

**PEMBUATAN APLIKASI MODERATOR WEREWOLF BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Maulidha Prima Kharismawati

14.11.8149

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

**PEMBUATAN APLIKASI MODERATOR WEREWOLF BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Maulidha Prima Kharismawati

14.11.8149

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

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI MODERATOR WEREWOLF BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulidha Prima Kharisnawati

14.11.8149

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2017

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI MODERATOR WEREWOLF BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulidha Prima Kharismawati

14.11.8149

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

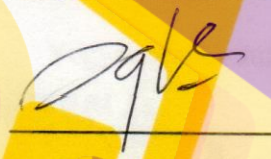
Nama Penguji

Tanda Tangan

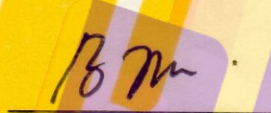
Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK. 190302029



Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

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, 11 Juli 2018



Maulidha Prima Kharismawati

NIM. 14.11.8149

MOTTO

"Sometimes i do feel like i'm a failure. like there is no hope for me. but even so, i'm not gonna give up. ever" (Izuku Midoriya)

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." (QS.ar-Ra'd:11)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan berkat yang luar biasa melimpah kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua yang tidak pernah lelah mendoakan, selalu *support* baik finansial maupun dalam bentuk dukungan lainnya. Terimakasih menjadi orang tua terbaik.
2. Dosen pembimbing Bapak Barka Satya, M.Kom. yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen penguji pertama dan kedua Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. dan Bapak Andika Agus Slameto, M.Kom. yang sudah bersedia meluangkan waktu dalam proses ujian skripsi saya.
4. Rekan seperjuangan, kelas 14-S1T1-09 yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
5. Teman-teman SMP dan SMA yang telah meluangkan waktunya untuk menemani mengerjakan skripsi dan mendengarkan keluh kesah saya dalam membuat skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Partner in crime saya Jodi Suryo Pambudi yang telah menampung keluh kesah saya dalam kehidupan ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul **Pembuatan Aplikasi Moderator Werewolf Berbasis Android**.

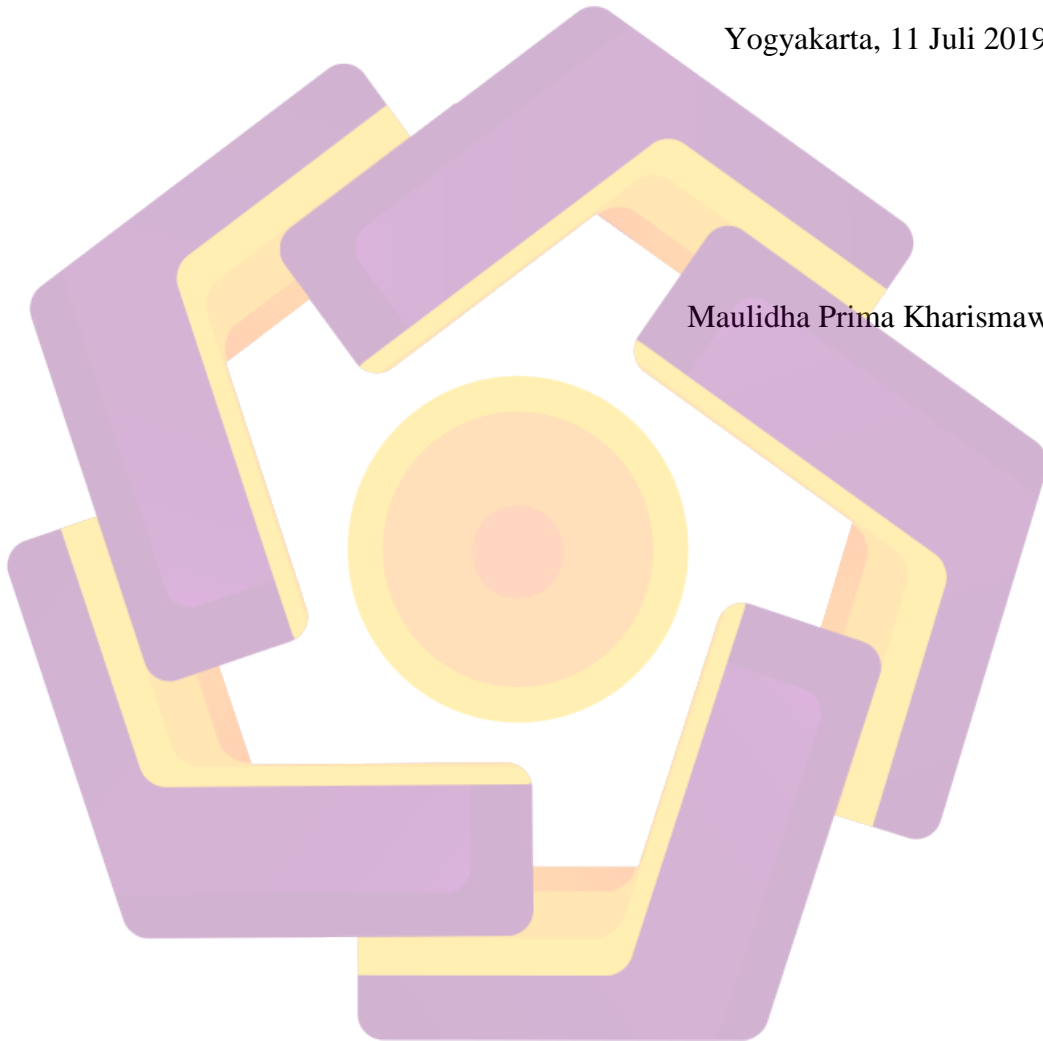
Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak / Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Kesua orang tua beserta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh.
6. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 14-S1 Informatika 09, sahabat-sahabat yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis dalam masa pendidikan.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan minimnya pengalaman penulis. Meskipun demikian penulis berharap segala laporan skripsi ini bermandaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Yogyakarta, 11 Juli 2019

Maulidha Prima Kharismawati

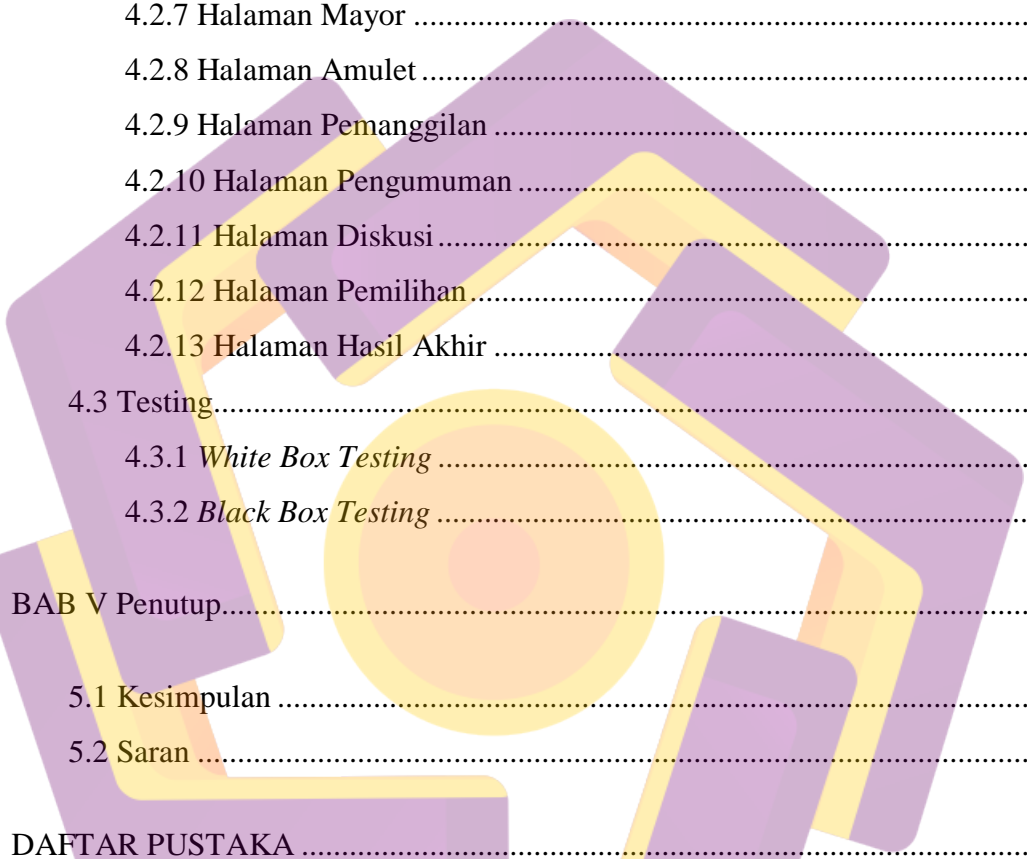


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTA TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INSTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4

1.6.2	Metolde Analisis.....	4
1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Testing.....	5
1.6.5	Metode Implementasi	5
1.7	Sistematik Penulisan	6
BAB II Landasan Teori.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar <i>Game</i>	11
2.2.1	Pengertian <i>Game</i>	11
2.2.2	Sejarah <i>Game</i>	12
2.2.3	Elemen Dalam <i>Game</i>	18
2.2.4	Jenis <i>Game</i>	20
2.3	Permainan Werewolf	26
2.3.1	Aturan Permainan Werewolf	28
2.3.2	Role Permainan Werewolf	28
2.4	Android	31
2.4.1	Pengertian Android	31
2.4.2	Sejarah Android	32
2.4.3	Arsitektur Android	32
2.4.4	Perkembangan Versi Android.....	35
2.5	Teori Analisis Sistem.....	37
2.5.1	Metode Pengembangan <i>Waterfall</i>	37
2.5.2	Analisis PIECES	39
2.5.2	Analisis Kebutuhan Sistem	40
2.6	Teori Perancangan	41
2.6.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	41
2.6.2	<i>Use Case Diagram</i>	41
2.6.3	<i>Class Diagram</i>	43
2.6.4	<i>Sequence Diagram</i>	44
2.6.5	<i>Activity Diagram</i>	45

2.7 Pengujian Sistem.....	45
2.7.1 <i>Black Box Testing</i>	46
2.7.2 <i>White Box Testing</i>	46
 BAB III Analisis dan Perancangan	 47
3.1 Analisis PIECES	47
3.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	47
3.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	48
3.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	49
3.1.4 Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	50
3.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficient</i>).....	50
3.1.6 Analisis Layanan (<i>Service</i>).....	51
3.2 Solusi.....	52
3.2.1 Solusi-solusi yang Dapat Diterapkan.....	52
3.2.2 Solusi yang Dipilih	52
3.3 Analisis Kebutuhan	53
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	53
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	53
3.4 Perancangan Aplikasi	56
3.4.1 Perancangan UML	56
3.4.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	56
3.4.1.2 <i>Activity diagram</i>	57
3.4.1.3 <i>Class Diagram</i>	62
3.4.1.4 <i>Sequence Diagram</i>	64
3.5 Perancangan <i>Interface</i>	71
 BAB IV Implementasi dan Hasil	 85
4.1 Database.....	85
4.2 Implementasi <i>User Interface</i>	87
4.2.1 Tampilan <i>Splash Screen</i>	87



4.2.2 Halaman <i>Intro</i>	89
4.2.3 Halaman Utama	91
4.2.4 Halaman <i>Help</i>	94
4.2.5 Halaman Role.....	96
4.2.6 Halaman Input Nama dan Melihat Role	98
4.2.7 Halaman Mayor	101
4.2.8 Halaman Amulet	103
4.2.9 Halaman Pemanggilan	105
4.2.10 Halaman Pengumuman	108
4.2.11 Halaman Diskusi	111
4.2.12 Halaman Pemilihan	113
4.2.13 Halaman Hasil Akhir	114
4.3 Testing.....	116
4.3.1 <i>White Box Testing</i>	116
4.3.2 <i>Black Box Testing</i>	117
BAB V Penutup.....	120
5.1 Kesimpulan	120
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 <i>Use Case Diagram</i>	42
Tabel 2.3 <i>Class Diagram</i>	43
Tabel 2.4 <i>Sequence Diagram</i>	44
Tabel 2.5 <i>Activity Diagram</i>	45
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>performance</i>)	47
Table 3.2 Analisis Informasi (<i>information</i>)	48
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>economy</i>).....	49
Tabel 3.4 Analisis Keamanan (<i>control</i>).....	50
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>efficiency</i>).....	51
Tabel 3.6 Analisis Layanan (<i>services</i>)	51
Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat Keras Komputer.....	54
Tabel 3.8 Kebutuhan Perangkat Keras Android	54
Tabel 3.9 Kebutuhan Perangkat Lunak	55
Tabel 4.1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	117

DAFTAR GAMBAR

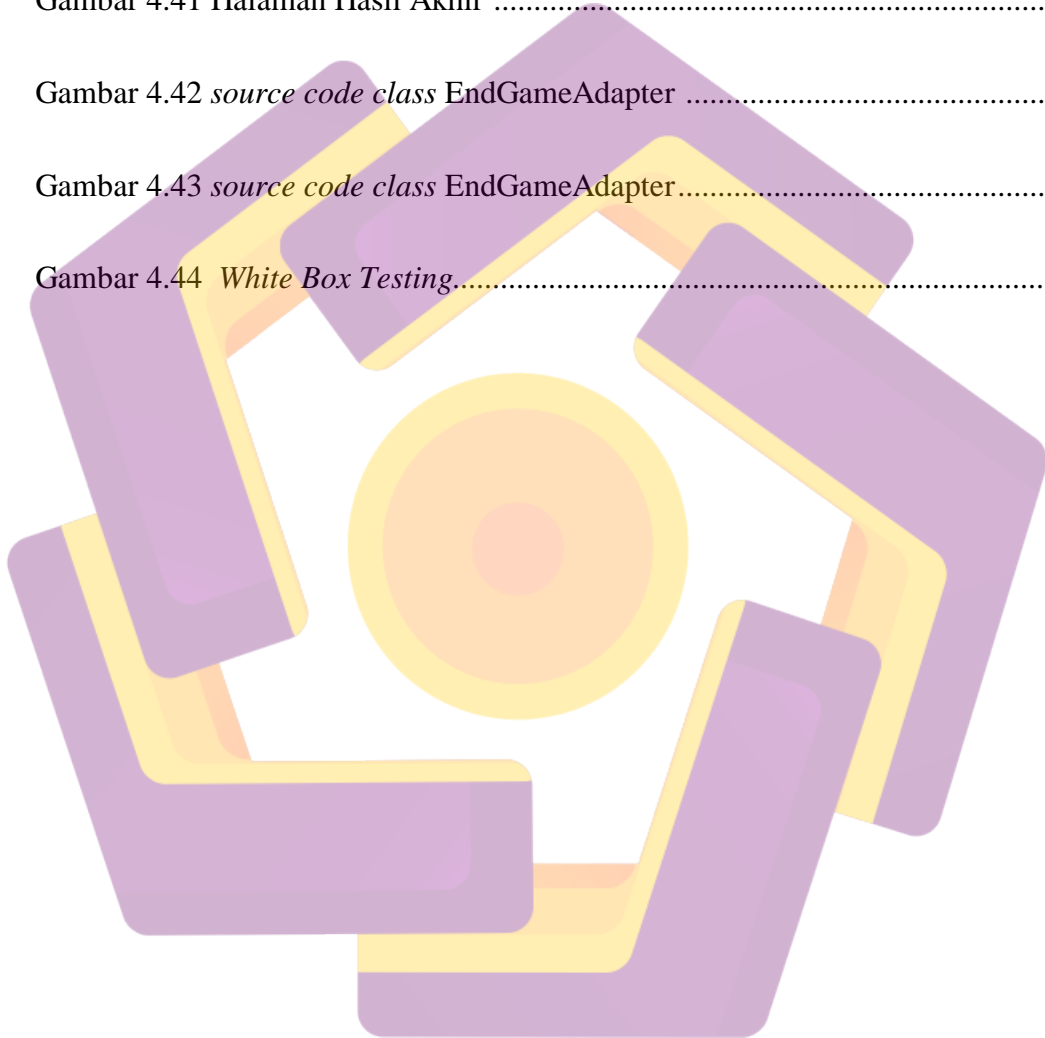
Gambar 2.1 Magnavox Odyssey	13
Gambar 2.2 Atari 2600.....	13
Gambar 2.3 Nitendo Enyertainment System.....	14
Gambar 2.4 Sega Genesis	14
Gambar 2.5 Sony Playstation.....	15
Gambar 2.6 Nitendo GameCube	16
Gambar 2.7 Sega Dreamcast	16
Gambar 2.8 Playstation 3	17
Gambar 2.9 Nitendo Wii	17
Gambar 2.10 Microsoft Xbox 360	17
Gambar 2.11 <i>Arcade Game</i>	21
Gambar 2.12 <i>Console Game</i>	21
Gambar 2.13 <i>Computer Games</i>	22
Gambar 2.14 <i>Handled Game</i>	23
Gambar 2.15 <i>Mobile Game</i>	23
Gambar 2.16 <i>Arsitektur Android</i>	32
Gambar 2.17 <i>Metode Waterfall</i>	38
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	56
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> menu <i>Normal Mode</i>	58
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> menu <i>War mode</i>	59
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> menu <i>Cultist mode</i>	60

Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> menu <i>help</i>	61
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	63
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Normal Mode</i>	65
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>War Mode</i>	67
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Cultist Mode</i>	69
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Menu <i>Help</i>	70
Gambar 3.11 <i>Interface</i> <i>Splash Screen</i>	71
Gambar 3.12 <i>Interface</i> <i>Intro</i>	72
Gambar 3.13 <i>Interface</i> <i>Halaman Utama</i>	73
Gambar 3.14 <i>Interface</i> <i>Role</i>	74
Gambar 3.15 <i>Interface</i> <i>Help</i>	75
Gambar 3.16 <i>Interface</i> <i>Input Nama dan Melihat Role</i>	76
Gambar 3.17 <i>Interface</i> <i>Lihat Role</i>	77
Gambar 3.18 <i>Interface</i> <i>Halaman Mayor</i>	78
Gambar 3.19 <i>Interface</i> <i>Halaman Amulet</i>	79
Gambar 3.20 <i>Inteface</i> <i>Halaman Pemanggilan</i>	80
Gambar 3.21 <i>Interface</i> <i>Halamana Pengumuman</i>	81
Gambar 3.22 <i>Interface</i> <i>Halaman Diskusi</i>	82
Gambar 3.23 <i>Interface</i> <i>Halaman Memilih Pemain yang di Eksekusi</i>	83

Gambar 3.24 <i>Interface</i> Hasil Akhir	83
Gambar 4.1 Data <i>GamePlay</i> Moderator Werewolf.....	85
Gambar 4.2 Data <i>JSON</i>	86
Gambar 4.3 Data <i>SharedPrefence</i>	86
Gambar 4.4 Tampilan <i>Splash Screen</i>	87
Gambar 4.5 <i>Source Code Splash Activity</i>	88
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Intro</i>	89
Gambar 4.7 <i>Source Code Intro Activity</i>	90
Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Utama</i>	91
Gambar 4.9 <i>source code MainActivity</i>	92
Gambar 4.10 <i>source code MainActivity</i>	92
Gambar 4.11 <i>source code MainActivity</i>	93
Gambar 4.12 <i>source code RoleFactory</i>	94
Gambar 4.13 <i>soutce code Halaman Help</i>	94
Gambar 4.14 <i>souce code HelpActivity</i>	95
Gambar 4.15 Halaman <i>Role</i>	96
Gambar 4.16 <i>source code Halaman Role</i>	97
Gambar 4.17 Halaman <i>Input Nama dan Melihat Role</i>	98
Gambar 4.18 <i>source code SetGameActivity</i>	99

Gambar 4.19 Halaman Lihat Role	99
Gambar 4.20 <i>source code</i> ShowRoleAdapter	100
Gambar 4.21 <i>source code</i> ShowRoleFragment.....	100
Gambar 4.22 Halaman Mayor	101
Gambar 4.23 <i>source code</i> Mayor Activity	102
Gambar 4.24 <i>source code</i> MayorPicker Adapter	102
Gambar 4.25 Halaman Amulet	103
Gambar 4.26 <i>source code</i> Amulet Activity	104
Gambar 4.27 <i>source code</i> AmuletPicker Adapter	104
Gambar 4.28 Halaman Pemanggilan	105
Gambar 4.29 <i>source code</i> NightRoleFragment	106
Gambar 4.30 <i>source code</i> NightRoleAdapter	106
Gambar 4.31 <i>source code</i> VictimAdapter	107
Gambar 4.32 Halaman Pengumuman	108
Gambar 4.33 <i>source code</i> NightResultActivity	109
Gambar 4.34 <i>source code class</i> NightResultAdapter	109
Gambar 4.35 <i>source code class</i> Announcement	110
Gambar 4.36 Halaman Diskusi	111
Gambar 4.37 <i>source code class</i> DiscuccionActivity	112

Gambar 4.38 <i>source code class</i> PlayerInfoAdapter	112
Gambar 4.39 Halaman Vote.....	113
Gambar 4.40 <i>source code</i> VoteActivity	114
Gambar 4.41 Halaman Hasil Akhir	114
Gambar 4.42 <i>source code class</i> EndGameAdapter	115
Gambar 4.43 <i>source code class</i> EndGameAdapter.....	115
Gambar 4.44 <i>White Box Testing</i>	116



INTISARI

Game atau permainan telah menjadi sebuah sarana hiburan yang paling banyak digemari masyarakat karena setiap manusia membutuhkan hiburan agar dapat menyegarkan pikirannya dan kembali bekerja atau melaksanakan tugasnya dengan baik. Seperti yang di ketahui permainan *board game* cukup banyak jenisnya. Salah satu jenis *board game* adalah Werewolf.

Werewolf *game* adalah sebuah permainan argumentasi dan psikologis seseorang yang harus di mainkan oleh banyak orang dengan 1 orang moderator yang memimpin jalannya permainan, tujuan permainan ini adalah mencari siapa orang yang menjadi Werewolf.

Menjadi moderator dalam permainan Werewolf tentu hal yang mengasikan karena bisa mengetahui semua alur permainan, namun untuk membuat game penuh dengan "*Plot Twist*" tentunya moderator harus benar benar menguasai setiap karakter yang digunakan, urutan dibangunkannya karakter, serta efek dari masing-masing karakter. Untuk itu penulis membuat aplikasi Moderator Werewolf untuk membantu tugas moderator. Aplikasi Moderator Werewolf membantu mengingat semua karakter yang keluar di role, urutan di bangunkannya karakter, info tentang setiap karakter, dan memberi timer untuk diskusi para pemain.

Kata-kunci: *Werewolf, Permainan, Android, Moderator*

ABSTRACT

Game is an entertainment medium that people love the most, because everybody needs an entertainment to refresh their mind and back to work, or do the job better. It has already known that there are many kinds of board game, such as Werewolf.

Werewolf is a game of psychological and arguments that has to be played by 5 or more player with 1 moderator who leads the game. The goal of this game is to find someone who becomes 'werewolf'.

Being a moderator of this game is fun, because moderator see from start of the game until end, but to make this game full of "Plot Twist", moderator has to know every character of this game, the sequences of character's awakening, and the effects of each character. So, the writer is going to make a 'Werewolf Moderator' application in order to help moderator leads the game. This application helps the moderator to remember every character that comes up on the role, the sequences of character's awakening, giving information of each character, and give players time to discuss the game.

Keywords : *Werewolf, Game, Android, Moderator.*