

Pembuatan Game Puzzle
"Mengenal Nama-Nama Rumah Adat Di Indonesia"

SKRIPSI



di susun oleh

Bayu winarko

19.22.2341

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

2020

"Mengenal Nama-Nama Rumah Adat Di Indonesia"

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi**



di susun oleh

Bayu winarko

19.22.2341

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKIVARTA

2020

PERSUTUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Game Puzzle

"Mengenal Nama-Nama Rumah Adat Di Indonesia"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Winarko

19.22.2341

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Game Puzzle

"Mengenal Nama-Nama Rumah Adat Di Indonesia"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Winarko

19.22.2341

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

Muhammad Rudyanto Arief, M.T.

NIK. 190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

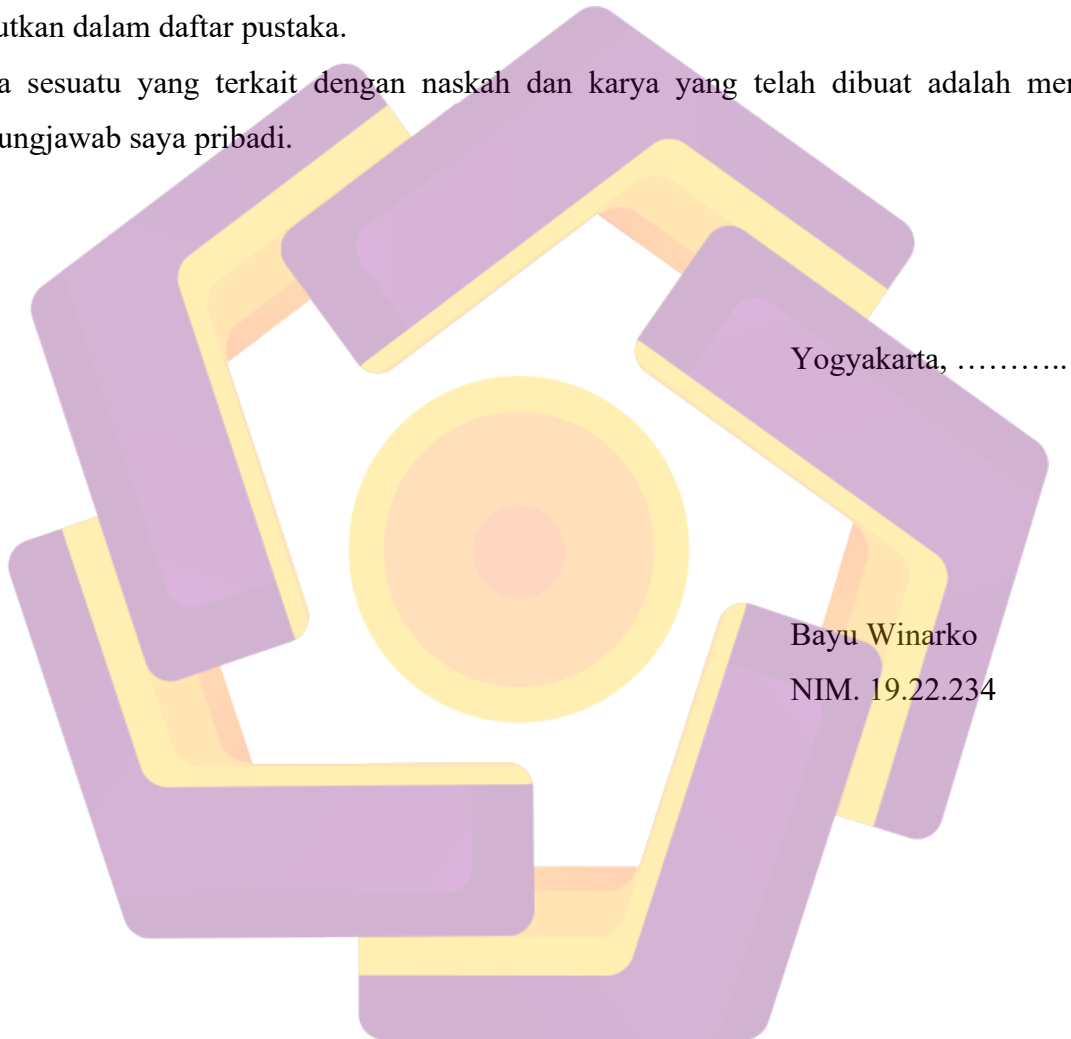
Tanggal 25 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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.

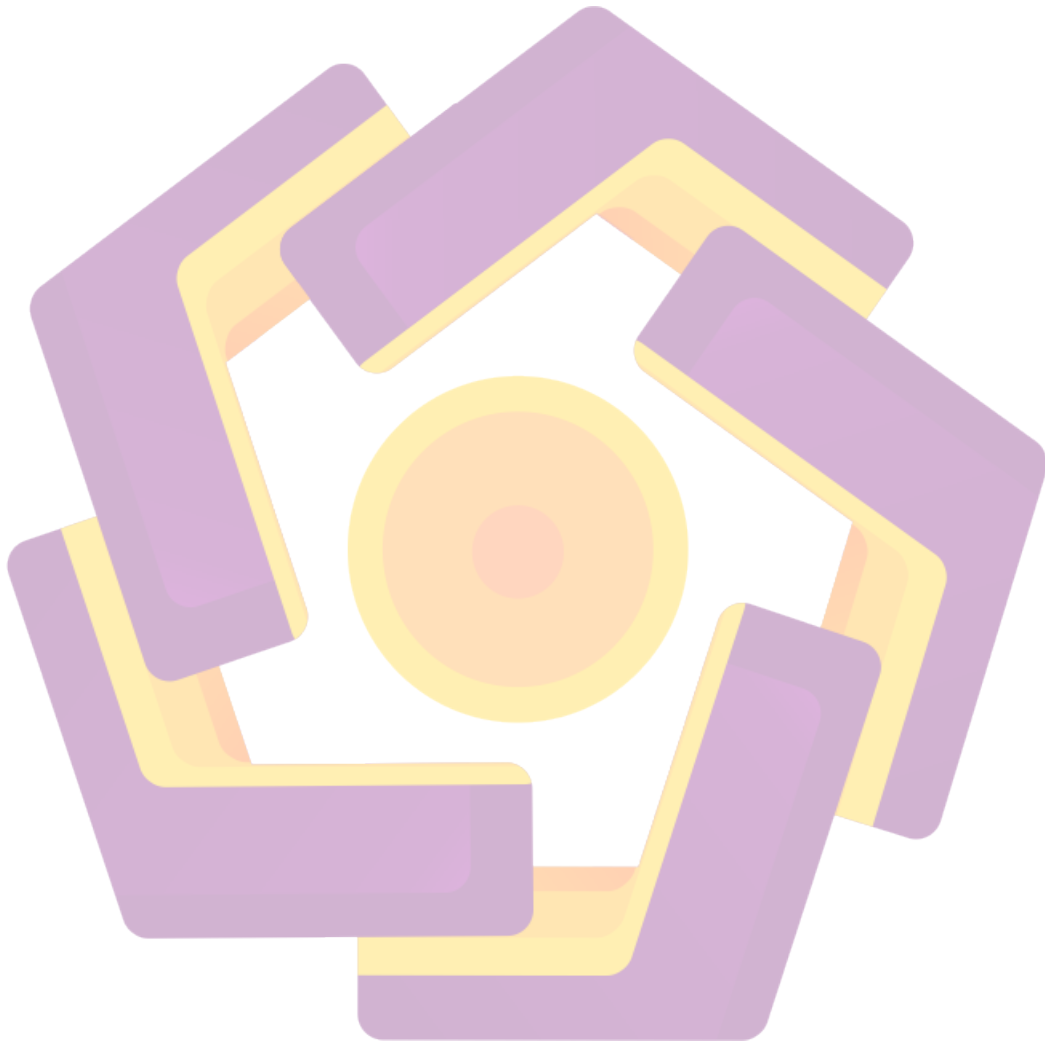


MOTTO

“Kamu tidakbisa selalu membuat orang lain bahagia”

“Time is relative, its only worth depends upon what we do as it is passing”

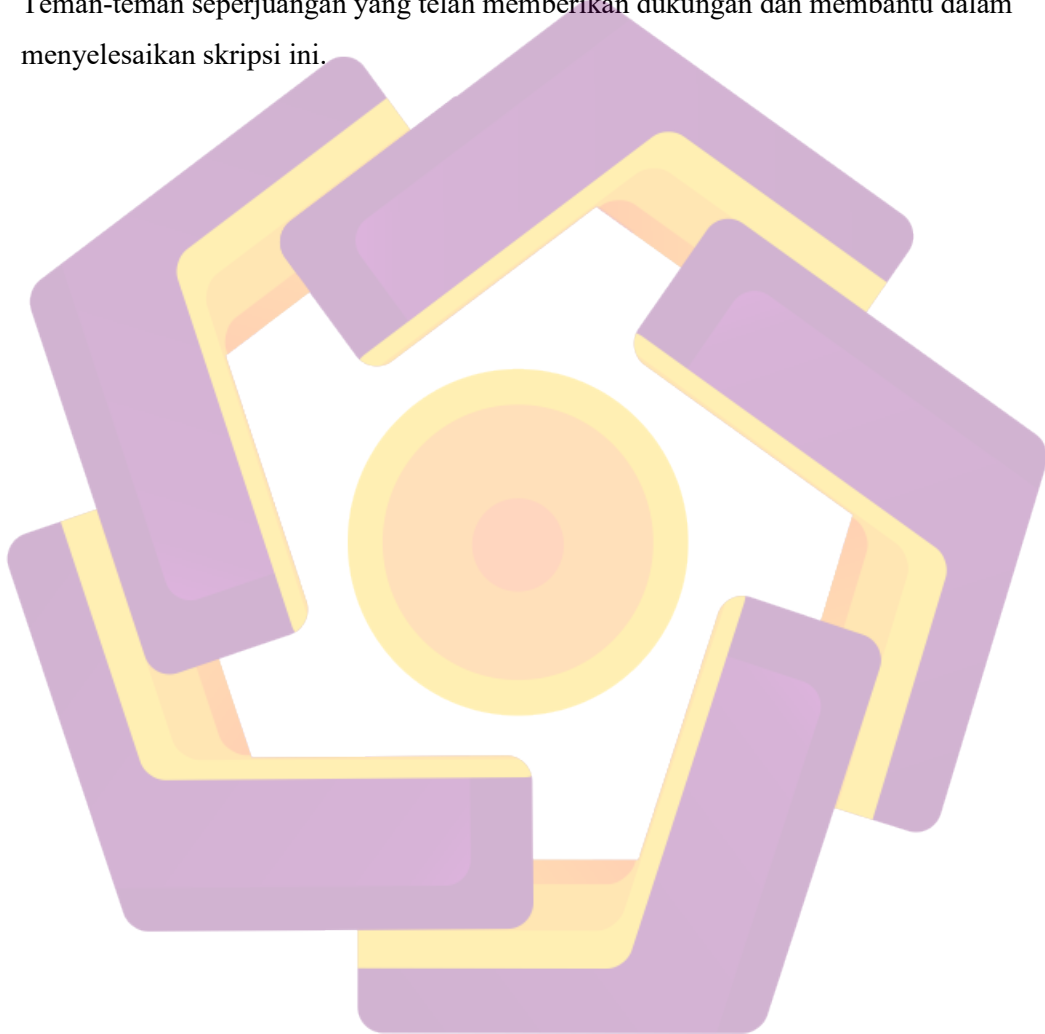
(Albert Einstein)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa, skripsi merupakan bentuk syukur atas ilmu yang dikaruniakan kepada saya.
2. Orang tua yang telah mendidik, mengajarkan saya agar dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat serta selalu memberi doa dan dukungan terhadap saya.
3. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan atas nikmat Tuhan Yang Maha Esa (YME). Di mana Tuhan YME telah memberikan anugerah dan karunia-Nya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Website E-Commerce Pada Toko Sepatu Perintis”.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Kelancaran penulisan skripsi ini selain atas kehendak Tuhan, juga berkat dukungan pembimbing, orang tua dan kawan-kawan. Untuk itulah saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.
6. Demikianlah ucapan terima kasih saya ucapkan. Mohon maaf apabila skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

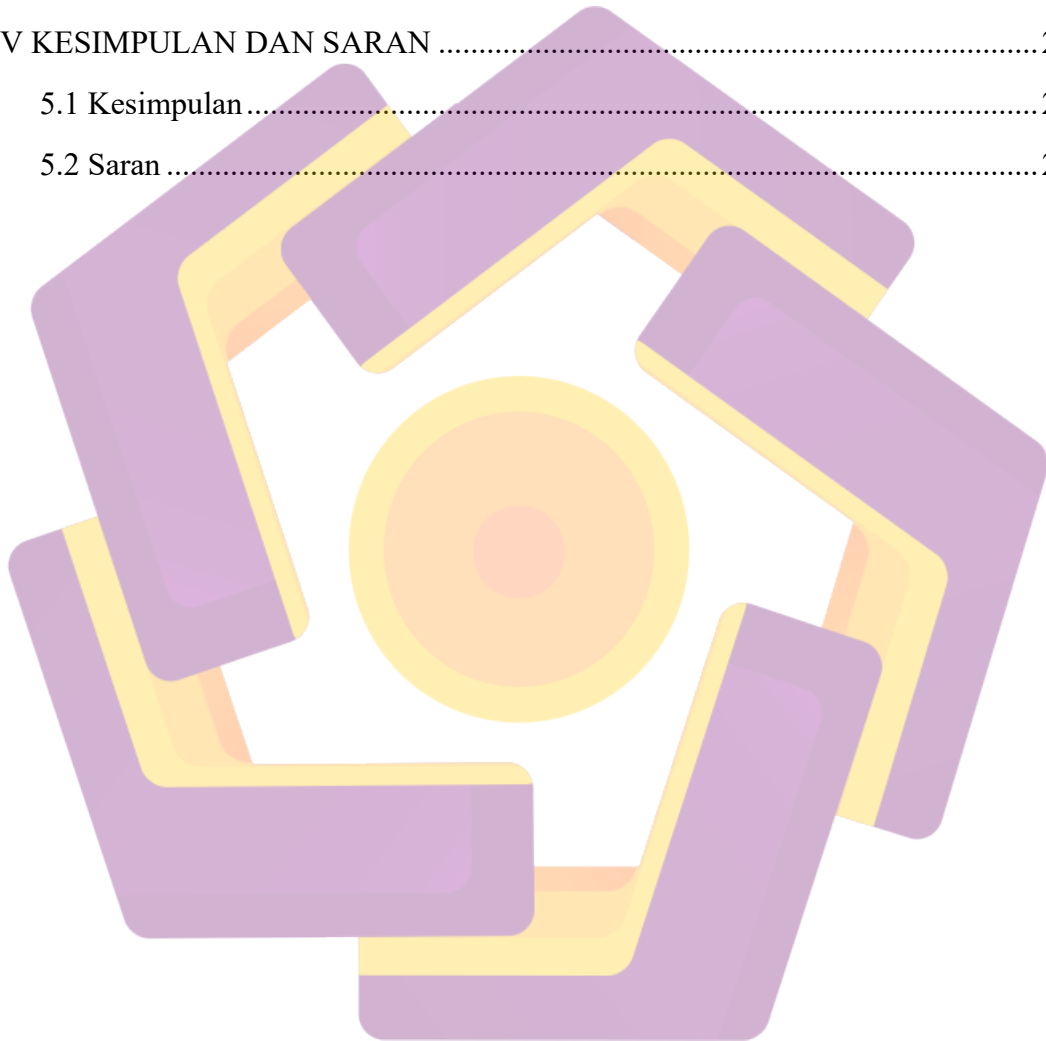
Yogyakarta,

Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
INTISARI	XII
ABSTRACT	XIII
BAB 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 Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Daftar Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	5
2.3 Rumah Adat	6
2.4 Metodologi Pengembangan ADDIE	7
2.5 Analisis Kebutuhan	7
2.6 Metode Pengujian	8
BABA III ANALISIS DAN PERANCANGAN	11

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	11
3.2 Perancangan Aplikasi	13
3.3 Perancangan Tampilan Antar Muka	14
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Implementasi.....	17
4.2 Pembahasan	23
4.3 Uji Coba Game	26
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	28
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran	28



DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Perangkat Keras	12
Tabel 3.2 Perangkat Lunak	12
Tabel 3.3 Deskripsi Konsep	13
Tabel 4.1 Daftar Aset Yang Di Buat.....	17
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Black Box Testing	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	6
Gambar 2.2 Teks.....	7
Gambar 2.3 Image.....	7
Gambar 2.4 Audio.....	8
Gambar 2.5 Video.....	8
Gambar 2.6 Animation.....	9
Gambar 2.7 Struktur Linier.....	9
Gambar 2.8 Struktur Hierarki	10
Gambar 2.9 Struktur Menu	10
Gambar 2.10 Struktur Jaringan.....	11
Gambar 2.11 Struktur Kombinasi (hybrid).....	12
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	14
Gambar 3.2 Menu Awal.....	15
Gambar 3.3 Menu Bermain.....	15
Gambar 3.4 Menu Puzzle.....	16
Gambar 4.1 Pembuatan Background	20
Gambar 4.2 Pembuatan Sprite	21
Gambar 4.3 Pembuatan Sheet.....	21
Gambar 4.4 Pembuatan Behaviors.....	22
Gambar 4.5 Pembuatan Room Game.....	22
Gambar 4.6 Export Game	23
Gambar 4.7 Menu Awal.....	24
Gambar 4.8 Menu Bermain.....	25
Gambar 4.9 Tampilan Puzzle.....	26

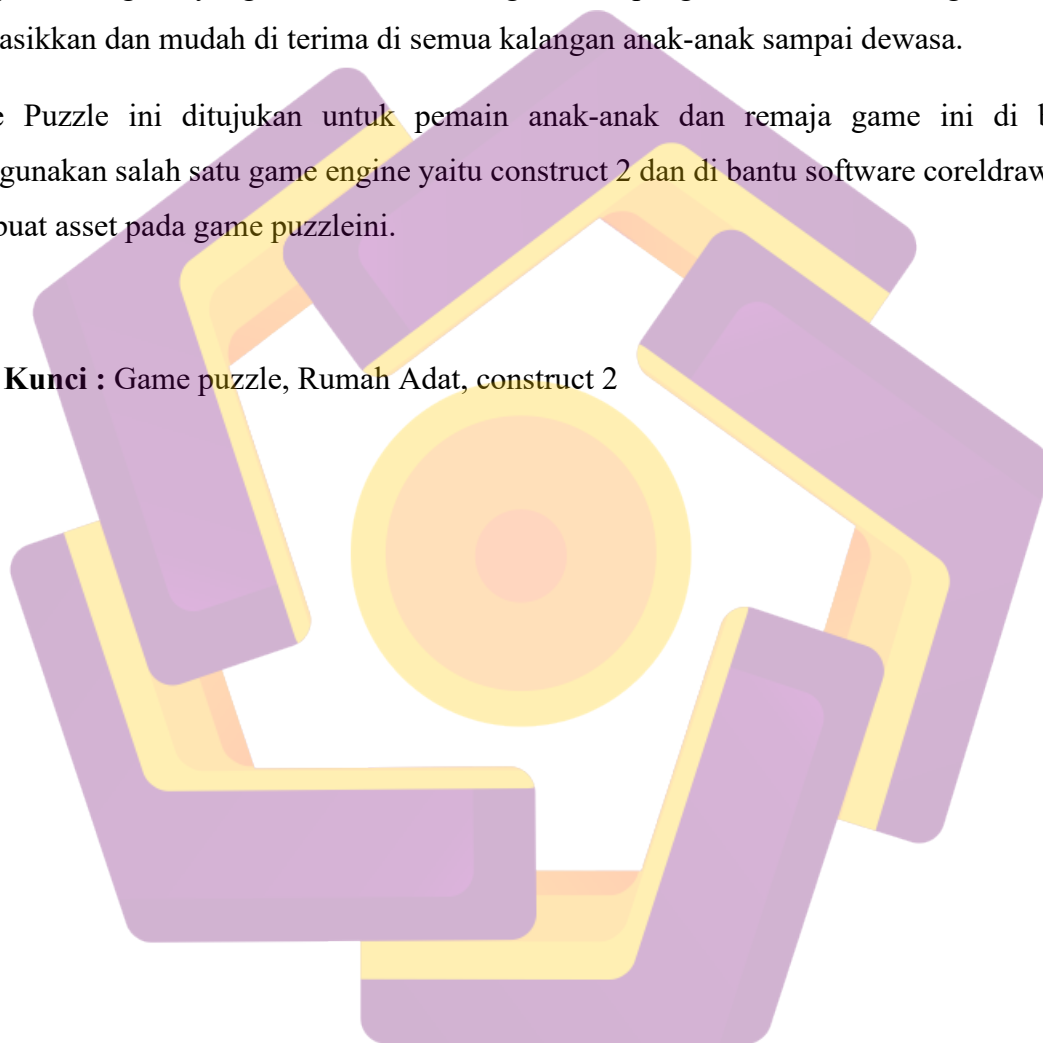
NTISARI

Skripsi ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang nama-nama rumah adat dan fakta-fakta menarik dari rumah adat tersebut, game ini berbentuk puzzle dimana pemain perlu menyusun gambar dengan tepat.

Mengenalkan nama-nama rumah adat yang ada di Indonesia dengan menggunakan media game merupakan langkah yang efektif untuk mengenalkan pengetahuan umum dengan cara yang mengasikkan dan mudah di terima di semua kalangan anak-anak sampai dewasa.

Game Puzzle ini ditujukan untuk pemain anak-anak dan remaja game ini di bangun menggunakan salah satu game engine yaitu construct 2 dan di bantu software coreldraw untuk membuat asset pada game puzzle ini.

Kata Kunci : Game puzzle, Rumah Adat, construct 2



ABSTRACT

This thesis aims to provide education to the public about the names of traditional houses and interesting facts from these traditional houses. This game is in the form of a puzzle where players need to compose pictures correctly.

Introducing the names of traditional houses in Indonesia using game media is an effective step to introduce general knowledge in a fun and easy way to be accepted by all children until adults.

This puzzle game is intended for children and teenagers. This game is built using one of the game engines, namely construct 2 and is assisted by the CorelDraw software to create assets in this puzzle game.

Keywords: Puzzle game, traditional house, construct 2

