

**PERANCANGAN *GAME* “UJI KE-INDONESIA-ANMU”
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh:

Duhita Agsha Ayudya

08.11.2018

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN *GAME* “UJI KE-INDONESIA-ANMU”
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

Duhita Agsha Ayudya

08.11.2018

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME “UJI KE-INDONESIA-ANMU”
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Duhita Agsha Ayudya

08.11.2018

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2014

Dosen Pembimbing,

Kusrini, Dr., M.Kom

NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN GAME “UJI KE-INDONESIA-ANMU”

BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh
Duhita Agsha Ayudya
08.11.2018

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Sidiq Wahyu Surya W, M.Kom
NIK. 190302234



Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Maret 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Maret 2015

Duhita Agsha Ayudya

08.11.2018

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri (ar-Ra'd:11)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا، إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ، وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhan-mulah engkau berharap.

(al-Insyirah: 5-8)

*Life is about to try and error,
So don't give up and try harder to reach your goal!*

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya ini kupersembahkan untuk:
Mamah dan Papah tercinta yang tak hentinya untuk selalu mengalirkan
doa,cinta, dan kasih sayangnya untukku,
adikku tersayang, Anggi,
keluarga besar yang selalu mendukungku,
para dosen yang telah membimbing dan menularkan ilmu,
sahabat-sahabat dan teman-teman di kampus ungu.

KATA PENGANTAR

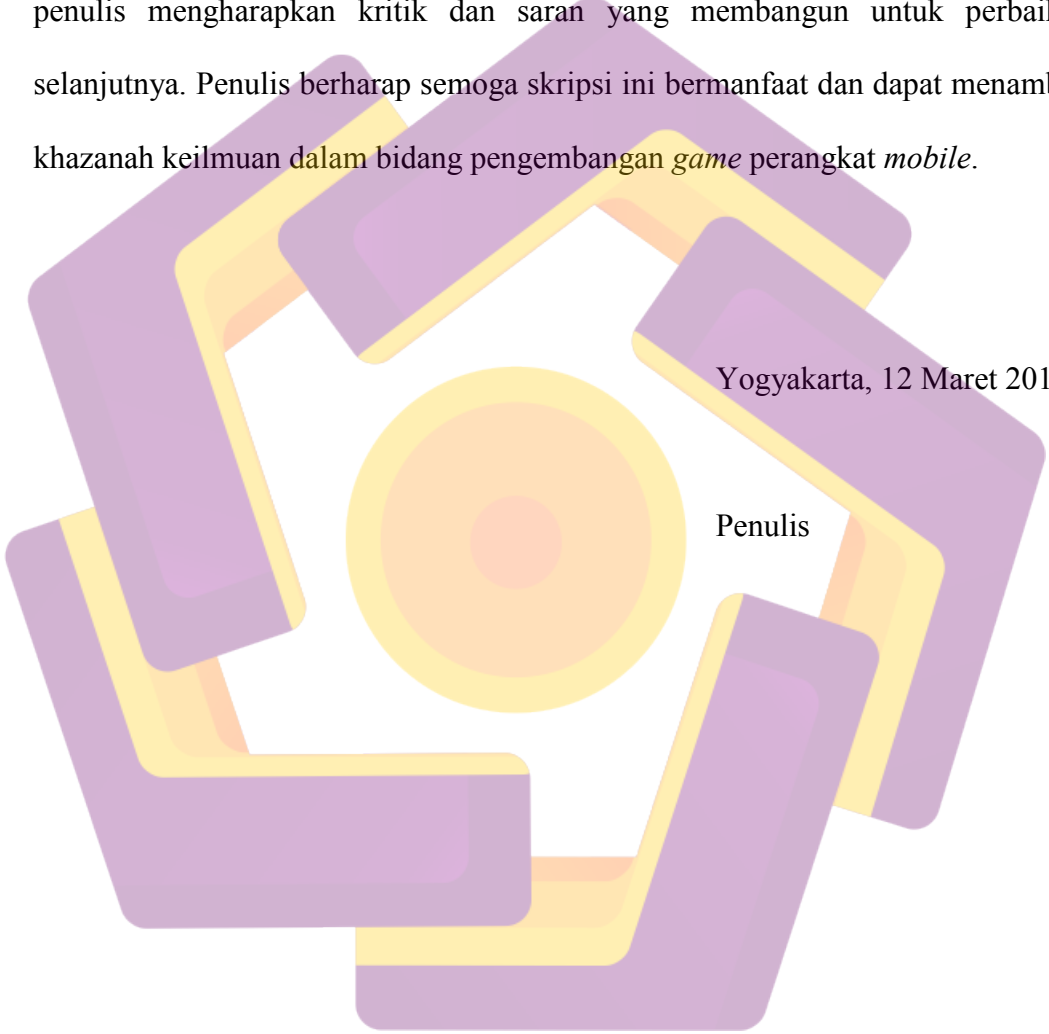
Al-ḥamdu lillāhi rabbi al-‘alamīn, puji syukur ke hadirat Allah SWT, *Rabb* penguasa jagad raya serta pemilik sejati ruh dan jasad manusia, atas segala kemudahan dan kekuatan yang diberikan-Nya kepada penulis. Shalawat dan salam pada Muhammad Rasulullah SAW, insan penuh kemuliaan yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi seluruh umat. *Al-ḥamdu lillāh* terutama atas terselesaikannya skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Perancangan *Game* Uji Ke-Indonesia-anmu Berbasis Android” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini dapat terwujud karena kebaikan budi berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta beserta para wakil ketua yang selalu memberikan semangat berjuang untuk menjadi pribadi yang lebih maju, mandiri, dan lebih baik,
2. Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selalu memberikan nasihat-nasihat agar menjadi pribadi yang mandiri dan profesional,
3. Dr. Kusriani, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang bersedia meluangkan waktu dalam memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai,

4. tim penguji dan segenap dosen serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bantuan berupa referensi-referensi dan saran yang membangun,
5. Ayahanda, Bapak Agung Sudradjat, beserta Ibunda, Hetty Ari W, terima kasih tak terhingga atas segala doa, pengorbanan, nasihat, didikan, serta cinta dan kasih sayang yang tucurah untuk penulis sehingga penulis menjadi seperti sekarang ini,
6. adik penulis, Dewanggi Agsha P, terima kasih ya Sayang, atas doa dan dukungannya, *you are my best sister and friend ever in my entire life*,
7. keluarga ceria: Mamah Renny, Dorry, Halim, Sylvi, Mira, Gema, *thanks guys! Because of you, I did it! Let's treasure our friendship forever.*
8. teman-teman seperjuangan S1-TI-03 2008: Rifqi "Rewel", Ivan "Dipan", Imam, Ayes, Mutik, Anggri, Dewa, Reza, dkk.
9. teman-teman di kos Dzakya: Ruli, Nasya, Mbak Elen, Mbak Dita, Mbak Eka, Mbak Tika, Mbak Amik, Mbak Dwi, Mbak Sari, Mbak Yati, Itak, Cherry, Icha, Dedew, April, Tiyas, Zulfa, Galih, Ririh, terima kasih atas kekeluargaan yang terjalin,
10. sahabat yang selalu ada dalam tangis duka dan bahagia, Irwan Setiansyah, terima kasih untuk selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk penulis,
11. dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun telah banyak pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih kurang sempurna. Semua kebaikan hanyalah milik Allah SWT dan semua kekurangan hanyalah milik penulis semata. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan selanjutnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pengembangan *game* perangkat *mobile*.



Yogyakarta, 12 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

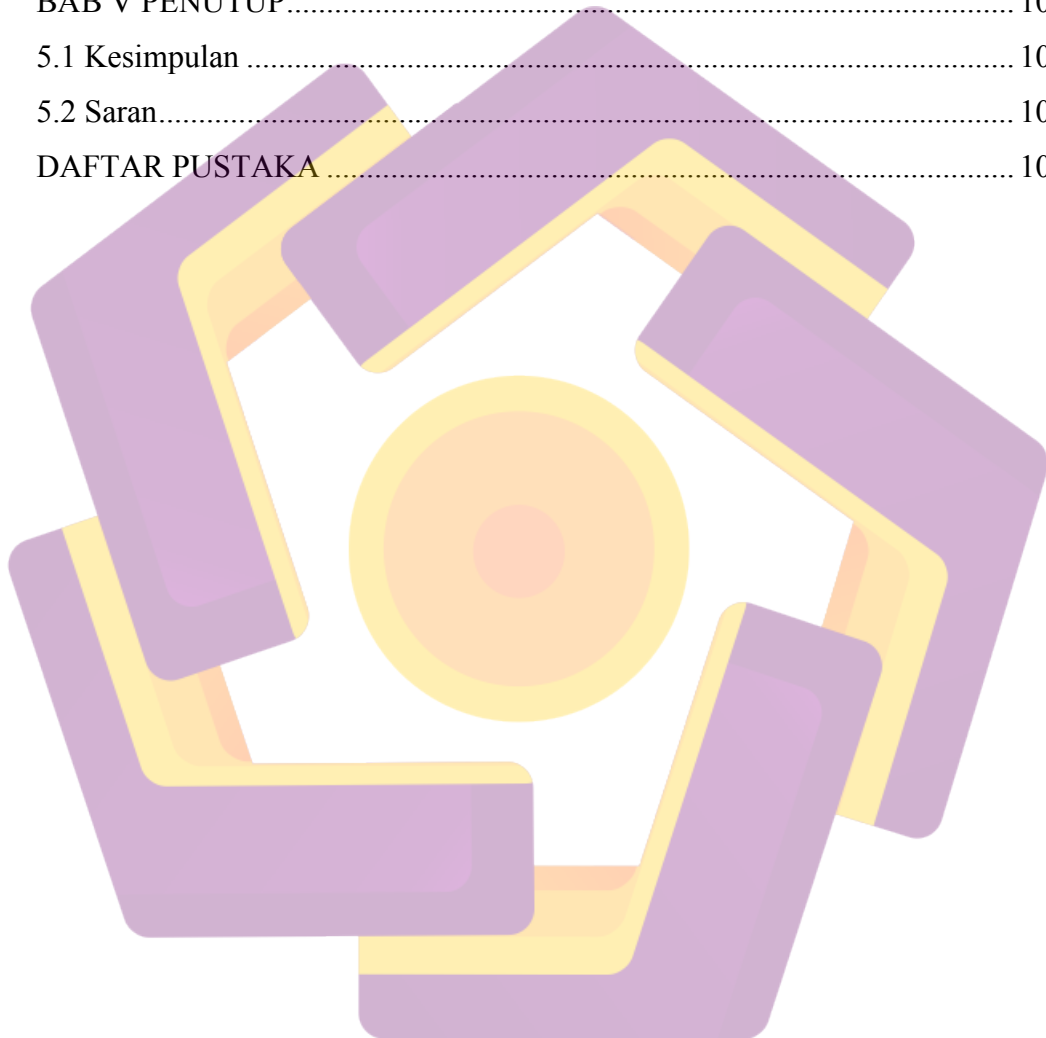
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR MODUL PROGRAM.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Game</i>	6
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Game</i>	6
2.1.2 Tahap-Tahap Pembuatan <i>Game</i>	10
2.2 Android.....	13
2.2.1 Sejarah Singkat Android.....	13
2.2.2 Versi Android.....	14
2.3 Java.....	17

2.3.1	Pengertian Java	17
2.3.2	Versi Java	17
2.4	Perangkat lunak yang digunakan	18
2.4.1	Adobe Photoshop CS3	18
2.4.2	Eclipse	18
2.4.3	JDK	19
2.4.4	Android SDK	19
2.4.5	SQLite Manager	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.2	Analisis Sistem	21
3.2.1	Analisis SWOT	23
3.2.1.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	23
3.2.1.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	24
3.2.1.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	24
3.2.1.4	<i>Threat</i> (Hambatan)	24
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.2.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	26
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	27
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	27
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	27
3.3	Tahap Perancangan Sistem	28
3.3.1	Menentukan <i>Genre Game</i>	28
3.3.2	Menentukan <i>Tools</i> yang Digunakan	28
3.3.3	Menentukan <i>Gameplay Game</i>	28
3.3.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	28
3.3.3.2	<i>Activity Diagram</i>	30
3.3.3.3	<i>Class Diagram</i>	34
3.3.3.4	<i>Sequence Diagram</i>	35

3.3.4 Menentukan Tabel yang Akan Digunakan	37
3.3.4.1 Tabel <i>Gamedata</i>	37
3.3.4.2 Tabel <i>Skoring</i>	38
3.3.5 Menentukan Grafis yang Akan Digunakan	39
3.3.5.1 Rancangan Bentuk <i>Puzzle and Brain Game</i>	39
3.3.5.2 Gambar-Gambar dalam <i>Game Uji Ke-Indonesia-anmu</i>	40
3.3.5.3 Daftar Pertanyaan dalam <i>Game Uji Ke-Indonesia-anmu</i>	50
3.3.5.4 Rancangan Tampilan Antarmuka.....	55
3.3.6 Menentukan Suara	62
3.3.7 Menentukan Perencanaan Waktu	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Implementasi Sistem	64
4.1.1 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	64
4.1.2 Perangkat Keras yang Digunakan	65
4.2 Pembahasan.....	65
4.2.1 Pembuatan Aset	65
4.2.1.1 Aset Gambar.....	66
4.2.1.2 Aset Ikon	66
4.2.1.3 Aset Audio	66
4.2.1.4 Aset Database.....	66
4.2.2 Modul Program.....	66
4.2.2.1 Modul Program <i>SQLHelper.java</i>	67
4.2.2.2 Modul Program <i>MainActivity.java</i>	68
4.2.2.3 Modul Program <i>BermainActivity.java</i>	68
4.2.2.4 Modul Program <i>SoalActivity.java</i>	70
4.2.2.5 Modul Program <i>MasukkanNamaActivity.java</i>	72
4.2.2.6 Modul Program <i>NilaiActivity.java</i>	72
4.2.2.7 Modul Program <i>BelajarActivity.java</i>	74
4.2.2.8 Modul Program <i>SoalBelajarActivity.java</i>	75
4.2.2.9 Modul Program <i>CekBelajarActivity.java</i>	77
4.2.2.10 Modul Program <i>SkorActivity.java</i>	79

4.2.2.11 Modul Program CariBacaanActivity.java.....	80
4.2.2.12 Modul Program HasilCariActivity.java	82
4.2.2.13 Modul Program SettingActivity.java	83
4.2.2.14 Modul Program SplashActivity.java.....	84
4.2.3 Implementasi Tampilan Antarmuka Aplikasi	85
4.2.3.1 Tampilan Layar Pembuka	85
4.2.3.2 Tampilan Layar Menu Utama	86
4.2.3.3 Tampilan Layar Pilih Tingkatan Main	87
4.2.3.4 Tampilan Layar Area Main.....	87
4.2.3.5 Tampilan Layar Masukkan Nama.....	88
4.2.3.6 Tampilan Layar Selesai Main	88
4.2.3.7 Tampilan Layar Pilih Kategori Belajar	89
4.2.3.8 Tampilan Layar Area Belajar.....	89
4.2.3.9 Tampilan Layar Skor Tertinggi.....	90
4.2.3.10 Tampilan Layar <i>Setting</i>	90
4.2.3.11 Tampilan Layar Cari Bacaan	91
4.2.3.12 Tampilan Layar Area Baca	91
4.2.3.13 Tampilan Layar Bantuan.....	92
4.2.3.14 Tampilan Layar Keluar	92
4.3 Pengujian Aplikasi	93
4.3.1 Proses Tampilan Layar Pembuka	93
4.3.2 Proses Tampilan Layar Bermain	93
4.3.3 Proses Tampilan Layar Pilih Tingkatan Main.....	93
4.3.4 Proses Tampilan Layar Area Main.....	94
4.3.5 Proses Tampilan Layar Nilai	95
4.3.6 Proses Tampilan Layar Belajar.....	95
4.3.7 Proses Tampilan Layar Pilih Kategori Belajar	96
4.3.8 Proses Tampilan Layar Area Belajar.....	97
4.3.9 Proses Tampilan Layar Skor Tertinggi.....	98
4.3.10 Proses Tampilan Layar <i>Setting</i>	98
4.3.11 Proses Tampilan Layar Bacaan	98

4.3.12 Proses Tampilan Layar Pilih Bacaan.....	99
4.3.13 Proses Tampilan Layar Hasil Cari Bacaan.....	99
4.3.14 Proses Tampilan Layar Area Baca	100
4.3.15 Proses Tampilan Layar Bantuan.....	100
4.3.16 Proses Tampilan Layar Keluar	100
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Gamedata</i>	38
Tabel 3.2 Tabel <i>Skoring</i>	38
Tabel 3.3 Daftar Gambar pada <i>Game</i>	40
Tabel 3.4 Pertanyaan-Pertanyaan dalam <i>Game</i>	50
Tabel 3.5 Suara dalam <i>game</i>	63
Tabel 3.6 Jadwal Perencanaan Pembuatan	63
Tabel 4.1 Proses Tampilan Layar Pembuka	93
Tabel 4.2 Proses Tampilan Layar Bermain	93
Tabel 4.3 Proses Tampilan Pilih Tingkatan Bermain	93
Tabel 4.4 Proses Tampilan Layar Area Main	94
Tabel 4.5 Proses Tampilan Layar Nilai	95
Tabel 4.6 Proses Tampilan Layar Belajar	95
Tabel 4.7 Proses Tampilan Pilih Kategori Belajar	96
Tabel 4.8 Proses Tampilan Layar Area Belajar	97
Tabel 4.9 Proses Tampilan Layar Skor Tertinggi	98
Tabel 4.10 Proses Tampilan Layar <i>Setting</i>	98
Tabel 4.11 Proses Tampilan Layar Bacaan	98
Tabel 4.12 Proses Tampilan Layar Pilih Bacaan	99
Tabel 4.13 Proses Tampilan Layar Hasil Cari Bacaan	99
Tabel 4.14 Proses Tampilan Layar Area Baca	100
Tabel 4.15 Proses Tampilan Layar Bantuan	100
Tabel 4.16 Proses Tampilan Layar Keluar	100

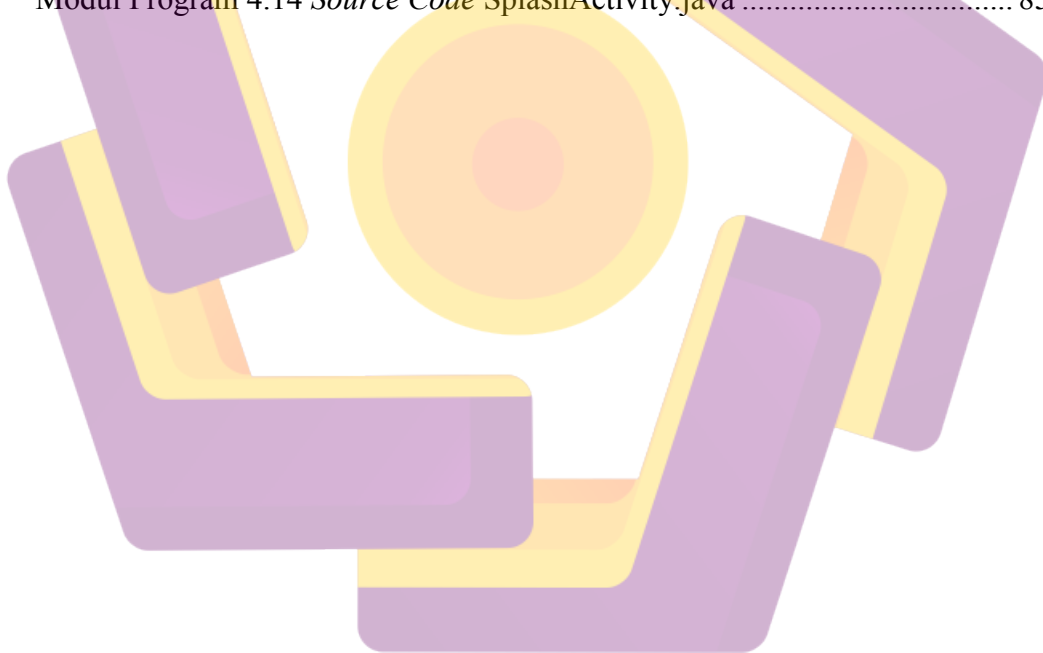
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	29
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Main.....	30
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Belajar.....	31
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Skor Tertinggi.....	31
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Suara	32
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Pengaturan Reset Skor Tertinggi.....	32
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Bacaan	33
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Bantuan.....	33
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Keluar	34
Gambar 3.10 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Main.....	35
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Belajar.....	35
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Skor Tertinggi.....	36
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Setting.....	36
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Bacaan.....	36
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Bantuan	37
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Keluar	37
Gambar 3.18 Contoh <i>game puzzle and brain</i>	39
Gambar 3.19 Sisingamangaraja XII.....	40
Gambar 3.20 Sultan Hasanuddin.....	40
Gambar 3.21 Pangeran Antasari	41
Gambar 3.22 K.H. Ahmad Dahlan.....	41
Gambar 3.23 Cut Nyak Dien.....	42
Gambar 3.24 Raden Dewi Sartika.....	42
Gambar 3.25 H. Agus Salim	43
Gambar 3.26 Ki Hajar Dewantara.....	43
Gambar 3.27 Sutan Syahrir.....	44
Gambar 3.28 Oto Iskandar Dinata	44
Gambar 3.29 Angklung.....	45
Gambar 3.30 Kecapi.....	45
Gambar 3.31 Kulintang.....	46
Gambar 3.32 Rebab.....	46
Gambar 3.33 Sampek.....	47
Gambar 3.34 Sasando.....	47
Gambar 3.35 Saluang.....	48
Gambar 3.36 Tifa	48
Gambar 3.37 Triton.....	49
Gambar 3.38 Rapai.....	49

Gambar 3.39 Rancangan Tampilan Awal	55
Gambar 3.40 Rancangan Tampilan Menu Utama	56
Gambar 3.41 Rancangan Tampilan Main	56
Gambar 3.42 Rancangan Tampilan Area Main.....	57
Gambar 3.43 Rancangan Tampilan Memasukkan Nama Pemain.....	57
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Selesai Main	58
Gambar 3.45 Rancangan Tampilan Belajar	58
Gambar 3.46 Rancangan Tampilan Area Belajar	59
Gambar 3.47 Rancangan Tampilan Skor Tertinggi	59
Gambar 3.48 Rancangan Tampilan Setting	60
Gambar 3.49 Rancangan Tampilan Cari Bacaan	60
Gambar 3.50 Rancangan Tampilan Hasil Cari Bacaan.....	61
Gambar 3.51 Rancangan Tampilan Bacaan	61
Gambar 3.52 Rancangan Tampilan Bantuan	62
Gambar 3.53 Rancangan Tampilan Keluar	62
Gambar 4.1 Tampilan Layar Pembuka	86
Gambar 4.2 Tampilan Layar Menu Utama	86
Gambar 4.3 Tampilan Layar Pilih Tingkatan Main	87
Gambar 4.4 Tampilan Layar Area Main	87
Gambar 4.5 Tampilan Layar Masukkan Nama	88
Gambar 4.6 Tampilan Layar Selesai Main	88
Gambar 4.7 Tampilan Layar Kategori Belajar	89
Gambar 4.8 Tampilan Layar Area Belajar	89
Gambar 4.9 Tampilan Layar Skor Tertinggi	90
Gambar 4.10 Tampilan Layar <i>Setting</i>	90
Gambar 4.11 Tampilan Layar Cari Bacaan.....	91
Gambar 4.12 Tampilan Layar Bacaan	91
Gambar 4.13 Tampilan Layar Bantuan	92
Gambar 4.14 Tampilan Layar Keluar	92

DAFTAR MODUL PROGRAM

Modul Program 4.1 <i>Source Code</i> SQLHelper.java.....	67
Modul Program 4.2 <i>Source Code</i> MainActivity.java.....	68
Modul Program 4.3 <i>Source Code</i> BermainActivity.java	69
Modul Program 4.4 <i>Source Code</i> SoalActivity.java.....	71
Modul Program 4.5 <i>Source Code</i> MasukkanNamaActivity.java.....	72
Modul Program 4.6 <i>Source Code</i> NilaiActivity.java.....	73
Modul Program 4.7 <i>Source Code</i> BelajarActivity.java	74
Modul Program 4.8 <i>Source Code</i> SoalBelajarActivity.java	75
Modul Program 4.9 <i>Source Code</i> CekBelajarActivity.java	77
Modul Program 4.10 <i>Source Code</i> SkorActivity.java	79
Modul Program 4.11 <i>Source Code</i> CariBacaanActivity.java	81
Modul Program 4.12 <i>Source Code</i> HasilCariActivity.java.....	82
Modul Program 4.13 <i>Source Code</i> SettingActivity.java.....	83
Modul Program 4.14 <i>Source Code</i> SplashActivity.java	85



INTISARI

Android adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi berbasis *open source*. Adanya sistem operasi ini membuat beberapa pengembang aplikasi *mobile* bersaing untuk menciptakan beragam aplikasi pendukung untuk dapat dijalankan pada sistem operasi ini. Salah satunya adalah *game* yang berfungsi sebagai sarana hiburan ataupun sarana menambah pengetahuan. Pada perancangan *game* “Uji Ke-Indonesia-anmu” ini bertujuan untuk menambah pengetahuan pemain tentang Indonesia. Hal ini mencakup nama-nama ibukota provinsi, bandara, tarian daerah, lagu daerah, alat musik tradisional, pahlawan nasional, dan kerajaan yang pernah berjaya di Indonesia.

Pembuatan *game* melalui beberapa proses dari penentuan *genre game*, *tools* yang digunakan, *gameplay game*, grafis dan suara yang digunakan, serta proses pembuatan *game*. Perancangan *gameplay game* menggunakan analisis *Unified Modelling Language* (UML) yang berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Hasil perancangan *game* “Uji Ke-Indonesia-anmu” adalah aplikasi *game* versi 1.0 untuk sistem operasi Android. *Game* ini memiliki dua opsi permainan, bermain atau belajar. Selain itu, pemain dapat membaca sekilas cerita yang berhubungan dengan pertanyaan yang terdapat pada menu bermain dan belajar.

Kata kunci: Android, *game*, Indonesia, *mobile*, *unified modelling language*.

ABSTRACT

Android is one of fast-developing technology product which is based on open source. This operating system makes lots of mobile programming developers try to create some support programs that can be run in it. One of them is game, which can be part of entertaining and gaining some of knowledge application. This game design purposely is used to enrich the knowledge of gamers about Indonesia. These matters include names of capital city of each province in Indonesia, names of airports, names of folk dances, names of folk songs, names of traditional instruments, names of national patriots, and names of local kingdoms in Indonesia.

To design this game there are some steps to do which are choosing a genre, finding the supporting tools, making gameplay game, determining assisting graphics and sounds, and implementing the ideas into game. The gameplay design uses Unified Modelling Language (UML) such as use case diagram, activity diagram, class diagram, and sequence diagram.

The result of this design is a game application “Uji Ke-Indonesia-anmu” for Android version 1.0. This game has two options to play, Main or Belajar. Along with it, the gamer also can read about the stories which related with the questions in Main and Belajar menus.

Keywords: *Android, game, Indonesia, mobile, unified modelling language.*