

**PEMBUATAN GAME PENDIDIKAN
“LEARNING KOREAN”**

SKRIPSI



disusun oleh

Almaya Silvia Tamara

09.12.3780

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN GAME PENDIDIKAN
“LEARNING KOREAN”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Almaya Silvia Tamara

09.12.3780

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME PENDIDIKAN
“LEARNING KOREAN”**

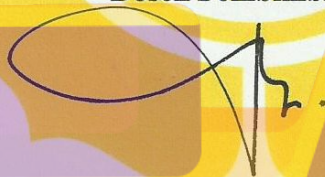
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almaya Silvia Tamara

09.12.3780

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME PENDIDIKAN

“LEARNING KOREAN”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almaya Silvia Tamara
09.12.3780

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Mei 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

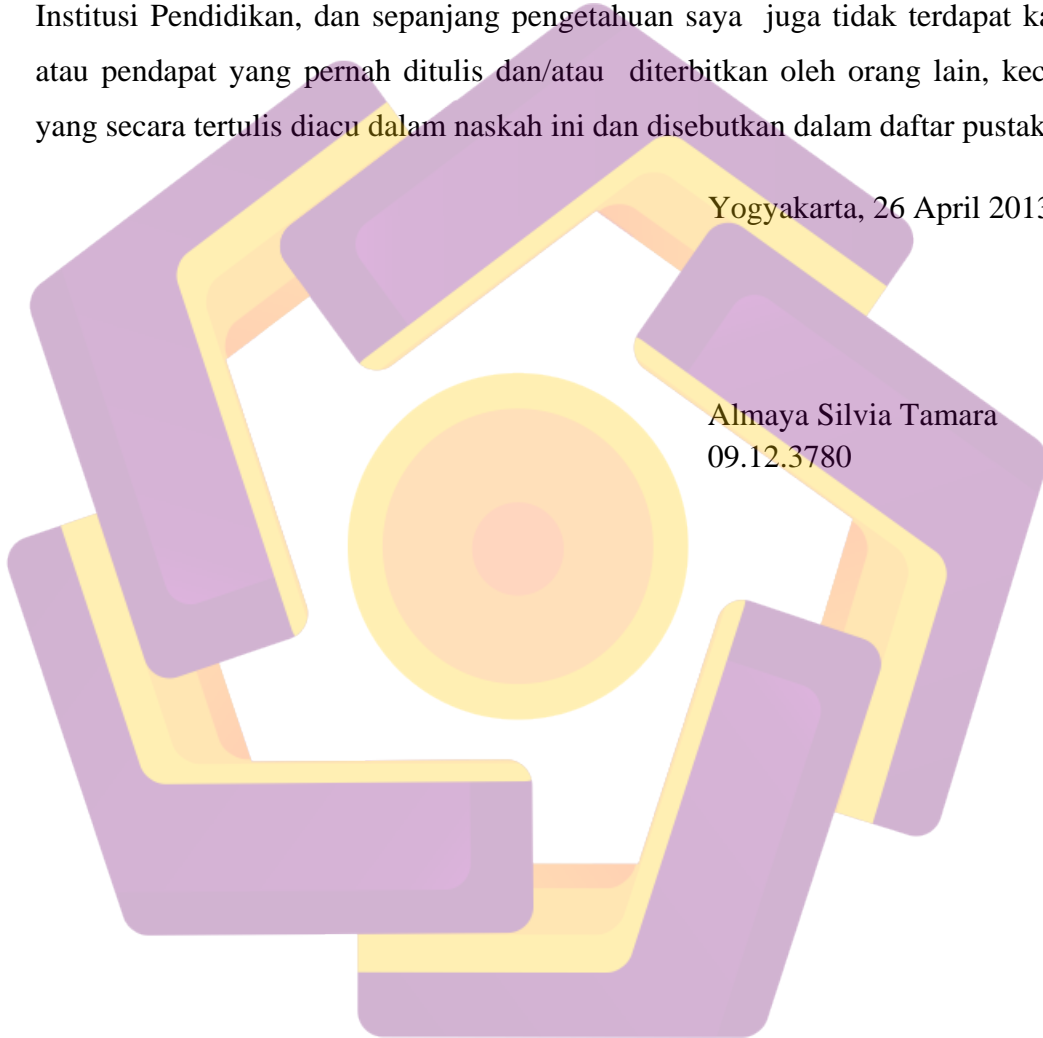


PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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, 26 April 2013

Almaya Silvia Tamara
09.12.3780



HALAMAN MOTTO

*Saat kau punya impian, tanamkan impian itu didalam hati,
yakinkan pada diri sendiri, mimpi itu akan terwujud.*

*Doa dan usaha beriring dengan keyakinan, ketenangan, dan
selalu berfikir positif, maka dengan begitu akan menghasilkan
yang baik pula.*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan kepada :

Kedua Orang Tua ku yang senantiasa selalu memberi yang terbaik untukku, segala dukungan, motivasi, doa dan kasih sayang yang selalu mengalir tiada henti.

Adikku Anrico Lippobri Tamara, semoga bisa menjadi anak kebanggaan orang tua.

Bapak Emha Taufiq Luthfi yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini selesai dan juga Bapak Bambang Sudaryatno selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.

Chaisir Ibnu Supraja yang telah membantu pemahaman dan penyelesaian program.

Joshua Kyung Sonsaengnim dan Nida Auliawati yang telah membantu dalam pembelajaran bahasa korea.

Semua saudara-saudara ku KOMA terutama pengurus angkatan 2010/2011, Ani, Eka, Sugi, Amel, Maya, Nurma, Mz Andri, Iqbal, Habi, Erick, Ardoe, Riskon, Iwan, Frian, Ainul

Teman-temanku 09-SISI-04, Semoga tercapai semua mimpi-mimpi kalian kedepannya.

Dosen-dosen Amikom yang telah memberi ilmu selama 3 tahunan ini.

Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terima kasih. ☺

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “Pembuatan Game Learning Korean” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” pada Jurusan Sistem Informasi.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan Skripsi.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM”.
5. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
6. Kedua OrangTua yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doanya.

7. Joshua Kyung Sonaengnim yang telah mengajarkan bahasa korea.
8. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 26 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

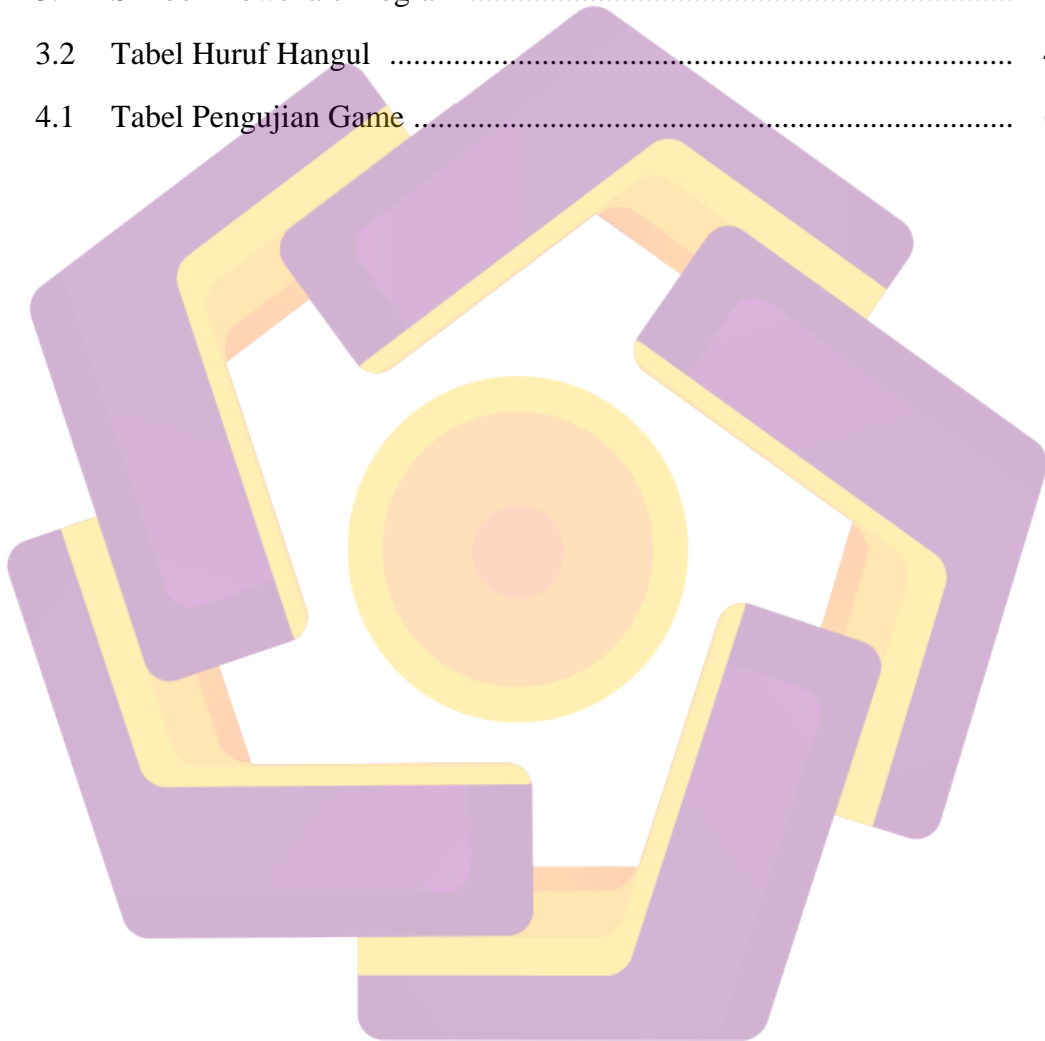
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Game	8
2.2 Tipe tipe Game	10

2.3 Dasar – dasar Pembuatan Game	13
2.4 Multimedia	15
2.4.1 Definisi Multimedia.....	15
2.4.2 Elemen Multimedia	16
2.5 Android.....	17
2.5.1 Sejarah Android.....	17
2.5.2 Versi – versi Android	21
2.5.3 Arsitektur Android.....	23
2.6 SQLite	27
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Analisis	34
3.1.1 Analisis SWOT	35
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.1.4 Analisis Kelayakan.....	40
3.2 Perancangan Pembuatan Game	41
3.2.1 Tentukan Tema Game	40
3.2.2 Pilih Genre Game	37
3.2.3 Pemilihan Grafis	42
3.2.3.1 Screen Pembuka.....	42
3.2.3.2 Screen Menu.....	42
3.2.4 Pemilihan Software	43

3.2.5 Pembuatan Flowchart.....	44
3.2.5.1 Perancangan Flowchart	46
3.2.6 Pemilihan Musik Dan Sound Efek.....	47
3.2.7 Memulai Pembuatan Game	47
3.2.8 Test Game.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi	56
4.1.1 Persiapan Aset - aset	56
4.2 Pembahasan Kode Program.....	61
4.3 Perancangan Huruf Hangul	65
4.4 Membuat File .apk.....	67
4.5 Pengujian Aplikasi.....	68
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

2.1	Versi Peluncuran Eclipse	31
3.1	Simbol Flowchart Program	45
3.2	Tabel Huruf Hangul	48
4.1	Tabel Pengujian Game	69

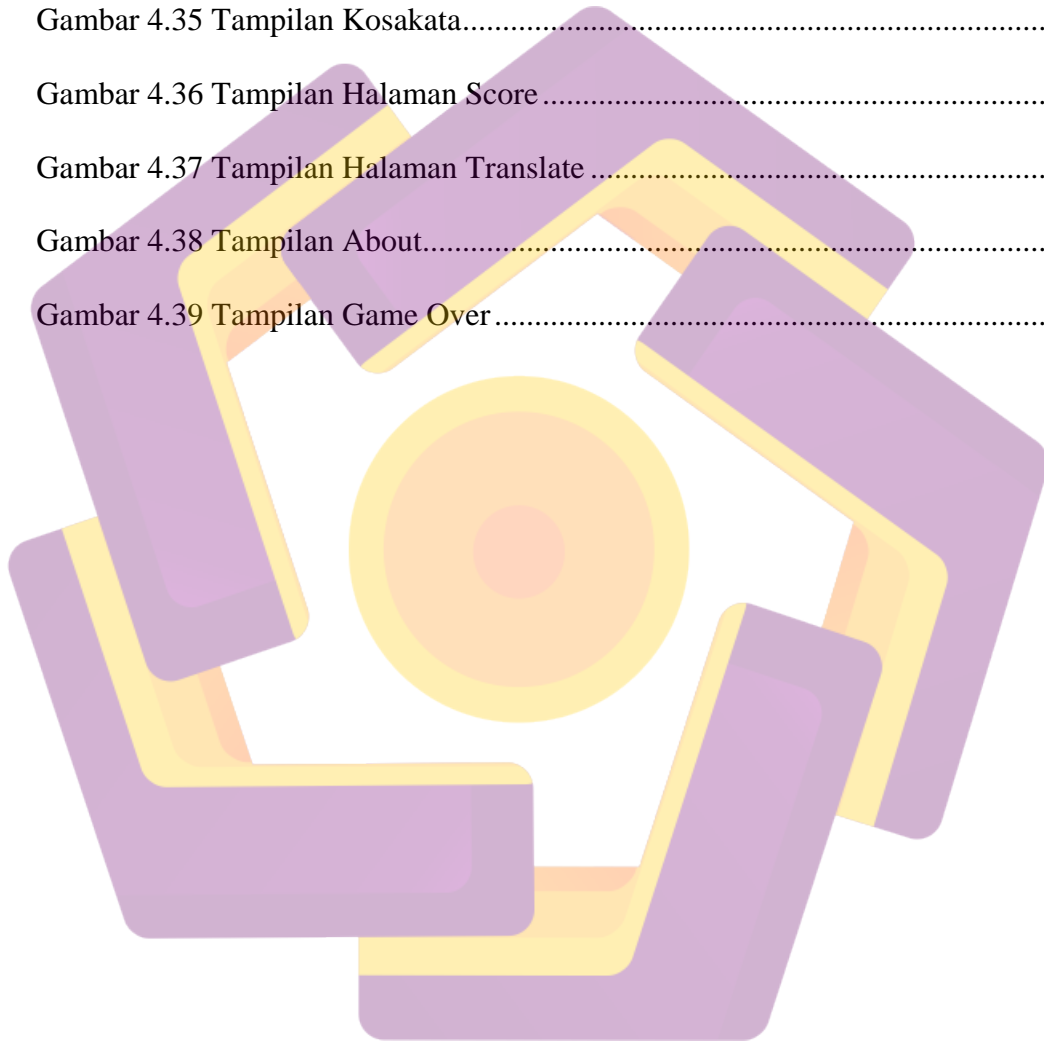


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android	24
Gambar 2.2	Tampilan Photoshop.....	32
Gambar 2.3	Tampilan CorelDraw5.....	32
Gambar 2.4	Tampilan Audacity.....	33
Gambar 3.1	Halaman Screen Pembuka.....	42
Gambar 3.2	Screen Menu.....	43
Gambar 3.3	Splash Screen	51
Gambar 3.4	Menu Utama	52
Gambar 3.5	Menu Level	53
Gambar 3.6	Halaman Permainan	53
Gambar 3.7	Halaman Total Poin.....	54
Gambar 3.8	Halaman Game Over.....	54
Gambar 3.9	Halaman Tamat	55
Gambar 4.1	Gambar Opening	57
Gambar 4.2	Background	57
Gambar 4.3	Button Music	58
Gambar 4.4	Button Sound.....	58
Gambar 4.5	Button Help	58
Gambar 4.6	Tampilan Header	58
Gambar 4.7	Tampilan Menu Start.....	59

Gambar 4.8 Tampilan Menu Setting.....	59
Gambar 4.9 Tampilan Menu Translator.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Menu About.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Menu Level.....	59
Gambar 4.12 Tampilan Menu Exercise.....	60
Gambar 4.13 Tampilan Menu List.....	60
Gambar 4.14 Tampilan Menu Next.....	60
Gambar 4.15 Tampilan Menu Translate.....	60
Gambar 4.16 Tampilan Menu Dictionary.....	60
Gambar 4.17 Tampilan Menu How To Play.....	61
Gambar 4.18 Tampilan Back To Menu.....	61
Gambar 4.19 Pembuatan file .apk.....	68
Gambar 4.20 Tampilan Loading.....	70
Gambar 4.21 Menu Utama.....	71
Gambar 4.22 Tampilan Menu Level.....	71
Gambar 4.23 Tampilan Exercise.....	72
Gambar 4.24 Tampilan Mulai Permainan.....	72
Gambar 4.25 Tampilan Kosakata.....	73
Gambar 4.26 Tampilan Score.....	73
Gambar 4.27 Tampilan Translator.....	74
Gambar 4.28 Tampilan About.....	74
Gambar 4.29 Tampilan Exit.....	75
Gambar 4.30 Tampilan Loading.....	76

Gambar 4.31 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.32 Tampilan Menu Level	77
Gambar 4.33 Tampilan Menu Exercise	77
Gambar 4.34 Tampilan Lanjutkan Permainan	78
Gambar 4.35 Tampilan Kosakata.....	78
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Score	79
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Translate	79
Gambar 4.38 Tampilan About.....	80
Gambar 4.39 Tampilan Game Over	80



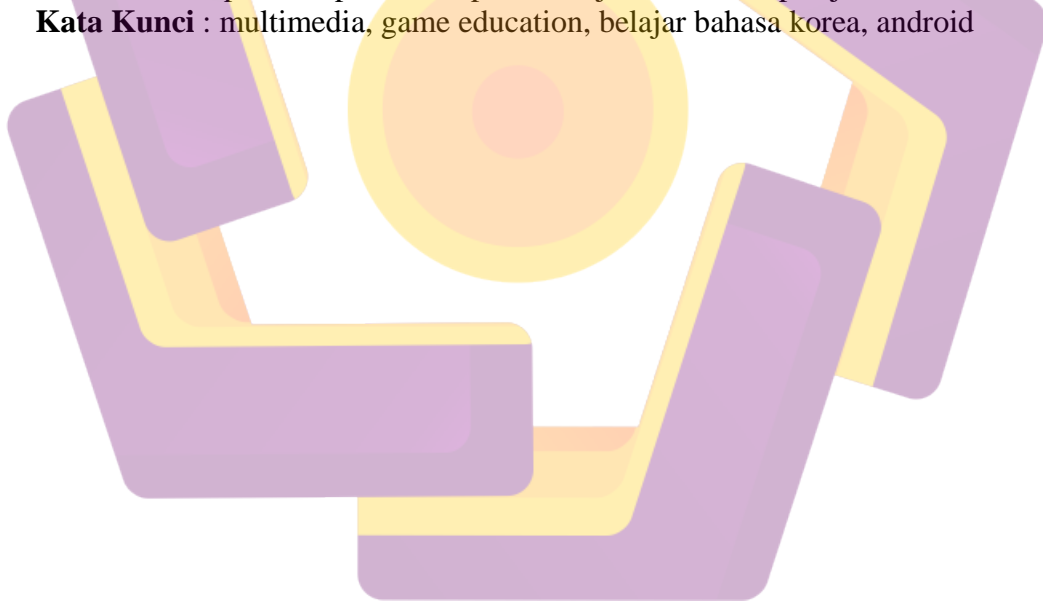
INTISARI

PC Game adalah sebuah aplikasi hiburan dalam computer yang menjadi salah satu alternative untuk mengurangi kejenuhan dalam menggunakan computer. Game education “Learning Korean” ini di khususkan untuk kalangan anak dan remaja yang ingin mempelajari lebih jauh bahasa korea. Seperti yang sudah kita ketahui Indonesia saat ini sedang mengalami demam korea, dimana tidak sedikit masyarakat Indonesia (khususnya remaja) menyukai hal yang berhubungan dengan korea, misalkan bahasa atau kebudayaan korea (biasa disebut dengan hallyu wave). Game education “Learning Korean” ini game yang mana dapat membantu dalam penghafalan kosakata dalam bahasa korea, terkadang kita sedikit kesulitan dalam penghafalan kosakata dalam bahasa korea.

Game ini di desain agar remaja yang ingin lebih maju dalam pembelajaran bahasa korea dapat dengan mudah menghafal kosakata melalui permainan game yang tidak akan membuat jenuh. Software yang akan digunakan dalam pembuatan Game Education “Learning Korean” ini adalah Eclipse, Adobe Photoshop, Coreldraw dan Audacity.

Game ini akan lebih menarik dengan adanya animasi-animasi yang mendukung kecerdasan mereka, game ini juga di design untuk menghilangkan kejenuhan mereka dalam belajar. Semoga Pembuatan game education “Learning Korean” ini dapat mempermudah para remaja dalam mempelajari bahasa korea.

Kata Kunci : multimedia, game education, belajar bahasa korea, android



ABSTRACT

PC Gaming is an entertainment application in the computer to be one alternative to reduce saturation in the use of computers. Game education "Learning Korean" is specialized for youngsters who want to learn more Korean language. As we know Indonesia is currently experiencing a fever of Korea, where there are not few people of Indonesia (especially teenagers) like things related to Korea, example : language or culture (commonly referred to as Hallyu wave). Game education "Learning Korean" is this game which can help in memorizing vocabulary in Korean language, sometimes we are a little difficult in memorizing vocabulary in Korean language.

This game is designed for teens who want to be more advanced in learning Korean language can easily memorize vocabulary through game play will not make saturated. Software to be used in the manufacture of Game Education "Learning Korean" is Eclipse, Adobe Photoshop, Coreldraw and Audacity.

This game will be more interesting with the animations that support their intelligence, the game is also designed to eliminate boredom in their learning. Hopefully Making education game "Learning Korean" can facilitate the youth in learning the Korean language.

Keywords: *multimedia, game education, Korean language learning, Android*

