

**PEMBUATAN GAME ARCADE “GO GO MAN”  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Azhar Wahyudi**  
**14.12.7865**

**PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN GAME ARCADE “GO GO MAN”  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Azhar Wahyudi**

**14.12.7865**

**PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

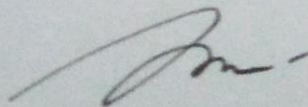
**PEMBUATAN GAME ARCADE "GO GO MAN"  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azhar Wahyudi**  
**14.12.7865**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Agustus 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME ARCADE "GO GO MAN"  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azhar Wahyudi**

**14.12.7865**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

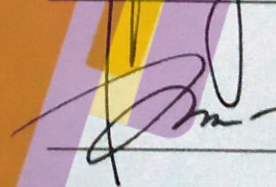
**Nama Penguji**

**Barka Satva, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 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, 24 Agustus 2019



Azhar Wahyudi  
NIM : 14.12.7865

## MOTTO

“Semua karena kehendak Allah Ta’ala, dan semua karena dari kebiasaan yang kita sering lakukan , maka dari itu ubahlah pola kebiasaan kita yang tadinya adalah sebuah hal negatif menjadi hal positif, seperti halnya dalam mengerjakan skripsi , jikalau sudah terbiasa mengerjakan, maka akan terasa

lebih mudah”

( **Azhar Wahyudi** )

“If you don’t have time to do it right, when will you have time to do it over ?”

( **John Wooden** )

“There is one thing that makes a dream impossible to achieve : the fear of failure”

( **Paulo Coelho, Tthe Alchemist** )

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah tidak lupa saya panjatkan kehadiran Allah S.W.T yang berkuasa atas segalanya dan yang menentukan segalanya. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Puji kita panjatkan kepada Allah SWT dan junjungan kita nabi Muhammad SAW, karena atas rahmat dan karunianya, kita masih bisa berkumpul dengan sanak saudara dan keluarga kita.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta yaitu Bapak dan Ibu, terima kasih pengorbananmu baik doa, biaya, kasih sayang yang tak terhingga, tak ternilai, sabar yang tiada batas dalam mendidik serta nasehat – nasehat yang telah engkau berikan kepada saya.
3. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan banyak kritik saran masukan sehingga skripsi ini bisa selesai.
4. Untuk sahabat, teman, anak kontrakan, teman sekelas, tidak sekelas, lain kelas, teman SMA, beda kampus dan lain lain yang selalu mendukung dan memberikan support selama ini.
5. Terimakasih juga buat keluarga besar SI-01, kalian luar biasa.
6. Semua teman saya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu. Semoga keberhasilan ini menjadi titik awal dari hidup dan karir saya dimasa yang akan datang dan InsyaAllah memberkati, aamiin.

SEE YOU AGAIN IN THE FUTURE

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rizki yang berlimpah, rahmat hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah laporan skripsi ini yang berjudul : **Pembuatan Game Arcade “GO GO MAN” Menggunakan Construct 2** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kepala Jurusan S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M. Kom., selaku Dosen Wali saya.
4. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 06 Agustus 2019

Penulis,

Azhar Wahyudi

14.12.7865



## DAFTAR ISI

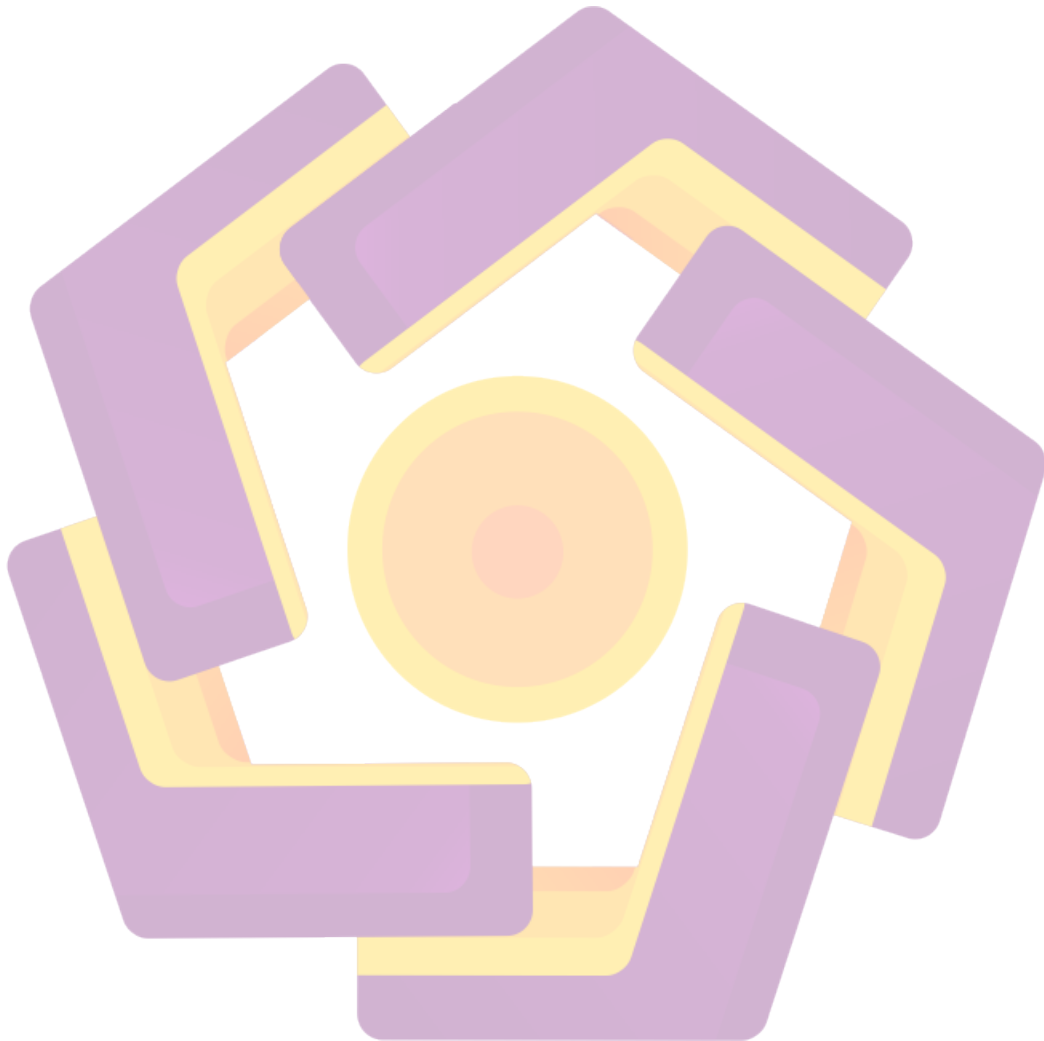
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Pengembangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar <i>Game</i> .....	10
2.2.1 Pengertian <i>Game</i> .....	10
2.2.2 Elemen-elemen Dalam Pembuatan <i>Game</i> .....	10
2.2.3 <i>Platform Game</i> .....	12
2.2.4 <i>Genre Game</i> .....	13
2.2.5 <i>Rating</i> .....	16
2.3 Metode Pengembangan ( <i>Development Method</i> ).....	17
2.3.1 <i>Indie Game Development</i> .....	18
2.4 <i>Game Design Document (GDD)</i> .....	18
2.4.1 <i>Indie Game Development</i> .....	19

2.5	Metode <i>Desain Game</i> .....	19
2.6	Metode Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	20
2.7	Konsep Dasar Android .....	20
2.7.1	Pengertian Android .....	20
2.7.2	Sejarah Android.....	20
2.7.3	Versi Android.....	20
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	21
2.8.1	Construct 2 .....	21
2.8.2	Paints 3D .....	23
2.8.3	Website 2 APK Builder Pro .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		26
3.1	Analisis .....	26
3.2	Analisis Kebutuhan .....	26
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	27
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	28
3.3	Analisis Kelayakan .....	28
3.3.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	28
3.3.2	Analisis Kelayakan Teknologi .....	29
3.3.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	29
3.4	Perancangan.....	30
3.4.1	<i>Game Overview</i> .....	30
3.4.2	<i>Game Concept</i> .....	30
3.4.3	<i>Genre</i> .....	30
3.4.4	<i>Gameplay</i> .....	30
3.4.5	<i>Control Character</i> .....	31
3.4.6	Deskripsi <i>Game</i> .....	32
3.4.7	Perancangan <i>Interface</i> .....	33
3.4.8	Perancangan Grafis.....	38
3.4.8.1	Perancangan Karakter.....	38
3.4.8.2	Perancangan Rintangan ( <i>Obstacles</i> ) .....	38
3.4.8.3	Perancangan <i>Background</i> .....	39
3.4.8.4	Perancangan Suara .....	39
3.4.9	Perancangan <i>Game Mechanic</i> .....	40
3.4.9.1	<i>Movement</i> .....	40
3.4.9.2	<i>Animation</i> .....	40

3.4.9.3	<i>Score System</i> .....	42
3.4.9.4	<i>Game System</i> .....	42
3.4.9.5	<i>Technique</i> .....	42
3.4.9.6	<i>Enemies</i> .....	42
3.4.9.7	<i>Storyline</i> .....	42
3.4.9.8	<i>Speed</i> .....	43
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>44</b>
4.1	Implementasi .....	44
4.1.1	<i>Background Game</i> .....	44
4.1.2	<i>Splash Screen</i> .....	44
4.1.3	<i>Main Menu</i> .....	45
4.1.4	<i>Gameplay</i> .....	45
4.1.5	<i>Game Over</i> .....	46
4.1.6	<i>Credits</i> .....	46
4.1.7	<i>Quit</i> .....	47
4.2	Pembahasan .....	47
4.2.1	Konversi HTML5 ke APK .....	47
4.2.2	<i>Beta Testing</i> .....	51
4.2.3	Menguji <i>Game</i> .....	54
4.2.4	<i>Publish Game</i> .....	56
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran .....	60
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>61</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

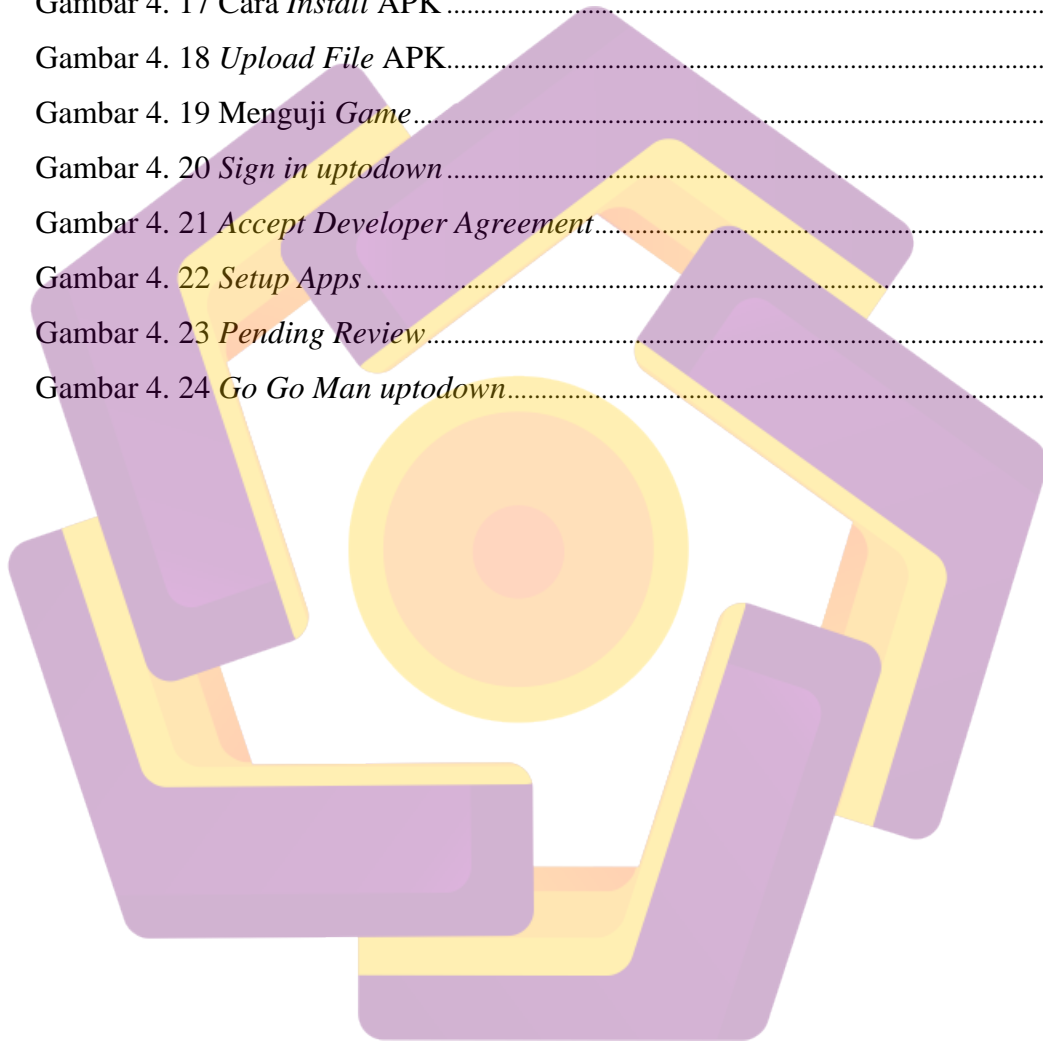
Tabel 2. 1 Perbandingan Pembuatan <i>Game</i> dengan Menggunakan <i>Engine</i> .....	9
Tabel 3. 1 Deskripsi <i>Game</i> .....	32
Tabel 3. 2 <i>Assets Sound</i> .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Control (1)</i> .....	31
Gambar 3. 2 <i>Control (2)</i> .....	31
Gambar 3. 3 <i>Control (3)</i> .....	31
Gambar 3. 4 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	33
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Utama .....	34
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Pengaturan.....	34
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Help.....	35
Gambar 3. 8 Tampilan Menu <i>Credits</i> .....	35
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Pemilihan Mode .....	36
Gambar 3. 10 Tampilan Menu <i>Gameplay</i> dan <i>Pause</i> .....	36
Gambar 3. 11 Tampilan Menu <i>Game Over</i> .....	37
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Keluar.....	37
Gambar 3. 13 <i>Stickman Character</i> .....	38
Gambar 3. 14 <i>Bomb</i> .....	38
Gambar 3. 15 <i>Spike</i> .....	38
Gambar 3. 16 <i>Gun</i> .....	38
Gambar 3. 17 <i>Background Gedung Perkotaan</i> .....	39
Gambar 3. 18 <i>Animation Character While Run</i> .....	41
Gambar 3. 19 <i>Animation Character While Die</i> .....	41
Gambar 3. 20 <i>Animation Boms While Explode</i> .....	41
Gambar 4. 1 <i>Background Game</i> .....	44
Gambar 4. 2 <i>Splash Screen</i> .....	44
Gambar 4. 3 <i>Main Menu</i> .....	45
Gambar 4. 4 <i>Gameplay</i> .....	45
Gambar 4. 5 <i>Game Over</i> .....	46
Gambar 4. 6 <i>Credits</i> .....	46
Gambar 4. 7 <i>Quit</i> .....	47
Gambar 4. 8 Konversi HTML5 .....	48
Gambar 4. 9 <i>Export Options</i> .....	48
Gambar 4. 10 <i>HTML5 Export Options</i> .....	49

Gambar 4. 11 Website 2 APK Builder Pro .....	49
Gambar 4. 12 Setelan <i>Customize App Permissions</i> .....	50
Gambar 4. 13 <i>Extras Options</i> .....	51
Gambar 4. 14 <i>Generate APK</i> .....	51
Gambar 4. 15 <i>Generate APK</i> .....	52
Gambar 4. 16 <i>Responses</i> kuisisioner Go Go Man.....	53
Gambar 4. 17 Cara <i>Install APK</i> .....	53
Gambar 4. 18 <i>Upload File APK</i> .....	54
Gambar 4. 19 Menguji <i>Game</i> .....	54
Gambar 4. 20 <i>Sign in uptodown</i> .....	55
Gambar 4. 21 <i>Accept Developer Agreement</i> .....	55
Gambar 4. 22 <i>Setup Apps</i> .....	56
Gambar 4. 23 <i>Pending Review</i> .....	56
Gambar 4. 24 <i>Go Go Man uptodown</i> .....	57



## INTISARI

Construct 2 merupakan perangkat lunak yang bertumpu pada pembuatan sebuah program, yaitu program berbasis Aplikasi /Software maupun program berbasis Permainan.

Dalam perkembangannya, *game* yang sangatlah dikembangkan saat ini dan di masa depan adalah perangkat *handphone*, karena *handphone*, adalah salah satu perangkat yang mudah untuk dimainkan untuk semua orang dan mudah untuk di bawa kemana-mana. Dengan OS yang saat ini dikenal oleh banyak orang yaitu Android dan iOS.

*Game Go Go Man* ini akan dipublish atau di pasarkan melalui media *uptodown*, yaitu media untuk para *developers beginner* hingga *developers professional*, dan tidak di pungut biaya apapun.

**Kata-kunci :** *Game*, media, perangkat lunak, pembuatan, *developers*

## **ABSTRACT**

*Construct 2 is software that relies on making a program, which is an application / software based program or game based program.*

*In its development, the games that were developed at this time and in the future are mobile devices, because mobile devices phones are one of the devices that are easy to play for everyone and easy to carry around. With the OS that is currently known by many people, namely is Android and iOS.*

*This Go Go Man game will be published or marketed through uptodown media, which is a medium for the beginner developers to professional developers, and is free of charge.*

**Keywords:** *Games, media, software, creation, developers*

