

**PERANCANGAN GAME DIANGKAT
DARI FILM ATTACK ON THE PIN-UP BOYS BERBASIS JAVA MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Santi Kurnia Primasari

07.11.1718

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN GAME DIANGKAT
DARI FILM ATTACK ON THE PIN-UP BOYS BERBASIS JAVA MOBILE**

Skripsi

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



disusun oleh:

Santi Kurnia Primasari

07.11.1718

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Diangkat dari Film Attack on The Pin-Up Boys Berbasis
Java Mobile**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Santi Kurnia Primasari
07.11.1718

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Game Diangkat
Dari Film Attack on The Pin-Up Boys Berbasis Java Mobile
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Santi Kurnia Primasari

07.11.1718

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom

NIK. 190302035

Drs. Bambang Sudaryatno, MM

NIK. 190302029

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 3 Juni 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 21 Mei 2011

Tanda tangan

Santi Kurnia Primasari

07.11.1718

MOTTO

Bersabar dan ikhlasilah dalam setiap langkah perbuatan

Terus meneruslah berbuat baik, ketika di kampung dan di rantau

Jauhilah perbuatan buruk, dan ketahuilah pelakunya pasti diganjar, di perut

bumi dan di atas bumi

Bersabarlah menyongsong musibah yang terjadi dalam waktu yang

mengalir

Sungguh di dalam sabar terdapat pintu sukses dan impian kan tercapai

Singsingkan lengan baju dan bersungguh-sungguhlah menggapai impian

Karena kemuliaan tak akan bisa diraih dengan kemalasan

Jangan bersilat kata dengan orang yang tak mengerti apa yang kau

katakan

Karena debat kusir adalah pangkal keburukan

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada orang tua tercinta Ibu Nur

Amahawati

Bpk Budi Susanto sebagai wujud terimakasih yang tak terhingga

semoga Allah SWT membalas budi baik ayahanda dan ibunda

Dan Adikku tercinta Wida Nur Rahmawati

Teman-temanku kelas E,, Ga seru kalau ga da loe,,



Dan pihak-pihak yang tidak dapat kusebutkan satu persatu,,, Arigatou,,,

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM Yogyakarta).

Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan mendukung secara langsung maupun tidak langsung yaitu kepada :

1. Bapak Emha Taufiq Lutfi, ST,M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
2. Orang tua tercinta yang selalu member doa restu.
3. Teman-teman terbaik yang selalu menyemangati.
4. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

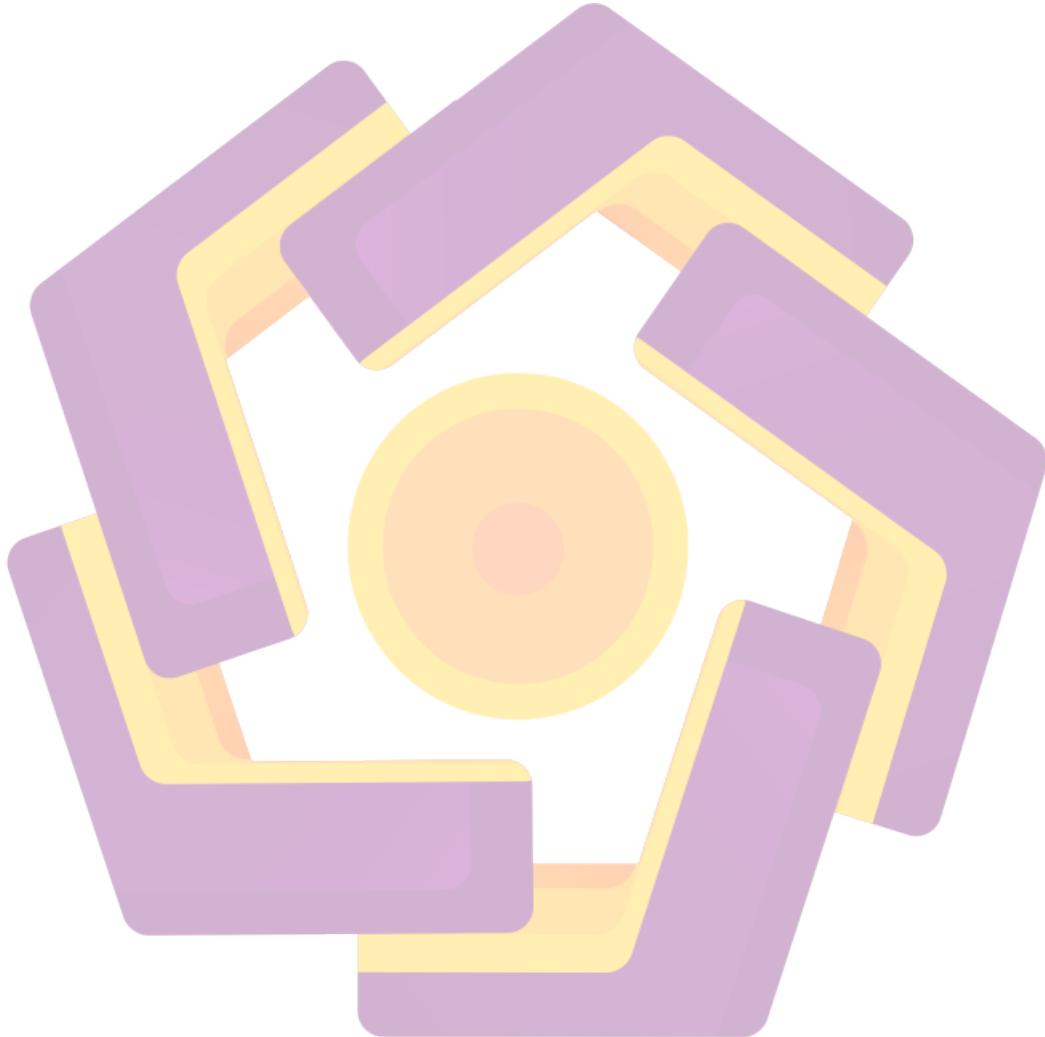
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 2 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II..... | 6 |
| LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Sejarah Game Mobile..... | 6 |
| 2.2 Elemen Sebuah Game | 6 |
| 2.3 Jenis-jenis Game | 9 |
| 2.4 Tahap Pembuatan Game | 13 |
| 2.5 Java..... | 15 |
| 2.6 J2ME | 16 |
| 2.6.1 <i>Connected Limited Device Configuration</i> (CLDC) | 17 |
| 2.6.2 <i>Connected Device Configuration</i> (CDC) | 17 |
| 2.6.3 <i>Mobile Information Device Profile</i> (MIDP) | 18 |
| 2.6.4 MIDlet..... | 19 |
| 2.6.5 Siklus MIDlet..... | 19 |
| 2.7 NetBeans IDE..... | 21 |
| 2.8 Adobe Photoshop CS 4 | 23 |
| BAB III..... | 26 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 26 |
| 3.1 Gambaran Umum..... | 26 |
| 3.2 Analisis..... | 27 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem | 27 |
| 3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional | 27 |
| 3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional..... | 28 |
| 3.2.1.2.1 Perangkat Keras | 28 |

| | |
|---|----|
| 3.2.1.2.2 Perangkat Lunak | 29 |
| 3.2.1.3 Brainware | 29 |
| 3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem..... | 29 |
| 3.2.2.1 Kelayakan Teknologi | 29 |
| 3.3 Kelayakan Sistem..... | 31 |
| 3.3.1 Aturan Permain Game Attack On The Pin-Up Boys | 31 |
| 3.3.2 Perancangan Proses | 31 |
| 3.3.2.1 Activity Diagram..... | 32 |
| 3.3.2.2 Use Case Diagram..... | 33 |
| 3.3.2.3 Class Diagram | 35 |
| 3.3.2.4 Sequence Diagram | 37 |
| 3.4 Desain Interface | 40 |
| 3.4.1 Splash Screen | 40 |
| 3.4.2 Menu Utama..... | 40 |
| 3.4.3 Objek..... | 43 |
| 3.4.4 Desain level..... | 45 |
| BAB IV | 48 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 48 |
| 4.1 Implementasi Sistem | 48 |
| 4.1.1 Kode Program | 48 |
| 4.2 Hasil yang dicapai | 52 |
| 4.3 Uji Coba Sistem | 60 |
| 4.4 Deploy Aplikasi ke Device Berbasis MIDP 2.0..... | 62 |
| 4.5 Cara Bermain Game Attack On The Pin-Up Boys | 63 |
| 4.6 Memelihara Sistem..... | 64 |
| BAB V..... | 65 |
| PENUTUP..... | 65 |
| 5.1 Kesimpulan | 65 |
| 5.2 Saran..... | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| LAMPIRAN | 68 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Tabel Perbandingan antara CLDC dengan CDC | 18 |
| Tabel 3.1 Deskripsi use case diagram game | 34 |
| Tabel 4.1 Uji Coba Aplikasi Game Attack On The Pin-Up Boys | 60 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Siklus MIDlet | 20 |
| Gambar 3.1 Activity Diagram..... | 34 |
| Gambar 3.2 Use case diagram game attack on the pin-up boys..... | 34 |
| Gambar 3.3 Class diagram game | 37 |
| Gambar 3.4 Sequence diagram about..... | 38 |
| Gambar 3.5 Sequence diagram help..... | 39 |
| Gambar 3.6 Sequence diagram play..... | 39 |
| Gambar 3.7 Splash screen game | 40 |
| Gambar 3.8 Rencana desain menu cerita | 41 |
| Gambar 3.9 Rencana desain menu bermain | 41 |
| Gambar 3.10 Rencana desain menu bantuan | 42 |
| Gambar 3.11 Rencana desain menu info game..... | 42 |
| Gambar 3.12 Player..... | 43 |
| Gambar 3.13 Rencana desain menu keluar | 43 |
| Gambar 3.14 Musuh 1..... | 44 |
| Gambar 3.15 Musuh 2..... | 44 |
| Gambar 3.16 Musuh 3..... | 45 |
| Gambar 3.17 Rencana desain level 1 | 46 |
| Gambar 3.18 Rencana desain level 2 | 46 |
| Gambar 3.19 Rencana desain level 3 | 47 |
| Gambar 4.1 Splash screen game | 52 |
| Gambar 4.2 Menu cerita..... | 53 |
| Gambar 4.3 Menu bermain | 54 |
| Gambar 4.4 Menu bantuan..... | 54 |
| Gambar 4.5 Menu info game | 55 |
| Gambar 4.6 Menu keluar..... | 56 |
| Gambar 4.7 Cerita game | 56 |
| Gambar 4.8 Level 1 game Attack On The Pin-Up Boys..... | 57 |
| Gambar 4.9 Level 2 game Attack On The Pin-Up Boys..... | 58 |
| Gambar 4.10 Level 3 game Attack On The Pin-Up Boys..... | 58 |
| Gambar 4.11 Menu info game | 59 |
| Gambar 4.12 Menu bantuan..... | 59 |

INTISARI

Perkembangan teknologi yang cepat menyebabkan kebutuhan akan teknologi yang lebih besar. Mobile adalah salah satu perkembangan teknologi komunikasi. Teknologi pembangunan yang berpengaruh terhadap perkembangan permainan, di mana perubahan lebih berkembang pesat.

Aplikasi Game Attack on The Pin-Up Boys adalah game mobile berbasis yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pengguna ponsel di sela-sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam kegiatan sehari-hari. Game Attack on The Pin-Up Boys adalah permainan bergenre shooting yang membutuhkan kecepatan tangan dan membutuhkan konsentrasi dalam bermain.

Pemain Game Attack on The Pin-Up Boys bertugas menekan tombol yang terletak di ponsel tombol keypad atas, bawah, kanan dan kiri, menurut arah panah yang datang keluar pada layar ponsel. Arah panah seperti papan kaki digunakan untuk bermain permainan ini.

Kata Kunci: Game, Film, J2ME, Java, Attack , Perancangan, Shooting, Mobile, Ponsel.



ABSTRACT

The rapid technological developments led to the need for greater technology. Mobile is one of the development of communication technology. Technological development is having an effect on the development of the game, in which changes more rapidly growing.

Applications Attack on The Pin-Up Boys is a mobile-based games that are built to meet the needs of entertainment for mobile users on the sidelines of free time to avoid boredom in their daily activities. Game Attack on The Pin-Up Boys is a shooting game genre or type of shooting that this game requires speed of hand and requires concentration in play.

Attack on The Pin-Up Boys gamers in charge of pressing the buttons located on the cell phone keypad buttons up, down, right and left, according to the direction of the arrow that come out on mobile phone screens. The direction the arrow like a board foot is used to play this game.

Keywords: Game, Film, J2ME, Java, Attack , Designing, Shooting.

