

**PEMBUATAN GAME TAP HIDDEN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN GAME MAKER STUDIO**

SKRIPSI



disusun oleh

Yodi Permana

11.12.5667

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN GAME TAP HIDDEN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN GAME MAKER STUDIO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yodi Permana

11.12.5667

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME TAP HIDDEN BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN APLIKASI GAME MAKER STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yodi Permana

11.12.5667

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME TAP HIDDEN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN APLIKASI GAME MAKER STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yodi Permana
11.12.5667

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 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, 21 Juli 2017



Yodi P
NIM. 11.12.5667

MOTTO

-Saya datang, saya bimbingan, saya revisi, saya sidang dan saya menang-

-Lebih baik terlambat dari pada tidak wisuda sama sekali-

Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan,
dan saya percaya pada diri saya sendiri.

-Muhammad Ali-



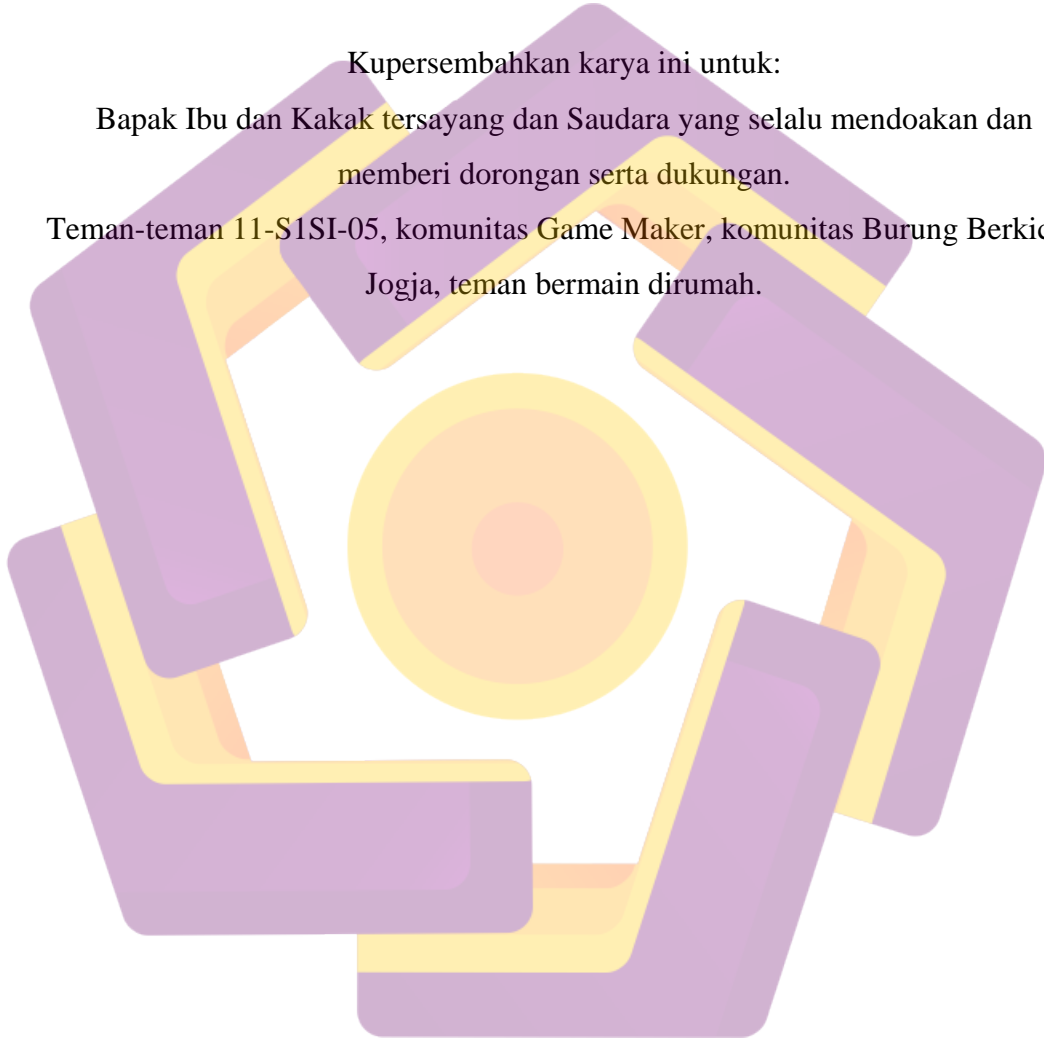
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l'amin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Bapak Ibu dan Kakak tersayang dan Saudara yang selalu mendoakan dan memberi dorongan serta dukungan.

Teman-teman 11-S1SI-05, komunitas Game Maker, komunitas Burung Berkicau Jogja, teman bermain dirumah.



KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

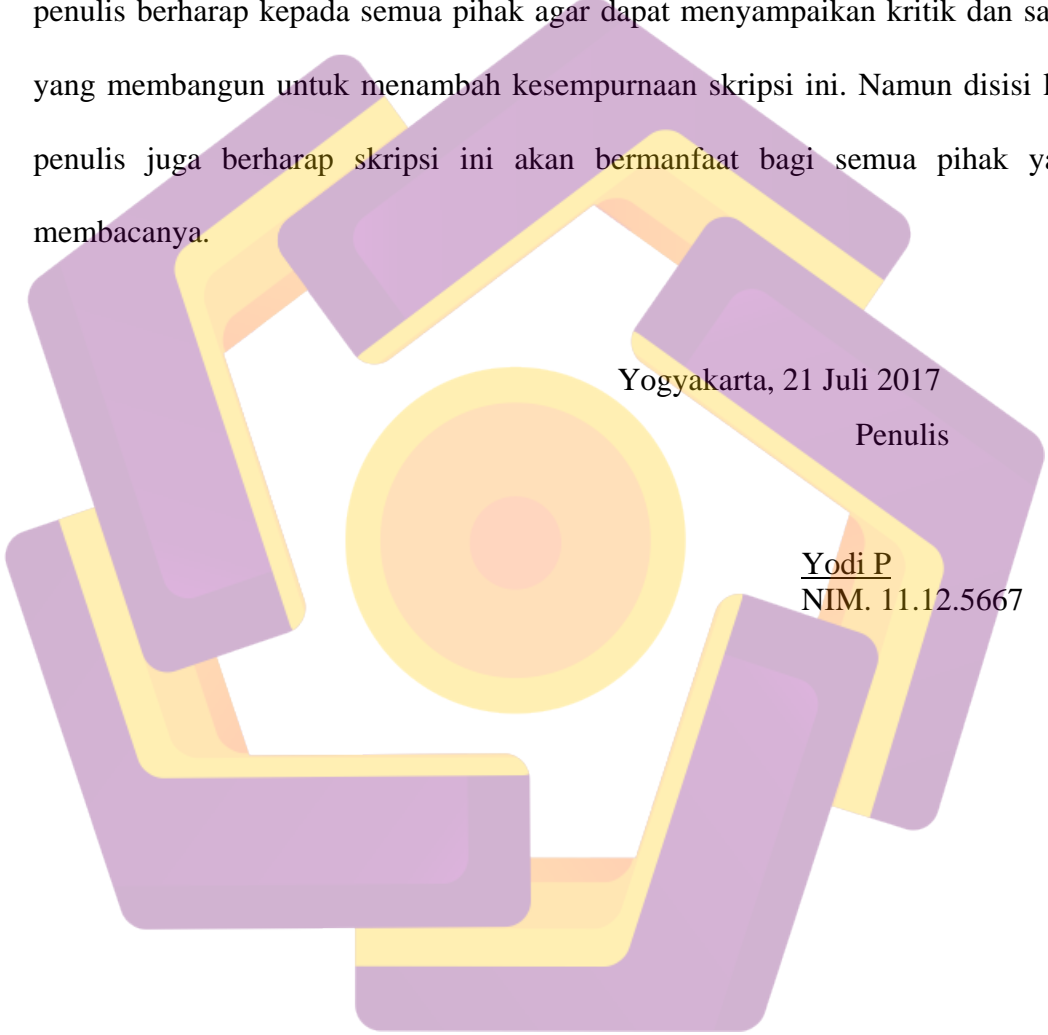
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, Ssi, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
4. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta doa.

5. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



Yogyakarta, 21 Juli 2017

Penulis

Yodi P
NIM. 11.12.5667

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian	6
BAB II Landasan Teori	8
2.1 Konsep Dasar Game	8
2.1.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.1.2	Pengertian Game	9
2.1.3	Sejarah Game	10
2.1.4	Elemen Dasar Game.....	12
2.1.5	Jenis-Jenis Game.....	13
2.2	Android.....	16
2.2.1	Sejarah Android	16
2.2.2	Arsitektur Android	17
2.3	Pembuatan Game.....	19
2.4	Konsep Permodelan Sistem.....	22
2.4.1	<i>Flowchart</i>	22
2.5	Software Pengembang Aplikasi.....	25
2.5.1	Game Maker Studio	25
2.5.2	<i>Adobe Photoshop</i>	27
2.5.3	<i>Android Software Development Kit (Android SDK)</i>	27
2.5.4	<i>Java Development Kit (JDK)</i>	28
2.5.5	<i>Native Development Kit (NDK)</i>	28
2.6	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	28
2.6.1	<i>Pitch</i>	29
2.6.2	<i>Pre-Production</i>	29
2.6.3	<i>Main-Production</i>	29
2.6.4	<i>Alpha Testing</i>	29
2.6.5	<i>Beta Testing</i>	30
2.2.6	Distribusi Master.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31

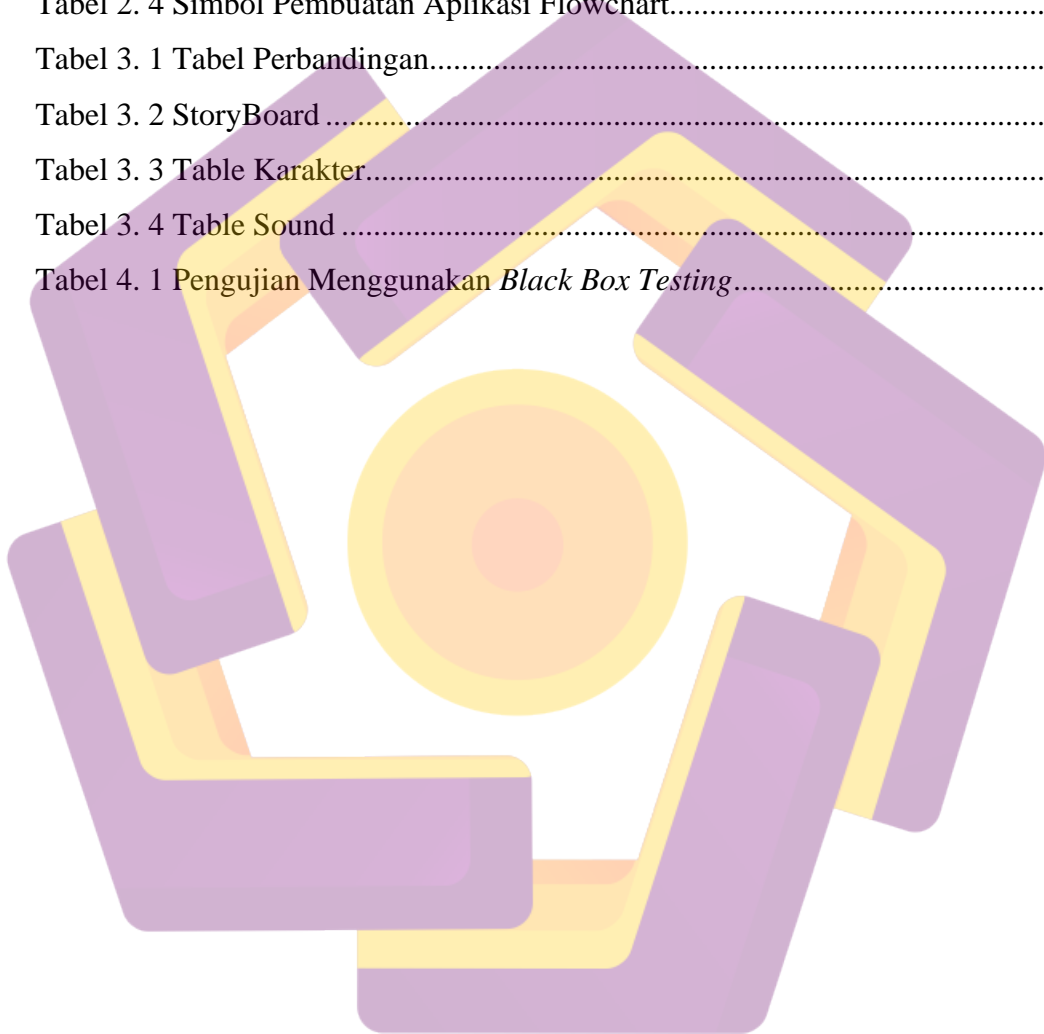
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	31
3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	32
3.2	Analisis Kelayakan Sistem	34
3.3	Perancangan Game (<i>Design</i>)	34
3.3.1	Konsep Game (Game Play).....	34
3.3.2	Story Board dalam Perancangan Permainan	35
3.3.3	Perancanagn Sistem	36
3.3.4	Perancangan Flowchart	36
3.3.5	Perancangan Tampilan Antar Muka (<i>Interface</i>)	37
3.3.6	Material Colecting.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Implementasi Sistem	42
4.1.1	Testing Sistem.....	42
4.1.1.1	Black Box Testing.....	42
4.1.1.2	<i>Pengujian Pada Device</i>	43
4.1.2	IMplementasi dan Pembahasan Game Tap and Hiden	45
4.1.2.1	Penambahan Sprites	46
4.1.2.2	Penambahan Object.....	46
4.1.2.3	Penambahan Rooms	47
4.1.2.4	Penambahan Sounds	47
4.1.3	Manual Game	48
4.1.4	Manual Instalasi	49
4.1.5	Pemeliharaan Sistem	49
4.2	Pembahasan	50
4.2.1	<i>Listing Program</i>	50

BAB V Penutup	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
Daftar Pustaka	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol untuk Input/Output Aplikasi Flowchart	23
Tabel 2. 2 Simbol untuk Input/output Aplikasi Flowchart	23
Tabel 2. 3 Simbol Pembuatan Aplikasi Flowchart.....	24
Tabel 2. 4 Simbol Pembuatan Aplikasi Flowchart.....	24
Tabel 3. 1 Tabel Perbandingan.....	31
Tabel 3. 2 StoryBoard	35
Tabel 3. 3 Table Karakter.....	40
Tabel 3. 4 Table Sound	41
Tabel 4. 1 Pengujian Menggunakan <i>Black Box Testing</i>	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	17
Gambar 2.2 Game Development Life Cycle (GDLC)	28
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	36
Gambar 3.2 Flowchart Sistem.....	37
Gambar 3. 3 Tampilan Icon Screen.....	38
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Utama.....	38
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Play	38
Gambar 3. 6 Tampilan Menu High Score	39
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Petunjuk	39
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Keluar	39
Gambar 4. 1 Coba pada Xiaomi Redmi 2	44
Gambar 4. 2Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Petunjuk	44
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Play	45
Gambar 4. 5 Windows Project Game Maker Studio.....	45
Gambar 4. 6 Menambahkan Sprite Game Tap and Hidden	46
Gambar 4. 7 Menambahkan Object Game Tap and Hidden	47
Gambar 4. 8 Menambahkan Room Game Tap and Hidden	47
Gambar 4. 9 Menambahkan Sounds Game Tap and Hidden.....	47
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Petunjuk	48
Gambar 4. 12 Tampilan Menu <i>Play</i>	49
Gambar 4. 13 Listing Program Menu Utama.....	51
Gambar 4. 14 Listing Program Menu Petunjuk	51
Gambar 4. 15 Listing Program Menu Pl	52

INTISARI

Semakin pesat perkembangan teknologi, berpengaruh juga pada perkembangan sebuah game. Dari masa ke masa perkembangan game menunjukkan ke eksistensinya. Hampir semua orang pasti pernah bermain game, dari permainan tradisional maupun elektronik. Seiring berkembangnya teknologi, permainan yang dulu hanya dimainkan pada perangkat konsol, kini bisa dimainkan pada perangkat gadget.

Pada dasarnya, sebuah game itu dibuat hanya untuk sekedar hiburan dan hobi. Namun, tidak juga dipungkiri bahwa sebagian orang menganggap bahwa game adalah sebuah kebutuhan. Sekarang ini, banyak pengembang berlomba membuat sebuah game yang menakjubkan. Dari game ketrampilan sampai game yang menuntut kita untuk menciptakan suatu strategi dalam memainkannya.

Untuk ikut meramaikan dunia game, saya mencoba untuk membuat sebuah game ketangkasan. Game ini sebenarnya mengacu pada sebuah permainan di area permainan yang cukup terkenal dan tersebar di beberapa mall. Game yang memukul beberapa buaya dan kemudian menghilang kedalam goa atau lubang. Permainan ini simple namun menarik untuk dimainkan

Kata Kunci: *Game, Android, Smartphone, Tap and Hidden Game.*

ABSTRACT

The more rapid development of technology, also influential in the development of a game. From time to time the development of the game show to eksistensiannya. Almost everyone would ever play the game, from the traditional and electronic games. As the development of technology, the game that used to be played on the console device, can now be played on the gadget.

Basically, a game that was made just for entertainment and hobbies. However, there is also no doubt that some people think that the game is a necessity. Today, many developers compete to create a game that is amazing. From gaming skills to the game that requires us to create a strategy in play.

To enliven the world of games, I try to create an arcade game. This game is actually referring to a game in the game area is very well known and spread in some mall. Games that hit several alligators and then disappeared into the cave or hole. The game is simple but interesting to play.

Keyword: *Game, Android, Smartphone, Tap and Hidden Game.*