

**MEMBANGUN APLIKASI GAME TRAGIXZ FORCE BERPLATFORM
JAVA MENGGUNAKAN PROFILE MIDP PADA HANDPHONE SONY
ERICSSON G502I**

SKRIPSI



disusun oleh :

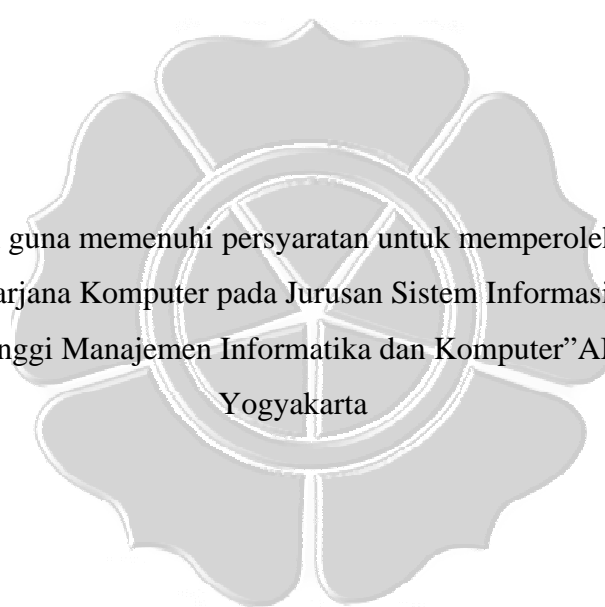
Edy Suyanto

06.12.1732

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**MEMBANGUN APLIKASI GAME TRAGIXZ FORCE BERPLATFORM
JAVA MENGGUNAKAN PROFILE MIDP PADA HANDPHONE SONY
ERICSSON G502I**

SKRIPSI



Disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer”AMIKOM”
Yogyakarta

disusun oleh :

Edy Suyanto

06.12.1732

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

**Membangun Aplikasi Game Tragixz Force Berplatform Java
Menggunakan Profile MIDP Pada
Handphone Sony Ericsson G502i**

Yang di persiapkan dan di susun oleh :

Edy Suyanto

NIM. 06.12.1732

Telah di setujui oleh dosen pembimbing skripsi

Pada tanggal 17 Juni 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membangun Aplikasi Game Tragixz Force Berplatform Java
Menggunakan Profile MIDP Pada
Handphone Sony Ericsson G502i**

Yang di persiapkan dan di susun oleh :

Edy Suyanto

NIM. 06.12.1732

Telah di pertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 15 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Kusnawi S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302063

Tanda Tangan



Skripsi ini telah di terima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer
tanggal 15 juni 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M,Suyanto,M.M

NIK:190302001



MOTTO

**Jangan hina pribadi anda
dengan kepelesuan karena dialah
mutiara diri anda yang tak ternilai.**



PERSEMBAHAN

Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga dapat memberikan arti dalam memotivasi hidup dengan penuh keimanan, kesabaran dan keikhlasan.

Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, serta para sahabat yang telah membawa Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang.

Bapak ku dan ibu ku, yang selalu rutin mengirimkan uang bulanan dan selalu menasehatiku, kakaku semoga kamu cepet dapet kerja nanti ya..dan juga ke pada matahariku yang tak henti-hentinya selalu memberikan semangat buat aku ya dia adalah siska pacarku dia sabar banget nungguin aku, aku banga sama dia tentang kesabarannya , dan kedua orang tua pacarku yang selalu memberikan semangat untuk ku agar cepet dapet kerja amin.

Sayang di rumah nanti bikinin aku makanan kesukaan aku ya sop ayam jangan sampai lupa pake jamur 😊

PERNYATAAN

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, 19 Juni 2010

Edy Suyanto

06.12.1732

INTISARI

Perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat, terutama mobile communication, sepertinya tidak terelakan lagi. Di samping teknologi perangkat keras yang terus berkembang, teknologi aplikasi perangkat lunaknya juga tumbuh secara drastis. Kemunculan teknologi mobile diharapkan bisa meningkatkan tawaran aplikasi-aplikasi yang berplatform independent, tentunya hal ini sangat menguntungkan para pecinta aplikasi seluler di seluruh dunia. Khususnya game berbasis Java. Membuat aplikasi pada ponsel berbasis Java menggunakan J2ME (Java 2 Micro Edition) lambat laun akan menjadi trend baru bagi para pengembang aplikasi mobile.

Dimana sekarang masyarakat kita umumnya lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat portable, yang sering disebut dengan platform independent, itulah yang menyebabkan dalam dunia pemrograman Java dikenal dengan istilah "write once, run everywhere",

yang berarti kode program hanya ditulis sekali, namun dapat dijalankan di bawah platform manapun, tanpa harus melakukan perubahan kode program. Java 2 Micro Edition merupakan subset dari J2SE. Games tersebut nantinya akan menggunakan profil yang sangat populer yang telah disediakan oleh Sun Microsystems, yaitu yang dinamakan MIDP (Mobile Information Device Profile).

Keywords : *game, midp, Java*

ABSTRACT

The development of communication technology so quickly, especially mobile communications, it seems inevitable. In addition to the hardware technology continues to evolve, the software application technology are also growing quickly. to the emergence of mobile technology is expected to increase bid applications are platform independent, of course this highly mobile applications untukan lovers around the world to java.membuat based gaming applications on Java-based mobile phones using J2ME (java 2 micro edition) is slowly will become a new trend for mobile application developers. This thesis aims to make mobile gaming platform, especially on Java where our society is now generally prefer things that are portable, which is often called a platform independent, hence the disease in the world of Java programming in the familiar with the term "write once, run EveryNowhere ", which means the code of the program in writing only once, but can be run under any platform, without having to make changes to the code program. Java 2 Micro Edition is a subset of J2SE that is in use to handle programming in the small devices, which not support a full J2SE implementation. Games will be using the profile that is very popular which has been provided by Sun Microsystems, namely that the called MIDP (mobile information device profile), later on I will use the emulator of the Sony Ericsson G502i view type specification, the emulator itself later on use to simulate devices inside the computer, so that the applications we make will be on the run and in trials without having to be installed on the device.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta Salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan pengikut setiaanya sampai akhir zaman, Amin.

Atas Berkat dan Rahmat Allah SWT dan partisipasi berbagai kalangan, Alhamdulillah penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Membangun Aplikasi Game Tragixz Force Berplatform Java Menggunakan Profile MIDP Pada Handphone Sony Ericsson G502i “ tepat pada waktunya. Menyadari bahwa tidak ada satupun yang sempurna didunia kecuali Allah SWT,

penulis memohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Semoga kita semua selalu mendapat Rahmat dan petunjuk untuk mengarungi hidup ini

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Motto	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Pernyataan	vi
Halaman Intisari.....	vii
Halaman Abstarct	viii
Kata Pengantar	ix
Halaman Pernyataan	x
Daftar Isi	xi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Metode Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	5

II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar	7
2.1.1 Sejarah Game Mobile.....	7
2.1.2 Definisi Dalam Game Mobile	7
2.1.3 Genre Pada Games Mobile	9
2.1.4 Statistik Dalam Game	11
2.2 Teori Penunjang	12
2.2.1 Platform Java	12
2.2.2 Midp	13
2.2.3 MIDP User Interface	14
2.2.4 Display	15
2.2.5 Title	15
2.2.6 Command	16
2.2.7 Command Listener	16
2.2.8 Ticker	17
2.2.9 Screen	18
2.2.10 Item	18
2.2.11 List	19
2.2.12 String Item	19
2.2.13 Image Item	20
2.2.14 Emulator Ponsel Java	20
2.3 Package Game	22
2.3.1 Kelas Game Canvas	22

2.3.2 Kelas Layer	23
2.3.3 Kelas Tiled Layer	24
2.3.4 Kelas Sprite	25
2.3.5 Thread.....	27
2.4 Gambaran Perangkat Lunak Yang Di Gunakan.....	29
2.4.1 NetBeans IDE 6.1.....	29
2.4.2 Spesifikasi Handphone yang di Butuhkan	30
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Analisis	32
3.2 Deskripsi Sistem	32
3.3 Analisis Setting	33
3.4 Data Flow Diagram.....	34
3.5 Diagram Struktur	35
3.5.1 Diagram Class	35
3.5.2 Diagram Component	43
3.5.3 Diagram Deployment	44
3.6 Diagram Perilaku	45
3.6.1 Diagram Use Case.....	45
3.6.2 Diagram Sequence.....	46
3.6.3 Diagram Kolaborasi	52
3.6.4 Diagram StateChart	52
3.6.5 Diagram Actifity	54
3.6 Pemaketan Aplikasi	54

3.8 Perancangan Gui	55
3.8.1 Perancangan Spalsh Screen.....	56
3.8.2 Perancangan Menu Utama	56
3.8.3 Perancangan Wait Screen	57
3.8.4 Perancangan Score Board	57
3.8.5 Perancangan About.....	58
3.8.6 Perancangan Karakter DikeDuke.....	58
3.8.7 Perancangan Frog James	59
3.8.8 Perancangan Layout Maze.....	60
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Implementasi Hardware	61
4.2 Implementasi Software	62
4.3 Pembahasan	66
4.3.1 Sprite animation dikeduke	66
4.3.2 Sprite animation frogjames	69
4.3.3 Tield Layer.....	69
4.3.4 Layer Manager	72
4.3.5 Input User Name	73
4.4 Kelebihan dan Kekurangan.....	74
V. Kesimpulan dan Saran	75
5.1 Kesimpulan	75
5.1 Saran.....	76
Daftar Pustaka..	7

DAFTAR GAMBAR

2.1 Emulator Sony Ericsson	20
2.2. Emulator Default Color Phone.....	21
2.3 Tield Layer	24
2.4 Tield Layer 2	25
2.5. Sprite	26
2.6 Default frame sequence.....	27
2.7 NetBeans IDE 6.5.....	29
2.8. Sony Ericsson G502i.....	30
3.1 Deskripsi sistem.	32
3.2. Data flow game tragixz force (Netbeans 6.5).	34
3.3. Diagram class game canvas dan midlet.....	35
3.4 Diagram class theread, timer task, layer manager.....	36
3.5. Diagram class tragixz force.....	37
3.6. Diagram class game canvas dan midlet.....	38
3.7 Diagram component.	43
3.8. Diagram deployment	44
3.9 Diagram use case menu game	45
3.10 Diagram sequence menu game.....	49
3.11 Diagram sequence nilai tertinggi.....	50
3.12. Diagram sequence about me	50

3.13. Diagram sequence tentang game.....	51
3.14 Diagram kolaborasi	52
3.15 Diagram statechart.....	52
3.16 Diagram statechart inputkan nama untuk score	53
3.17. Diagram activity	54
3.18 Splash screen	54
3.19 Menu utama.....	57
3.20 Wait screen.....	57
3.21 Score board.....	58
3.22 About.....	58
3.23 Karakter dikeduke	59
3.24. Karakter frogjames.....	59
3.25 Layout maze	60
4.1 Sony Ericsson G502i.....	61
4.2 Tampilan awal	62
4.3 Tampilan Menu utama	63
4.4. Tampilan nilai tertinggi.....	63
4.5 Tampilan about me.....	64
4.6 Tampilan menu keluar.....	64
4.7 Tampilan dari game tragixz force	65
4.8. Tampilan jika game telah usai.....	65
4.9. Tampilan input nama nilai pemain.....	66
4.10 Sprite dikeduke melompat.....	67

4.11 Sprite dikeduke berjalan kedepan	67
4.12 Sprite dikeduke berjalan kedepan	67
4.13 Sprite animation jamesfrog.	79
4.14 Tield layer.	70
4.15 Layer manager.....	72
4.16 Input username.....	74

