

**APLIKASI GAME KUIS K-POP GUESS  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Fauzia Febriana**

**13.11.6762**

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

**2017**

**APLIKASI GAME KUIS K-POP GUESS  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai gelar sarjana

Pada Program Studi Teknik Informatika



**Disusun oleh**

**Fauzia Febriana**

**13.11.6762**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI GAME KUIS KPOP GUESS  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fauzia Febriana**

**13.11.6762**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juni 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190302235**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI GAME KUIS KPOP GUESS  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fauzia Febriana**

**13.11.6762**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.**  
**NIK. 190302098**

**Yudi Sutanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302039**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190302235**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Mei 2017

**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 Mei 2017 .....



METERAI  
TEMPEL  
EDITEKAEF 257182803  
6000  
SIKAM PRIBADI  
Fauzia Febriana  
NIM. 13.11.6762

## MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

[Al-Isyrah ayat 5-6]

“Sifat orang yang berilmu tinggi adalah merendahkan hati kepada manusia dan takut kepada Tuhan”

[Nabi Muhammad SAW]

*“Everyone is a moon, and has a dark side which he never shows to anybody”*

[Mark Twain]

*“Enjoy Everything”*

[Yotsuba]

*“Let the others have the beauty, I've got the Charisma”*

[Carine Rotfield]

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kesempatan, pengetahuan, dan kekuatan- Nya, sehingga penulis dapat membuat dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam juga tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa zaman kedamaian dan beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan isi hati penulis kepada pihak yang telah menyukseskan skripsi ini yaitu:

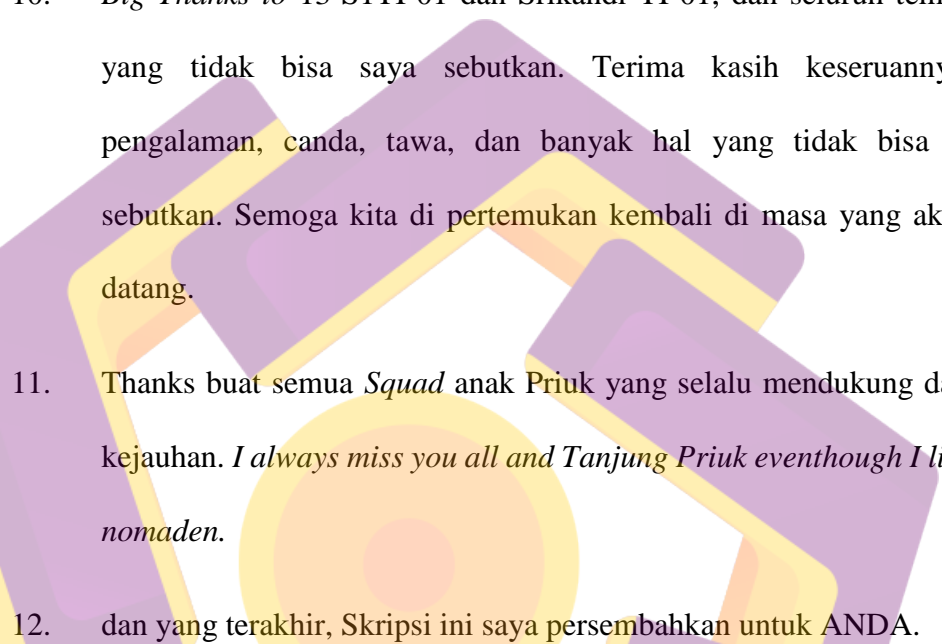
1. Kedua Orang Tua Penulis yang tersayang Ayahanda **R. Rustadi** dan Ibunda **Endang Siswanti** yang tanpa lelah mendoakan dan memberikan dukungan serta memenuhi segala kebutuhan lahir batin dalam menyelesaikan kuliah dan skripsi selama ini, *I really love you until my last breath.*
2. Kakak-Kakak yang penulis sayangi **Himawan Yunarto** beserta keluarga, **Ari Wulandari** beserta keluarga. Terima kasih atas Do'a, dukungan dan semangatnya selama ini, *I always miss you all this time.*
3. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, yang telah membantu dalam bimbingan hingga pendadaran dan dosen-dosen Amikom yang selalu memberikan penulis ilmu baru.
4. *Special thanks to Adam Levine, Kwon Jiyong, and Jeon Jungkook my Ultimate Bias also many others. Who makes me happy to hear*

*your voice, your perform even you don't know i'm exist in this world.*

Pokoknya kalian keren.

5. Luh Citta Pratami Sutranaya, *I knew you since the 3<sup>rd</sup> semester but we got along as fast as Jungkook hit his puberty. You always call me 'your 'dumb' sister' and you always tell me that I'm the weirdest girl ever exist in the world, but It's okay.* Terima kasih atas dukungannya selama ini dan menemani dalam segala situasi walau konyol sekalipun.
6. Galih Anggriawan, *my friend also my boss. Thanks for the courage. Thank you for believing me when the others looked me down and underestimate me.*
7. Unit Pembohong, a.k.a Komisi Keuangan *featuring* Komisi Kesekretariatan Senat Mahasiswa 2015-2016, Hibah, Indah, Dekap, Dhefy, Bella, Liza, Dewi. Terima kasih atas serunya di Sekre dan banyak hal lainnya yang tidak bisa di sebutkan. Semoga pengalaman yang kita lewati kemarin bisa jadi cerita lucu di masa yang akan datang.
8. Alga Kharisma Adiyuda, dan Debby Risky Paganta, terima kasih sudah membantu dalam proses pengerjaan Skripsi ini. Terima kasih atas segala saran dan *sharing*-nya.



- 
9. Terima Kasih banyak untuk Keluarga Besar Senat Mahasiswa dan FORSEKA atas segala ilmu dan pengalaman yang sudah diberikan selama ini. *See you another time* 😊.
  10. *Big Thanks to* 13-S1TI-01 dan Srikandi TI-01, dan seluruh teman yang tidak bisa saya sebutkan. Terima kasih keseruannya, pengalaman, canda, tawa, dan banyak hal yang tidak bisa di sebutkan. Semoga kita di pertemukan kembali di masa yang akan datang.
  11. Thanks buat semua *Squad* anak Priuk yang selalu mendukung dari kejauhan. *I always miss you all and Tanjung Priuk eventhough I live nomaden.*
  12. dan yang terakhir, Skripsi ini saya persembahkan untuk ANDA.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess berbasis Android”.

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan motivasi kepada penulis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, kedua kakak tersayang, dan keluarga besar atas doa dan dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
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 Aikom Yogyakarta.
5. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dari penyusunan laporan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi kemajuan dan arah lebih baik di masa yang akan datang sehingga dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 9 Mei 2017

Fauzia Febriana

## DAFTAR ISI

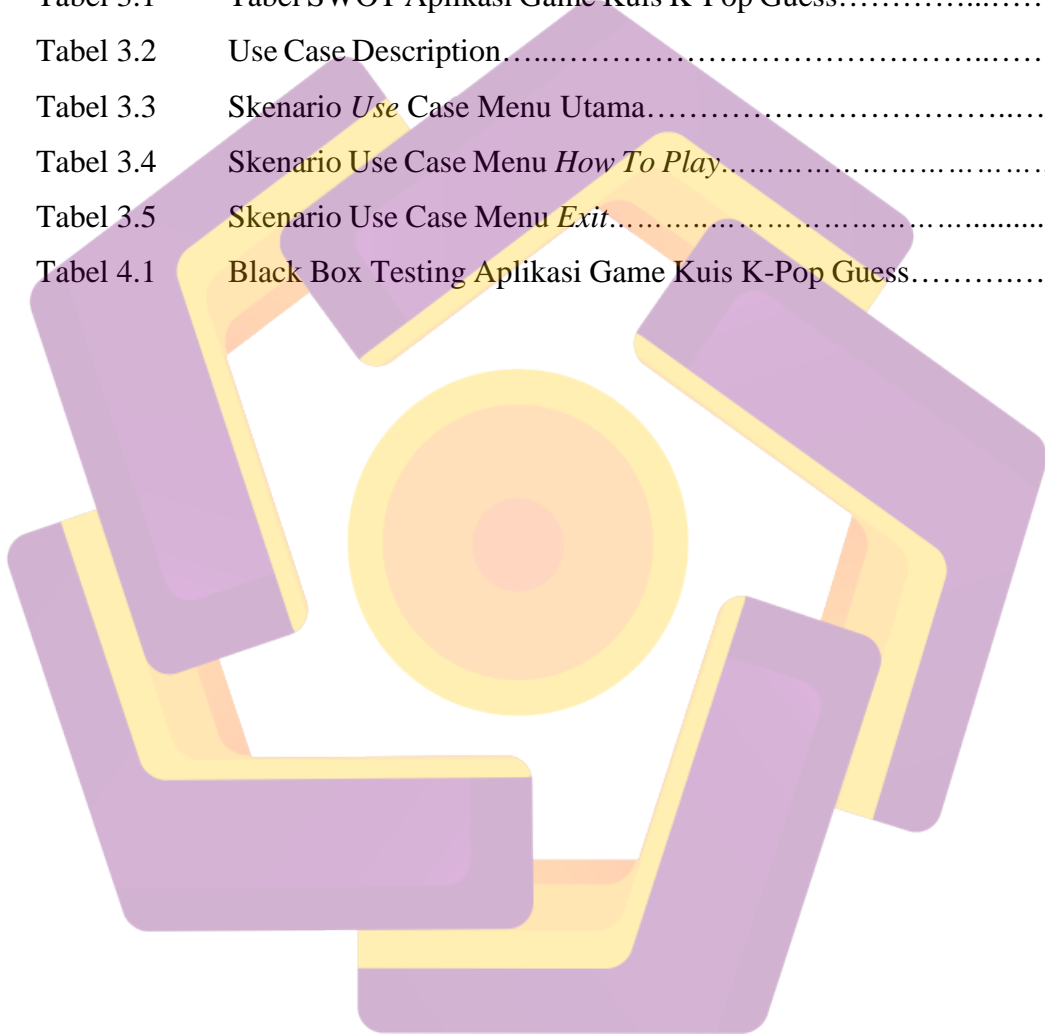
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	vxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Pengenalan Android.....	8
2.2.1 Perkembangan Android.....	9
2.2.1.1 Versi Rilis Prakomersial (2007-2008).....	9
2.2.1.2 Versi Android menurut level API.....	10
2.2.2 Arsitektur Android.....	15
2.2.3 Aplikasi Android.....	18

2.3	<i>Game</i> .....	20
2.3.1	Definisi <i>Game</i> .....	20
2.3.2	Jenis-Jenis Genre <i>Game</i> .....	20
2.4	Pengertian <i>Game</i> Kuis.....	23
2.5	UML.....	25
2.5.1	Tipe-Tipe Diagram UML.....	25
2.5.2	<i>Use Case Diagram</i> .....	26
2.5.3	<i>Activity Diagram</i> .....	26
2.5.4	<i>Class Diagram</i> .....	28
2.5.5	<i>Sequence Diagram</i> .....	29
2.6	SQLite.....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>31</b>
3.1	Gambaran Umum Aplikasi.....	31
3.2	Analisis Masalah.....	31
3.2.1	Langkah-Langkah Analisis.....	32
3.2.2	Hasil Analisis.....	32
3.3	Analisis Kebutuhan.....	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.3.3	Kebutuhan Informasi.....	35
3.4	Analisis Studi Kelayakan.....	35
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	35
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	35
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	36
3.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	36
3.5	Perancangan Aplikasi.....	36
3.5.1	Perancangan Proses.....	36
3.6	Perancangan Game.....	47
3.6.1	Aturan Main.....	47
3.6.2	Perancangan <i>Interface</i> .....	47
3.6.2.1	Perancangan Menu Utama.....	47

3.6.2.2 Perancangan Menu <i>Play</i> .....	48
3.6.2.3 Perancangan Menu <i>How To Play</i> .....	49
3.6.2.4 Perancangan <i>Exit</i> .....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi.....	51
4.1.1 <i>Interface</i> .....	51
4.1.1.1 Menu Utama.....	51
4.1.1.2 Menu <i>Play</i> dan Input Nama.....	52
4.1.1.3 Menu <i>How To Play</i> .....	54
4.1.1.4 <i>Score</i> .....	55
4.1.1.5 Menu <i>Exit</i> .....	56
4.2 Koneksi Form dan Database.....	57
4.2.1 Susunan Hirarki Class Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess	57
4.2.2 Susunan Pendukung Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess...	57
4.3 Pembahasan.....	58
4.3.1 Pembahasan Listing Program.....	58
4.3.1.1 Pembuatan Menu.java (Menu Utama).....	58
4.3.1.2 Pembuatan Play.java (Menu Play).....	59
4.3.1.3 Pembuatan CaraMain.java (Menu How To Play)...	59
4.3.1.4 Pembuatan Database.....	60
4.3.1.5 Pembuatan Afterend.java.....	60
4.3.1.6 Pembuatan Soal.java.....	60
4.3.2 Pengujian Game.....	61
4.3.2.1 <i>White Box Testing</i> .....	62
4.3.2.2 <i>Black Box Testing</i> .....	64
4.4 Penginstallan Aplikasi.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel simbol Use Case Diagram.....	26
Tabel 2.2	Tabel simbol Activity Diagram.....	27
Tabel 2.3	Tabel simbol Sequence Diagram.....	29
Tabel 3.1	Tabel SWOT Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess.....	32
Tabel 3.2	Use Case Description.....	37
Tabel 3.3	Skenario <i>Use Case</i> Menu Utama.....	38
Tabel 3.4	Skenario Use Case Menu <i>How To Play</i> .....	39
Tabel 3.5	Skenario Use Case Menu <i>Exit</i> .....	40
Tabel 4.1	Black Box Testing Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess.....	65

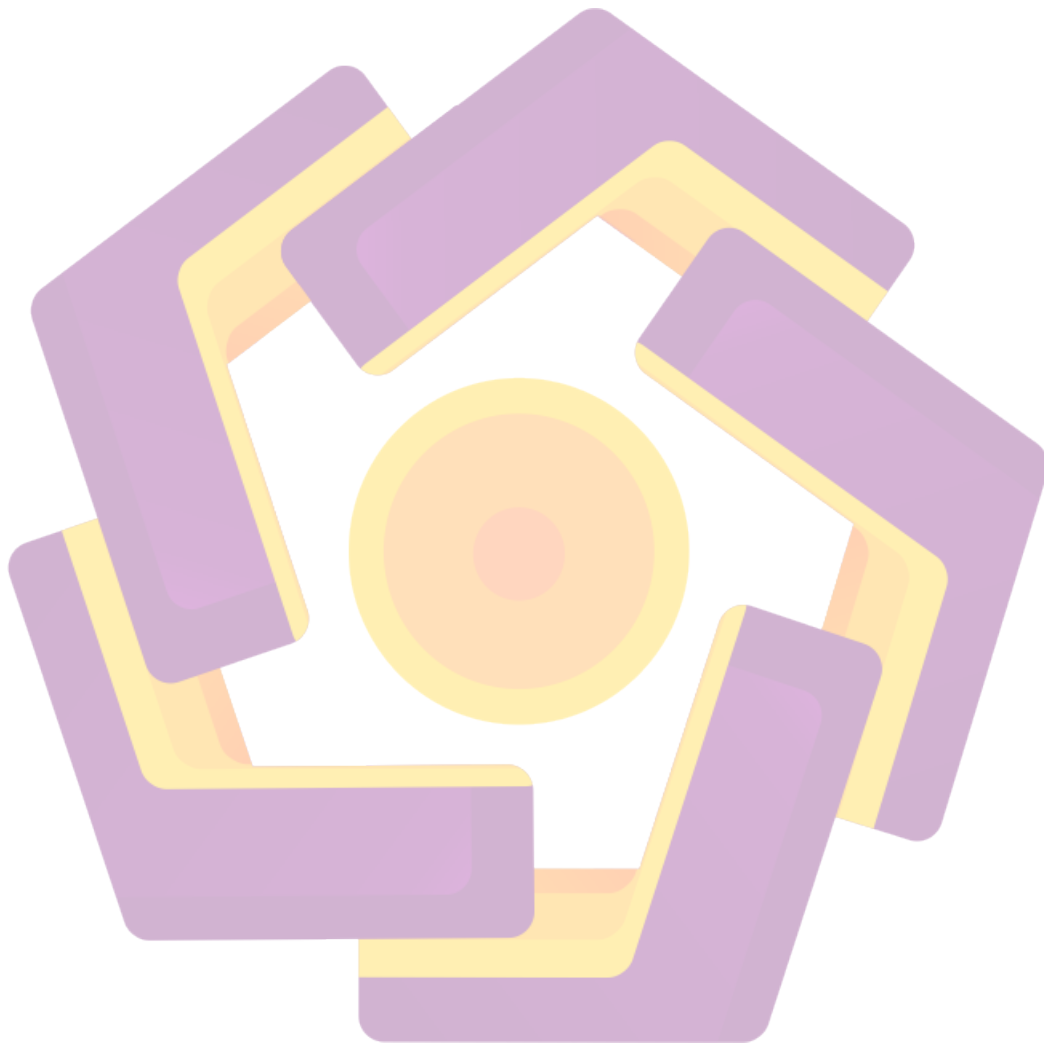


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur Android.....	15
Gambar 2.2	Contoh Class Diagram.....	28
Gambar 3.1	Use Case.....	37
Gambar 3.2	Activity Diagram Menu Play.....	42
Gambar 3.3	Rancangan Activity Diagram Menu How To Play.....	43
Gambar 3.4	Rancangan Activity Diagram Menu Exit.....	44
Gambar 3.5	Class Diagram Game Kuis K-Pop Guess.....	45
Gambar 3.6	Sequence Diagram Menu <i>Play</i> .....	45
Gambar 3.7	Sequence Diagram Menu How To <i>Play</i> .....	46
Gambar 3.8	Sequence Diagram Exit.....	46
Gambar 3.9	Perancangan Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 3.10	Perancangan Tampilan Menu Play.....	49
Gambar 3.11	Perancangan Tampilan Menu How To Play.....	49
Gambar 3.12	Perancangan Tampilan Exit.....	50
Gambar 4.1	Tampilan Menu Play.....	51
Gambar 4.2	Tampilan Insert Username.....	52
Gambar 4.3	Tampilan Menu Play.....	53
Gambar 4.4	Tampilan Menu How To Play.....	54
Gambar 4.5	Tampilan Custom Dialog Score.....	55
Gambar 4.6	Tampilan Exit.....	56
Gambar 4.7	Tampilan Hirarki class Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess.....	57
Gambar 4.8	Tampilan Hirarki Pendukung Aplikasi Game Kuis K-Pop Guess	57
Gambar 4.9	Tampilan Menu.java.....	58
Gambar 4.10	Tampilan Play.java.....	59
Gambar 4.11	Tampilan CaraMain.java.....	59
Gambar 4.12	Tampilan Database.java.....	60
Gambar 4.13	Tampilan Afterend.java... ..	60
Gambar 4.14	Tampilan Soal.java.....	61
Gambar 4.15	Tampilan Error.....	63



Gambar 4.16	<i>Build Succesfull</i> .....	64
Gambar 4.17	Build File APK.....	68
Gambar 4.18	File APK sukses di build.....	69
Gambar 4.19	File APK telah diinstall ke AVD.....	70



## INTISARI

Kemajuan Teknologi saat ini sudah semakin berkembang semakin cepat, teknologi *gadget portable* semakin membuat pengguna dimanjakan dengan penggunaannya yang dapat dibawa kemana pun, khususnya *smartphone*. Dalam hal ini para penyedia Aplikasi Sistem Operasi perangkat *Smartphone* berlomba-lomba untuk mengembangkan *sistem* Operasi yang bersifat *Open Source*. Selain untuk memanjakan penggunanya, juga guna untuk ikut mengembangkan system operasi ini menjadi lebih baik.

Berawal dari masuknya K-Pop ke negara-negara di seluruh dunia serta bertambahnya jumlah penggemar K-Pop, Penulis berinisiatif membuat Game dengan tema Grup K-Pop yang diberi nama *K-Pop Guess*, game ini berisikan grup K-Pop yang terdiri dari girlband, boyband, solois maupun grup band.

*Game* K-Pop Guess ini ditujukan untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan bagi para penggemar K-Pop.

**Kata Kunci** : K-Pop , Game, Kuis, Girlband, Boyband

## **ABSTRACT**

*Abstract Advances in technology are now growing more rapidly, more and more portable gadgets technology makes users are spoiled by the user and can be brought anywhere, especially smartphones. In this case the provider of Application Operating Systems Smartphone devices vying to develop the system operation of Open Source. In addition to pamper users, also in order to participate developing this operating system to be better.*

*Starting from K-Pop entry to countries around the world as well as the increasing number of fans of K-Pop, the author took the initiative to create a game with themes Group K-Pop, named K-Pop Guess, this game contains K-Pop group consisting Girlband , Boyband, Soloists and Bands.*

*K-Pop Guess game is intended to leisure time and as entertainment for fans of K-Pop.*

**Keywords:** *K-Pop, Games, Quiz, Girlband, Boyband*