

**APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON
BERBASIS MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Rengganis Setyo Aji

10.22.1191

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON
BERBASIS MOBILE**

Skripsi

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



disusun oleh

Tri Rengganis Setyo Aji

10.22.1191

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Aplikasi Perminan Tradisional Dakon
Berbasis Mobile**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Rengganis Setyo Aji

10.22.1191

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Aplikasi Permainan Tradisional Dakon
Berbasis Mobile**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Rengganis Setyo Aji

10.22.1191

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.
NIK. 190302125**

**M Rudyanto Arief, M.T.
NIK. 190302098**

**Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan 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, 11 November 2011

Tri

Tri Rengganis Setyo Aji

10.22.1191

Halaman Motto

Teruslah berusaha **memperbaiki** diri

Pertahankan **hatimu** agar tetap **lurus**
walaupun terluka begitu dalam

Bersyukur atas apapun yang telah **Allah SWT** berikan
kepada kita hari ini

Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi itu
dan buat mimpi itu menjadi kenyataan

Halaman Persembahan

Rasa **Syukur** yang sebesar-besarnya kupersembahkan kepada **ALLAH SWT** Sang pencinta alam yang Maha **Kuasa**, atas segala petunjuk dan berkah yang telah diberikan.

Rasullullah Muhammad SAW sebagai panutanku.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Keluargaku **TERCINTA** dan **TERSAYANG**:

Kedua Orangtuaku, Bapak **Suradji** dan Ibu **Sunasri**,

tercinta yang sudah mendoakanku, membiayaiku, memberikan kasih sayang dan mendukungku sepanjang waktu, semoga Allah membalas segala kebaikanmu.

My Sister, Ir.Pudyo Hastuti, makasi uda membiayai gw mpe lulus pokoknya kebutuhan gw deh(kk yg paling bener dah, tapi tetep galak deh yang bener :D).

My Brother, Asfahani, abang gw satu-satunya yang klo gw butuh pasti di iyain...hehe

My Sister, Aditia Kunti Alamtyas, ade yang paling gw jailin..ga ada lu ga seru(maafin ye sering ngajakin lu berantem :P dan penghilang stress juga)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON BERBASIS MOBILE**”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Keluarga tercinta, Mamah-Papah, Mba, Mas dan Ade yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual, motifasi dan do'anya serta kasih sayang yang tak ternilai harganya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dukungan motivasi maupun do'a yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis memahami bahwa dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

Mudah-mudahan penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ruang yang lebar bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karya.

Yogyakarta, 11 November 2011

Penulis

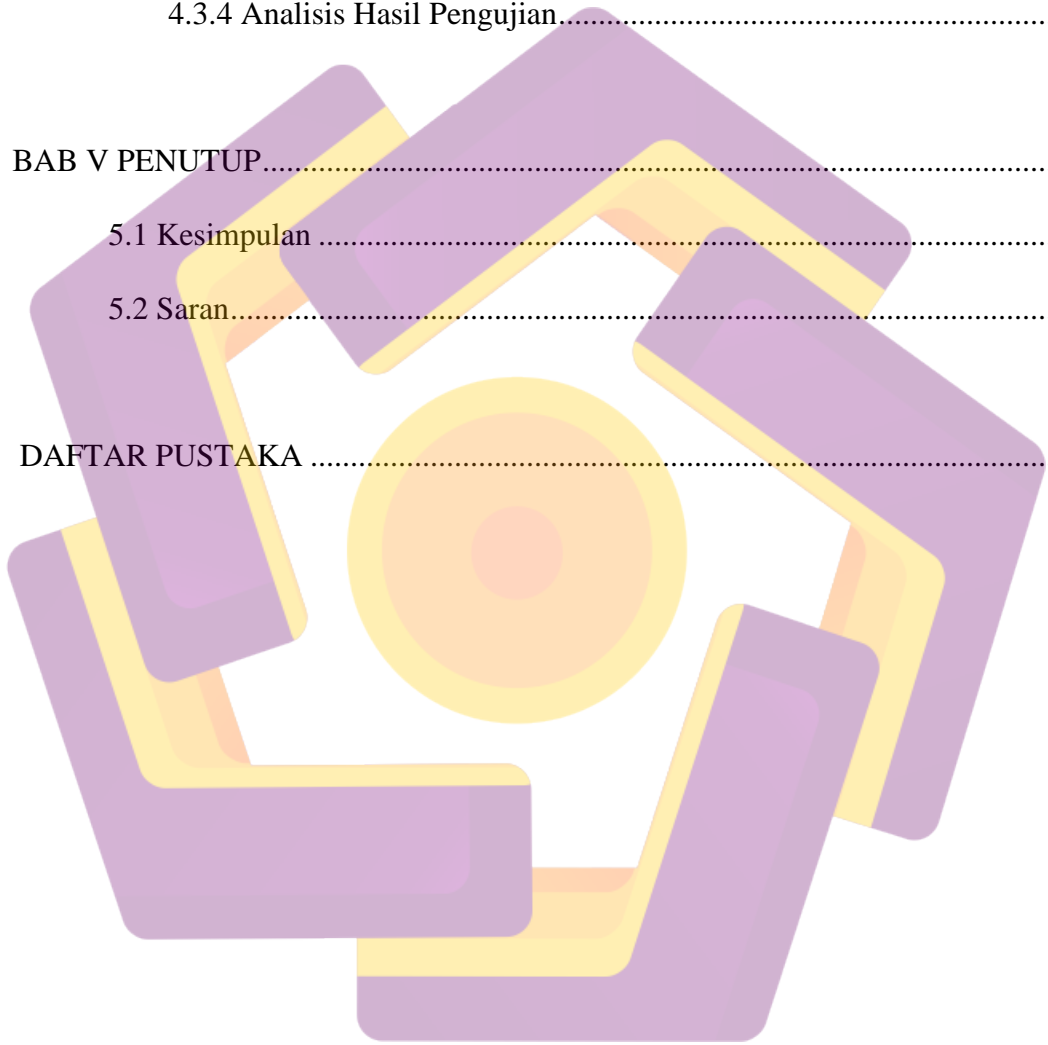
DAFTAR ISI

	Halaman
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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Dakon	7
2.1.1 Pengertian Dakon	7
2.1.2 Perlengkapan Bermain Dakon	8
2.1.3 Cara Bermain Dakon	9
2.2 Java.....	10
2.2.1 Bahasa Pemrograman Java.....	10
2.2.2 Teknologi Java.....	11
2.2.3 Keuntungan Java.....	12
2.2.4 Sebagian Fitur dari Java	15
2.2.5 Fase-fase Pemrograman Java.....	17
2.2.6 Netbeans 6.7.1	18
2.2.7 Java 2 Micro Edition.....	19
2.2.7.1 Configuration dan Profile.....	19
2.2.7.2 MIDlet.....	20
2.3 Ponsel	22
2.3.1 Sistem Operasi pada Ponsel.....	23
2.4 Perangkat Mobile	24
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	26

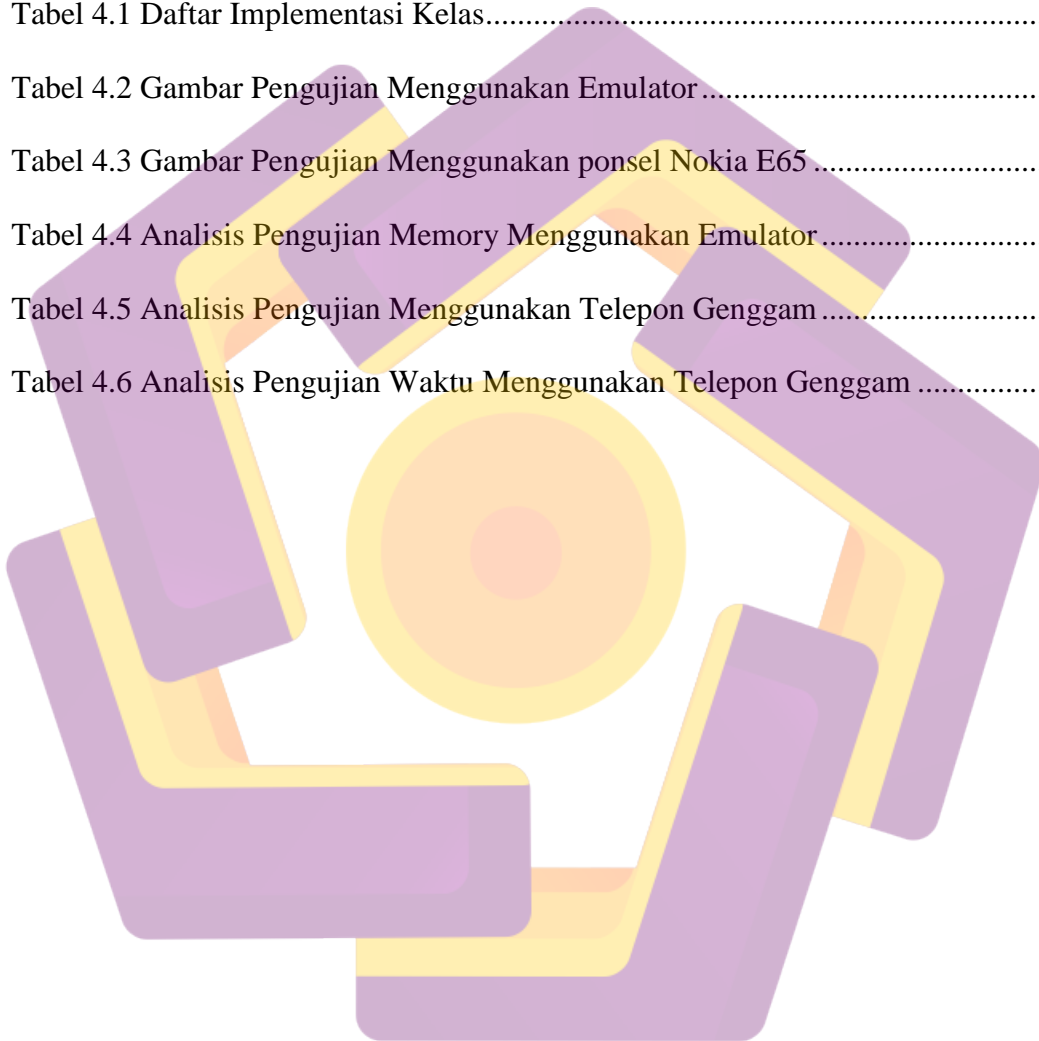
BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM.....	29
3.1 Kebutuhan Sistem	29
3.2 Perancangan Sistem	30
3.2.1 Rancangan Sistem yang Akan Dibangun (Use Case Diagram)....	31
3.2.2 Rancangan Alur Kerja (Activity Diagram)	33
3.2.3 Rancangan Integrasi Antar Objek (Sequence Diagram).....	34
3.2.4 Rancangan Objek (Class Diagram)	35
3.2.5 Rancangan Tampilan (Interface)	36
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
4.1 Implementasi.....	41
4.1.1 Lingkungan Pengembang	42
4.1.2 Batasan Implementasi.....	42
4.1.3 Proses dan Hasil Implementasi.....	42
4.1.3.1 Implementasi Kelas.....	43
4.1.3.1.1 Kelas MenuDakonMIDlet.....	44
4.1.3.1.2 Kelas Profil	47
4.1.3.1.3 Kelas Petunjuk	48
4.1.3.1.3 Kelas MainDakon.....	49
4.1.3.2 Pemaketan	51
4.2 Pembahasan Aplikasi	52
4.3 Pengujian.....	53

4.3.1 Pengujian Menggunakan Emulator	53
4.3.2 Pengujian Menggunakan Telepon Genggam.....	58
4.3.3 Kasus Pengujian	65
4.3.4 Analisis Hasil Pengujian.....	65
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Proses Platform	18
Tabel 4.1 Daftar Implementasi Kelas.....	43
Tabel 4.2 Gambar Pengujian Menggunakan Emulator	54
Tabel 4.3 Gambar Pengujian Menggunakan ponsel Nokia E65	59
Tabel 4.4 Analisis Pengujian Memory Menggunakan Emulator	65
Tabel 4.5 Analisis Pengujian Menggunakan Telepon Genggam	66
Tabel 4.6 Analisis Pengujian Waktu Menggunakan Telepon Genggam	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dakon Tradisional	8
Gambar 2.2 Proses Kompilasi dan Eksekusi Program.....	17
Gambar 2.3 Lapisan Konfigurasi	20
Gambar 2.4 Arsitektur Aplikasi MIDP	21
Gambar 2.5 LifeCycle MIDlet	22
Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	31
Gambar 3.2 Activity diagram.....	33
Gambar 3.3 Diagram Sequence.....	34
Gambar 3.4 Class Diagram	35
Gambar 3.5 Rancangan Form Utama.....	36
Gambar 3.6 Rancangan Form Profil	38
Gambar 3.7 Rancangan Form Petunjuk	39
Gambar 3.8 Rancangan Form Display Dakon	40

INTISARI

Teknologi Mobile atau biasa disebut teknologi komunikasi seluler (Mobile Communication) saat ini merupakan salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat dan banyak diminati oleh masyarakat dunia. Perkembangan yang pesat ini tidak lain dikarenakan, kebutuhan akan fasilitas komunikasi dan pertukaran data yang cepat dan mudah serta bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Perkembangan pesat ini telah melahirkan beberapa generasi teknologi mobile yang sudah Anda ketahui. Seperti kita ketahui bersama bahwa permainan tradisional Indonesia kurang diminati lagi dan sudah dikuasai oleh permainan modern yang begitu mudah di akses tanpa alat yang mempersulit pemainnya. Maka dari itu saya akan memperkenalkan permainan tradisional dakon berbasis mobile.

Pada saat ini permainan dakon hanya bisa di akses dalam bentuk alat dakon itu sendiri. System yang ada pada alat tersebut masih sangat manual dan tidak mempunyai unsur ekonomis, dimana kita bisa menghemat biaya dengan hanya menginstal aplikasi tanpa harus membelinya di toko mainan.

Mobile system merupakan solusi terbaik untuk memudahkan dalam memainkan suatu permainan tanpa membawa alat yang begitu ribet. Dengan system mobile dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien.

Kata kunci: game, dakon, menjalankan, pilih.

ABSTRACT

Mobile technology is called regular or cellular communication technologies (Mobile Communication) is currently one of the technologies are evolving very rapidly and in great demand by the world community. This rapid development due to no other, the need for communication and data exchange facilities are fast and easy and can be done anywhere and anytime. This rapid development has given rise to several generations of mobile technology that you already know. As we all know that the traditional game of Indonesia less attractive anymore and has been controlled by modern games are so easily accessible without tools that make the players. So I will introduce the traditional game-based mobile dakon.

At this time dakon game can only be accessed in the form dakon tool itself. The existing system on the tool is still very manual and do not have the economic element, where we can cut costs by simply installing an application without having to buy at the toy store.

Mobile system is the best solution for ease in playing a game without a tool that is so complicated. With the mobile system can be achieved an effective and efficient activities.

Keywords: *game, dakon, running, select.*

