
Gambar 4.31 Object Player	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Story Board	29
Tabel 3.2 Graphic Crazy Hunter 2014	32
Tabel 3.3 Sound Crazy Hunter 2014.....	33
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	53



INTISARI

Dimasa sekarang game selain telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang untuk melepaskan rasa jenuh dan memberi perasaan yang lebih santai, juga dapat mengajarkan orang cara pikir yang lebih baik dan kritis. Pesatnya perkembangan game dibuktikan dengan semakin menjamurnya industri game dan semakin banyaknya aplikasi game yang dihasilkan untuk berbagai macam platform. Tipe permainan pun beragam dan memiliki keunikan tersendiri sehingga menarik rasa penasaran dari para pemain untuk menyelesaikan game tersebut.

Pada penelitian ini, digunakan genre shooting yaitu berfokus pada kecepatan refleks dan aksi pemain dalam mengantisipasi rintangan yang muncul. Permainan ini memiliki 4 level permainan, level akan bertambah jika telah melampaui skor tertentu. Ketentuan dasar game ini yaitu pemain akan menembak binatang yang telah ditentukan pada setiap level. Tanda sasaran akan berwarna merah bila ada target yang bisa ditembak dalam sasaran. Target penembakan hewan berbeda-beda. Misalnya, pemain harus menembak jantung pada hewan yang telah ditentukan. Senjata yang telah ditentukan memiliki inframerah sehingga pemain dapat mengetahui letak jantung pada hewan. Waktu permainan dibatasi dalam masing-masing level dengan hitungan mundur dan pemain harus berusaha mencapai nilai setinggi mungkin dalam waktu tersebut sebelum permainan berakhir. Bila permainan berakhir, pemain akan melihat skor terakhirnya, dan bisa melakukan permainan dari awal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat game Crazy Hunter 2014. Metode penelitian yang digunakan yaitu waterfall. Implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Game Maker. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java.

Kata Kunci : Android , Genre Game , Bahasa Pemrograman

ABSTRACT

In the present game but has become a necessity for everyone to let go of saturated and gives a more relaxed feeling , also can teach people how to think better and more critical . The rapid development of the game is evidenced by the proliferation of gaming industry and the increasing number of applications generated games for various platforms . Also varied game types and has its own uniqueness to attract the curiosity of the players to finish the game.

In this study , used the shooting genre focuses on speed and reflex action of players in anticipation of the obstacles that arise . This game has 4 levels of the game , the level will be increased if it has exceeded a certain score . Basic rules of this game that players will shoot an animal that has been determined at each level . Target sign is red when there is a target that can be shot in the target . Target shooting different animal . For example , the player must shoot the heart in animals that have been determined . Weapons that have been determined to have infrared so that players can quickly locate the heart in animals . Game time is limited in each level with a countdown and the player must try to achieve the highest possible value in the time before the game ends . When the game ends , the player will see the final score , and could do the game from the beginning.

The purpose of this study is to make the game Crazy Hunter 2014. The research method used is the waterfall . Implementation of these applications created using Game Maker . While the programming language used is Java .

Keywords : *Android, Game Genre, Pemrograman Language*