

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME “FIND ME”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Ragil Putra Pangestu

16.12.9654

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME “FIND ME”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ragil Putra Pangestu

16.12.9654

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

JUDUL MAKALAH DIKETIK DENGAN FONT *TIMES NEW ROMAN*

UKURAN 12 POINT *UPPERCASE* SPASI 1,5

BENTUK PIRAMIDA TERBALIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ragil Putra Pangestu

16.12.9654

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 November 2019

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, S.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN GAME “FIND ME”
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ragil Putra Pangestu

16.12.9654

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Rini Indrayani, ST, M.Eng
NIK. 190302417

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al-Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Mei 2023

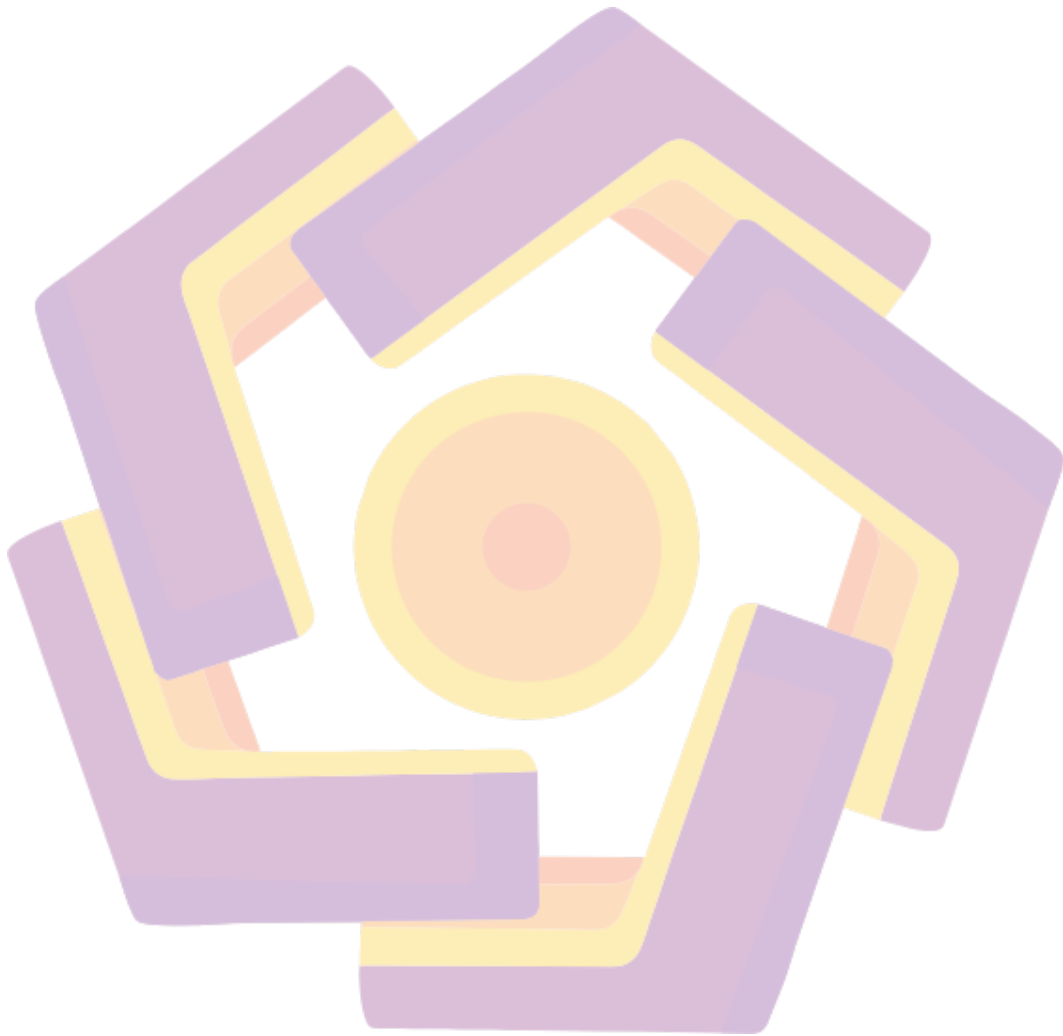


Ragil Putra Pangestu

NIM. 16.12.9654

Motto

Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia karena dengan pendidikan, anda dapat mengubah dunia (Nelson Mandela).



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Yang pertama adalah kepada Allah SWT berkah atas ridho dan karunia-Nya atas segala ilmu pengetahuan dan kekuatan-Nya memberikan kemudahan dalam mewujudkan segala hal yang bermanfaat dapat membuat skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Segenap keluarga Ayah, Ibu serta kedua Kakak ku yang selama ini telah memberikan dukungan dan motivasi.
3. Kepada dosen pembimbing, Bapak Heri Sismoro, M.kom yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman 16-SI-11 yang telah menemani selama masa perkuliahan baik dai belajar bersama, diskusi bersama, hingga masa-masa suka dan duka pernah terjadi.
5. Teman kos saya Ahmad Ali wildan yang selalu membantu saya selama pengerjaan skripsi ini.
6. Dan kepada pihak-pihak yang telah membantu baik itu secara langsung ataupun tidak langsung saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pembuatan dan Perancangan Game Find Me Menggunakan Construct 2". Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi, Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak khususnya pembimbing skripsi ini, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Penulis,

Ragil Putra Pangestu

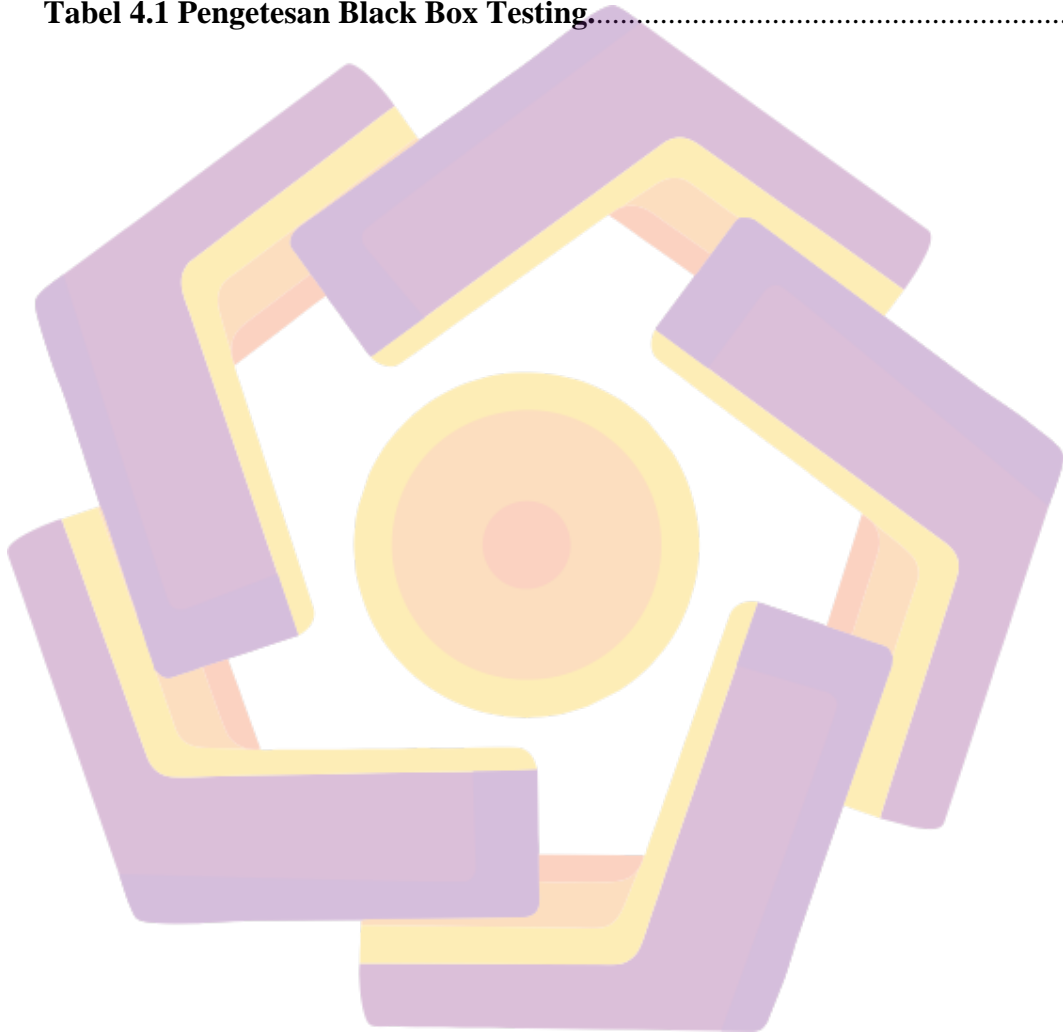
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.6 METODE PENELITIAN.....	2
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA	6

2.2	PEMBUATAN DAN PERANCANGAN.....	11
2.3	PENGERTIAN GAME.....	12
2.3.1	Pengertian Game Menurut Para Ahli.....	12
2.4	JENIS-JENIS GAME.....	13
BAB III ANALISIS & PERANCANGAN		18
3.1	ANALISIS SISTEM.....	18
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		29
4.1	IMPLEMENTASI	29
4.2	PEMBAHASAN GAME FIND ME	29
4.3	KONVERSI GAME.....	32
4.4	PEMASANGAN GAME	32
4.5	UJI COBA	32
BAB V PENUTUP.....		37
5.1	KESIMPULAN	37
5.2	SARAN	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	8
Tabel 3.1 Asset Gambar Game Find Me	21
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Construct 2	17
Gambar 3.1 Rancangan Menu Utama	24
Gambar 3.2 Rancangan Pilihan Kategori	25
Gambar 3.3 Rancangan Menu Pilih Level	25
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Gameplay	26
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Game Menang/Kalah	26
Gambar 3.6 Tampilan Pause	27
Gambar 3.7 Flowchart	28
Gambar 4.1 Tampilan menu utama game.	29
Gambar 4.2 Tampilan pemilihan kategori.	30
Gambar 4.3 Tampilan pemilihan level pada game.	30
Gambar 4.4 Tampilan Gameplay Find Me	31
Gambar 4.5 Tampilan Game Menang	31

INTISARI

Perkembangan teknologi telah berkembang dari masa ke masa. salah satunya adalah dengan munculnya berbagai game yang dapat dimainkan di berbagai perangkat, salah satunya yaitu android. Perkembangan *game* diikuti dengan kemajuan sistem operasi yang di optimalkan untuk membuat para penggunanya lebih rileks dan menyenangkan. Game merupakan jenis hiburan yang disukai oleh semua kalangan baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Game juga memiliki berbagai *genre* untuk dimainkan, salah satunya yaitu *edukasi*.

Untuk metode penelitian untuk game *find me* sendiri menggunakan metode *Indie Game Development* dan beberapa referensi game yang bernuansa edukasi. Pada pembuatan game "*Find Me*" sendiri menggunakan aset-aset gratis yang disediakan oleh freepik.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa game "*Find Me*" yang dibuat sudah memenuhi persyaratan fungsional dan tools/menu yang ada pada game "*Find Me*" ini sudah bekerja sebagaimana mestinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa game ini dapat di publikasikan keluar dengan menerapkan pembaruan-pembaruan kedepannya.

Kata Kunci: *Game, Genre, Indie Game Development, Find Me*

ABSTRACT

The development of technology has developed from time to time. one of them is the emergence of various games that can be played on various devices, one of which is android. The development of games is followed by the advancement of an operating system that is optimized to make its users more relaxed and fun. Games are a type of entertainment that is favored by all groups, both children and adults. Games also have various genres to play, one of which is education. With the educational genre, games are now also starting to be developed to become learning media.

The research method for the find me game itself uses the Indie Game Development method and several references to games with educational nuances. In making the "Find Me" game itself using free assets provided by freepik.

Based on the results of the tests that have been carried out, it shows that the "Find Me" game made has met the functional requirements and the tools / menus in the "Find Me" game are working as they should, so it can be concluded that this game can be published out by applying future updates.

Keyword: Game, Genre, Indie Game Development, Find Me