

**PERANCANGAN GAME STRONGGOS BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Aji Setiawan**

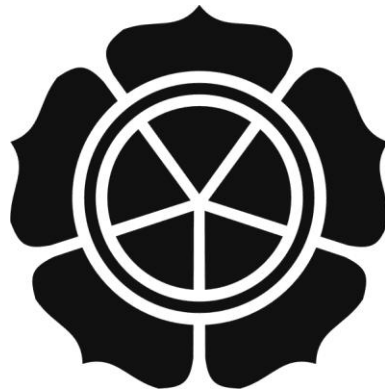
**11.01.2876**

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

**PERANCANGAN GAME STRONGGOS BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III Jurusan Teknik Infomatika



disusun oleh

**Aji Setiawan**

**11.01.2876**

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

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN GAME STRONGOS BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aji Setiawan 11.01.2876**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 5 Mei 2014

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN GAME STRONGOS BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aji Setiawan 11.01.2876**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Maret 2015

**Susunan Dewan Penguji**

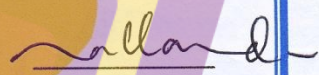
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom.**  
**NIK. 190302126**



**Ahmad Dahlan, M.Kom.**  
**NIK. 190302174**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
pada tanggal 9 Maret 2015

**KEJURUSAN INFORMATIKA AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Maret 2015

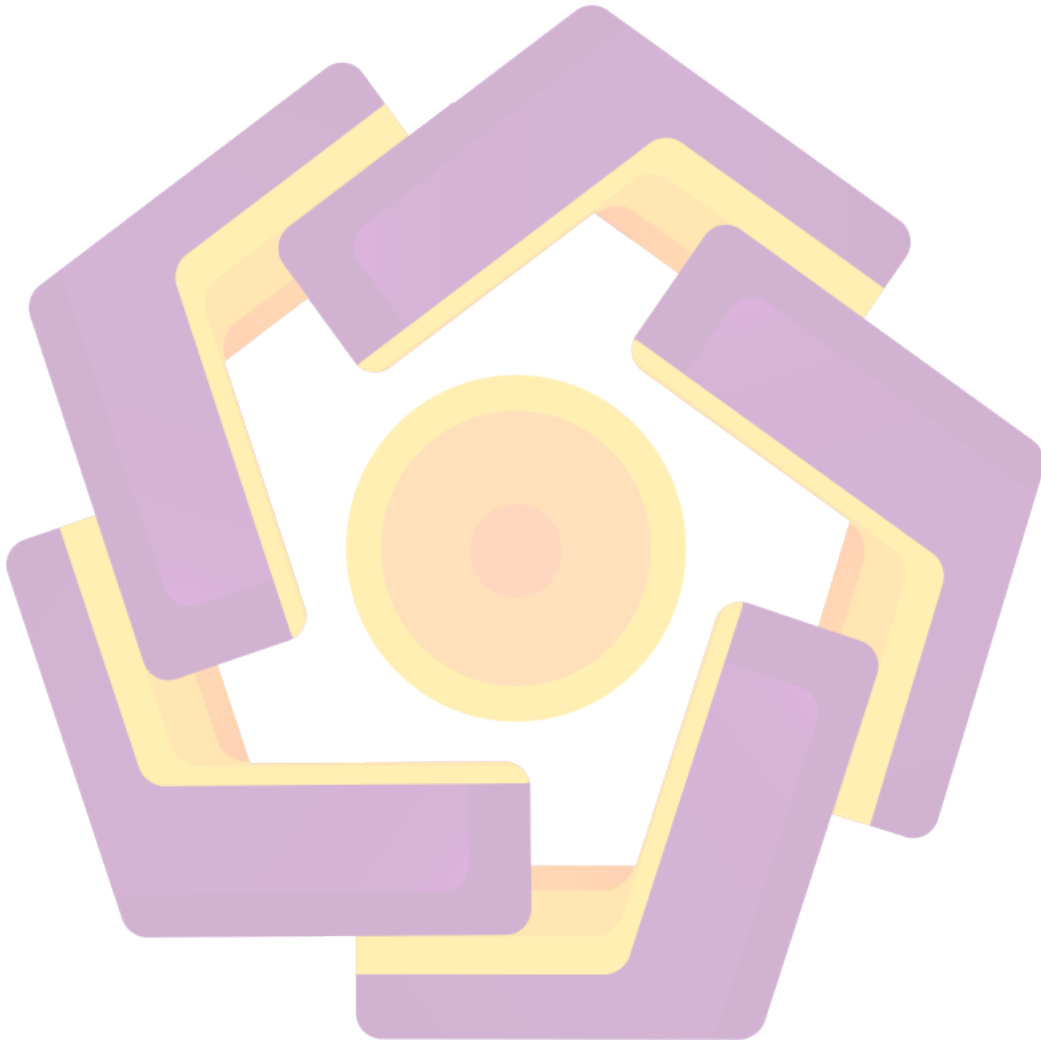


Aji Setiawan

NIM. 11.01.2876

**HALAMAN MOTTO**

LOVE, LUST, FAITH + DREAMS

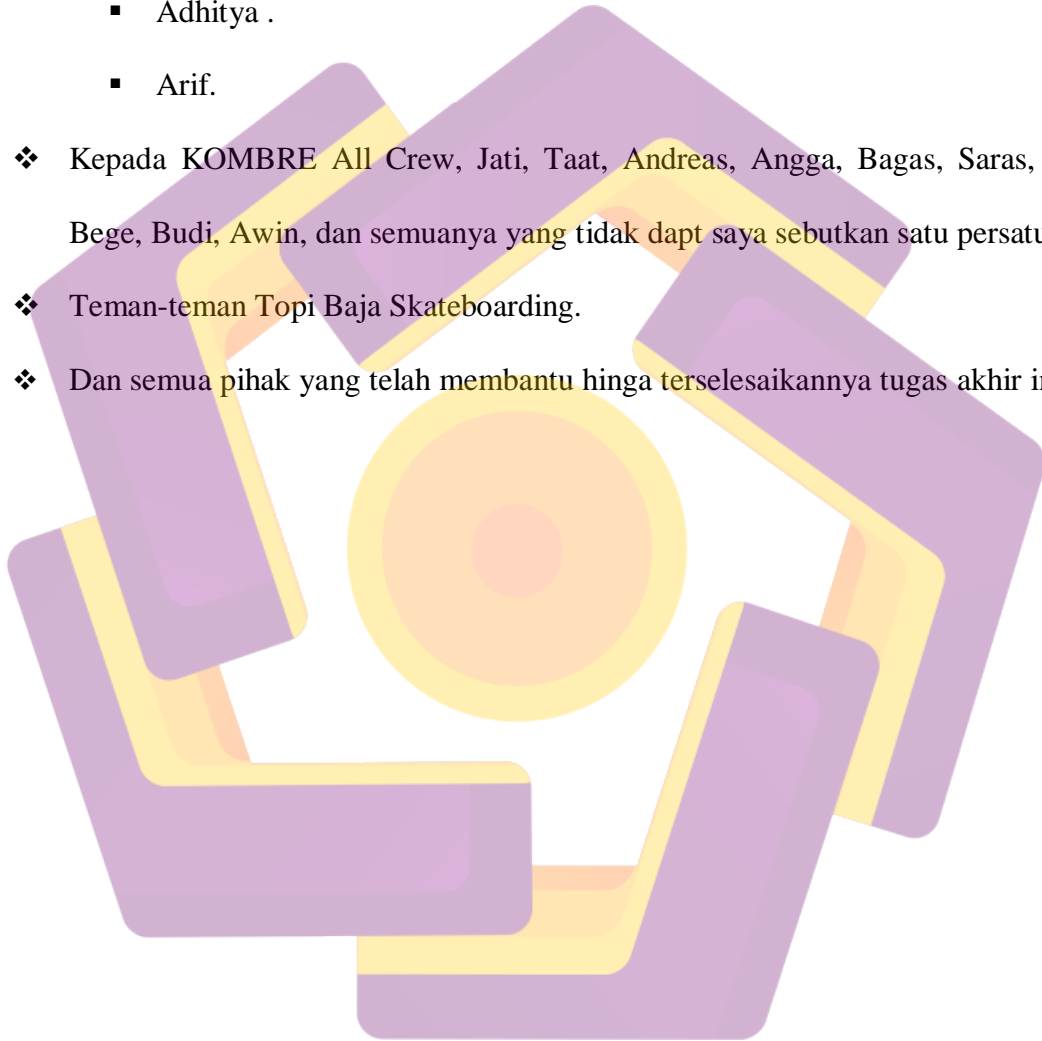


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan berucap syukur Alhamdulillah, saya persembahkan tugas akhir ini kepada semua yang telah memberikan doa, dukungan, dan bantuan yang tiada hentinya.

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua orang tua saya yang tercinta ( Bpk Kasmiran, dan Ibu Supriyati), saya sangat mengucapkan terimakasih yang tiada taranya atas doa, dukungan ( moral dan material ), nasehat dan semangatnya yang selalu di curahkan dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan pengorbanan yang telah beliau berikan.
- ❖ Bpk. Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
- ❖ Kepada Grande Famiglia 11.D3.TI.01, Eko, Agus, Benny, Faris, Rizal, Wahyu, Riki, Gerry, Lingga, Lippo, Andi, Arpi, Santoso, Didy, Rokhmad, Wawan, dan para sekutu-sekutu yang lainnya. Terimakasih telah membantu dan menemani selama ini. Kalian semua WELL.
- ❖ Kepada keluarga besar Flams Boys :
  - Bpk Akhmad dan sekeluarga.
  - Bpk Dayat dan sekeluarga.
  - Wabena Junior Purba, S.Kom.

- Ikadhe Ary P
  - Yhogo Hadi P
  - Mande
  - Adhitya .
  - Arif.
- ❖ Kepada KOMBRE All Crew, Jati, Taat, Andreas, Angga, Bagas, Saras, Vivi, Bege, Budi, Awin, dan semuanya yang tidak dapt saya sebutkan satu persatu.
  - ❖ Teman-teman Topi Baja Skateboarding.
  - ❖ Dan semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul : “Perancangan Game Stronggos Berbasis Android”. Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Teknik Informatika Diploma III STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan serta keterangan-keterangan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kepala Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M. Eng selaku Dosen Wali.
4. Ibu Mardhiya Hayati, ST, M.Kom selaku Dosen Wali.

5. Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
7. Teman-teman D3TI – 01 angkatan 2011 yang telah mendukung saya.
8. Teman-teman Flams Boys yang sehari-hari menjadi teman saya.
9. Teman-teman Kombre All Crew yang selalu menjadi sumber inspirasi untuk saya.
10. Semua pihak yang bersangkutan dan atau yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penyusun sangat mengharapkan masukan maupun kritik dan saran yang membangun dari pembaca karena penyusun yakin bahwa masih banyak kekurangan dari Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan dapat dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas bagi pembacanya. Amin.

Yogyakarta, 5 Maret 2015



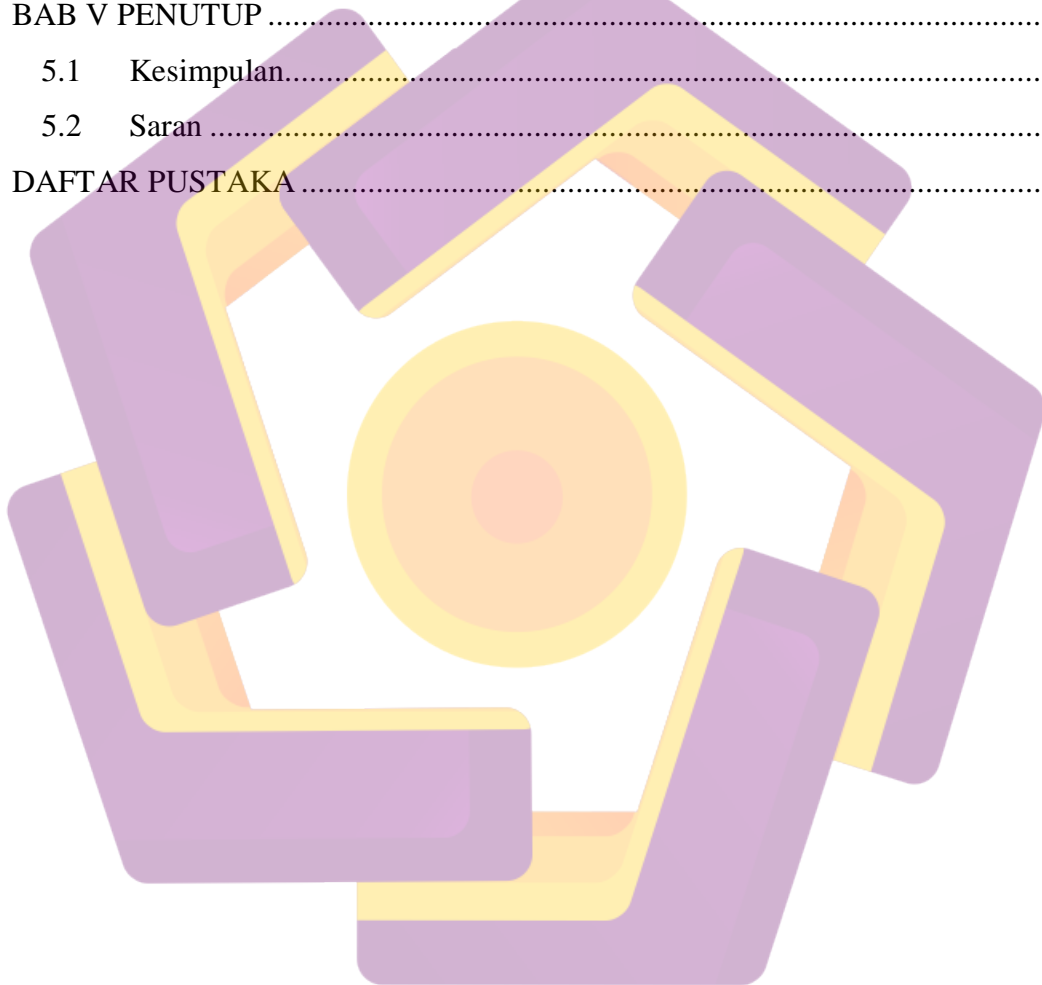
Penyusun

## DAFTAR ISI

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL .....  | i                                   |
| PERSETUJUAN.....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PENGESAHAN.....  | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                                      | iv                                  |
| HALAMAN MOTTO .....  | v                                   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                    | vi                                  |
| KATA PENGANTAR.....  | viii                                |
| DAFTAR ISI.....  | x                                   |
| DAFTAR TABEL .....   | xiii                                |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xiv                                 |
| INTISARI.....  | xv                                  |
| <i>ABSTRACT</i> .....  | xvi                                 |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                       | 1                                   |
| 1.1 Latar Belakang.....                                      | 1                                   |
| 1.2 Perumusan Masalah .....                                  | 3                                   |
| 1.3 Batasan Masalah.....                                     | 3                                   |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                                   | 4                                   |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                                 | 4                                   |
| 1.6 Metode Penelitian.....                                   | 5                                   |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                              | 6                                   |
| 1.8 Rencana Perancangan Game Stronggos Berbasis Android..... | 8                                   |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                                  | 9                                   |
| 2.1 Pengertian Game.....                                     | 9                                   |
| 2.2 Tipe-Tipe Game.....                                      | 11                                  |
| 2.3 Klasifikasi Game Berdasarkan Pembatas Usia .....         | 16                                  |

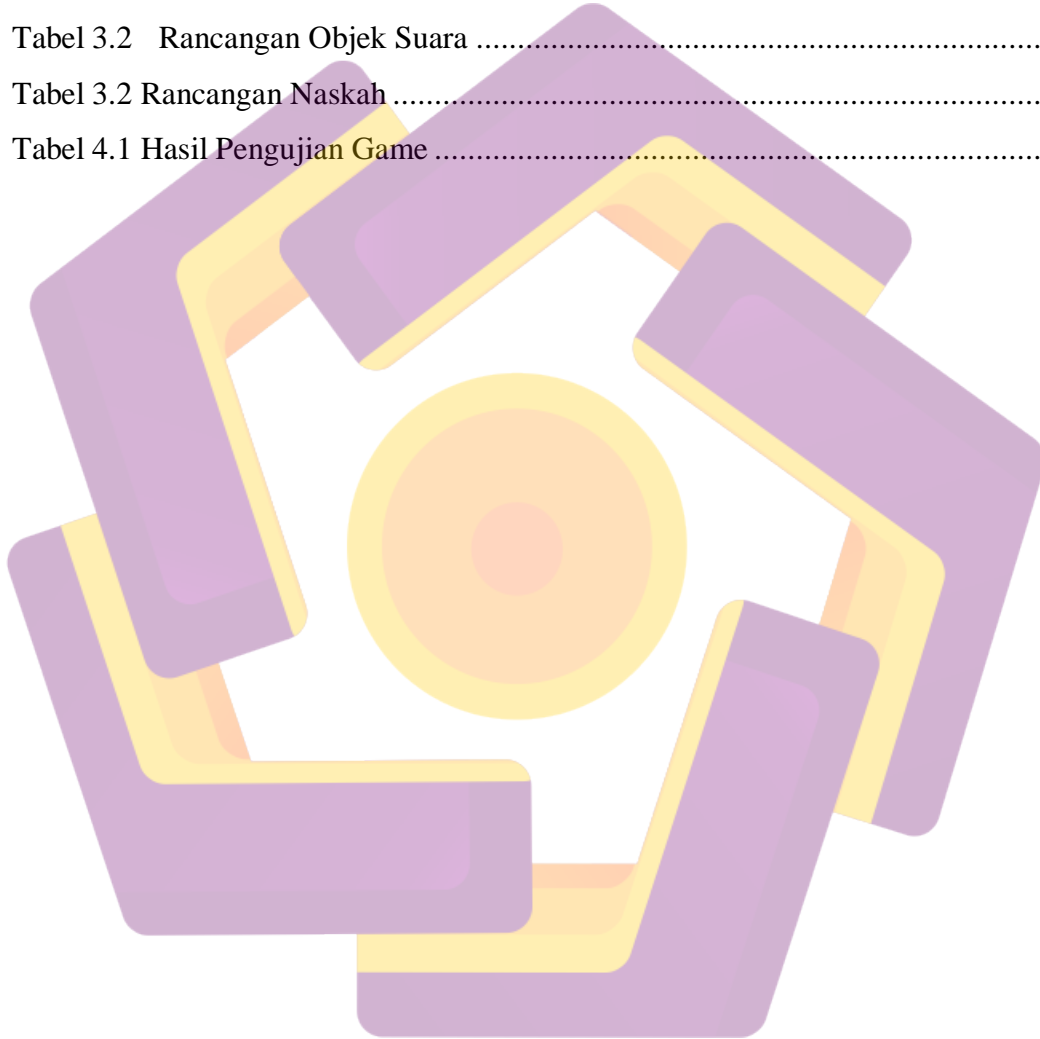
|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 2.4  | Komponen-Komponen Game.....               | 18        |
| 2.5  | Tahap Membuat Game.....                   | 19        |
| 2.6  | Sistem Operasi Android .....              | 21        |
| 2.6.1  | Pengertian android.....                   | 21        |
| 2.6.2  | Versi Android .....                       | 22        |
| 2.7  | Google Play .....                         | 22        |
| 2.8  | Adobe Flash.....                          | 23        |
| 2.8.1  | ActionScript .....                        | 24        |
| 2.9  | Adobe AIR .....                           | 25        |
| 2.10   | CorelDraw .....                           | 25        |
| 2.11   | DJ Audio Editor.....                      | 26        |
| 2.12   | Android SDK.....                          | 27        |
| <b>BAB III GAMBARAN UMUM.....</b>              |   | <b>28</b> |
| 3.1  | Gameplay .....                            | 28        |
| 3.2  | Tampilan Gambar .....                     | 28        |
| 3.3  | Analisis Alat Dan Bahan.....              | 29        |
| 3.4  | Rancangan Game.....                       | 30        |
| 3.5  | Rancangan Tampilan Menu .....             | 30        |
| 3.6  | Rancangan Tampilan Permainan .....        | 32        |
| 3.7  | Rancangan Tampilan Game Over.....         | 33        |
| 3.8  | Rancangan Objek Dalam Permainan .....     | 35        |
| 3.9  | Rancangan Naskah Permainan .....          | 39        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b> |   | <b>43</b> |
| 4.1  | Implementasi Game .....                   | 43        |
| 4.1.1  | Pembuatan Menu Utama / Start.....         | 44        |
| 4.1.2  | Pembuatan Scene Permainan / Gameplay..... | 48        |
| 4.1.3  | Pembuatan Scene Game Over .....           | 59        |
| 4.2  | Pengemasan Game ( Publishing ).....       | 61        |

|                      |  |      |
|----------------------|--|------|
| 4.3                  | Pengetesan Game.....                       | 66   |
| 4.4                  | Analisis Hasil .....                       | 67   |
| 4.5                  | Upload Game ke Google Play .....           | 70   |
| 4.5.1                | Hal yang Perlu Disiapkan .....             | 70   |
| 4.5.2                | Langkah - Langkah Mengupload Aplikasi..... | 73   |
| BAB V PENUTUP .....  |  | 78   |
| 5.1                  | Kesimpulan.....                            | 78   |
| 5.2                  | Saran .....                                | 79   |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |  | xvii |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....       | 8  |
| Tabel 3.1 Rancangan Objek Gambar ..... | 35 |
| Tabel 3.2 Rancangan Objek Suara .....  | 38 |
| Tabel 3.2 Rancangan Naskah .....       | 39 |
| Tabel 4.1 Hasil Pengujian Game .....   | 66 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Rancangan Tampilan Menu .....                         | 31 |
| Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Permainan .....                    | 32 |
| Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Game Over.....                     | 34 |
| Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama .....                             | 45 |
| Gambar 4.2 Tampilan Permainan / Game .....                       | 48 |
| Gambar 4.3 Tampilan Game Over.....                               | 59 |
| Gambar 4.4 Tampilan Menu Setting.....                            | 61 |
| Gambar 4.5 Tampilan Menu Setting Deployment.....                 | 62 |
| Gambar 4.6 Tampilan Membuat Deployment Baru .....                | 63 |
| Gambar 4.7 Tampilan Menu Import Icons.....                       | 64 |
| Gambar 4.8 Tampilan Menu Setting General .....                   | 65 |
| Gambar 4.9 Tampilan Screenshot Game oleh Advan T 1F .....        | 68 |
| Gambar 4.10 Tampilan Screenshot Game oleh Asus zenfone 5 .....   | 69 |
| Gambar 4.11 Screenshot Masuk Akun Google Play .....              | 73 |
| Gambar 4.12 Screenshot Dasbor Google play Developer Console..... | 74 |
| Gambar 4.13 Screenshot pemilihan bahasa.....                     | 74 |
| Gambar 4.14 Screenshot Upload your first APK .....               | 75 |
| Gambar 4.15 Screenshot Store listing .....                       | 75 |
| Gambar 4.16 Screenshot Pricing and Distribution .....            | 76 |
| Gambar 4.17 Screenshot Tampilan di Google play.....              | 77 |

## INTISARI

Game adalah salah satu dari sekian banyak produk yang berkembang pesat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi . Ini semua didukung oleh harga yang rendah dari smartphone itu sendiri.

Game adalah bentuk multimedia interaktif yang saat ini menjadi favorit oleh pengguna ponsel. Game “ Stronggos” adalah sebuah game yang berbasis android. Game ini di buat dengan menggunakan Adobe Flash CS 6 sebagai perangkat lunak utama dan Corel Draw sebagai software pendukung.

Ide di buatnya game “Stronggos” adalah ingin memberikan hiburan dan edukasi untuk anak anak . Didalamnya pemain diminta untuk mengarahkan si “Stronggos” untuk menangkap segala macam makanan yang jatuh dari langit. Game ini akan melatih kemampuan anak untuk berpikir cepat secara menarik dan menyenangkan. Game ini juga akan mengajarkan kepada anak untuk selalu menghabiskan makanannya.

**Kata kunci** : Stronggos, Game Android, Game Anak-Anak, Game Edukasi, Game Ketangkasan.



## **ABSTRACT**

*Game is one of many products is growing rapidly along with the development of information and communication technology. It's all backed by a low price of the smartphone itself.*

*Games are a form of interactive multimedia are currently a favorite by mobile users. Game "Stronggos" is a game that is based on android. This game is made using Adobe Flash as the main software and Corel Draw as supporting software.*

*The idea in her game " Stronggos " was to provide entertainment and education for children . In it the player is asked to direct the " Stronggos " to catch all sorts of food that fell from the sky . This game will train the child's ability to think quickly in an interesting and fun . This game will also teach children to always spend their food .*

**Keywords:** *Stronggos, Android Games, Kids Games, Educational Games, Games Dexterity.*