

PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN

OBYEK WISATA KEBUMEN

SKRIPSI



Disusun oleh

Tomi Budiawan

10.12.5021

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

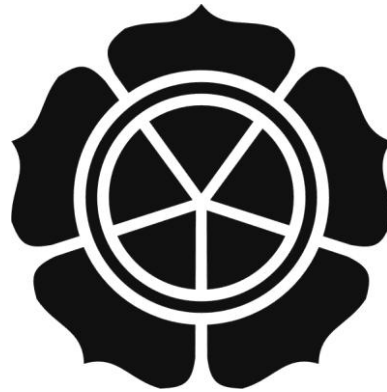
YOGYAKARTA

2014

**PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN
OBYEK WISATA KEBUMEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tomi Budiawan

10.12.5021

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

PENGESAHAN
PERSETUJUAN
SKRIPSI

PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN
OBJEK WISATA KEBUMEN

**PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN
OBJEK WISATA KEBUMEN**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomii Budiawan

10.12.5021

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN
OBJEK WISATA KEBUMEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomi Budiawan

10.12.5021

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom.

NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK.190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

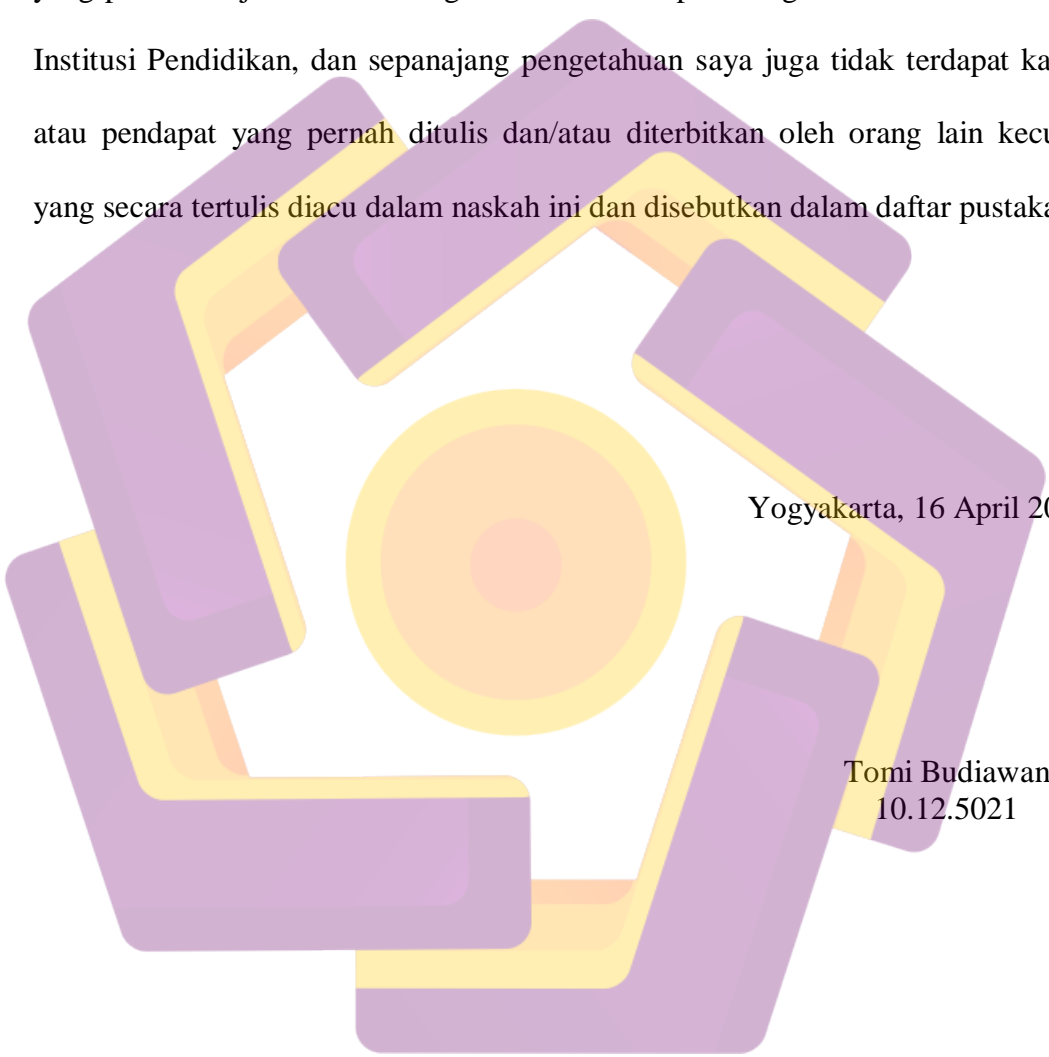
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang 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 kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 16 April 2014

Tomi Budiawan
10.12.5021

MOTTO

"... Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (urusan dunia) maka bersungguhsungguhlah (dalam beribadah), dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap."

(QS. Al Insyirah: 6-8)

"Jika kamu merasa sendiri dan seolah tidak ada teman yang membantu, bersujudlah agar kamu ingat Allah selalu bersamamu"

(Tomi Budiawan)

"Belajar adalah masalah sikap, bukan bakat"

(Dr. Georgi Lozanov)

PERSEMBAHAN

Dipersembahkan untuk Yang Maha Kuasa, Yang Maha Sempurna Alloh SWT yang telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, rezeki, kelancaran dan masih banyak rahmat yang Engkau berikan kepada saya sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

Untuk kedua orang tua ku tersayang dan tercinta. Bapak ku Fajar Prihanto serta ibu ku Mismaenny S.Sos yang telah memberi saya semangat, doa bahkan memberikan semua yang beliau punya kepada saya dari kecil hingga sekarang mendapatkan gelar Sarjana ini.

Untuk kakak ku dan mba ku (calon kakak ipar) tersayang yang telah memberikan masukan yang membuat saya lebih termotivasi lagi, dah sabar ngadepin adeknya yang ganteng ini.

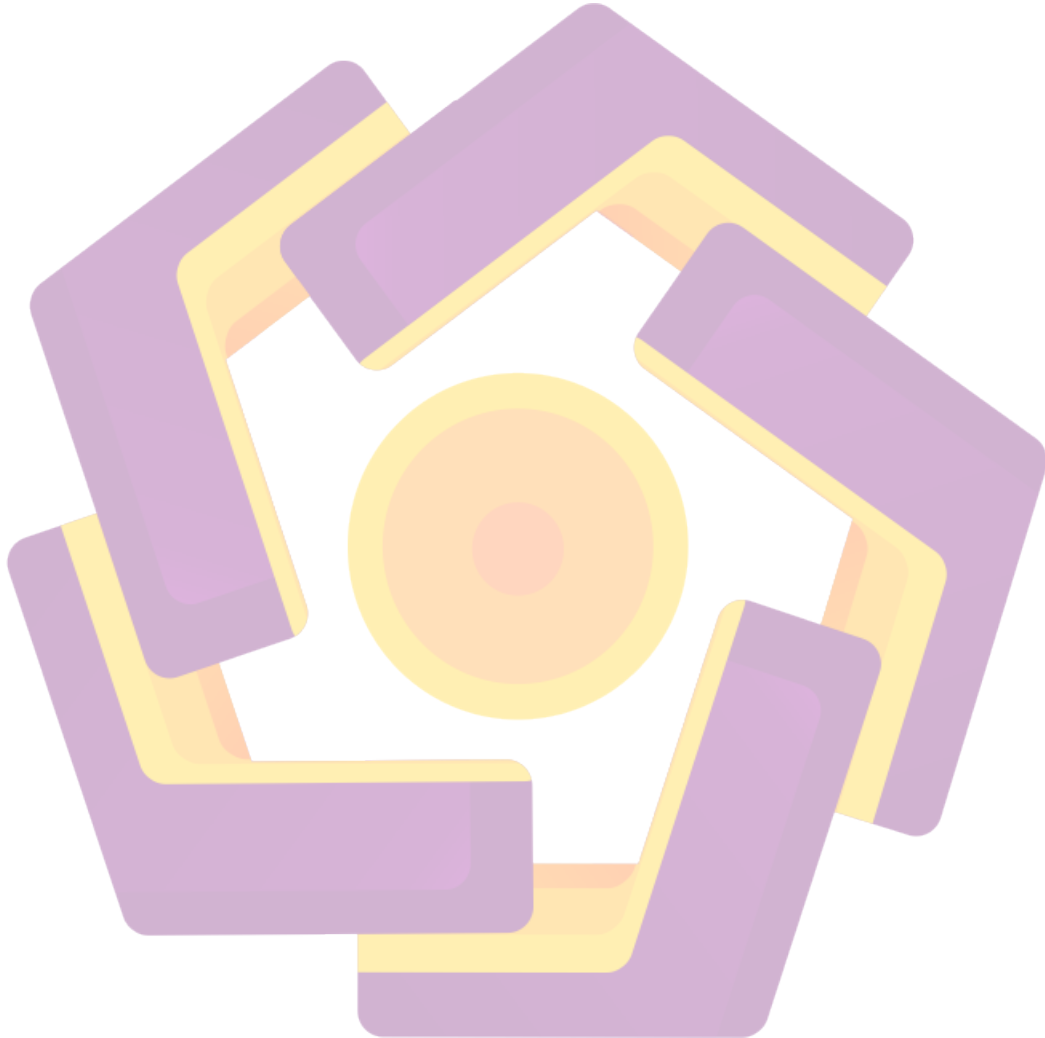
Untuk para sahabat kecilku yang jauh merantau disana terima kasih semangatnya. Dan sahabat terbaik saya dikampus Andi, Fadly, Puput, Si bo, Mufti yang selalu menggila bersama-sama dan teman main sewaktu saya diJogja, teman futsal (neyrow), badminton yang tidak bisa disebut satu persatu saya mohon maaf.

Untuk teman kelas saya kelas SI 08 yang sudah belajar bersama di Kampus ini sampai kita selesai pendidikan walaupun tidak wisuda bersama-sama.

Terima kasih juga barisan para mantan yang sudah memberi saya pelajaran bahwa tanpa kalian saya pun bisa saya masih tetap bisa melangkah.

Dan tidak lupa untuk Kampus “ungu” tercinta ini yang telah memberi saya pengalaman dan kesempatan meng explore potensi saya.

Dan untuk semuanya yang belum disebutkan satu persatu saya mohon maaf dan salam sukses buat kita semua!!!!



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, skripsi ini yang berjudul “PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN OBJEK WISATA KEBUMEN” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

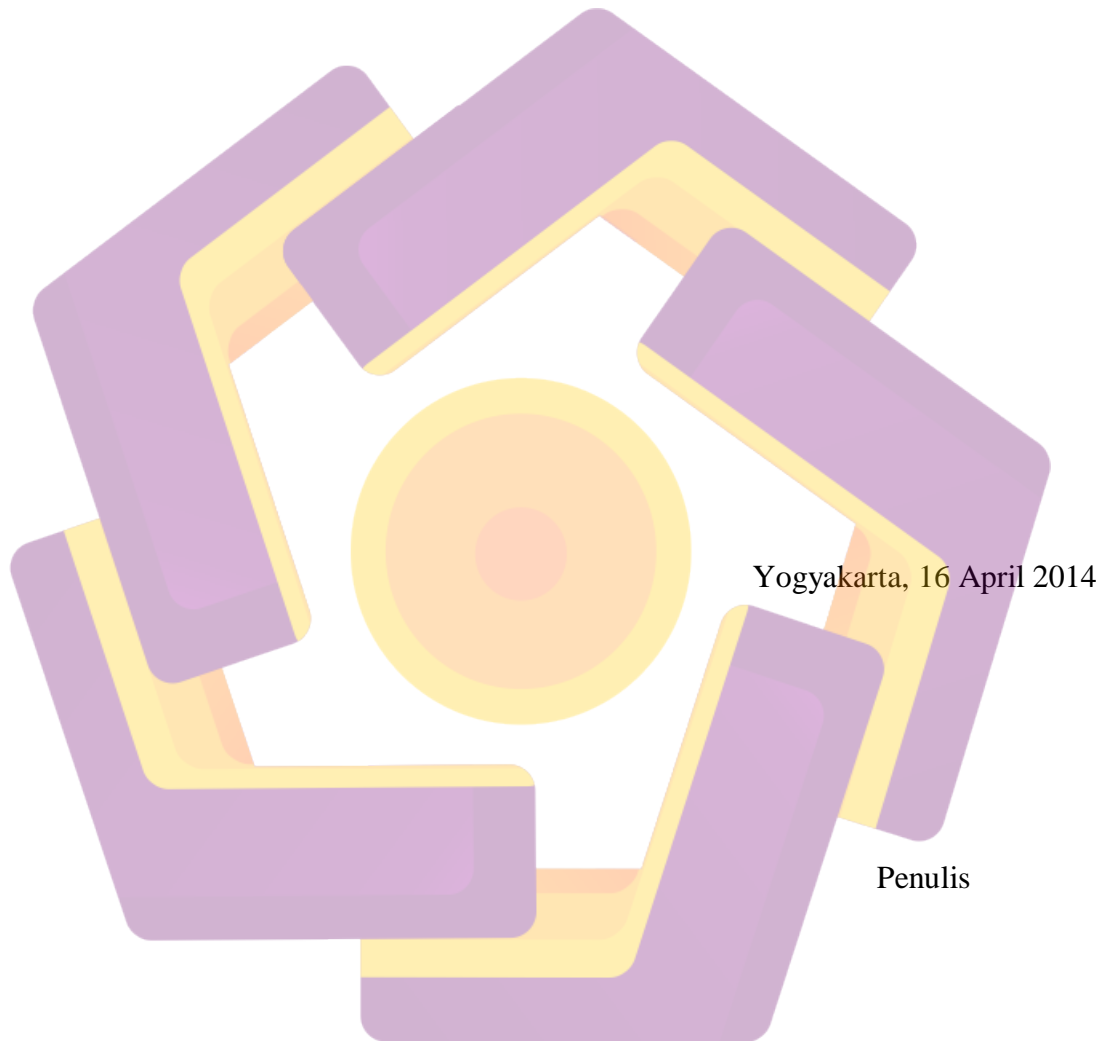
Pada kesempatan kali ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M.Suyanto, Prof. Dr, MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta selaku dosen pembimbing saya, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Orang tua yang selalu memberikan support dan doa kepada saya.
4. Teman-teman yang sudah membantu saya dalam segi apapun.
5. Dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih jauh mendekati sempurna oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya.

Amin



Yogyakarta, 16 April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

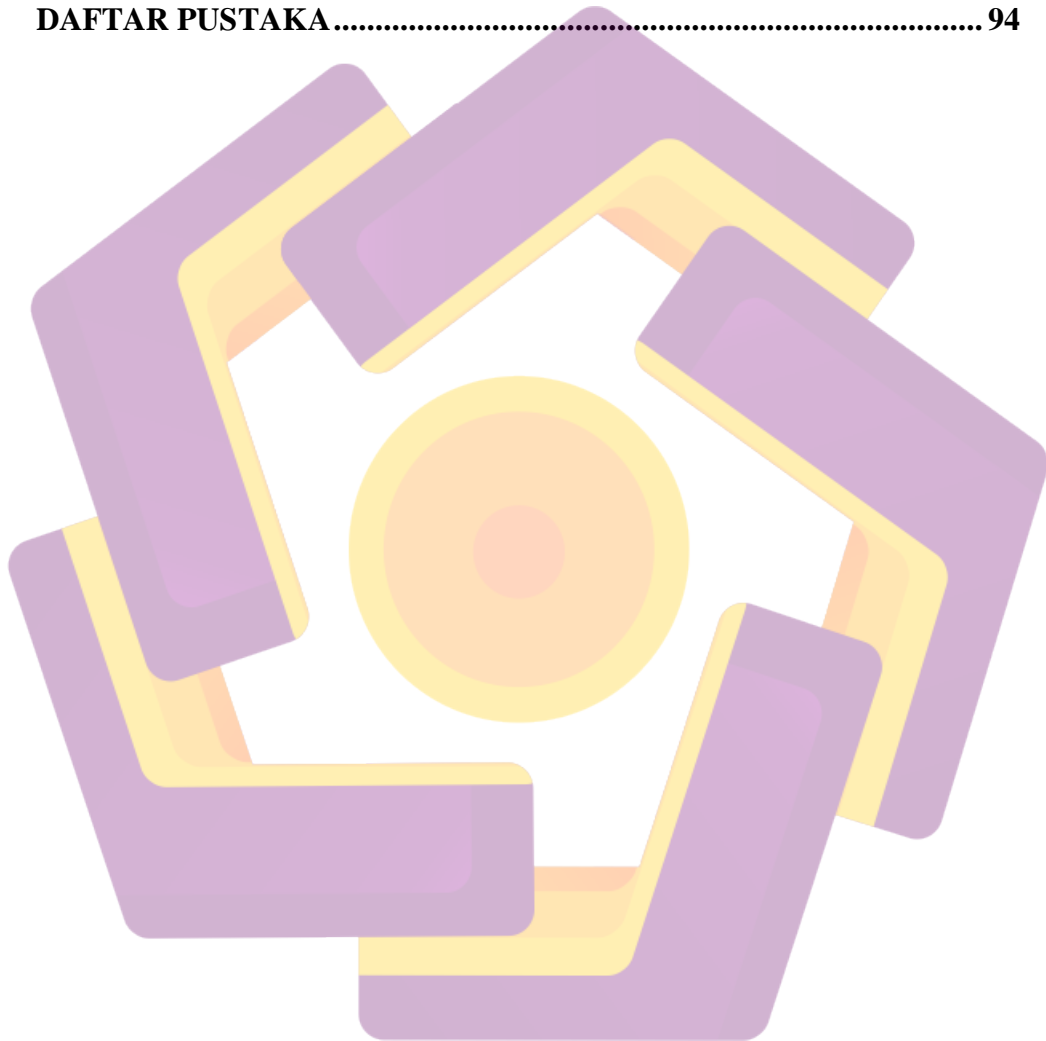
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7

2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Pengertian Perancangan	7
2.1.2 Pengertian Game	7
2.1.3 Pengertian Edukasi	9
2.1.4 Pengertian Game Edukasi	10
2.2 Sejarah Game	11
2.3 Pengertian Multimedia	12
2.3.1 Kelebihan Multimedia	14
2.4 Tahap Pembuatan Game	14
2.4.1 Merancang Alur dan Konsep Game	15
2.4.2 Merancang Isi Game	15
2.4.3 Desain Permainan	15
2.4.4 Merancang Naskah	16
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	16
BAB III	22
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1. Analisis Sistem	22
3.1.1. Definisi Analisis Sistem	22
3.1.2. Identifikasi Masalah	23
3.1.3. Titik Keputusan	24
3.1.4. Analisis SWOT	24
3.1.4.1 Faktor Kekuatan (Strength)	24

3.1.4.2 Faktor Kelemahan (Weakness)	25
3.1.4.3 Faktor Peluang.....	25
3.1.4.4 Faktor Ancaman	26
3.1.5 Analisis Kebutuhan system	26
3.1.5.1 Kebutuhan Fungsional	26
3.1.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	27
3.1.5.3 Analisis Kebutuhan Informasi.....	27
3.1.5.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	28
3.1.5.5 Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.1.6 Studi Kelayakan Sistem	29
3.1.6.1 Kelayakan Teknologi.....	30
3.1.6.2 Kelayakan hokum.....	30
3.1.6.3 Kelayakan operasional	30
3.2 Perancangan Game.....	31
3.2.1 Merancang Alur dan Konsep Game	31
3.2.2 Merancang Isi	31
3.2.3 Merancang Permainan	33
3.2.3.1 Merancang Grafis.....	33
3.2.3.2 Merancang Suara.....	34
3.2.4 Merancang Naskah	34
BAB IV	38
IMPLEMENTASI SISTEM.....	38
4.1 Memproduksi Sistem	38

4.2 Game Programing	39
4.2.1 Membuat Gambar	39
4.2.2 Import Audio	40
4.2.3 Membuat Tombol	41
4.2.4 Membuat Animasi	41
4.3 Pembahasan Program	43
4.3.1 Halaman Utama	44
4.3.2 Game Puzzle.....	45
4.3.3 Menebak Gambar	74
4.3.4 Suara	81
4.3.5 Keluar.....	82
4.4 Manual Program.....	82
4.4.1 Tampilan Halaman Utama	82
4.4.2 Halaman Tentang.....	83
4.4.3 Halaman Menang.....	83
4.4.4 Proses Pada Halaman Main.....	84
4.4.5 Tampilan Gagal	86
4.5 Membuat File *.exe.....	86
4.6 Pengujian	87
4.6.1 Mengetes Sistem.....	87
4.6.2 Testing Unit.....	87
4.6.3 Black Box.....	88
4.6.4 Menggunakan Sistem.....	89

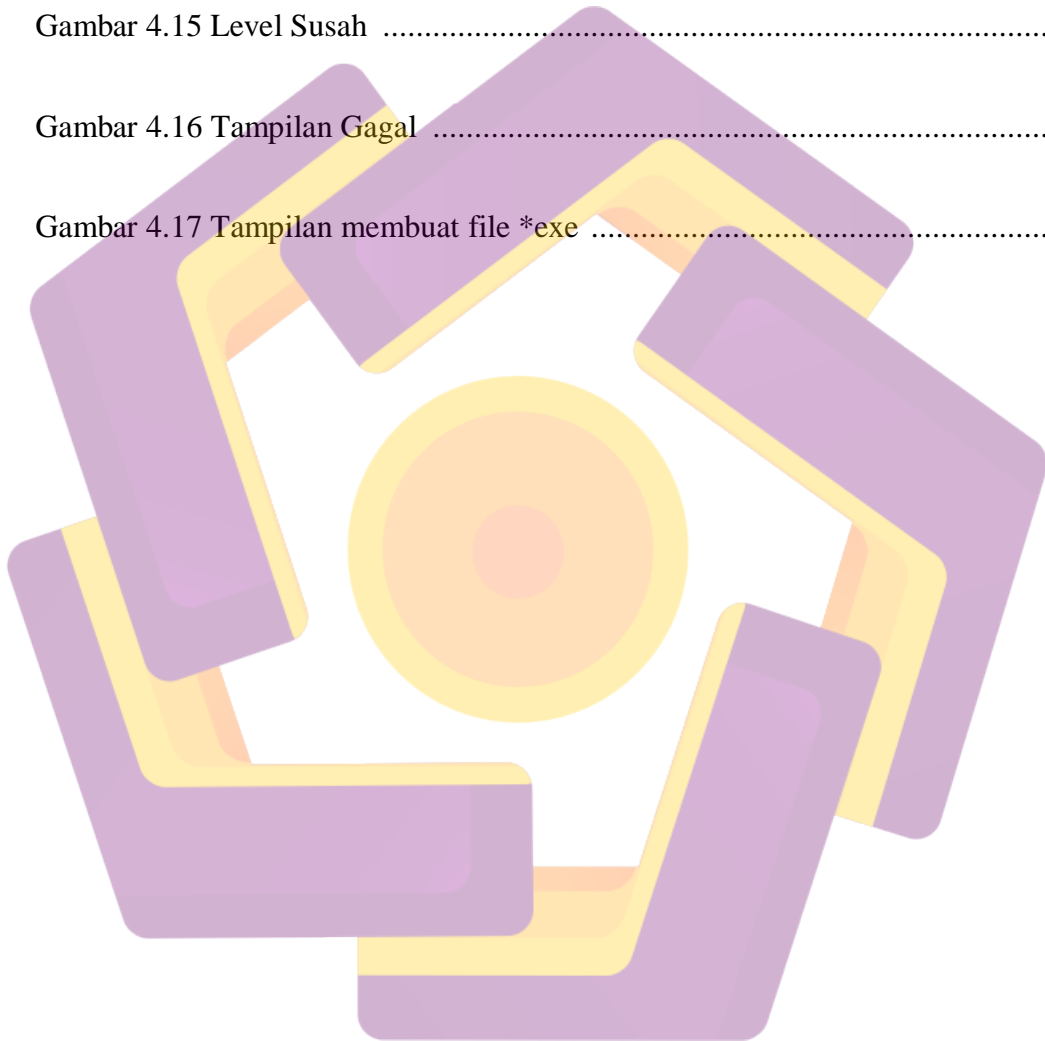
BAB V.....	92
PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94



DAFTAR GAMBAR

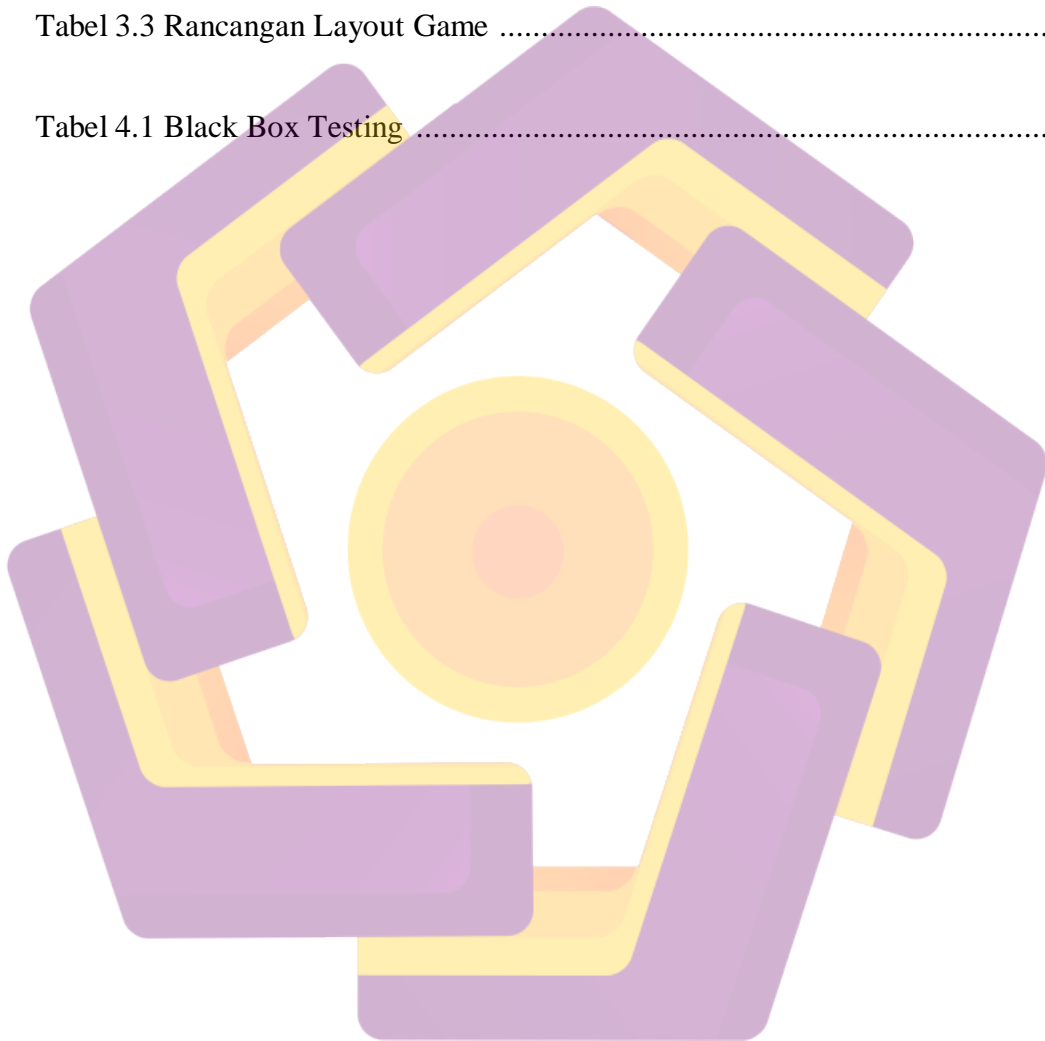
Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS6	18
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS6	19
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Audition CS6	20
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Illustrator CS6	21
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Game	35
Gambar 4.1 Bagan Produksi Game Edukasi Pengenalan Objek Wisata Kebumen	38
Gambar 4.2 Tampilan Background	40
Gambar 4.3 Import Audio	41
Gambar 4.4 Pembuatan Button	41
Gambar 4.5 Animasi Loading	43
Gambar 4.6 Animasi Menu Utama	43
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama	44
Gambar 4.8 Game Puzzle	45
Gambar 4.9 Game Menebak Gambar	75
Gambar 4.10 Tampilan Awal	83
Gambar 4.11 Menu Tentang	83

Gambar 4.12 Halaman Berhasil	84
Gambar 4.13 Level Mudah	85
Gambar 4.14 Level Sedang	85
Gambar 4.15 Level Susah	85
Gambar 4.16 Tampilan Gagal	86
Gambar 4.17 Tampilan membuat file *.exe	86



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	29
Tabel 3.3 Rancangan Layout Game	37
Tabel 4.1 Black Box Testing	88



INTISARI

Kebumen adalah salah satu Kabupaten yang terletak diprovinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini terletak dipesisir pantai selatan. Kabupaten Kebumen mempunyai luas wilayah sebesar 128.111,50 ha atau 1.281,11 km² dengan kondisi beberapa wilayah merupakan daerah pantai dan pegunungan, namun sebagian besar merupakan dataran rendah.

Obyek wisata adalah segala sesuatu yang ada didaerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang ke tempat tersebut. Dan obyek wisata yang berada di kabupaten kebumen merupakan salah satu kekayaan alam yang dimiliki daerah Kebumen.

Dengan mengenalkan objek wisata kepada anak-anak melalui game maka dapat memberikan suatu informasi tentang objek wisata di Kebumen sambil bermain yang bisa menjadi hiburan bagi anak-anak dan tidak akan bosan karena dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi.

Kata kunci : Game, Objek Wisata, Kebumen.

ABSTRACT

Kebumen is one diprovinsi Kabupaten located in Central Java. This district terlatak southern coastal area. Kebumen has a total area of 128,111.50 ha or 1281.11 km² with a condition of some coastal areas and the mountains, but most are low-lying.

Tourist attraction is everything there area a tourist destination is an attraction that people want to come to the venue. And attractions that are in Kebumen district is one of the region's natural wealth owned Kebumen.

By introducing attraction to children through games, it can provide some information about attractions in Kebumen while playing which can be entertainment for the children and will not get bored because it comes with images, text, animation, and sound that allows the user to another interact.

Keywords: Games, attractions, Kebumen.

