

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CENTRAL ACADEMY”
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Setya Nugraha

14.12.7880

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CENTRAL ACADEMY” BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Eka Setya Nugraha

14.12.7880

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

NASKAH PUBLIKASI

**PEMBUATAN GAME ADVENTURE “CENTRAL ACADEMY”
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Setya Nugraha

14.12.7880

Dosen Pembimbing

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanggal, 16 Mei 2018

**Ketua Program Studi
Sistem Informasi**



Krisnawati, S.Si., MT

NIK. 190302038

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME ADVENTURE "CENTRAL ACADEMY"
BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Setya Nugraha

14.12.7880

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Robert Marco, M.Kom
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

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, 16 Mei 2018



Eka Setya Nugraha

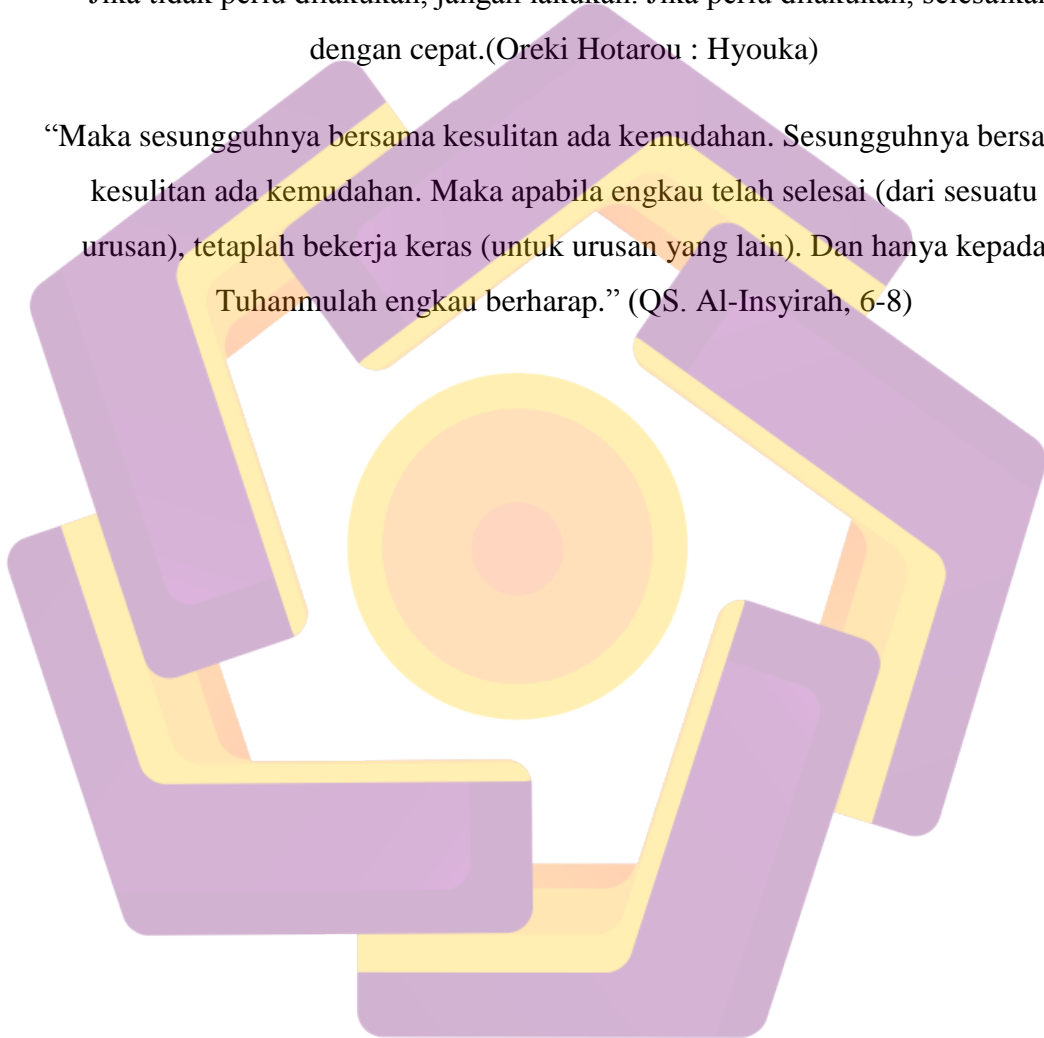
NIM. 14.12.7880

MOTTO

“Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari Betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah.” (Thomas Alfa Edison)

“Jika tidak perlu dilakukan, jangan lakukan. Jika perlu dilakukan, selesaikan dengan cepat.(Oreki Hotarou : Hyouka)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil `Alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan limpahan rahmat-Nya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan tiada henti agar diberikan kelancaran dan kemudahan dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Kepada dosen pembimbing, bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada erfana, febri, gading, dan zaky yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Kepada keluarga besar S1SI02 terimakasih untuk beberapa tahun yang sangat berkesan baik ketika perkuliahan maupun di luar perkuliahan, semoga sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapata menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Game Adventure Central Academy Berbasis Android”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta pada Fakultas Ilmu Komputer. Selain itu merupakan bukti bahwa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna, karena kurangnya kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas segala bantuan,dukungan, dan semangatnya serta kemudahan yang telah diberikan.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya sehingga penulis dapat memperoleh bekal yang bermanfaat.
5. Bapak dan ibu yang telah memfasilitasi, memberikan dukungan dan doa selama masa perkuliahan.

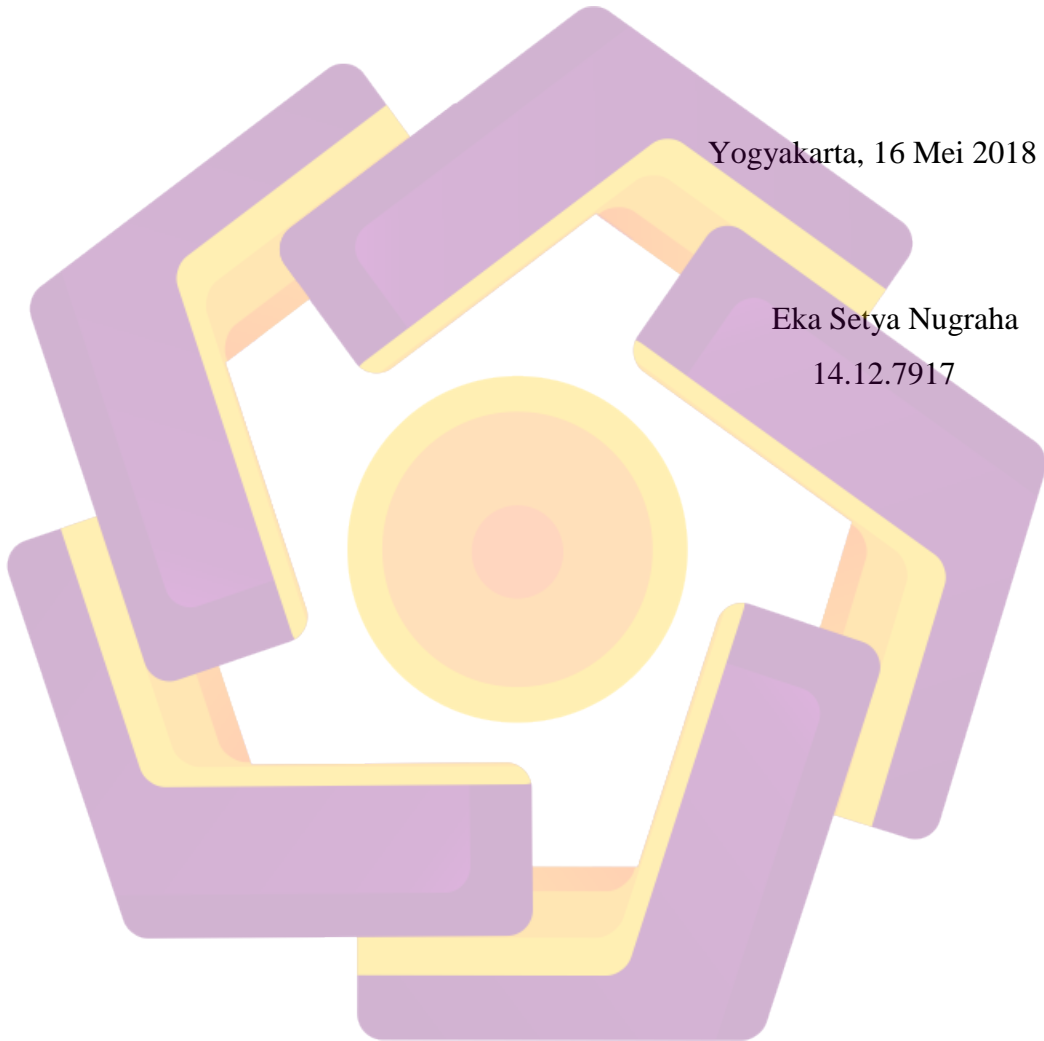
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi untuk menyempurnakan laporan serupa di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Eka Setya Nugraha

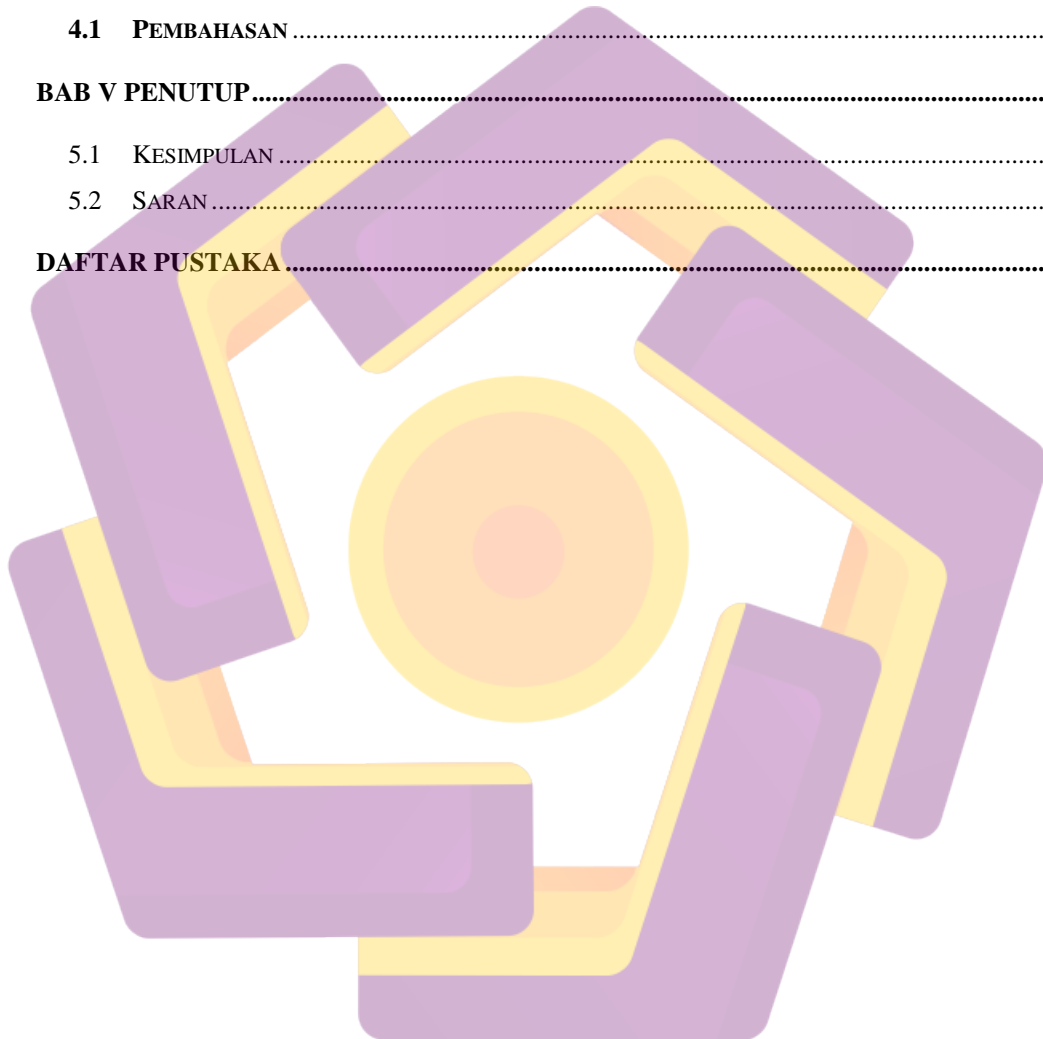
14.12.7917



DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
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 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.5.1 BAGI PENULIS.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 MULTIMEDIA.....	7
2.3 GAME.....	7
2.4 JENIS – JENIS GAME.....	8
2.5 VISUAL NOVEL.....	10
2.6 DOKUMEN SRS (SOFTWARE REQUIREMENT SPECIFICATION).....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 ANALISIS MASALAH.....	14
3.1.1 IDENTIFIKASI MASALAH.....	14

3.1.2	ANALISIS SISTEM.....	14
3.1.2.1	ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	14
3.1.2.2	PENDAHULUAN.....	15
3.1.2.3	DESKRIPSI UMUM.....	16
3.1.2.4	KEBUTUHAN SPESIFIK.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	PEMBAHASAN.....	34
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	KESIMPULAN.....	45
5.2	SARAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....		47



DAFTAR TABEL

TABEL2.1 TABEL TEMPLATE SRS	9
TABEL3.1 TABEL KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	16
TABEL3.2 TABEL FUNCTIONAL REQUIREMENTS COMPONENT VIEW	18
TABEL3.3 TABEL BACKGROUND MUSIC	28
TABEL3.3 TABEL BLACKBOX TESTING	40



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1.1 LOTUS	25
GAMBAR 3.1.2.1 AMARYLLIS	26
GAMBAR 3.1.2.2 AMARYLLIS KECIL	26
GAMBAR 3.1.3 ORCHID	27
GAMBAR 3.2.1 AULA SEKOLAH	27
GAMBAR 3.2.2 RUANG TAMU	28
GAMBAR 3.2.3 ASRAMA	28
GAMBAR 3.2.4 KAMAR LOTUS	29
GAMBAR 3.2.5 RUANG OSIS	29
GAMBAR 3.2.6 PERPUSTAKAAN	30
GAMBAR 3.2.7 TAMAN	30
GAMBAR 4.1 REN'PY LAUNCHER	34
GAMBAR 4.2 ISI FRAMEWORK DSE	35
GAMBAR 4.3 SCRIPT DIFINISI GAMBAR DAN NAMA KARAKTER	36
GAMBAR 4.4 SCRIPT DIALOG	37
GAMBAR 4.5 PENAMPILAN KARAKTER DAN BACKGROUND	38
GAMBAR 4.6 SCRIPT EVENT	38
GAMBAR 4.7 MENU UTAMA	39
GAMBAR 4.8 MENU LOAD	39
GAMBAR 4.9 MENU SAVE	40
GAMBAR 4.10 MENU KONFIGURASI	40
GAMBAR 4.11 INTERFACE DIALOG	41

ABSTRACT

Game has become part of everyday life. With the rapid technological developments, contribute to the game can be played on various platforms. Mobile games, especially the android-based smartphone games become one of the most enjoyed games. One of the games that exist in playstore android is an adventure game that is presented in the form of visual novel.

This visual novel developed using game engine Ren'Py. Ren'Py uses a simplified programming language Python. Ren'Py also provides a menu to import games to various platforms, one of which is Android. This game will also distributed through Playstore.

Keyword: *Game, Adventure, Visual Novel, Android*

