

**PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU DAERAH BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3**

SKRIPSI



disusun oleh

Ruli Fahrurozi

16.22.1824

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

2017

**PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU DAERAH BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Ruli Fahrurozi

16.22.1824

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

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU DAERAH
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
ACTION SCRIPT 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ruli Fahrurozi

16.22.1824

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 3 April 2017

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN GAME TEBAK LAGU DAERAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ruli Fahrurozi

16.22.1824

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Hastari Utama, M.Cs.
NIK. 190302230

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 Desember 2017



Ruli Fahrurrozi
NIM 16.22.1824

MOTTO

➤ **REFUSE TO SURRENDER!**



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam sehingga Skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan selesainya Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkat, rahmat, kesehatan dan anugerah berupa umur dan kesempatan untuk mengembangkan tanggung jawab sebagai mahasiswa dan anak.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
3. Bapak Hanif Alfatah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Kedua Orang Tua tercinta dan adek saya yang telah memberikan doa, perhatian, rasa sayang, bimbingan serta dukungan yang begitu luar biasa untuk saya.
5. Kepada saudari Nur Asri Setyo Wardani yang selalu memberi dukungan dan semangat yang luar biasa dalam mengerjakan Skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Tebak Lagu Derah Berbasis Android Menggunakan Action Script 3”**. Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan atau sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

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

1. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mei Kurniawan, M.Kom. selaku dosen wali Sistem Informasi.
3. Hanif Al Fatta, S.Kom., 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. Bapak dan Ibu orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moral, materil, dan doa. Serta adik saya yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Nur Asri Setyo Wardani yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta teman-teman yang memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Yogyakarta, 05 Desember 2017

Penulis

Ruli Fahrurrozi
NPM 16.22.1824

DAFTAR ISI

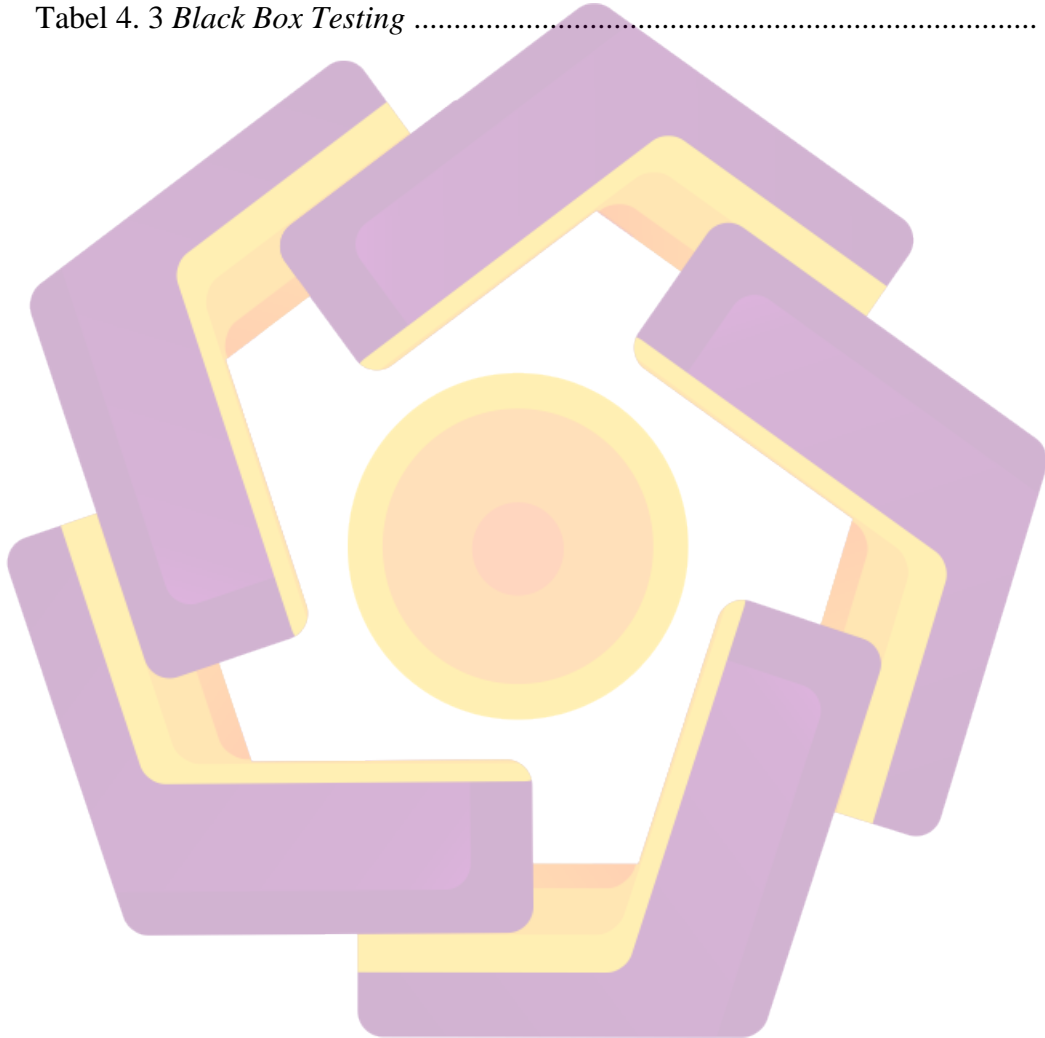
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 <i>Game</i>	10
2.2.1 Sejarah <i>Game</i>	11

2.2.2	Jenis-jenis <i>Game (Genre)</i>	12
2.2.3	Rating <i>Game</i>	18
2.3	Android.....	20
2.3.1	Pengertian Android	20
2.3.2	Arsitektur Android	21
2.3.3	Versi Android.....	22
2.4	<i>Game Design Document</i>	26
2.4.1	Penjelasan <i>Game Design Document</i>	26
2.4.2	Jenis-Jenis <i>Game Design Document</i>	26
2.4.3	Komponen Dalam <i>Game Design Document</i>	29
2.5	Konsep Pengembangan <i>Game</i>	29
2.5.1	Metode <i>Indie Game Development</i>	29
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	33
2.6.1	<i>Adobe Flash Professional CS6</i>	33
2.6.2	<i>Adobe Audition</i>	34
2.6.3	<i>Adobe Photoshop CS6</i>	36
2.6.4	<i>Corel Draw Graphics Suite X7</i>	36
BAB III	38
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	38
3.1	Analisis Masalah	38
3.2	Analisis Perancangan Sistem.....	38
3.2.1	Analisis SWOT	38
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	43
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.5	Perancangan <i>Game</i>	45
3.5.1	Ide <i>Game</i>	45
3.5.2	Jalan Cerita <i>Game</i>	46

3.5.3	<i>Gameplay</i>	46
3.6	<i>Control Game</i>	48
3.7	<i>Flowchart</i>	48
3.8	Rancangan Antar Muka	50
BAB IV	58
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1.	Implementasi	58
4.2	Persiapan asset-asset.....	58
4.2.1	Pembuatan Gambar (<i>Graphic Design</i>).....	59
4.2.2	Pembuatan <i>Assets</i>	63
4.2.3	Memasukkan Gambar (<i>Importing Image</i>).....	64
4.2.4	Memilih dan Mengimport <i>Sound</i> (<i>Sound Selection</i>).....	66
4.2.5	Pengelolaan <i>Assets</i>	71
4.2.6	Menyimpan <i>project</i> (<i>save project</i>)	99
4.2.7	<i>Publish APK</i> (<i>Export project</i>)	100
4.3	<i>Instalasi Program</i>	104
4.4	Uji Coba (<i>Testing</i>)	106
4.4.1	Pengujian Aplikasi	106
4.4.2	<i>Black Box Testing</i>	108
BAB V	119
PENUTUP	119
5.1	Kesimpulan.....	119
5.2	Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	39
Tabel 4. 1 Pembuatan Assets	63
Tabel 4. 2 Pengujian Aplikasi <i>Game</i> Pada Perangkat Android	106
Tabel 4. 3 <i>Black Box Testing</i>	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Mortal Kombat X</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Battle Field 4</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Fifa 2016</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Need For Speed</i>	15
Gambar 2.5 : <i>Deal or No Deal</i>	15
Gambar 2.6 : <i>Dota 2</i>	16
Gambar 2.7 : <i>Kingdom Hearts</i>	17
Gambar 2.8 : <i>Scania Simulator</i>	17
Gambar 2.9 : <i>Assasin Creed</i>	18
Gambar 2.10 : <i>Pac-Man</i>	18
Gambar 2.11 : <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	34
Gambar 2.12 : <i>Adobe Audition CS6</i>	35
Gambar 2.13 : <i>Adobe Photoshop CS6</i>	36
Gambar 2.14 : <i>Corel Draw Suite X</i>	37
Gambar 3. 1 <i>Flowchart Game</i>	49
Gambar 3. 2 Rancangan <i>Intro Game</i>	50
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Utama.....	51
Gambar 3. 4 Rancangan Menu Keluar.....	52
Gambar 3. 5 Rancangan Petunjuk <i>Game</i>	53
Gambar 3. 6 Rancangan Menu Tentang.....	54
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Soal <i>Game</i>	55
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan <i>Game Over</i>	56
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Menang.....	57
Gambar 4. 1 Bagan Proses Produksi.....	59
Gambar 4. 2 <i>Background Intro Game</i>	60
Gambar 4. 3 <i>Background Menu Utama</i>	61
Gambar 4. 4 <i>Background Soal Game</i>	61
Gambar 4. 5 <i>Background Game Over</i>	62
Gambar 4. 6 <i>Background Menang</i>	63
Gambar 4. 7 Tampilan Lembar Kerja Baru & <i>Import to Library</i>	65
Gambar 4. 8 Tampilan Hasil <i>Import to Library</i>	66
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Import Sound</i>	67
Gambar 4. 10 Lagu Daerah Level 1.....	68
Gambar 4. 11 Lagu Daerah Level 2.....	69
Gambar 4. 12 Lagu Daerah Level 3.....	70

Gambar 4. 13 Lagu Daerah Level 4	70
Gambar 4. 14 <i>Intro Game</i>	71
Gambar 4. 15 Menu Utama.....	72
Gambar 4. 16 <i>Intro Soal Level 1</i>	74
Gambar 4. 17 Tampilan Permainan Level 1	75
Gambar 4. 18 Tampilan Menang Level 1	78
Gambar 4. 19 <i>Intro Soal Level 2</i>	79
Gambar 4. 20 Tampilan Permainan Level 2	80
Gambar 4. 21 Tampilan Menang Level 2	83
Gambar 4. 22 <i>Intro Soal Level 3</i>	84
Gambar 4. 23 Tampilan Permainan Level 3	85
Gambar 4. 24 Tampilan Menang Level 3	88
Gambar 4. 25 <i>Intro Soal Level 4</i>	89
Gambar 4. 26 Tampilan Permainan Level 4	90
Gambar 4. 27 Tampilan Menang Level 4	93
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Game Over</i>	94
Gambar 4. 29 Tampilan Menang Akhir <i>Game</i>	96
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Keluar	97
Gambar 4. 31 Tampilan Petunjuk <i>Game</i>	98
Gambar 4. 32 Tampilan Tentang <i>Game</i>	99
Gambar 4. 33 Cara Menyimpan <i>File Project</i>	100
Gambar 4. 34 Tampilan Menu <i>General</i> pada AIR Android <i>Setting</i>	101
Gambar 4. 35 Membuat <i>Certificate</i> Untuk <i>Publishing APK</i>	102
Gambar 4. 36 Tampilan Menu <i>Create Self-Signed Digital Certificate</i>	103
Gambar 4. 37 Tampilan <i>file APK</i> yang Terdapat Pada <i>Explorer</i>	104
Gambar 4. 38 Tampilan Proses <i>Instalasi Game</i>	105
Gambar 4. 39 Tampilan <i>File .apk</i> yang Sudah Ter- <i>install</i>	106

INTISARI

Seiring dengan berkembangnya era moderisasi, *gadget* merupakan alat yang sangat dibutuhkan setiap orang. Banyak Masyarakat Indonesia dan generasi muda saat ini yang mempunyai *gadget*. Tidak hanya sebagai alat komunikasi, *gadget* sekarang sudah berkembang sebagai alat hiburan.

Hampir setiap orang membutuhkan hiburan salah satunya musik. Banyak jenis genre musik yang kita ketahui, salah satunya lagu daerah. Namun, lagu daerah saat ini kurang digemari, bahkan banyak generasi muda yang lebih memilih lagu yang bergenre lain. Penulis mencoba mengenalkan lagu daerah melalui sebuah *game* untuk meningkatkan antusias dan memberikan suatu media pembelajaran untuk mengenalkan lagu daerah khususnya negara Indonesia yang sangat kental akan ragam budayannya.

Game tebak lagu berbasis Android yang bertemakan lagu daerah ini mengandung unsur pendidikan yang diperlukan sebagai alternative dan inovasi baru dalam hal *game* untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses mengenalkan lagu daerah dengan media *game* melalui *gadget*. Karena dengan mengaplikasikan dengan *game* membuat masyarakat terutama generasi muda tertarik untuk memainkannya. *Game* ini dibuat untuk mengajak masyarakat dan generasi muda bermain dan belajar menghafalkan lagu-lagu daerah di Indonesia.

Kata kunci : *gadget*, lagu daerah, *game*

ABSTRACT

Along with the development moderisasi era, the gadget is a tool that is needed everyone. Many Indonesian communities and younger generation have a gadget. Not only as a communication tool, gadget now been developed as an entertainment tool. Almost is everyone needs a one music entertainment.

as we know, Many genres of music, such as the folk song. However, the folk song is less are currently favored, even many younger generation prefer another genres of songs. The author try to introduce folk songs, through a game that for to increase the enthusiasm and provide a media for learning in order to introducing the folk songs especially Indonesian which is a very in culture diversity.

Game guess the folk song based on an android, which contain elements of education necessary as alternatives and new innovations in the game to be applied as a tool to facilitate the introducing process through the game by gadget. Because by applying with the game make the communities, especially younger generation interested to play game. This game was made to invite communities and younger generation to play and learn to memorize the song regions in Indonesian.

Keyword: *gadget, folk songs, games*