

**GAME PENGENALAN OBJEK WISATA DI DAERAH BANTUL BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**HIZKIA EFRAT BARSELEN**

**18.12.0576**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**GAME PENGENALAN OBJEK WISATA DI DAERAH BANTUL BERBASIS  
ANDROID**

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**HIZKIA EFRAT BARSELEN**

**18.12.0576**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**GAME PENGENALAN OBJEK WISATA DI DAERAH BANTUL BERBASIS  
ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**HIZKIA EFRAT BARSELEN**

18.12.0576

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21-07-2023

**Dosen Pembimbing,**

**IBNU HADI PURWANTO, M.Kom**

**NIK. 190302390**

## HALAMAN PENEGASAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

#### SKRIPSI

#### GAME PENGENALAN OBJEK WISATA DI DAERAH BANTUL BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

**Hizkia Efrat Barselen**

18.12.0576

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21-07-2023

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181

Ika Nur Fajri, M.Kom  
NIK. 190302268

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21-07-2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Hizkia Efrat Barselen  
NIM : 18.12.0576

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Game Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Bantul Berbasis Android**

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21-07-2023

Yang Menyatakan,



Nama Mahasiswa  
Hizkia Efrat Barselen

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini sehingga naskah ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya .

Penulis berharap semoga naskah ini dapat menambah pengetahuan kepada para pembaca. Namun jauh dari itu, penulis memahami bahwa naskah ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi terciptanya naskah selanjutnya yang jauh lebih baik. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Juni 2023

Hizkia Efrat Barselen



## DAFTAR ISI

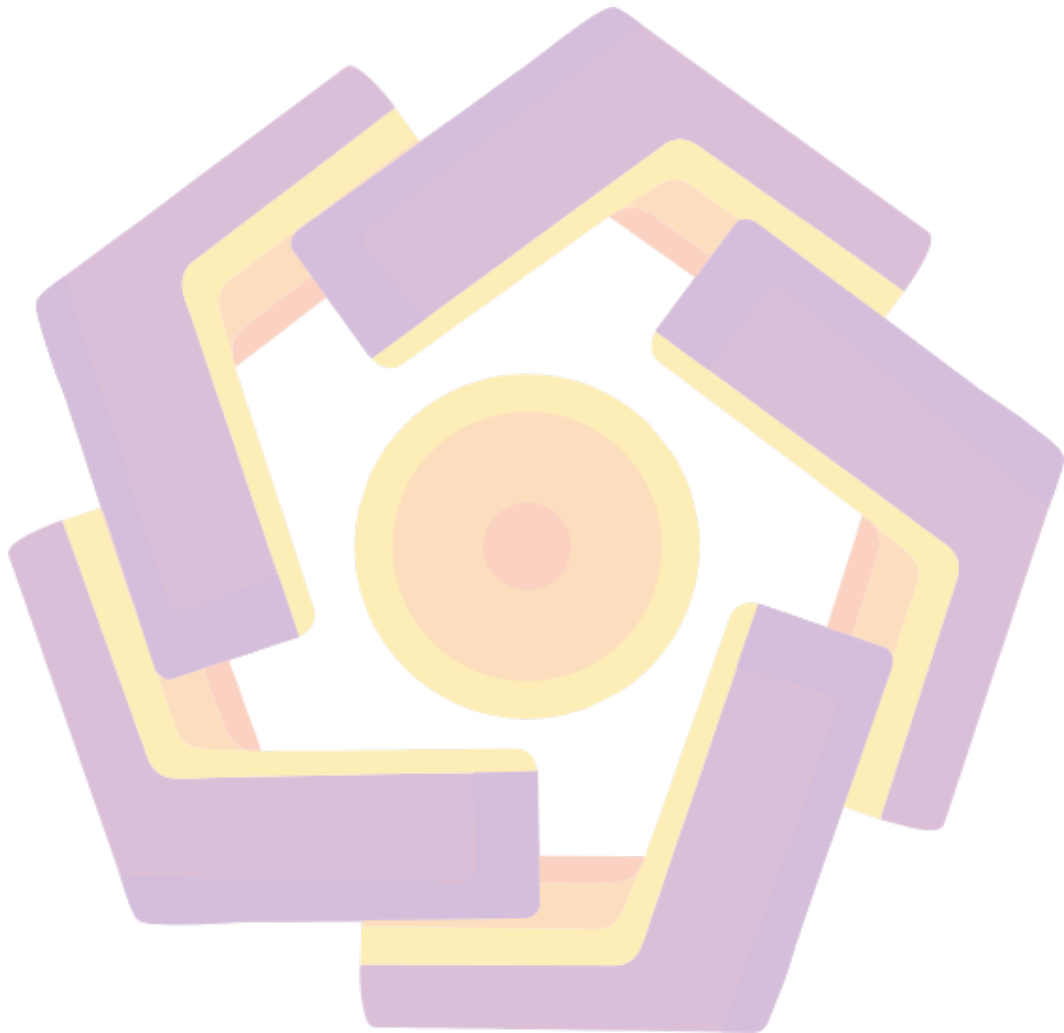
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENEGASAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Game .....	10
2.2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Android .....	11
2.2.4 Construct 2 .....	12
2.2.5 Adobe Illustrator .....	12

2.2.6	Storyboard.....	12
2.2.7	Adobe Photoshop.....	13
2.3	Kabupaten Bantul.....	13
2.3.1	Sejarah Kabupaten Bantul.....	13
2.4	Pengembangan Sistem.....	14
2.4.1	Metode MDLC.....	14
2.4.2	Alasan Pembuat Aplikasi Menggunakan Metode MDLC.....	16
2.4.3	Target Pengguna Aplikasi.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>17</b>
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.1.1	Lokasi Penelitian.....	17
3.1.2	Budaya.....	27
3.2	Alur Penelitian.....	32
3.3	Rencana Pengujian.....	34
3.4	Alat Dan Bahan.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>37</b>
4.1	Persiapan Asset Aplikasi Game.....	37
4.2	Persiapan Background Aplikasi Game.....	37
4.3	Persiapan Tombol.....	38
4.3.1	Persiapan Tombol Pada Aplikasi.....	38
4.3.2	Persiapan Tombol Pada Game.....	39
4.4	Persiapan Audio Aplikasi Game.....	41
4.5	Tampilan Aplikasi Game.....	41
4.5.1	Tampilan Splash Screen/ Loading.....	41
4.5.2	Tampilan Opening.....	41



4.5.3	Tampilan Main Menu.....	42
4.5.4	Tampilan Menu Wisata.....	42
4.5.5	Tampilan Deskripsi Wisata.....	43
4.5.6	Tampilan Menu Budaya.....	43
4.5.7	Tampilan Deskripsi Budaya.....	43
4.5.8	Tampilan Menu Tentang.....	44
4.5.9	Tampilan Menu Games.....	44
4.5.10	Tampilan Menu Games Tebak-tebakan.....	44
4.5.11	Tampilan Games Tebak Tebakan.....	45
4.5.12	Tampilan Menu Games Susun Kata.....	45
4.5.13	Tampilan Games Susun Kata.....	45
4.6	Hasil Pengujian Perangkat Device.....	46
4.7	Dasar Teori Kuesioner.....	46
4.7.1	Tujuan Kuesioner.....	47
4.7.2	Target Kuesioner.....	47
4.8	Implementasi Kepada Pengguna Dan Ahli.....	47
4.8.1	Pengujian Kepada Pengguna.....	47
4.8.1.1	Pengujian Untuk Umum.....	48
4.8.1.2	Pengujian Untuk Dinas Pariwisata Bantul.....	49
4.8.2	Pengujian Kepada Ahli.....	49
4.8.3	Penilaian Aplikasi.....	49
4.8.4	Hasil Dari Survey Kuesioner.....	54
4.8.5	Aspek Penilaian Aplikasi.....	57
4.8	Hasil Dan Pembahasan.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>64</b>

5.1	Kesimpulan.....	64
5.5	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Tabel Kuisisioner Ahli.....	34
Tabel 3.2 Tabel Kuisisioner Pengguna.....	35
Tabel 3.3 Hardware.....	36
Tabel 3.4 Software.....	36
Tabel 4.1 Persiapan Tombol Aplikasi.....	38
Tabel 4.2 Persiapan Tombol Game.....	39
Tabel 4.3 Persiapan Audio Aplikasi Game.....	41
Tabel 4.4 Pengujian Blackbox Perangkat Device.....	46
Tabel 4.5 Skor Skala Likert.....	58
Tabel 4.6 Pertanyaan Penilaian Aplikasi.....	58
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Terhadap Aplikasi Dari Pengguna Umum dan Dari Pengguna Dinas Pariwisata Bantul.....	60
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Terhadap Aplikasi Dari Ahli Penguji.....	62

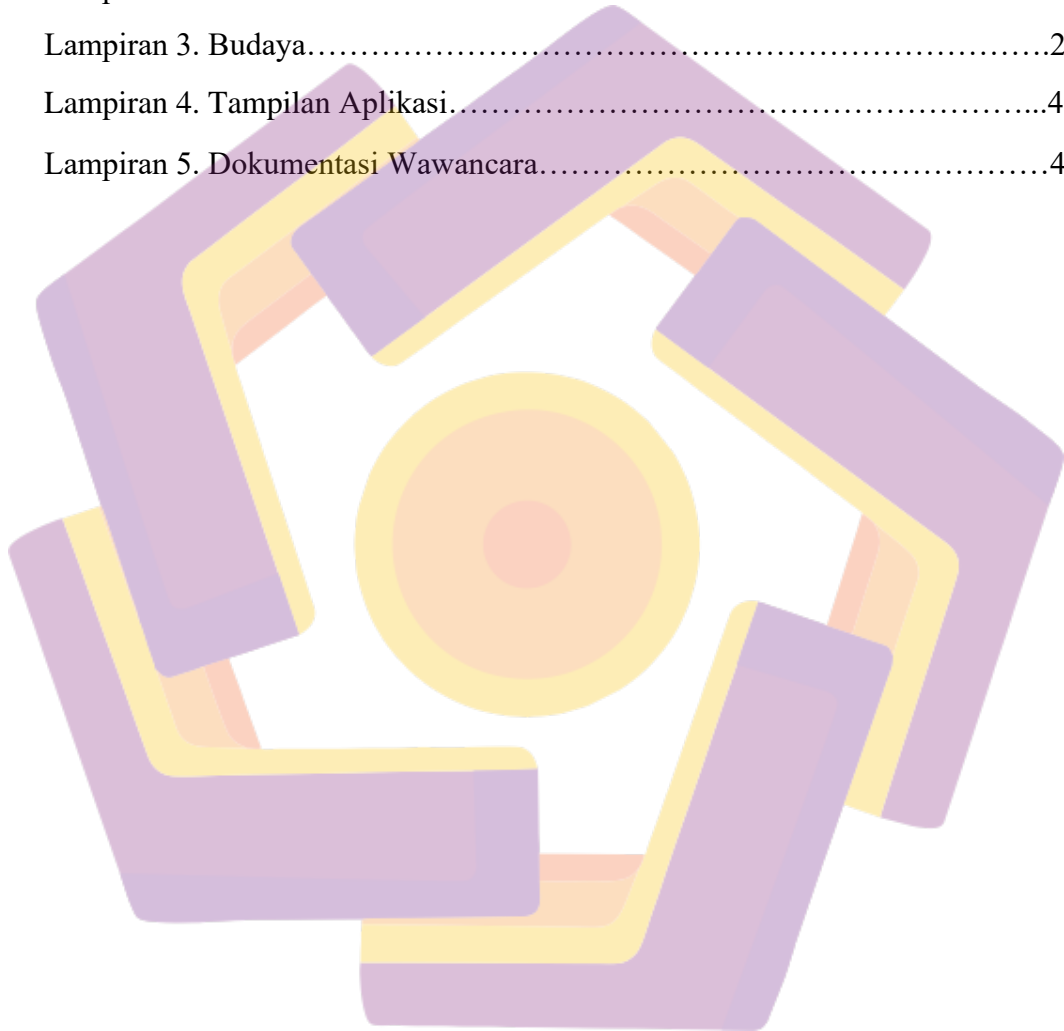
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 3.1 Laguna Depok .....	17
Gambar 3.2 Edum Park Tegaldowo .....	18
Gambar 3.3 Lembah Oya Kedungjati .....	19
Gambar 3.4 Puncak Becici.....	19
Gambar 3.5 Gumuk Pasir.....	20
Gambar 3.6 Pinus Pengger.....	21
Gambar 3.7 Taman Batu Kapal.....	22
Gambar 3.8 Puncak Sosok .....	22
Gambar 3.9 Rumah Hobbit .....	23
Gambar 3.10 Puncak Kebun Buah Mangunan.....	24
Gambar 3.11 Pantai Parangtritis .....	25
Gambar 3.12 Goa Selarong.....	26
Gambar 3.13 Kupatan Jolosutryo.....	27
Gambar 3.14 Maulud Jawi .....	28
Gambar 3.15 Nguras Enceh .....	29
Gambar 3.16 Cembengan.....	29
Gambar 3.17 Pewarna Alami .....	30
Gambar 3.18 Sate Klathak .....	31
Gambar 3.19 Alur Penelitian .....	32
Gambar 4.1 Menu Opening, Wisata, Main Menu, Games.....	37
Gambar 4.2 Menu Tentang .....	38
Gambar 4.3 Menu Budaya .....	38
Gambar 4.4 Tampilan Splash Screen/Loading .....	41
Gambar 4.5 Tampilan Opening.....	41
Gambar 4.6 Tampilan Main Menu.....	42
Gambar 4.7 Tampilan Menu Wisata .....	42
Gambar 4.8 Tampilan Menu Wisata .....	42
Gambar 4.9 Tampilan Deskripsi Wisata .....	43
Gambar 4.10 Tampilan Menu Budaya.....	43
Gambar 4.11 Tampilan Deskripsi Budaya.....	43

Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang .....	44
Gambar 4.13 Tampilan Menu Games .....	44
Gambar 4.14 Tampilan Menu Games Tebak-tebakan .....	44
Gambar 4.15 Tampilan Games Tebak-tebakan.....	45
Gambar 4.16 Tampilan Menu Games Susun Kata.....	45
Gambar 4.17 Tampilan Games Susun Kata .....	45
Gambar 4.18 Dokumentasi Wawancara 1.....	48
Gambar 4. 19 Dokumentasi Wawancara 2.....	48
Gambar 4.20 Dokumentasi Wawancara 3.....	48
Gambar 4.21 Kuesioner Pengujian Ahli .....	50
Gambar 4.22 Panduan Mengisi Kuesioner .....	50
Gambar 4.23 Jawaban Ahli 1 .....	51
Gambar 4.24 Jawaban Ahli 2.....	51
Gambar 4.25 Data Diri Pengguna .....	52
Gambar 4.26 Panduan Mengisi Kuesioner .....	52
Gambar 4.27 Pertanyaan Untuk Ahli 1 .....	53
Gambar 4.28 Pertanyaan Untuk Ahli 2.....	53
Gambar 4.29 Hasil Pertanyaan 1.....	54
Gambar 4.30 Hasil Pertanyaan 2.....	54
Gambar 4.31 Hasil Pertanyaan 3.....	55
Gambar 4.32 Hasil Pertanyaan 4.....	55
Gambar 4.33 Hasil Pertanyaan 5.....	55
Gambar 4.34 Hasil Pertanyaan 6.....	56
Gambar 4.35 Hasil Pertanyaan 7.....	56
Gambar 4.36 Hasil Pertanyaan 8.....	56
Gambar 4.37 Hasil Pertanyaan 9.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Kabupaten Bantul.....	13
Lampiran 2. Lokasi Penelitian.....	17
Lampiran 3. Budaya.....	26
Lampiran 4. Tampilan Aplikasi.....	40
Lampiran 5. Dokumentasi Wawancara.....	46



## INTISARI

*Seiring meningkatnya turis-turis dari luar Yogyakarta dan banyak turis menggunakan smartpone untuk mengetahui sebuah lokasi dan foto sebuah tempat wisata , maka pada kasus ini saya berusaha membantu para turis tersebut untuk mengetahui beberapa wisata yang ada di bantul agar para turis tersebut bisa mengetahui lebih jelas apa saja wisata yang ada di daerah tersebut lewat sebuah game. Dengan meningkatnya pengguna Smartphone , Maka saya memilih untuk mengimplementasikan kasus ini pada platfrom android. Salah satu cara untuk mengatasi ini adalah dengan membuat game wisata tentang bantul. Proses jalannya game ini nantinya turis akan mencari-cari tempat wisata yang menarik kemudian ketika dapat wisata yang ingin diketahui akan ada info deskripsi serta foto yang akan di tampilkan pada wisata yang ingin dikunjungi tersebut . lewat game ini diharapkan akan lebih mudah untuk mengetahui wisata-wisata yang ada di daerah bantul tersebut lewat sebuah game berbasis android ini*



## ABSTRACT

*Along with the increasing number of tourists from outside Yogyakarta and many tourists use smartphones to find out the location and photos of tourist attractions, so in this case I try to help these tourists to find out some of the tours in Bantul so that tourists can find out more clearly what tours are in Bantul. the area through a game. With Smartphone users, I chose to implement this case on the Android platform. One way to overcome this is to make a travel game about Bantul. In the process of the location of this game, tourists will look for interesting tourist attractions and then when it can be known there will be tourist info and photos that will be displayed on those who want to visit. With this game, it is hoped that it will be easier to find out the tours in the Bantul area through this Android based game*

