

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PANDUAN GAME
STARDEWVALLEY BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Dimaz Erika Septianugraha

14.11.7668

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

2018

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PANDUAN GAME
STARDEWVALLEY BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dimaz Erika Septianugraha

14.11.7668

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PANDUAN GAME
STARDEWVALLEY BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimaz Erika Septianugraha

14.11.7668

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 November 2017

Dosen Pembimbing,


Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PANDUAN GAME
STARDEWVALLEY BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dimaz Erika Septianugraha

14.11.7668

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2018

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, 27 Agustus 2018



Dimaz Erika Septianugraha
NIK. 190302038

Motto

“TIADA YANG KEBETULAN HANYA HAL YANG TAK DAPAT DIHINDARI!”

“TO GET SOMETHING REQUIRED SOMETHING EQUAL”

“YOU BECOME AN ADULT WHEN YOU GIVE UP ON A LOT OF THINGS”

“PEACE, LOVE AND ICE CREAM”

“I’M PROGRAMMER I MUST HAVE A SWEET LIFE”



PERSEMBAHAN

Untuk mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang Tua saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan dan semangat setiap waktu,
2. Kedua adik saya yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi.
3. Martinus Yudi dan M Ridho yang selalu memberikan support dan tempat bernaung dalam pengerjaan skripsi.
4. Jordhan Niel yang telah memberikan pencerahaan, pendapat dan masukan selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Ryan Liem yang telah menjadi kawan semenjak awal perkuliahan.
6. Aws Rh yang telah memberikan petunjuk dalam menyelesaikan permasalahan yang ada selama pembuatan aplikasi.
7. Saudara Miyu yang telah menjadi rival dan penyemangat dalam perjalanan Kuliah yang singkat ini.
8. Alunan musik dan secangkir coklat panas yang telah menemani dalam penulisan naskah skripsi di pagi hari.

Kata Pengantar

Salam sejahtera,

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan kasih, karunia dan damai sejahtera sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Informatika dengan judul : “Multimedia Interaktif Panduan Game Stardewvalley berbasis Android” dapat disusun sesuai harapan. Tugas akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan dan dukungan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

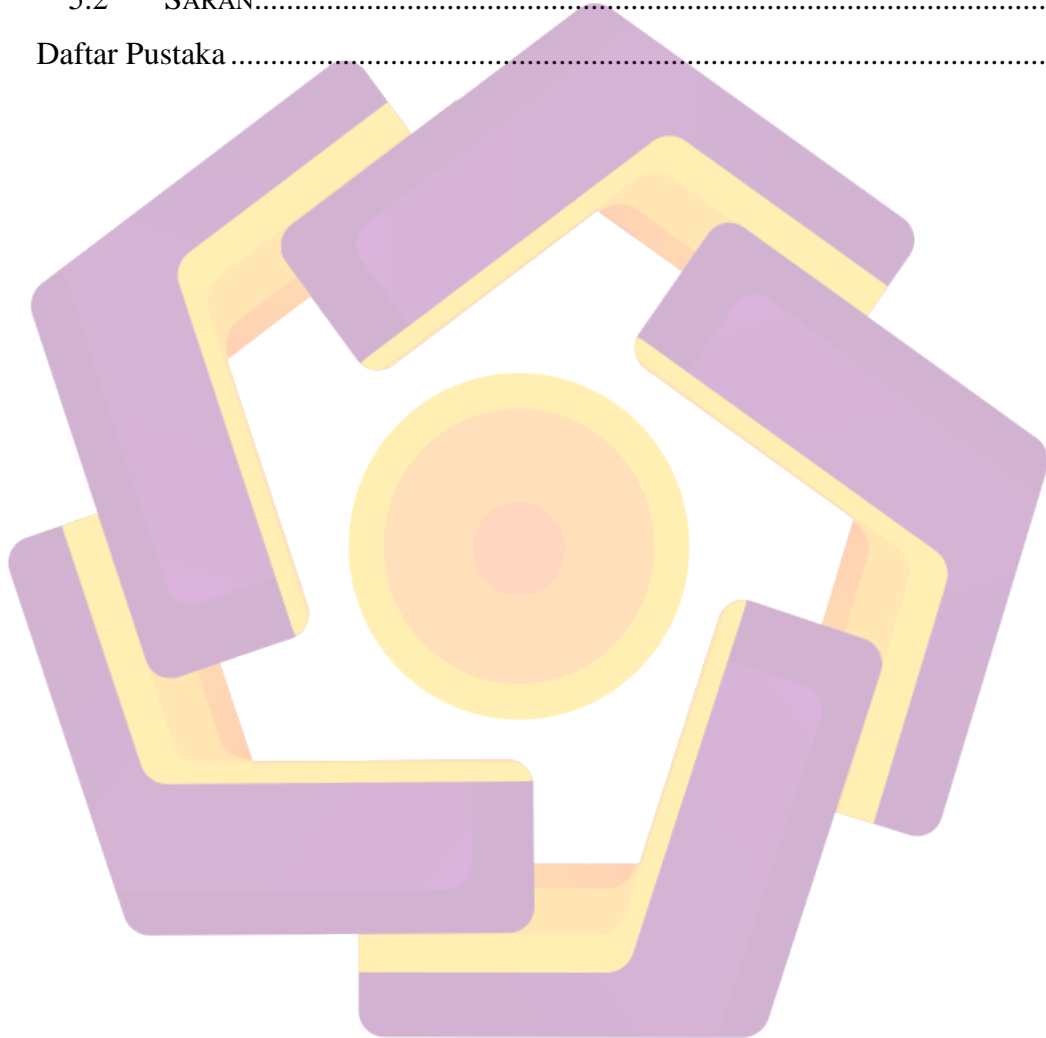
1. Bapak Prof Dr Mohammad Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom.
2. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dari penulis.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta,
4. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dari penulis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom dan Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan koreksi dan masukan terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
ABSTRACT	XVI
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 ANDROID	7
2.2.1 <i>Pengertian Android</i>	7
2.2.2 <i>Sejarah Android</i>	7
2.2.3 <i>Versi Android</i>	8
2.2.4 <i>Arsitektur</i>	9
2.2.5 <i>Aplikasi Android</i>	11
2.3 EXTREME PROGRAMING SDLC.....	12
2.4 ANALISIS SYSTEM	13
2.5 DESAIN SYSTEM	13

2.5.1	<i>UML</i>	13
2.5.2	<i>Use Case Diagram</i>	14
2.5.3	<i>Class Diagram</i>	15
2.5.4	<i>Activity Diagram</i>	16
2.5.5	<i>Sequence Diagram</i>	17
2.6	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	18
2.6.1	<i>ANDROID STUDIO</i>	18
2.6.2	<i>ANDROID SDK</i>	18
2.6.3	<i>GIMP</i>	19
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM		20
3.1	IDENTIFIKASI MASALAH/TINJAUAN UMUM	20
3.1.1	<i>Pengenalan Aplikasi Android</i>	20
3.1.2	<i>Tujuan Aplikasi</i>	20
3.1.3	<i>Analisis Masalah</i>	21
3.2	ANALISIS SISTEM	21
3.2.1	<i>Analisis SWOT</i>	22
3.2.2	<i>Analisis Kelayakan Sistem</i>	23
3.2.3	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	24
3.3	PERANCANGAN SISTEM	26
3.3.1	<i>Perancangan UML</i>	26
3.3.2	<i>Perancangan Antarmuka Aplikasi</i>	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM	44
4.1.1	<i>Membuat Logo Menggunakan GravitDesigner</i>	44
4.1.2	<i>Membuat Animasi Dengan Menggunakan GIMP</i>	47
4.1.3	<i>Implementasi Antarmuka menggunakan Android Studio</i>	47
4.1.4	<i>Pengujian Program</i>	53
4.2	PEMBAHASAN	58
4.2.1	<i>Pembahasan Kode Program</i>	58

4.2.2	<i>Publishing</i>	65
4.3	PERBANDINGAN DENGAN APLIKASI SEJENIS	70
4.3	PEMELIHARAAN SISTEM.....	75
BAB V PENUTUP.....		76
5.1	KESIMPULAN.....	76
5.2	SARAN.....	77
Daftar Pustaka		78



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Use Case Diagram	14
Tabel 2.2	Simbol Class Diagram	15
Tabel 2.3	Simbol Activity Diagram	16
Tabel 3.1	Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	25
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	25
Tabel 4.1	Perancangan Antarmuka	40
Tabel 4.2	Pengelolaan hasil gambar untuk Logo	45
Tabel 4.3	Pengelolaan hasil gambar untuk Latar Belakang	45
Tabel 4.4	Hasil Pengujian Tombol.....	56
Tabel 4.5	Identifikasi Aplikasi Bandingan.....	70
Tabel 4.6	Perbandingan fitur.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android	9
Gambar 3.1	Use Case Diagram.....	26
Gambar 3.2	Activity Diagram Menu Utama Menampilkan Menu Utama	27
Gambar 3.3	Activity Diagram Daftar People Menampilkan Detail People.....	28
Gambar 3.4	Activity Diagram Seed Menampilkan Detail Seed	28
Gambar 3.5	Activity Diagram Tools Menampilkan Detail Tools	29
Gambar 3.6	Activity Diagram Daftar Animal Menampilkan Animal	30
Gambar 3.7	Activity Diagram Artisan Menampilkan Detail Artisan	30
Gambar 3.8	Activity Diagram Animal Menampilkan Detail Animal.....	31
Gambar 3.9	Activity Diagram About Us Menampilkan Informasi Aplikasi... 31	
Gambar 3.10	Class Diagram	32
Gambar 3.11	Sequence Diagram Menu utama	33
Gambar 3.12	Sequence Diagram People.....	34
Gambar 3.13	Sequence Diagram Seed.....	35
Gambar 3.14	Sequence Diagram Daftar Seed	35
Gambar 3.15	Sequence Diagram Animal	36
Gambar 3.16	Sequence Diagram Artisan.....	37
Gambar 3.17	Sequence Diagram Food	38
Gambar 3.18	Sequence Diagram About Us.....	39
Gambar 4.1	Implementasi tampilan Splash Screen	47
Gambar 4.2	Implementasi Main Menu	48
Gambar 4.3	Implementasi People	49
Gambar 4.4	Implementasi Detail People	49
Gambar 4.5	Implementasi Tools	50
Gambar 4.6	Implementasi Seed	51
Gambar 4.7	Implementasi Animal	51
Gambar 4.8	Implementasi Food.....	52
Gambar 4.9	Implementasi Artisan	52
Gambar 4.10	Implementasi About Us.....	53

Gambar 4.11	Syntax Error	54
Gambar 4.12	Runtime Error.....	55
Gambar 4.13	Kode program AndroidManifest.xml.....	58
Gambar 4.14	Kode Program splash screen	60
Gambar 4.15	Kode Program Navigation Menu	61
Gambar 4.16	Kode Program List People	61
Gambar 4.17	Kode Program Detail People.....	62
Gambar 4.18	Kode Program Detail Seed.....	63
Gambar 4.19	Kode Program Tools	64
Gambar 4.20	Kode Program Artisan.....	64
Gambar 4.21	Kode Program About Us.....	65
Gambar 4.22	Memberi Judul Aplikasi.....	66
Gambar 4.23	Proses Unggah APK.....	67
Gambar 4.24	Proses Unggah ScreenShoot	67
Gambar 4.25	Tampilan Hasil Rating setelah mengisi kuisisioner.....	68
Gambar 4.26	Pemilihan pendistribusian dan Harga Aplikasi	68
Gambar 4.27	Pencarian dengan Keyword.....	69
Gambar 4.28	Aplikasi sedang didownload	70
Gambar 4.29	Ulasan dari Pengguna yang Sudah menginstall aplikasi.....	73
Gambar 4.30	Kritik dan Saran di media Forum StardewValley	74

INTISARI

Smartphone android sebagaimana kita ketahui sudah menjadi kebutuhan orang banyak dalam membantu aktivitas mereka sehari-hari di zaman yang semakin canggih sekarang ini, begitu pula dengan game sebagai sarana hiburan yang semakin berkembang jenis dan model permainannya sebagaimana telah diciptakan oleh banyak developer game, mulai dari individu hingga studio game. Stardewvalley adalah game simulasi berbasis *multiplatform* dimana pemain mewarisi tanah pertanian milik kakek. Berbagai aktifitas dan quest yang terdapat di dalam game membuat kebutuhan pengguna dalam mendapatkan informasi maupun guide sangat tinggi.

Ketika seseorang sedang bermain Stardew valley di pc maupun di game console game terkadang akan membutuhkan informasi maupun guide untuk menunjang proses bermain game. Namun dikarenakan proses pencarian informasi yang menggunakan media website dapat mengganggu kenyamanan karena harus berpindah layar tampilan dan dapat menimbulkan masalah seperti pencarian tidak ditemukan ataupun layanan internet terganggu diperlukan aplikasi yang memuat informasi dan panduan mengenai game stardewvalley.

Aplikasi media interaktif Panduan game stardewvalley berbasis android dirancang untuk menyediakan informasi dan panduan yang akurat serta diharapkan mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan informasi pemain stardewvalley

Kata Kunci: Android, Media Interaktif, StardewValley, Guide, Smartphone

ABSTRACT

Android smartphones as we know them have become the needs of many people in helping their daily activities in today's increasingly technology era, as well as games as entertainment facilities that are increasingly developing types and models of games that have been created by many game developers, ranging from individuals to game studios. Stardewvalley is a multiplatform based simulation game where players inherit grandfather's farm. Various activities and quests found in the game make the user needs in getting information and guides very high.

When someone is playing Stardewvalley on a PC or in game console games, sometimes it will require information and guides to support the process of playing the game. However, because the process of finding information that uses media websites can interfere with comfort because it has to change the display screen and can cause problems such as search not found or interrupted internet services, an application that contains information and guidelines regarding the Stardewvalley game is needed.

Interactive media application stardewvalley game guide Android-based is designed to provide accurate information and guidance and is expected to provide comfort and convenience in meeting the Stewardvalley player's information needs

Keyword : *Android, Interactive Media, StardewValley, Guide, Smartphone*