

**PERANCANGAN GAME WHO AM I SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BERBASIS HTML 5**

SKRIPSI



disusun oleh

Imam Wazeli

10.12.5143

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN GAME WHO AM I SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BERBASIS HTML 5**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Imam Wazeli

10.12.5143

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME WHO AM I SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BERBASIS HTML 5**

yang disusun oleh

Imam Wazeli

10.12.5143

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2014

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN GAME WHO AM I SEBAGAI MEDIA EDUKASI
BERBASIS HTML 5

yang disusun oleh

Imam Wazeli

10.12.5143

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.kom
NIK. 190302011

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

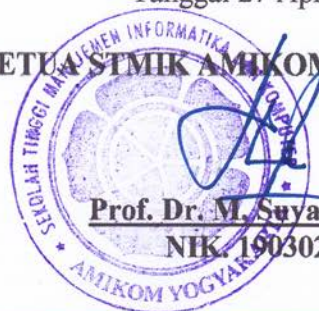
Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 April 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan dalam sepengetahuan saya di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 April 2015

Imam Wazeli

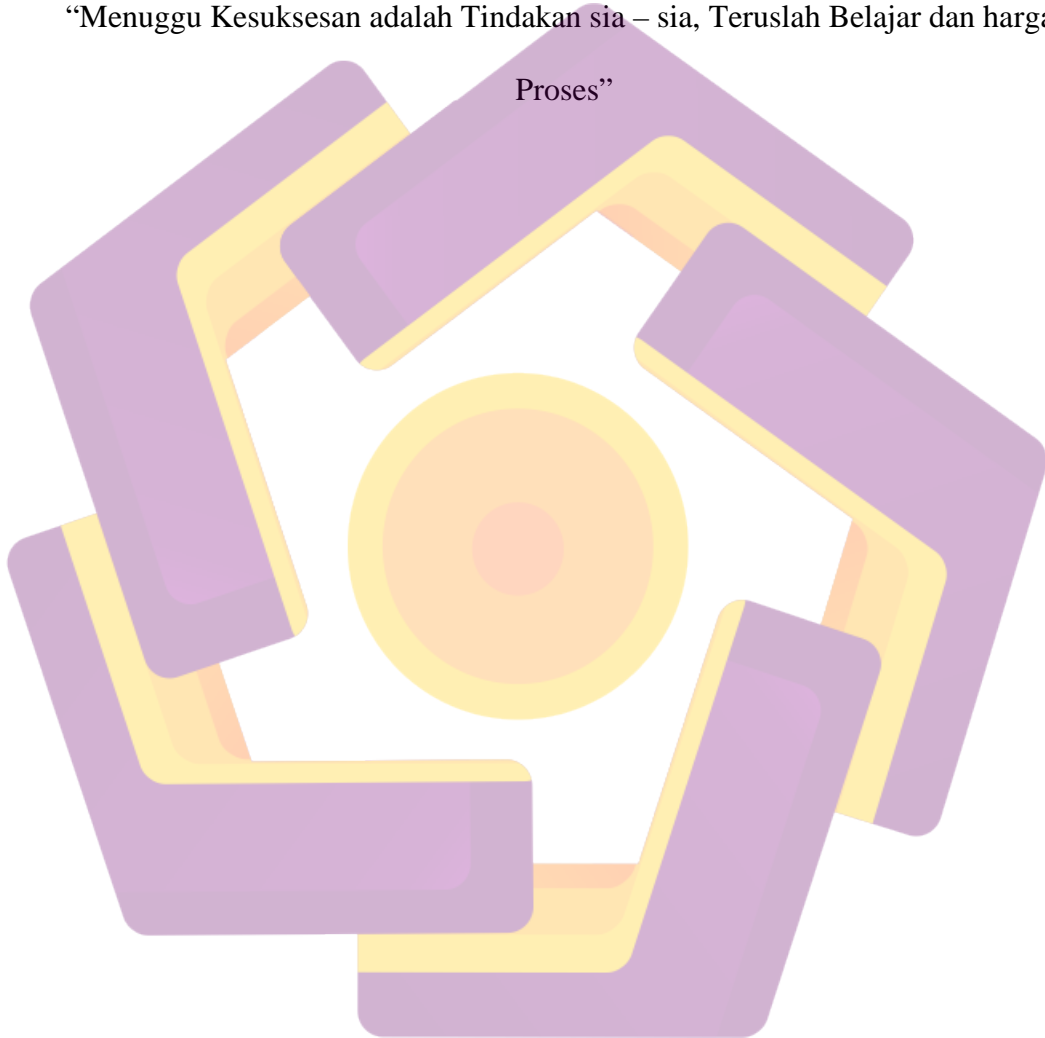
10.12.5143

MOTTO

“Ada yang Lebih penting daripada Uang yaitu Waktu”

“Untuk Menyelesaikan Tugas yang Menumpuk adalah dengan cara
Menyelesaikannya satu persatu”

“Menunggu Kesuksesan adalah Tindakan sia – sia, Teruslah Belajar dan hargai
Proses”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Game Who am I Sebagai media edukasi Berbasis Html 5. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Rasullullah Muhammad Shalallahu“alaihi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Junaidah Mahraji dan Bapak Haris Marsono atas segala doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Rizty Pd, Oki, luthfi yang turut membantu dalam penyusunan skripsi.
4. Picko, Anisah,vian yang sudah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi.
5. cokii, fathur, Agung, Deni, teman seperjuangan mengerjakan skripsi.
Terimakasih atas kebersamaan dan saling berbagi pengetahuan.
6. Teman-teman kelas 10-S1SI-09.
7. Teman-teman kos Putra Pondok Indah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi yang berjudul Perancangan Game Who Am I ini dengan baik.

Dalam pembuatan laporan ini penulis tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Emha Taufiq, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat serta dukungannya untuk menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 April 2015

Imam Wazeli
10.12.5143

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI	XVI
ABSTRACT.....	XVII
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
II. LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah Game	6

2.2 Pengertian Game	8
2.3 Element Dasar Game	10
2.4 Genre Game	10
2.5 Langkah Awal Pembuatan Game	18
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.6.1 Adobe Photoshop CS6	20
2.6.2 Construct 2	23
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis Game	26
3.1.1 Analisis Kebutuhan Game	27
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	27
3.1.1.3 Kebutuhan Non Fungsional	28
3.1.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	29
3.1.1.5 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	29
3.1.2 Analisis Kelayakan Game	29
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	29
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Hukum	30
3.2 Perancangan Game	30
3.2.1 Menentukan Ide Dasar	30
3.2.2 Menentukan Garis Cerita (<i>story line</i>)	31
3.2.2.1 Flowchat Permainan	32
3.2.3 Perancangan Grafis	32

3.2.3.1 Rancangan Tampilan Pembuka	32
3.2.3.2 Rancangan Menu Utama	33
3.2.3.3 Rancangan Menu Play	34
3.2.3.4 Rancangan Menu Help	34
3.2.3.5 Rancangan Menu About	35
3.2.3.6 Rancangan Menu Sound	35
3.2.3.7 Tampilan Skor Nilai	36
3.2.4 Sound / Music yang Digunakan	36
3.2.5 Kontrol Game Play	37
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Memproduksi Game	38
4.1.1 Pemilihan Asset	38
4.1.2 Pembuatan Background Intro dan Menu Utama	38
4.1.3 Halaman Intro.....	39
4.1.4 Sound / Music yang digunakan.....	40
4.2 Pembuatan Game	40
4.2.1 Memasukkan Background dan UI element.....	42
4.2.2 Memasukkan Animation frame.....	42
4.2.3 Memasukkan audio	43
4.2.4 Pembahasan dan Implementasi Event game	43
4.2.4.1 Implementasi Intro	43
4.2.4.2 Implementasi Menu Utama	44
4.2.4.3 Implementasi Play	44

4.2.4.4 Implementasi Help.....	45
4.2.4.5 Implementasi About	45
4.2.4.6 Implementasi Sound.....	45
4.2.4.7 Implementasi Isi game	46
4.2.4.8 Implementasi Score	47
4.3 Publishing	48
4.3.1 Export game ke HTML 5	49
4.3.2 Export game ke Node-Webkit	50
4.4 Uji Coba Sistem	51
4.5 Pembahasan antar muka / Interface	53
4.5.1 Intro	53
4.5.2 Menu Utama	53
4.5.3 Menu Play	54
4.5.4 Menu Help	55
4.5.5 Menu About	55
4.5.6 Menu Sound	56
4.5.7 Score	56
V. KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Sound	36
Tabel 4.2 Pengetesan Blaxbox Testing	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photoshop	21
Gambar 2.2 Tampilan Construct 2	23
Gambar 3.1 Flowchart game	32
Gambar 3.2 Menu Intro	32
Gambar 3.3 Menu Utama.....	32
Gambar 3.4 Menu Play.....	34
Gambar 3.5 Menu Help.....	34
Gambar 3.6 Menu About.....	35
Gambar 3.7 Menu Sound.....	35
Gambar 3.8 Skor Nilai.....	36
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama Game	39
Gambar 4.2 Tampilan Intro.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Folder Construct 2.....	40
Gambar 4.4 Tampilan Awal Construct 2.....	41
Gambar 4.5 Tampilan New project.....	41
Gambar 4.6 Tampilan Project Properties.....	41
Gambar 4.7 Daftar Tampilan Layout.....	42
Gambar 4.8 Memasukkan background.....	42
Gambar 4.9 Import Frame.....	43
Gambar 4.10 Pengaturan Animation frame.....	43
Gambar 4.11 Pengaturan Animation frame.....	44
Gambar 4.12 Menu utama.....	44

Gambar 4.13 Kode tombol play.....	44
Gambar 4.14 Kode tombol help.....	45
Gambar 4.15 Kode tombol about.....	45
Gambar 4.16 Kode tombol sound.....	45
Gambar 4.17 Kode tombol sound.....	46
Gambar 4.18 Fungsi pertanyaan dan jawaban.....	46
Gambar 4.19 Fungsi Memilih jawaban.....	47
Gambar 4.20 Sistem skor.....	47
Gambar 4.21 Timer.....	47
Gambar 4.22 Awal layout score.....	47
Gambar 4.23 Tombol main menu pada layout skor.....	48
Gambar 4.24 Export Project.....	48
Gambar 4.25 Kotak dialog menu export.....	49
Gambar 4.26 Export Options.....	49
Gambar 4.27 Kotak dialog HTML 5 export options 1.....	49
Gambar 4.28 Kotak dialog Export HTML 5 project.....	50
Gambar 4.29 Folder hasil Export Game.....	50
Gambar 4.30 Exsport untuk Node webkit.....	51
Gambar 4.30 Pemilihan Tempat exsport game.....	51
Gambar 4.32 Intro Game.....	53
Gambar 4.32 Menu utama.....	53
Gambar 4.34 Isi game.....	54
Gambar 4.35 Menu help.....	55

Gambar 4.36 Menu about..... 55

Gambar 4.37 Menu Sound..... 56

Gambar 4.38 Menu Score..... 56



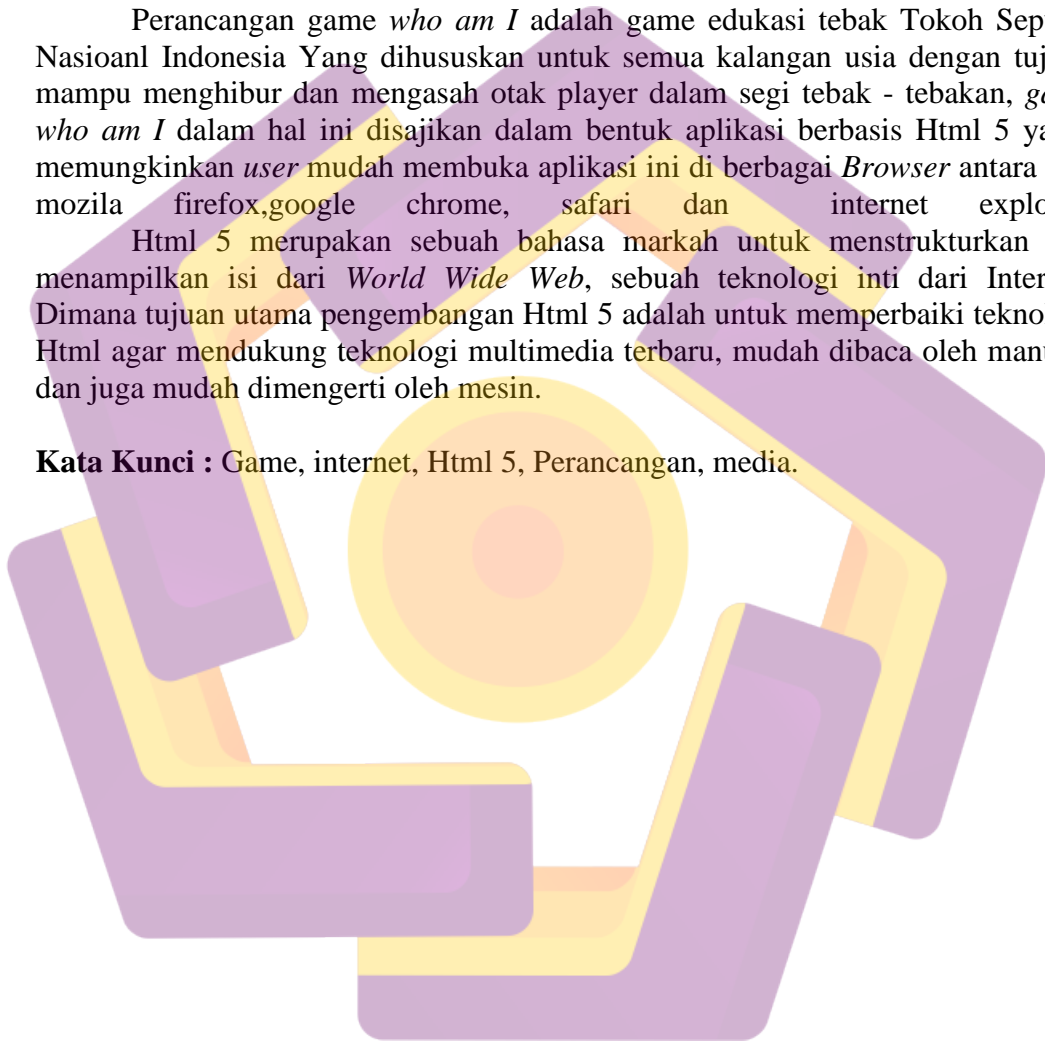
INTISARI

Dengan Berkembangnya dunia digital di era ini menjadikan berbagai macam media atau pembelajaran berbentuk digital yang diterapkan ke media elektronik salah satu contoh adalah game yang sangat di gemari oleh semua kalangan usia.

Perancangan game *who am I* adalah game edukasi tebak Tokoh Seputar Nasioanl Indonesia Yang dihususkan untuk semua kalangan usia dengan tujuan mampu menghibur dan mengasah otak player dalam segi tebak - tebakan, *game who am I* dalam hal ini disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis Html 5 yakni memungkinkan *user* mudah membuka aplikasi ini di berbagai *Browser* antara lain mozilla firefox,google chrome, safari dan internet explorer.

Html 5 merupakan sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi inti dari Internet. Dimana tujuan utama pengembangan Html 5 adalah untuk memperbaiki teknologi Html agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

Kata Kunci : Game, internet, Html 5, Perancangan, media.



ABSTRACT

By the development of the digital world in this era makes a wide variety of media or digital Education form applied to electronic media, one of the example is a game that really enjoyed by all ages .

Designing games "who am I" is a educational game guess Figures Regarding to Indonesia National Figure which apply for all ages with the aim of entertaining and sharpen the brain capable player in terms of guess a game, in this case "who am I" game is presented in the form of HTML based application 5 which allows the user easily open the application in a variety of browsers , among others, mozilla firefox , google chrome , safari and internet explorer .

HTML 5 is a markup language for structuring and display the contents of the World Wide Web , a core technology of the Internet . Where the main purpose of development is to improve the Html 5 Hml technology that supports the latest multimedia technology , readable by humans and is also easily understood by the machine .

Keyword : *game, internet, html 5, Designing, Media*

