

**PEMBUATAN *GAME* TEKA-TEKI SANTRI
DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH AL MUHSIN**

SKRIPSI



disusun oleh

Wiji Makrifati Solikhah

18.22.2037

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN *GAME* TEKA-TEKI SANTRI
DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH AL MUHSIN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wiji Makrifati Solikhah

18.22.2037

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME TEKA-TEKI SANTRI
DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH AL MUHSIN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiji Makrifati Solikhah

18.22.2037

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2020

Dosen Pembimbing



Anggit Dwi Hartanto, M. Kom.
NIK. 1903002163

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME TEKA-TEKI SANTRI DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH AL MUHSIN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiji Makrifati Solikhah

18.22.2037

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Hartatik, ST.MCs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Maret 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN

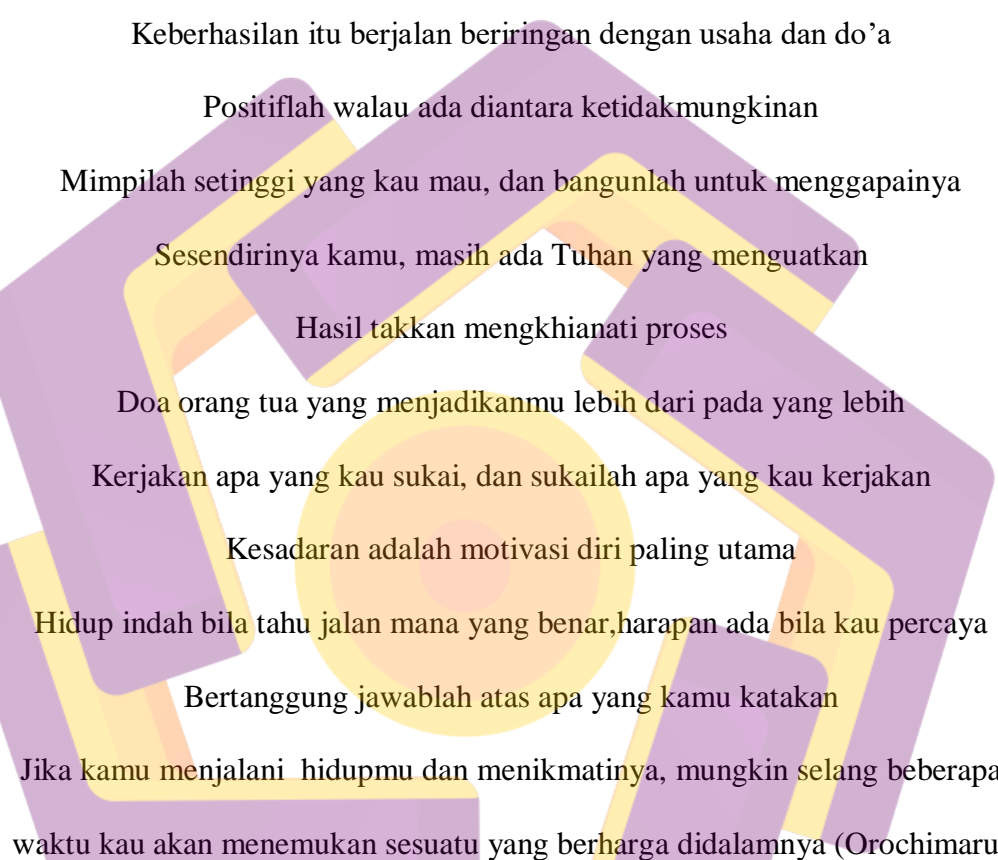
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Maret 2020

METERAI
TEMPEL
304CZAHF33023857
6000
DISKONTRAKSI
NIM 18.22.2037

MOTTO



Yakin adalah jawaban dari keraguan
Tatap apa yang didepan mata untuk melangkah ke depanan
Pengalaman adalah guru yang tak ternilai
Keberhasilan itu berjalan beriringan dengan usaha dan do'a
Positiflah walau ada diantara ketidakmungkinan
Mimpilah setinggi yang kau mau, dan bangunlah untuk menggapainya
Sesendirinya kamu, masih ada Tuhan yang menguatkan
Hasil takkan mengkhianati proses
Doa orang tua yang menjadikanmu lebih dari pada yang lebih
Kerjakan apa yang kau sukai, dan sukailah apa yang kau kerjakan
Kesadaran adalah motivasi diri paling utama
Hidup indah bila tahu jalan mana yang benar, harapan ada bila kau percaya
Bertanggung jawablah atas apa yang kamu katakan
Jika kamu menjalani hidupmu dan menikmatinya, mungkin selang beberapa waktu kau akan menemukan sesuatu yang berharga didalamnya (Orochimaru)

PERSEMBAHAN



“Segala Puji Bagi Allah”

Puji syukur kepada Allah Ta’ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya-Nya sehingga memberikan kemudahan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, kemudian tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad Sallaullahu’alaihiWaSallam dan serta paraumatnya.

Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. **Bapak Darmadi dan Ibu Sukanah** selaku orang tua yang tiada pernah lelah untuk mendo’akan , yang mendukung serta yang sudah bekerja keras untuk anaknya dan **Keluarga** tersayang Semoga Allah selalu memberkahi dan senantiasa di beri kebahagiaan dunia dan akhirat .Aamiin.
2. **Abah Kyai Haji Nasrul Hadi** dan keluarga untuk barokah ilmu dan bimbingannya.
3. **Kepada saya sendiri Wiji Makrifati Solikhah**, terimakasih sudah berjuang sampai di titik ini.
4. **Bapak Anggit Dwi Hartanto M.Kom**, selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar dan membimbing saya dalam mengerjakan Skripsi hingga selesai dengan baik.
5. **Keluarga Besar 18. S1 TRansfer 01**, yang selalu membuatku rindu untuk masuk kelas karna canda tawa yang telah kita lewati bersama. Semoga kita selalu di berkahi oleh Allah SWT dalam setiap langkah yang kita ambil.
6. **Segenap Dosen Universitas Amikom**, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta dapat membantu pada saat perkuliahan di Universitas Amikom ini.
7. **Segenap teman-teman di Pondok Pesantren Salafiyah Al Muhsin** yang telah memberikan dorongan semangat serta doa dan pengalamannya,

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rizki berkah melimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : PEMBUATAN GAME TEKA TEKI SANTRI DI PONDOK PESANTREN SAAFIYAH AL MUHSIN. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

- 1 Bapak Prof. Drs. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- 3 Bapak Mei Kurniawan selaku Dosen Wali 18 S1 Transfer
- 4 Bapak Anggit Dwi Hartanto , M.kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Wassalamu'alaikum wr, wb.

Yogyakarta, 17 Maret 2020

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
PERNYATAAN KEASLIAN	IV
MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	4

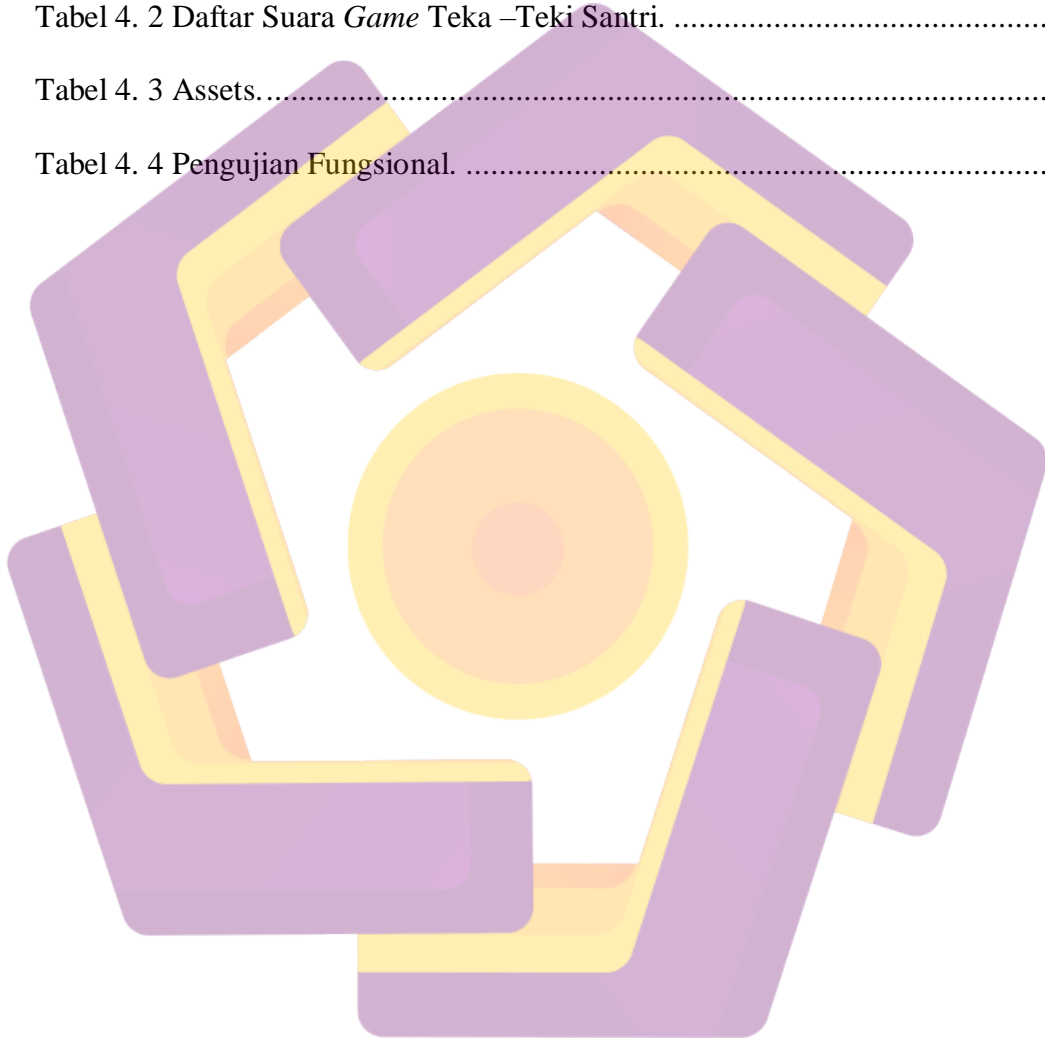
1.6.1	<i>Metode Pengumpulan Data</i>	4
1.6.2	<i>Metode Analisis</i>	4
1.6.3	<i>Metode Perancangan Game</i>	5
1.6.4	<i>Metode Pembuatan Game</i>	5
1.6.5	<i>Metode Pengujian Game</i>	5
1.6	SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2	DEFINISI <i>GAME</i>	9
2.2.1	<i>Sejarah dan Perkembangan Game</i>	10
2.2.2	<i>Jenis-jenis Game</i>	10
2.3	<i>GAME</i> DESAIN DOKUMEN	12
2.3.1	<i>Jenis Game Design Document</i>	13
2.3.2	<i>Komponen Dalam Game Desain Document</i>	15
2.4	<i>GAME</i> EDUKASI	16
2.5	ANDROID	18
2.5.1	<i>Sejarah Android</i>	18
2.6	KONSEP PEMODELAN SISTEM	23
2.6.1	<i>Fowchart [8]</i>	23
2.7	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	24
2.7.1	<i>Scirra Construct 2</i>	25
2.7.2	<i>Adobe Photoshop</i>	26
2.7.3	<i>Corel Draw</i>	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 SKEMA LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN <i>GAME</i>	29
3.2 <i>GAME OVERVIEW/CONCEPT</i>	29
3.2.1 <i>Idea</i>	29
3.2.2 <i>Genre</i>	30
3.2.3 <i>Platform</i>	30
3.2.4 <i>Target Pengguna</i>	30
3.3 LEVEL DESIGN	31
3.3.1 <i>Level 1</i>	31
3.3.2 <i>Level 2</i>	31
3.3.3 <i>Level 3</i>	31
3.4 <i>USER INTERFACE</i>	32
3.4.1 <i>Menu Utama</i>	32
3.4.2 <i>Rancangan Antarmuka Game Kategori Fiqih Level 1</i>	32
3.5 <i>AUDIO</i>	33
3.6 <i>SISTEM DESIGN</i>	34
3.7 <i>ANALISA KEBUTUHAN SISTEM</i>	35
3.7.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i>	36
3.7.2 <i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	36
3.8 <i>ANALISA KELAYAKAN</i>	38
3.8.1 <i>Kelayakan Teknologi</i>	38
3.8.2 <i>Kelayakan Hukum</i>	39
3.8.3 <i>Kelayakan Operasional</i>	39

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 IMPLEMENTASI <i>GAME</i>	40
4.1.1 <i>Persiapan Aset-aset</i>	40
4.1.1 <i>Implementasi Desain Antarmuka dan Pengaturan Even Sheet</i>	43
4.1.2 <i>Deployment Perangkat Lunak</i>	47
4.2 PENGUJIAN.....	61
4.2.1 <i>Fungsional</i>	61
BAB V.....	63
PENUTUP.....	63
5.1 KESIMPULAN	63
5.2 SARAN.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan tinjauan pustaka.....	8
Tabel 4. 1 Daftar image Desain <i>Game</i>	41
Tabel 4. 2 Daftar Suara <i>Game</i> Teka –Teki Santri.	41
Tabel 4. 3 Assets.....	42
Tabel 4. 4 Pengujian Fungsional.	61

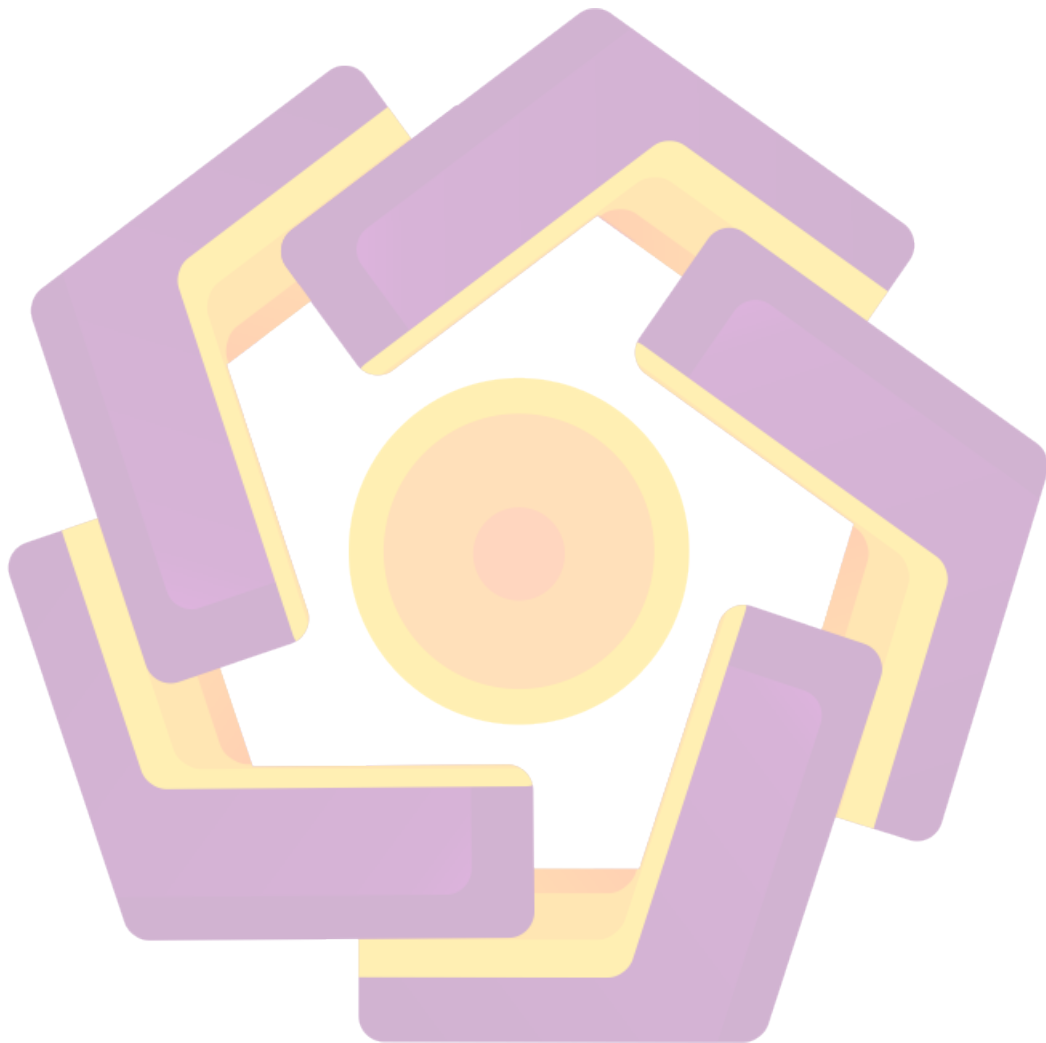


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema langkah – langkah pembuatan aplikasi <i>Game</i>	29
Gambar 4. 1 Tampilan background menu <i>game</i>	40
Gambar 4. 2 <i>Event</i> Menu Utama.	44
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama.	44
Gambar 4. 4 <i>Event Game Play</i>	46
Gambar 4. 5 Tampilan kategori fiqih soal pertama.	47
Gambar 4. 6 Pengaturan Menjalankan Project pada Browser.	48
Gambar 4. 7 Run Project “Teka – Teki Santri” kategori fiqih Level 1.	49
Gambar 4. 8 Run Project “Teka – Teki Santri” kategori fiqih Level 2.	49
Gambar 4. 9 Run Project “Teka – Teki Santri” kategori fiqih Level 3.	50
Gambar 4. 10 Project yang akan Export.	51
Gambar 4. 11 <i>Project Settings</i>	53
Gambar 4. 12 Pilih <i>Export Project</i>	54
Gambar 4. 13 Pilihan Platform.	55
Gambar 4. 14 Pilihan Platform lain.	56
Gambar 4. 15 Pilihan Platform lain yang dapat dipilih.....	56
Gambar 4. 16 <i>Export Options</i>	57
Gambar 4. 17 <i>Dialog box</i>	58
Gambar 4. 18 Hasil Zip.	58
Gambar 4. 19 Adobe PhoneGap.	59
Gambar 4. 20 Daftar atau <i>Sign in</i>	59
Gambar 4. 21 <i>Upload File</i>	60

Gambar 4. 22 *Build File*..... 60

Gambar 4. 23 APK berhasil di download. 61



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sudah mencakup semua bidang termasuk dunia smartphone. Android menjadi salah satu hal yang diminati masyarakat sekarang ini. Pengoperasian yang mudah dan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat dengan segala latar belakang dan usia.

Berbagai aplikasi yang tersedia dewasa ini sangat membantu para pengguna di kehidupan sehari – hari. Baik itu yang bersifat menghibur, edukasi, editing dan lain – lain. Salah satu aplikasi yang banyak digemari masyarakat adalah games. Game dapat dimainkan oleh seluruh lapisan masyarakat dari berbagai usia. Game juga memiliki beberapa tipe seperti game strategy, hiburan, edukasi, dan puzzle.

Game edukasi dapat membantu pengguna untuk belajar atau menambah wawasan dengan cara yang menyenangkan. Salah satu game yang dapat menambah wawasan dan menyenangkan adalah TTS (Teka Teki Silang). Selain mudah digunakan dan menyenangkan juga dapat menambah wawasan. Game yang selama ini sudah umum digunakan, pertanyaan – pertanyaan yang diberikan bersifat umum. Masih sedikit orang yang membuat pertanyaan – pertanyaan tentang ilmu agama.

Sasaran utama dalam aplikasi ini adalah santri, yang dalam kesehariannya belajar ilmu agama dan sasaran umumnya adalah masyarakat umum yang ingin belajar ilmu agama dengan cara yang menyenangkan. Dengan aplikasi ini pengguna dapat menambah wawasan ilmu agama dengan cara yang tidak monoton dan dapat menghibur.

Kata kunci : game, android, santri, tts

ABSTRACT

Current technological developments have captured all fields including the world of smartphones. Android is one of the things that people are interested in today. Easy operation and can reach all levels of society with all backgrounds and ages. Various applications available today are very helpful for users in their daily lives. Whether it is entertaining, educational, editing and others. One application that is popular with the public is games. Games can be played by all levels of society of various ages. Games also have several types such as strategy games, entertainment, education, and puzzles.

Educational games can help users to learn or add insight in a fun way. One game that can add insight and fun is TTS (Cross Puzzle). Besides being easy to use and fun, it can also add insight. Games that have been commonly used, questions that are given are general. Few people make questions about religion.

The main target in this application is the santri, who in their daily study of religion and the general goal are the general public who want to learn the science of religion in a fun way. With this application users can add insight into religious knowledge in a way that is not monotonous and can be entertaining.

Keywords: game, android, student of school religion, puzzle game.