

**PEMBUATAN GAME POSTMAN ON THE WAY MENGGUNAKAN  
CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**

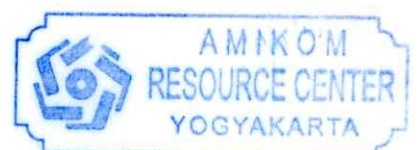


disusun oleh

**M Fitra Adhiasa Zain**

**13.11.7172**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PEMBUATAN GAME POSTMAN ON THE WAY MENGGUNAKAN  
CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
**M Fitra Adhiasa Zain**  
13.11.7172

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME POSTMAN ON THE WAY MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M. Fitra Adhiasa Z.**

13.11.7172

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME POSTMAN ON THE WAY MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**M. Fitra Adhiasa Z.**

**13.11.7172**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Februari 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
NIK. 190302128

**Sumarni Adi, S.Kom, M.CS.**  
NIK. 190302256



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Februari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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 orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 28 Februari 2019



Moch Fitra Adhiasa Z  
13.11.7172

## MOTTO

Saat Sedang Sendiri Itulah Allah Sedang Menemanimu

- Penulis -

Anggaplah Komentar Negatif Dari Orang Itu Adalah Kritik Untuk  
Membuatmu Lebih Baik

- Penulis -

Kesuksesan Dan Kegagalan Itu Membutuhkan Waktu Yang Panjangnya  
Sama

- Mario Teguh -

Bekerja Keras dan Bersikap Baiklah, Hal Luar Biasa Akan Terjadi.

-Conan O' Brien-

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan teruntuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yang sungguh luar biasa hingga saat ini.
2. Kedua orang tua saya (**Bapak Mursalin dan Ibu Fitriarningsih**) yang telah merawat, mendidik, memfasilitasi serta memberikan kasih sayang yang begitu luar biasa.
3. Untuk satu-satunya saudariku Najwa Ajrina Sabila Zain terima kasih untuk terus mendukung dan mendoakan.
4. Keluarga **13 S1-TI-06** terima kasih telah memberikan banyak dukungan serta doa, dan memberikan kenangan pada masa kuliah.
5. Sedulur Grup Lambe Uwuh (**Alwi, Rizky, Dadit, Wahyu, Made, Geovan, Taufiq, Hendar, Fauzi, Ardi ks, Marwan, Fitra, Thofa, Wawan, Haqi, Danang, Ibnu, Oi, Bima dan Dennim**).
6. Teman dari Perum Puspa Indah RT 09 **Nathoenk** dan **Makky** atas bantuan saat pengerjaan Skripsi ini.
7. Khusus untuk Teman Baik Saya **Rifqi** dan **Marwan** yang sudah setia mendukung serta membantu begadang dan menemani saat pembuatan Skripsi.
8. Dan terimakasih banyak untuk semua yang turut serta membantu dalam proses pengerjaan Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
4. Segenap Dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Rekan 13-S1-TI-06 yang memberikan banyak dukungan dan berbagai pengalaman.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 28 Februari 2019



Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Definisi Game.....	7
2.2.2	Jenis-Jenis Game.....	7
2.2.3	Rating Game.....	9
2.2.4	Game Design Document.....	9
2.3	Teori Perancangan.....	15
2.3.1	Flowchart.....	15
2.4	Metode Pengembangan Game.....	16
2.4.1	Pitch (Konsep Awal).....	16
2.4.2	Pre-Production.....	17
2.4.3	Main Production.....	17
2.4.4	Alpha Testing.....	17
2.4.5	Beta Testing.....	17
2.4.6	Distribution.....	18
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
2.5.1	Scirra Construct 2.....	18
2.5.2	CorelDraw X6.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>20</b>
3.1	Gambaran Umum.....	20
3.2	Target Rating.....	20
3.3	Target Platform.....	20
3.4	Story.....	21
3.5	Gameplay.....	21
3.6	Level.....	21
3.7	Scoring.....	23

3.8	Control.....	24
3.9	Karakter.....	24
3.9.1	Game Mechanic.....	26
3.9.2	Background.....	27
3.10	Audio.....	29
3.11	Struktur Navigasi.....	30
3.12	Mock-Up.....	31
3.12.1	Design Menu.....	31
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>35</b>
4.1	Implementasi.....	35
4.1.1	Pembuatan Tampilan dan Listing Program.....	35
4.1.2	Interface Game.....	36
4.1.3	Game Screen.....	36
4.2	Listing Program.....	41
4.2.1	Pergerakan Postman.....	41
4.2.2	Postman Menyentuh Musuh.....	42
4.2.3	Postman Mendapat Surat.....	43
4.2.4	Event Audio Game.....	44
4.3	Pengujian.....	44
4.4	Publishing Game.....	47
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>54</b>
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>56</b>



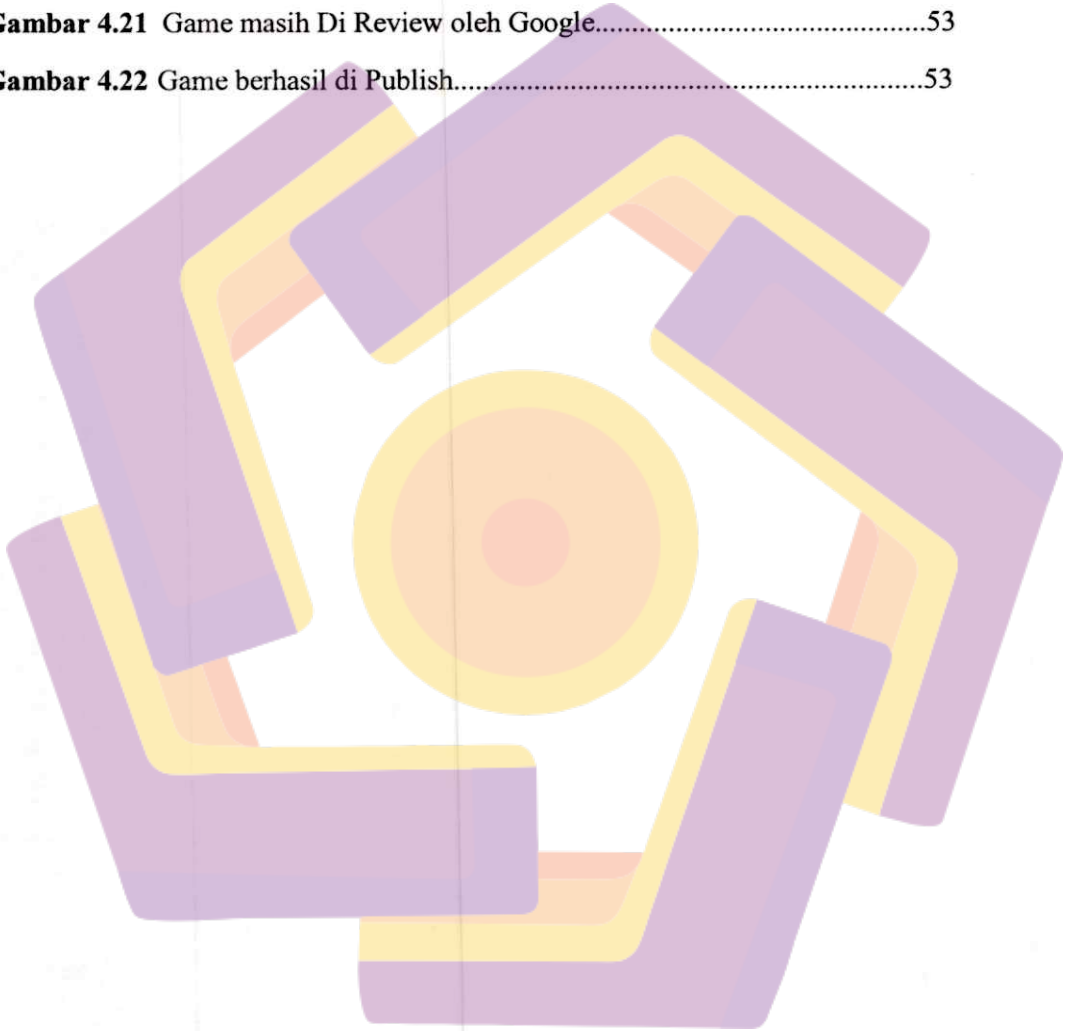
## Daftar Tabel

Tabel 2.1	Rating Game.....	9
Tabel 2.2	Tabel Flowchart.....	15
Tabel 3.1	Karakter.....	25
Tabel 3.2	Game Mechanic.....	26
Tabel 3.3	Background.....	28
Tabel 3.4	Audio.....	29
Tabel 4.1	Tabel Data Pengujian Black Box.....	45

## Daftar Gambar

<b>Gambar 2.1</b>	Game Development Life Cycle.....	16
<b>Gambar 3.1</b>	Struktur Navigasi.....	31
<b>Gambar 3.2</b>	Tampilan Main Menu.....	32
<b>Gambar 3.3</b>	Tampilan Level.....	33
<b>Gambar 3.4</b>	Tampilan Pengaturan.....	33
<b>Gambar 3.5</b>	Tampilan Game.....	34
<b>Gambar 4.1</b>	Tampilan Interface Game Postman On the Way.....	36
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan Level 1 Game Postman On the Way.....	37
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Level 2 Game Postman On the Way.....	37
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Level 3 Game Postman On the Way.....	38
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan Level 4 Game Postman On the Way.....	38
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan Level 5 Game Postman On the Way.....	39
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Level 6 Game Postman On the Way.....	40
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Level Bonus 1 Game Postman On the Way.....	40
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan Level Bonus 2 Game Postman On the Way.....	41
<b>Gambar 4.10</b>	Event Pergerakan Postman.....	42
<b>Gambar 4.11</b>	Event Postman Menyentuh Musuh.....	43
<b>Gambar 4.12</b>	Event Postman Mendapat Surat.....	43
<b>Gambar 4.13</b>	Event Audio Game.....	44
<b>Gambar 4.14</b>	Detail Produk.....	48
<b>Gambar 4.15</b>	Input Capture yang Dibutuhkan.....	49
<b>Gambar 4.16</b>	Rating Konten.....	50
<b>Gambar 4.17</b>	Kuisisioner.....	50

**Gambar 4.18** Menu Rilis Aplikasi.....51  
**Gambar 4.19** Catatan Rilis.....51  
**Gambar 4.20** Konfirmasi Perilisan Game.....52  
**Gambar 4.21** Game masih Di Review oleh Google.....53  
**Gambar 4.22** Game berhasil di Publish.....53



## INTISARI

Dunia game saat ini berkembang sangat pesat seiring kemajuan teknologi yang ada. Game yang ada untuk anak-anak bahkan orang dewasa sekaligus kini tersedia banyak dari yang berbayar ataupun gratis. Game sebagai media hiburan sangat membantu mengembalikan keceriaan saat kita jenuh dan merasa bosan.

Jenis game bermacam – macam mulai dari adventure, fighting, racing, shooting, simulation, sport, strategy dan masih banyak lagi lainnya. Salah satu jenis game yang cukup menantang yaitu adventure, game adventure sering kali berkaitan dengan rintangan, dimana rintangan yang ada harus dipecahkan secara cepat, tepat dan akurat.

Atas dasar itulah game Postman On the Way bergenre Adventure sebagai media hiburan yang bermanfaat, menarik, mudah dimainkan dan bisa mengasah kecepatan reflek bagi pemainnya.

**Kata Kunci:** Game, Mobile, Android, Postman On the Way.



## **ABSTRACT**

*The game world is currently growing very rapidly as technology advances exist. There are games that are available for children other than adults, many of which are paid or free. Games as a medium of entertainment really help restore joy when we are bored and feel bored.*

*Types of games vary from adventure, fighting, racing, shooting, simulation, sport, strategy and many more. One type of game that is quite adventurous, namely adventure, adventure games are often related to obstacles, where obstacles must be solved quickly, precisely and accurately.*

*On that basis, the Postman On the Way game called Adventure is a useful, interesting, easy to play entertainment media and can sharpen the reflex speed of its players.*

**Keywords:** : Game, Mobile, Android, Postman On the Way.