

**PERANCANGAN GAME "SLIDE2SOLVE" BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Agus Rizky Hidayat**

**16.22.1817**

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

**PERANCANGAN GAME "SLIDE2SOLVE" BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat**

**16.22.1817**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME "SLIDE2SOLVE" BERBASIS ANDROID  
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat**

**16.22.1817**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Agustus 2017

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME "SLIDE2SOLVE"  
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agus Rizky Hidayat**

**16.22.1817**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302057**



**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Agustus 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, 30 Juli 2017



Agus Rizky Hidayat  
NIM. 16.22.1817

## MOTTO

- ❖ Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah (HR.Turmudzi)
- ❖ Waktu itu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya menggunakan untuk memotong, ia akan memotongmu (menggilasmu) (H.R. Muslim)
- ❖ Belajarlah dari kegagalan untuk meraih kesuksesan
- ❖ Jangan menunda, lakukan apa yang bisa kamu lakukan sekarang
- ❖ Selalu ada harapan bagi mereka yang berdoa dan selalu ada jalan bagi mereka yang berusaha
- ❖ Semakin banyak yang kamu berikan, semakin banyak pula yang akan kamu dapatkan
- ❖ *Keep moving forward and be your self*

## PERSEMBAHAN

Terselesaikannya tugas akhir ini tentunya juga karena dukungan dari berbagai pihak.

Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan karunianya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Kepada kakak saya atas dukungannya.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen wali.
5. Pembimbing saya Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang sudah memberi saran dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Seluruh staff dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai keperluan saya selama menempuh pendidikan di STMIK Amikom Yogyakarta.
7. Seluruh teman-teman yang telah memberikan support kepada saya yang tidak saya bisa sebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga beserta sahabatnya. Skripsi yang berjudul Perancangan Game “Slide2Solve” berbasis Android ini diselesaikan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

Dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen wali Sistem Informasi.
3. Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Sistem Informasi Transfer yang luar biasa dalam memberikan ilmunya selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh staff dan karyawan Universitas Amikom yogyakarta yang telah membantu dan memberikan kemudahan selama masa perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu selaku orang tua yang memberikan dukungan baik secara moral, materil, dan doa.

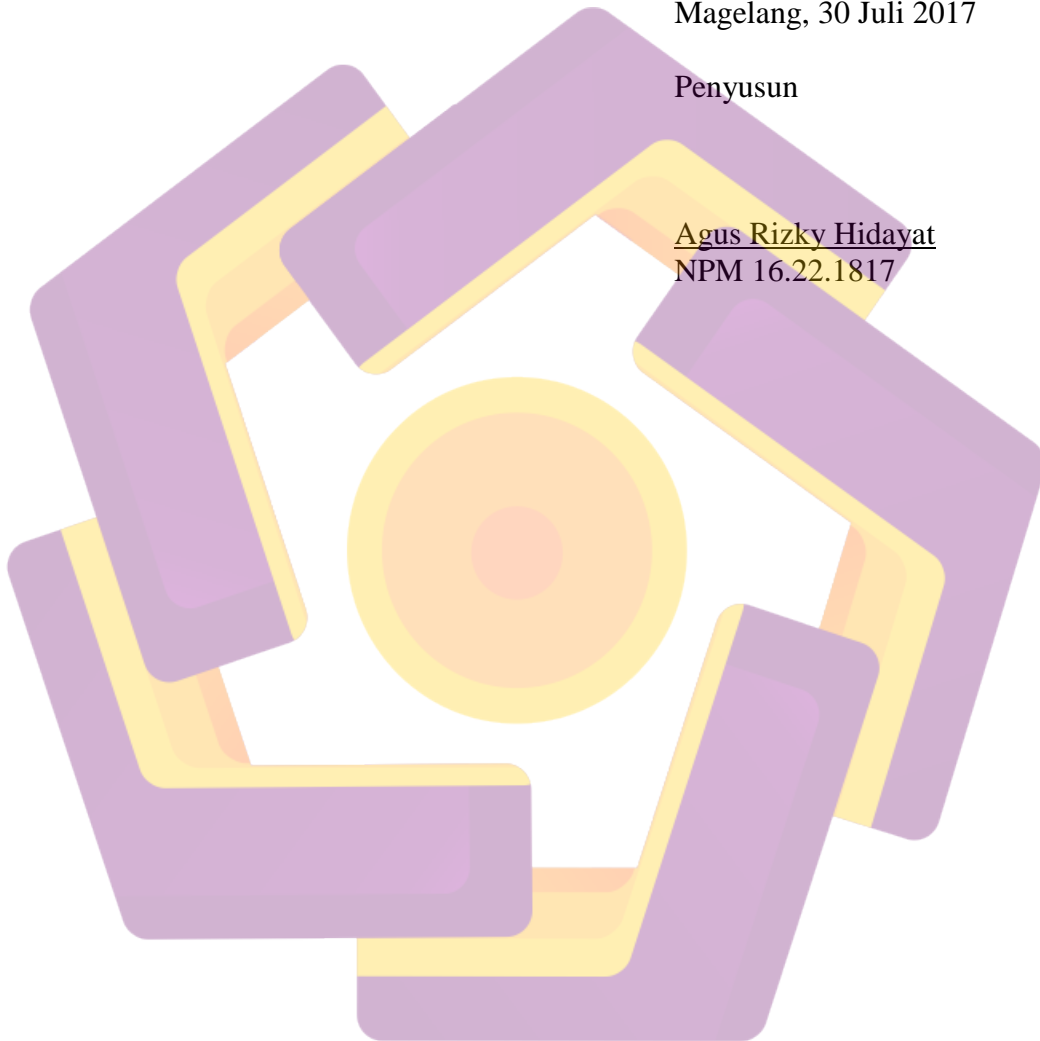


Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan senantiasa mendapat ridho dari Allah SWT. dan penulis berharap semoga karya penelitian Skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Magelang, 30 Juli 2017

Penyusun

Agus Rizky Hidayat  
NPM 16.22.1817

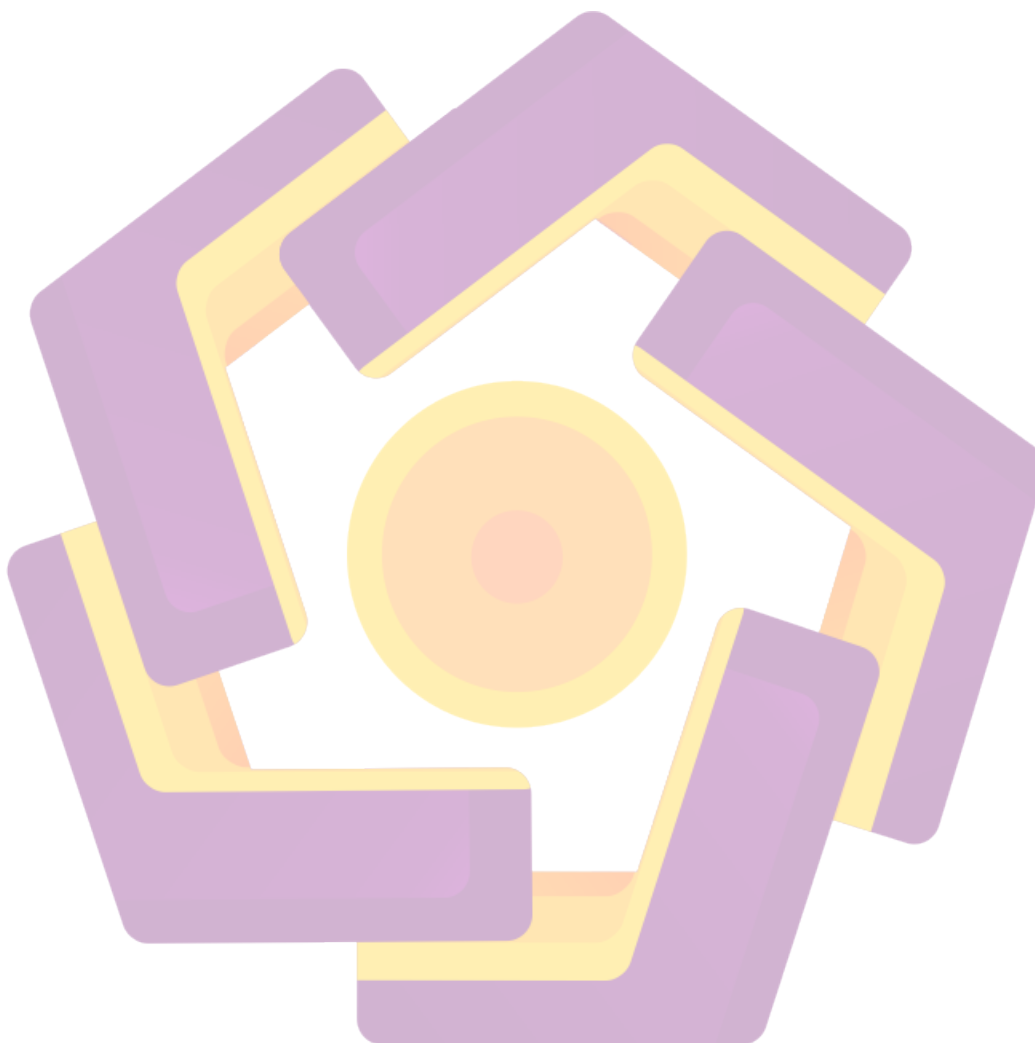


## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIII</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Game .....	7
2.2.1 Pengertian Game .....	7
2.2.2 Perkembangan Game .....	7
2.2.3 Jenis - Jenis Game.....	8
2.3 Rating Categories .....	11
2.4 Game Design Document .....	14

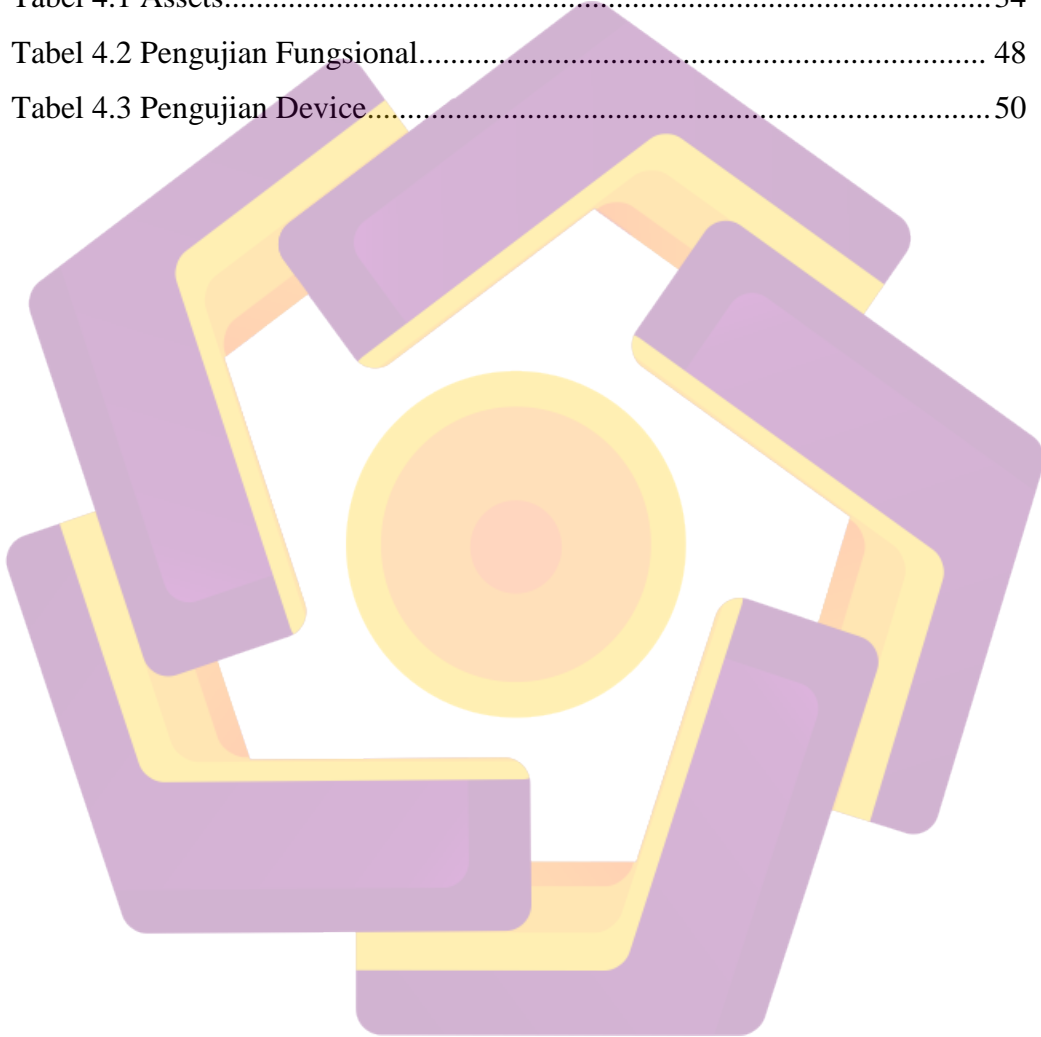
2.5	Android.....	15
2.5.1	Versi Android.....	15
2.6	CorelDraw .....	19
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>		<b>21</b>
3.1	Gambaran Umum .....	21
3.2	Analisis Kebutuhan .....	21
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	21
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
3.3	Analisis Kelayakan .....	23
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	23
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	23
3.3.3	Analisis Kelayakan Operasional .....	24
3.4	Perancangan Game .....	24
3.4.1	<i>Genre</i> .....	24
3.4.2	<i>Gameplay</i> .....	24
3.4.3	<i>Scoring</i> .....	25
3.4.4	<i>Tools</i> .....	25
3.4.5	<i>Flowchart</i> .....	26
3.4.6	Antar Muka .....	26
3.4.7	Perancangan <i>Assets</i> .....	30
3.4.8	<i>Music dan Sound</i> .....	33
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>34</b>
4.1	Implementasi .....	34
4.1.2	Implementasi Desain Antarmuka dan Pengaturan <i>Event Sheet</i> .....	36
4.1.3	<i>Deployment</i> Perangkat Lunak .....	44
4.2	Pengujian .....	48
4.2.1	Fungsional.....	48
4.2.2	Pengujian <i>Device</i> .....	50
4.3	Mengunggah ke <i>Google Play Store</i> .....	51
4.4	Download dan Instalasi .....	55

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>



## DAFTAR TABEL

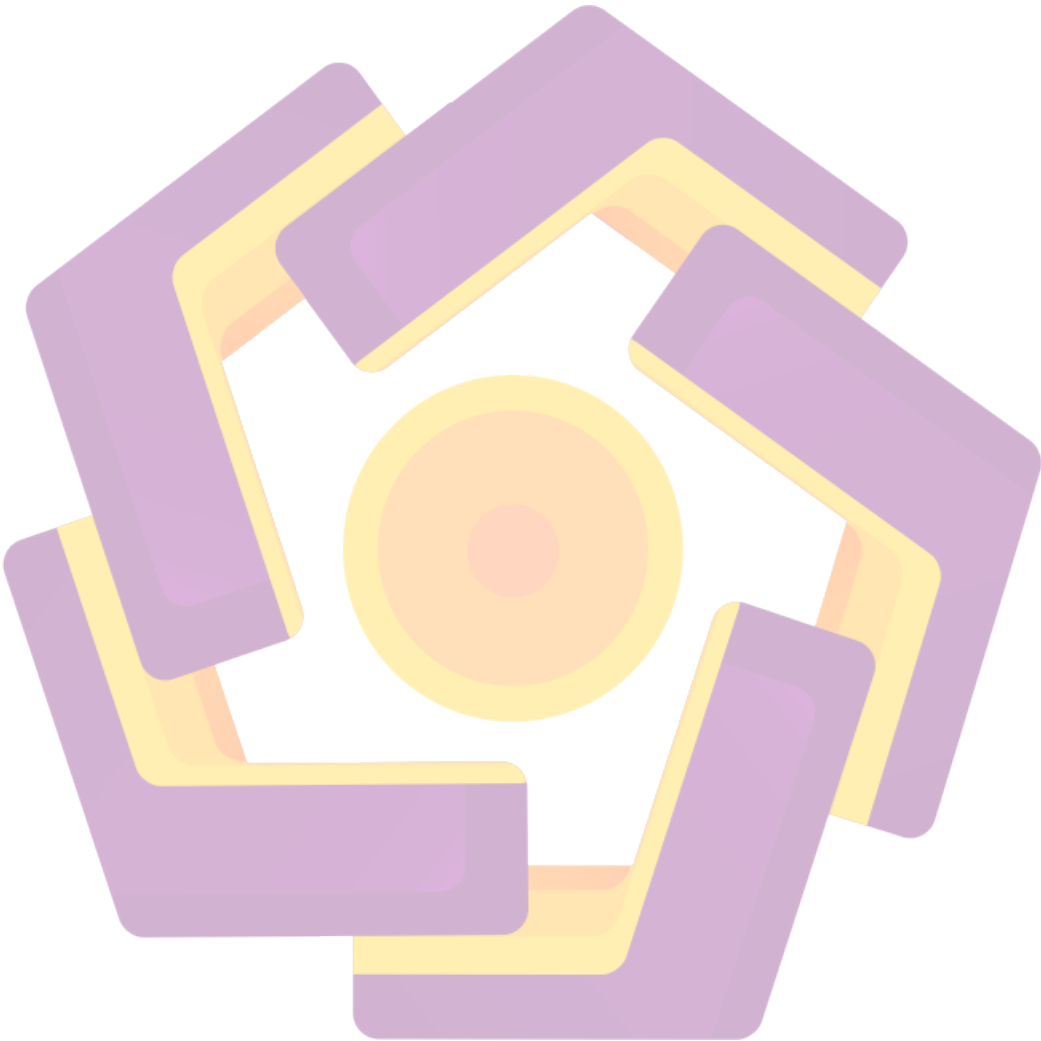
Tabel 2.1 Rating Categories.....	12
Tabel 3.1 Konsep Desain.....	30
Tabel 3.2 Music dan Sound.....	33
Tabel 4.1 Assets.....	34
Tabel 4.2 Pengujian Fungsional.....	48
Tabel 4.3 Pengujian Device.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 CorelDraw.....	19
Gambar 2.2 Construct 2.....	20
Gambar 3.1 Flowchart Game.....	26
Gambar 3.2 Rancangan Home Screen.....	27
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Level Select.....	28
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Game Play.....	29
Gambar 4.1 Event Splash Screen.....	37
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen Logo Developer.....	37
Gambar 4.3 Event Menu Utama.....	38
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4.5 Event Pengaturan.....	40
Gambar 4.6 Event Level Select.....	41
Gambar 4.7 Tampilan Level Select.....	42
Gambar 4.8 Event Game Play.....	43
Gambar 4.9 Tampilan Permainan Level 1.....	43
Gambar 4.10 Pengaturan Menjalankan Project pada Browser.....	44
Gambar 4.11 Run Project “Slide2Solve”.....	45
Gambar 4.12 Pilihan Platform untuk Export.....	46
Gambar 4.13 Cordova Options.....	46
Gambar 4.14 Cordova2Cocoon.....	47
Gambar 4.15 Tampilan Setting pada Cocoon.io.....	48
Gambar 4.16 Notifikasi Pembayaran.....	52
Gambar 4.17 Input Title pada Google Play Console.....	52
Gambar 4.18 Store Listing.....	53
Gambar 4.19 Applied Rating.....	54
Gambar 4.20 Form Pricing and Distribution.....	54
Gambar 4.21 Pencarian dengan nama game.....	55
Gambar 4.22 Pencarian dengan Nama Developer.....	55

Gambar 4.23 Proses Download..... 56  
Gambar 4.24 Additional Information..... 57



## INTISARI

Android kini telah menjadi platform yang sangat populer dalam dunia telekomunikasi maupun hiburan. Hal ini menjadi peluang yang sangat besar bagi para pengembang khususnya dibidang aplikasi berbasis Android. Salah satu aplikasi yang banyak diminati masyarakat yaitu aplikasi hiburan dalam bentuk game.

Slide2Solve merupakan salah satu game yang akan dibuat dan dikembangkan penulis untuk platform Android. Dalam game ini pemain dituntut untuk menyelesaikan sebuah tantangan yang akan diberikan. Apabila pemain berhasil maka akan dapat melanjutkan ke level berikutnya.

Dalam perancangan Game Slide2Solve ini menggunakan Construct2, Corel Draw, Adobe Photoshop dan aplikasi pendukung lainnya. Penulis berharap game ini nantinya akan berguna untuk menghibur disaat jenuh maupun untuk mengisi waktu luang serta dapat menguji maupun mengasah kecerdasan otak.

**Kata Kunci:** *Game, Android, Construct2*





## **ABSTRACT**

*Android platform has now become very popular in the world of telecommunications and entertainment. This becomes a significant opportunity for developers, especially in the field of Android-based applications. One application that is demanding public that entertainment applications in the form of a game.*

*Slide2solve is a game that will be created and developed by writer for the Android platform. In this game player will be ask to complete a challenge that given. If player success to complete a challenge they can go to the next level.*

*In designing the Slide2solve Game uses Construct2, Corel Draw, Adobe Photoshop and other supporting applications. It is hoped that this game will be useful to entertain while saturated and spare time. It also can testing or improve the intelligence.*

**Keywords:** *Game, Android, Construct2*

