

**Pembuatan Game RPG “Jalan ke Ibukota”**

**Berbasis Android**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Chaisir Ibnu Supraja**

**09.11.2781**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

**Pembuatan Game RPG “Jalan ke Ibukota”**

**Berbasis Android**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informasi



disusun oleh :

**Chaisir Ibnu Supraja**

**09.11.2781**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “JALAN KE IBUKOTA”  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chaisir Ibnu Supraja**

**09.11.2781**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Desember 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom**

**NIK. 190302125**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN GAME “JALAN KE IBUKOTA” BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chaisir Ibnu Supraja**  
09.11.2781

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Desember 2012

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mei P. Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187



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



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom  
NIK. 190302008



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Februari 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Chaisir Ibnu Supraja

09.11.2781

## MOTTO

- ❏ Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)
- ❏ Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan. (Herodotus )
- ❏ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah ( Lessing )
- ❏ Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.  
( William J. Siegel )
- ❏ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.( Thomas Alva Edison)
- ❏ Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton.  
( Mark Twain)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini kepada:

1. Ayah, Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan kepada saya baik dari doa dan sebagainya sehingga Skripsi atau penelitian ini selesai tepat waktu. Keluargaku yang terbaik.
2. Pak Emha yang telah membimbing saya selama pengerjaan aplikasi dan laporan. Terima kasih.
3. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta doa sampai ke ruang pendadaran.
4. Muktiari Ayu Winasis yang selalu ada untukku dan mendukungku serta terimakasih atas semangat yang kau berikan untukku.
5. Semua orang yang terlibat dan tidak bisa disebutkan satu-satu. Terima kasih atas semuanya.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr wb,

Pertama-tama saya mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat yang diberikan baik itu kebutuhan jasmani maupun rohani bagi kita semua. Dengan mengucap syukur, Puji Tuhan, Skripsi dengan judul **“Pembuatan Game RPG Jalan Ke Ibukota berbasis Android”**, telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dalam membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain:

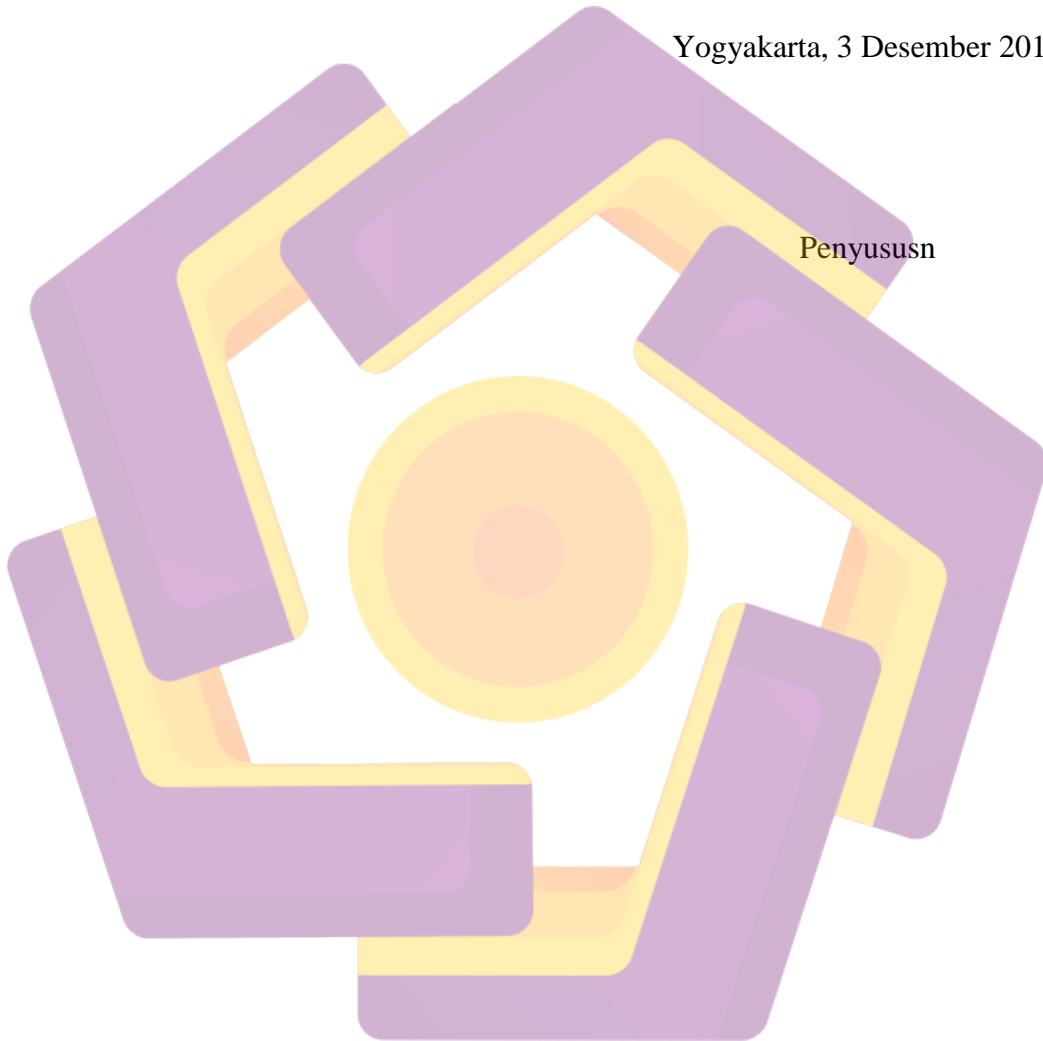
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Pak Emha Taufiq Luthfi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Teman-teman S1 TI Transfer dan teman-teman seperjuangan Skripsi yang saling memberi dukungan dan motivasi.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut terlibat dalam pembuatan dan penyusunan Skripsi ini.



Penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Penyusun

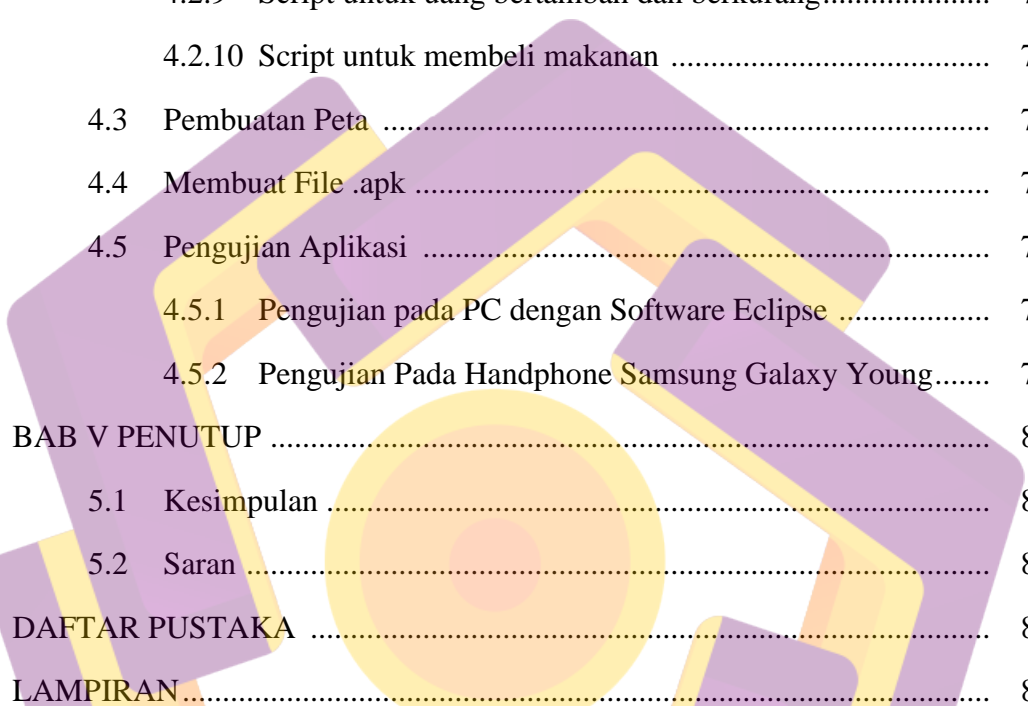


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
ABSTRAKSI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Definisi Game .....	8
2.1.1 Definisi Game .....	8
2.1.2 Sejarah Perkembembangan Game .....	9
2.1.3 Tipe-tipe game .....	10

2.2	Flowchart .....	13
2.3	Android .....	15
2.3.1	Sejarah Android .....	15
2.3.2	Versi-versi Android .....	18
2.3.3	Arsitektur Android .....	21
2.4	SQLite .....	25
2.4.1	SQL (Structured Query Language) .....	26
2.5	Eclipse .....	30
2.5.1	Sejarah Perkembangan Eclipse .....	30
2.5.2	Arsitektur Eclipse dan Versi Peluncuran .....	31
2.6	Dasar-Dasar Pembuatan Game .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>36</b>
3.1	Analisis .....	36
3.1.1	Analisis Kelayakan .....	37
3.1.1.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.1.1.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	37
3.1.1.3	Kelayakan Operasional .....	38
3.1.2	Analisis Swot .....	38
3.1.2.1	Analisis Kekuatan (Strength) .....	38
3.1.2.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	39
3.1.2.3	Analisis Kesempatan (Opportunity) .....	39
3.1.2.4	Analisis Ancaman (Threats) .....	39
3.1.3	Analisis Kebutuhan .....	40
3.1.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	40
3.1.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	41
3.1.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	41
3.1.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Luak (Software) .....	42

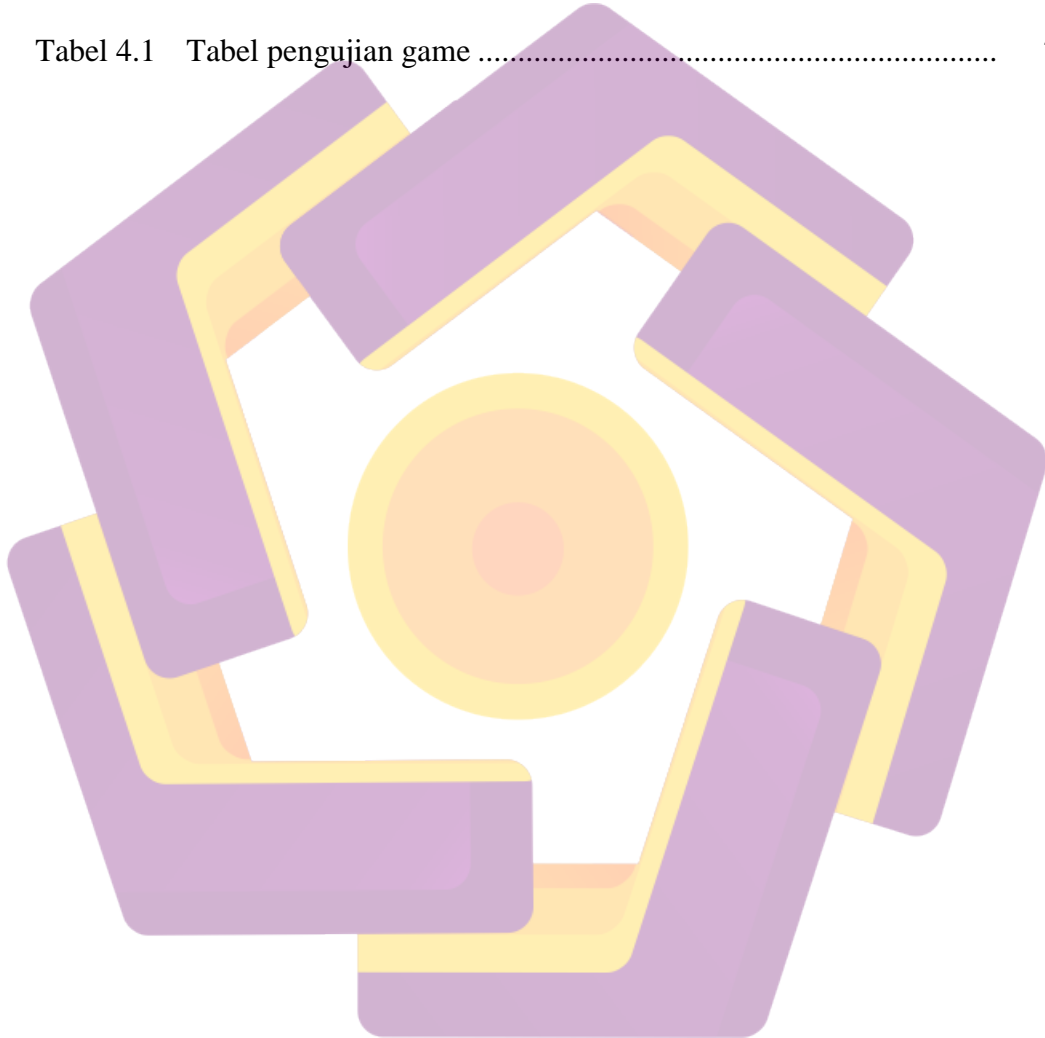
3.2	Perancangan Pembuatan Game .....	42
3.2.1	Perancangan Konsep .....	43
3.2.1.1	Menu Utama .....	44
3.2.1.2	Menu Mulai Permainan .....	
3.2.2	Perancangan Flowchart .....	45
3.2.3	Perancangan Gambar .....	47
3.2.3.1	Karakter Utama .....	47
3.2.3.2	Karakter Pembeli ke-1 .....	47
3.2.3.3	Karakter Pembeli ke-2 .....	48
3.2.3.4	Alat Musik Tradisional .....	48
3.2.3.5	Pakaian Adat Daerah .....	49
3.2.3.6	Perancangan Peta .....	49
3.2.4	Perancangan Suara .....	51
3.2.4.1	Efek Suara .....	51
3.2.4.2	Suara Latar .....	51
3.2.5	Perancangan ERD .....	51
3.2.6	Relasi Antartabel .....	52
3.2.7	Struktur Basis Data .....	52
3.2.8	Perancangan Interface .....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>60</b>
4.1	Implementasi .....	60
4.1.1	Persiapan Aset-aset .....	61
4.2	Pembahasan Kode Program .....	64
4.2.1	Pembuatan Halaman Loading .....	64
4.2.2	Pembuatan Halaman Menu Utama .....	65
4.2.3	Pembuatan Halaman Mulai .....	65
4.2.4	Pembuatan Halaman Nama .....	66



4.2.5	Pembuatan Waktu .....	67
4.2.6	Animasi Karakter Berjalan .....	68
4.2.7	Memunculkan Alat musik secara random .....	69
4.2.8	Script Ketika pembeli muncul dan melakukan pengecekan .....	69
4.2.9	Script untuk uang bertambah dan berkurang.....	70
4.2.10	Script untuk membeli makanan .....	70
4.3	Pembuatan Peta .....	71
4.4	Membuat File .apk .....	72
4.5	Pengujian Aplikasi .....	72
4.5.1	Pengujian pada PC dengan Software Eclipse .....	75
4.5.2	Pengujian Pada Handphone Samsung Galaxy Young.....	78
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>83</b>
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Flowchart Program .....	14
Tabel 2.2	Versi Peluncuran Eclipse .....	33
Tabel 3.1	Struktur basis data .....	52
Tabel 4.1	Tabel pengujian game .....	73





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Flowchart .....	14
Gambar 2.2	Arsitektur Android .....	21
Gambar 3.1	Flowchart Game 1 .....	45
Gambar 3.2	Flowchart Game 2 .....	46
Gambar 3.3	Tokoh karakter utama .....	47
Gambar 3.4	Tokoh karakter pembeli di Aceh .....	47
Gambar 3.5	Tokoh karakter pembeli di Kalimantan .....	48
Gambar 3.6	Alat musik tradisional .....	48
Gambar 3.7	Pakaian adat daerah .....	49
Gambar 3.8	Peta permainan .....	50
Gambar 3.9	ERD .....	51
Gambar 3.10	Relasi antar table .....	52
Gambar 3.11	Splash Screen .....	54
Gambar 3.12	Menu utama .....	54
Gambar 3.13	Menu mulai .....	55
Gambar 3.14	Halaman input nama .....	55
Gambar 3.15	Halaman lanjutkan permainan .....	56
Gambar 3.16	Halaman Permainan .....	57
Gambar 3.17	Halaman Toko .....	57
Gambar 3.18	Halaman total poin .....	58
Gambar 3.19	Halaman game over .....	59
Gambar 3.20	Halaman Tamat .....	59
Gambar 4.1	Tokoh karakter utama .....	61
Gambar 4.2	Tokoh Karakter pembeli di Aceh .....	61

Gambar 4.3	Tokoh karakter pembeli di Kalimantan .....	61
Gambar 4.4	Tampilan hud .....	62
Gambar 4.5	Alat Musik Angklung .....	62
Gambar 4.6	Alat musik kecapi .....	62
Gambar 4.7	Alat musik serunai .....	62
Gambar 4.8	Tileset rumah .....	63
Gambar 4.9	Tileset rumah makan .....	63
Gambar 4.10	Tileset kota .....	63
Gambar 4.11	Tileset pelabuhan.....	64
Gambar 4.12	Pembuatan peta .....	71
Gambar 4.13	Pembuatan file .apk .....	72
Gambar 4.14	Tampilan Loading .....	79
Gambar 4.15	Tampilan Menu Utama .....	75
Gambar 4.16	Tampilan Menu Mulai .....	76
Gambar 4.17	Tampilan Input Nama .....	76
Gambar 4.18	Tampilan Lanjutkan Permainan .....	76
Gambar 4.19	Tampilan Permainan .....	77
Gambar 4.20	Tampilan Toko Alat Musik .....	77
Gambar 4.21	Tampilan Toko Makanan .....	77
Gambar 4.22	Tampilan Tamat .....	78
Gambar 4.23	Tampilan Game Over .....	78
Gambar 4.24	Tampilan Loading .....	79
Gambar 4.25	Tampilan Menu Utama .....	79
Gambar 4.26	Tampilan Menu Mulai .....	79
Gambar 4.27	Tampilan Input Nama .....	80
Gambar 4.28	Tampilan Lanjutkan Permainan .....	80
Gambar 4.29	Tampilan Permainan .....	80

Gambar 4.30 Tampilan Toko Alat Musik .....	81
Gambar 4.31 Tampilan Toko Makanan .....	81
Gambar 4.32 Tampilan Tamat .....	81
Gambar 4.33 Tampilan Game Over .....	82



## ABSTRAKSI

*Game* saat ini telah mengalami perubahan yang sangat signifikan dibanding *Game* terdahulu. Dari segi kualitas grafik, gameplay, serta konsol yang digunakan semakin beragam. *Game* yang sering dimainkan anak-anak pun kini menjadi sarana untuk memberikan informasi secara tidak langsung. Anak yang sering bermain game, pengetahuan mereka akan terasah dengan sendirinya sesuai dengan game yang dimainkan.

Game “Jalan Menuju Ibukota” adalah game yang berjalan pada *Sistem Operasi Android*. Jenis Game ini adalah *Game RPG*, sehingga tampilan pemain adalah sudut pandang orang ke-3. Game ini menceritakan tentang seorang anak dari Aceh yang ingin ke Jakarta. Ia ingin menemui presiden Indonesia. Ada beberapa rintangan yang harus dipecahkan dalam game ini. Diantaranya adalah pemain diberikan beberapa soal untuk menjawab seputar *kebudayaan Indonesia*. Pemecahannya adalah dengan bertanya kepada karakter lain yang ada di dalam game. Ada pula pemain akan dihadapkan pada musuh-musuh yang harus dikalahkan dengan taktik.

Aplikasi ini berberbasis Controller Touchscreen pada android. Aplikasi ini menggabungkan antara pengetahuan umum tentang *kebudayaan Indonesia* dengan *Game RPG*. Pengguna dapat berpetualang menjelajahi Indonesia dan mempelajari tentang *kebudayaan Indonesia*. Aplikasi Game RPG ini juga dilengkapi suara, sehingga juga akan membuat aplikasi menjadi lebih menarik.

Kata kunci : Game RPG, Kebudayaan Indonesia, Android

## ABSTRACT

*Game at this time has significant changes compared to the previous game. In terms of the quality of graphics, gameplay, and the console being used increasingly diverse. Games are often played by children was now a means to provide information indirectly. Children who often play games, honed their knowledge by itself according to the game being played.*

*Game "Road to Capital" is a game that runs on Android Operating System. This game type is a RPG game, so that the view is the viewpoint of the player-3. This game tells the story of a boy from Aceh who want to Jakarta. He wants to meet with the president of Indonesia. There are several hurdles that must be solved in this game. Among them are the players given some questions to answer about the culture of Indonesia. The solution is to ask the other characters in the game. There is also the player will be faced with enemies that must be defeated by the tactics.*

*This app on android berberbasis Touchscreen Controller. This application combines general knowledge about the culture of Indonesia with RPG Game. Users can explore the Indonesian adventure and learn about the culture of Indonesia. Application RPG Game also features the voice, so it will also make the application more interesting.*

*Keywords: Game RPG, Indonesian Culture, Android*