

**APLIKASI PERMAINAN KISAH HANOMAN DUTA BERBASIS
ANDROID UNTUK DESA WISATA WUKIRSARI**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Agung Prasetyo

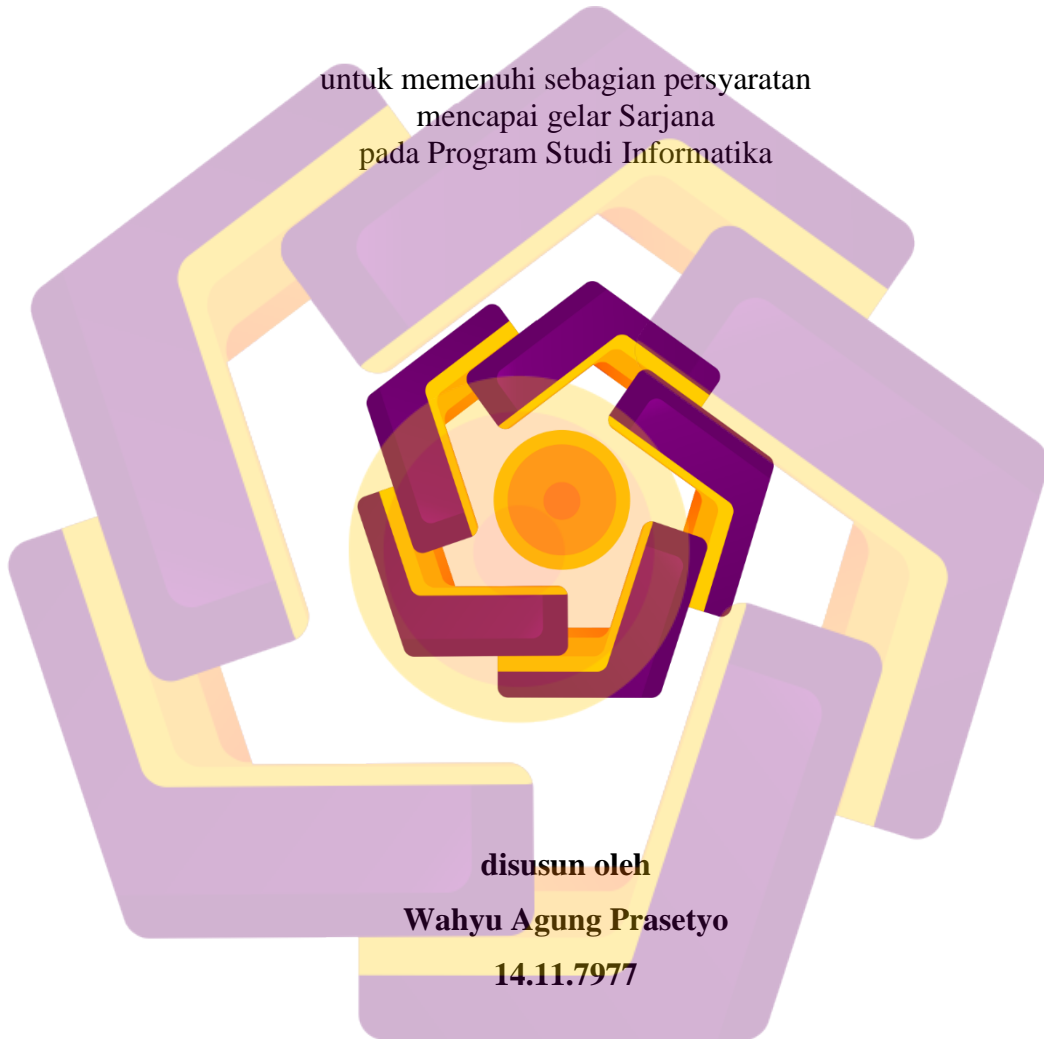
14.11.7977

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**APLIKASI PERMAINAN KISAH HANOMAN DUTA BERBASIS
ANDROID UNTUK DESA WISATA WUKIRSARI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh
Wahyu Agung Prasetyo
14.11.7977

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI PERMAINAN KISAH HANOMAN DUTA BERBASIS ANDROID UNTUK DESA WUKIRSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Agung Prasetyo

14.11.7977

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PERMAINAN KISAH HANOMAN DUTA BERBASIS ANDROID UNTUK DESA WUKIRSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Agung Prasetyo

14.11.7977

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Arif Dwi Laksito, M.Kom
NIK. 190302150

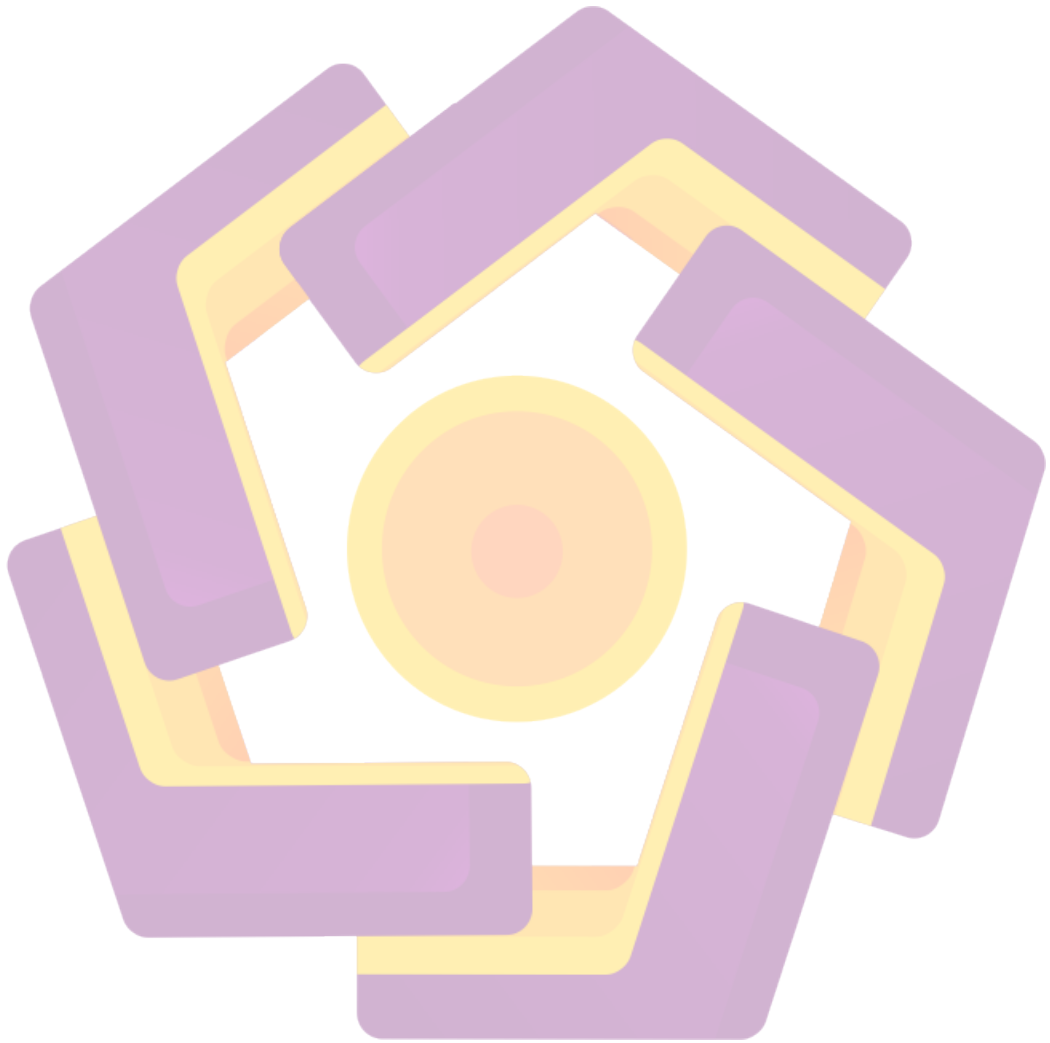


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dari dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan orang lain, kecuali 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, 17 April 2018



Wahyu Agung Prasetyo

14.11.7977

MOTTO

Learn From Yesterday,
Live for Today,
And Hope For Tomorrow
(Albert Einstein).

Live for Something Or Die for Nothing.

Kesuksesan tidak akan bertahan jika dicapai dengan jalan pintas.

Kecerdasan bukan penentu kesuksesan, tapi kerja keraslah yang merupakan penentu kesuksesannya yang sebenarnya.

~Success is not a final and Failure is Not an Initial~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim, Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kucintai dan kusayangi. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku bapak Paikin dan Ibu Rusminingsih sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga dan tidak mungkin cukup kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia dan bangga, karena kusadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ibu dan bapak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu memberikan kasih sayang, selalu mendoakanku, serta selalu menasehatiku agar menjadi lebih baik, Terima Kasih Ibu..... Terima Kasih Bapak I LOVE YOU.
- ❖ Sahabat-sahabatku Agung , Irvan , Rakha, Windu, Fadhli, Pariang, Rini, Tyas, dan yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu, terimakasih atas doa dan kebahagiaan yang telah kalian semua bagikan kepadaku selama ini, semoga kita semua menjadi manusia yang sukses dan berbahagia dalam kehidupan ini.

- ❖ Kepada bapak M. Rudyanto Arief , S.T, M.T, terimakasih telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi saya, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Untuk segenap keluarga besar 14 SITI-06, terimakasih atas kebersamaan dan kebahagiaan yang kita lalui selama ini, terimakasih atas bantuannya.

“YOUR DREAM TODAY, CAN BE YOUR FUTURE TOMORROW”



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Skripsi yang berjudul **“Aplikasi Permainan Kisah Hanoman Duta Berbasis Android Untuk Desa Wisata Wukirsari”**, disusun untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pembuatan laporan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua program studi S1 Informatika.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T., selaku dosen pembimbing
4. Segenap Staff Pengajar di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Kedua orang tua saya, serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama ini.
6. Teman-teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

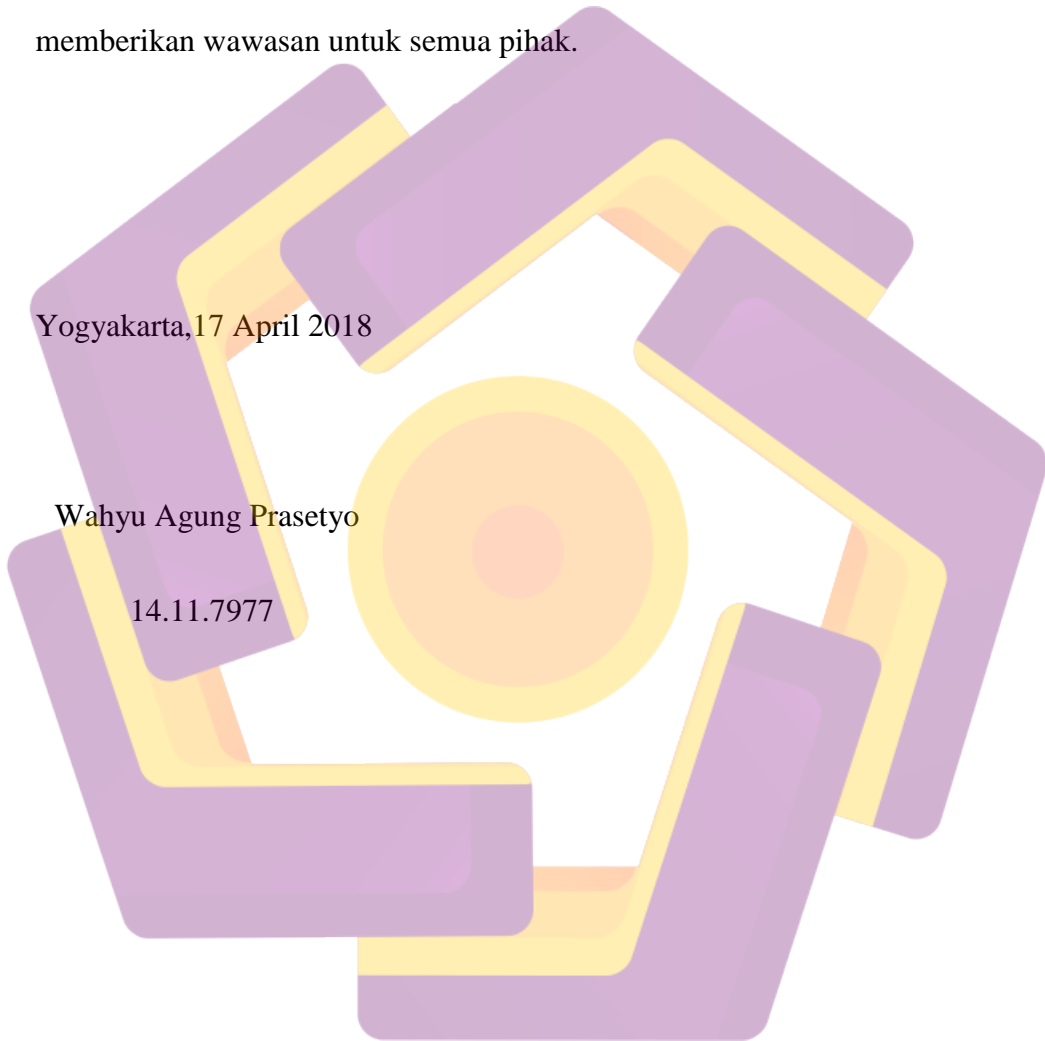
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat di harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan wawasan untuk semua pihak.

Yogyakarta, 17 April 2018

Wahyu Agung Prasetyo

14.11.7977



DAFTAR ISI

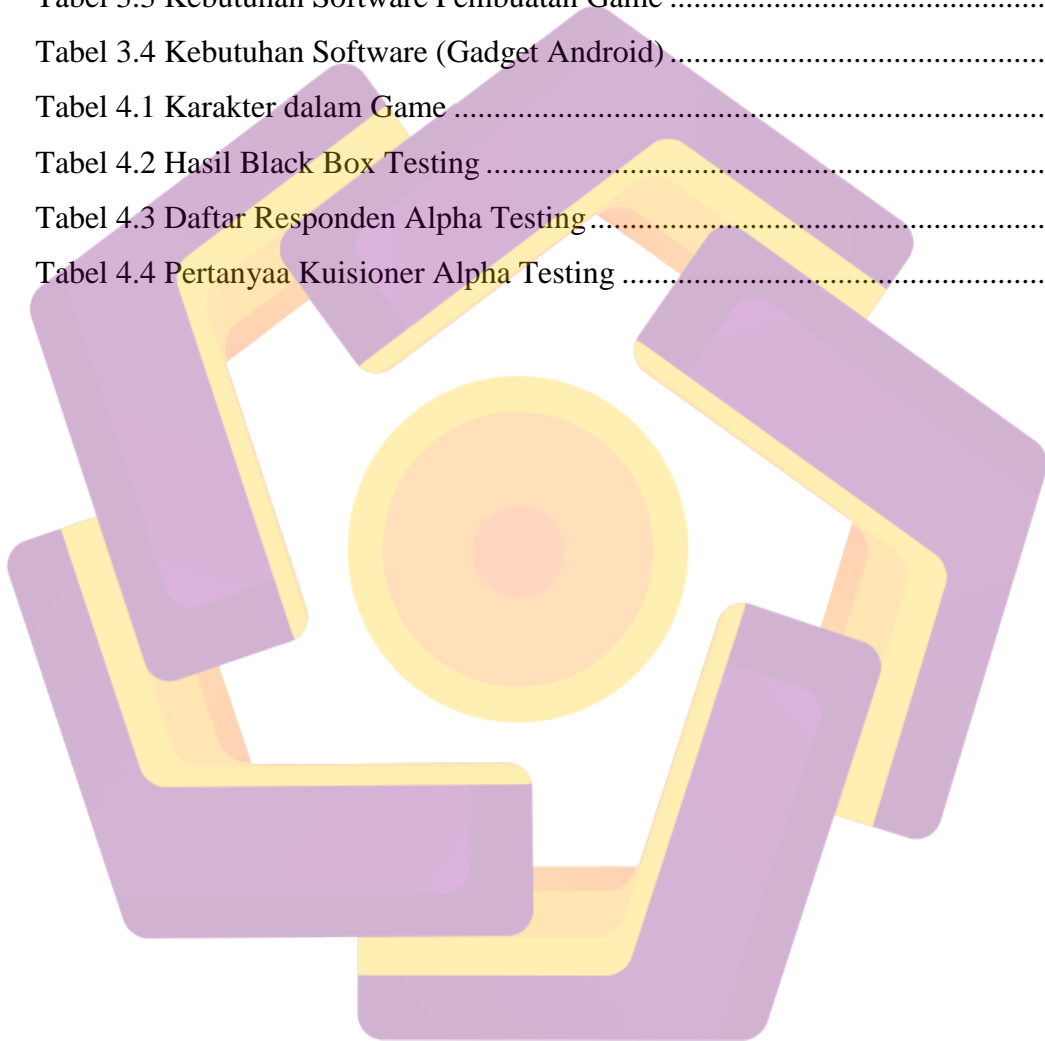
| | |
|--|-------|
| JUDUL | i |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xvii |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.5. Metode Penelitian..... | 6 |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data | 6 |
| 1.5.2. Metode Analisis | 7 |
| 1.5.3. Metode Perancangan | 7 |
| 1.5.4. Metode Testing | 8 |
| 1.5.4.1. Black Box Testing | 8 |
| 1.5.4.2. Alpha Testing | 8 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 11 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 11 |
| 2.2. Dasar Teori..... | 12 |
| 2.2.1. Definisi Game | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.2. Sejarah Perkembangan console Game | 14 |
| 2.2.2.1. Generasi Pertama..... | 14 |
| 2.2.2.2. Generasi kedua | 15 |
| 2.2.2.3. Generasi Ketiga | 16 |
| 2.2.2.4. Generasi Keempat..... | 17 |
| 2.2.2.5. Generasi Kelima | 18 |
| 2.2.2.6. Generasi Keenam..... | 19 |
| 2.2.2.7. Generasi Ketujuh | 20 |
| 2.2.3. Tipe-Tipe Game | 22 |
| 2.2.3.1. Berdasarkan Platform | 22 |
| 2.2.3.2. Berdasarkan Genre | 26 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 42 |
| 3.1. Gambaran Umum..... | 43 |
| 3.2. Analisis..... | 44 |
| 3.2.1. Analisis SWOT | 44 |
| 3.2.1.1. Kekuatan (Strengths) | 44 |
| 3.2.1.2. Kelemahan (Weaknesses)..... | 45 |
| 3.2.1.3. Peluang (Opportunities)..... | 45 |
| 3.2.1.4. Ancaman (Threats) | 46 |
| 3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem | 46 |
| 3.2.2.1. Kebutuhan Fungsional..... | 47 |
| 3.2.2.2. Kebutuhan Non Fungsional | 47 |
| 3.2.2.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 48 |
| 3.2.2.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) | 49 |
| 3.2.2.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) | 50 |
| 3.2.3 Analisis Kelayakan | 51 |
| 3.2.3.2.3. Kelayakan Teknologi | 51 |
| 3.2.3.2.4. Kelayakan operasional | 52 |
| 3.2.3.2.5. Kelayakan Hukum..... | 53 |
| 3.3. Inisiasi | 53 |
| 3.4. Pra produksi | 54 |

| | |
|---|-----------|
| 3.5. Screen Flow..... | 56 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 65 |
| 4.1. Implementasi | 65 |
| 4.1.1 Pembuatan Aset Game | 66 |
| 4.1.1.1 Pembuatan Karakter | 66 |
| 4.1.1.2 Mengelola Suara | 68 |
| 4.1.2 Pembuatan Game | 69 |
| 4.1.2.1 Pembuatan Game dengan RPG Maker VX Ace..... | 69 |
| 4.1.2.2. Merancang Tampilan Game | 70 |
| 4.1.3 Publishing Game | 77 |
| 4.1.4 Manual Instalasi | 77 |
| 4.1.4.1 Instalasi pada Gadget (Android)..... | 77 |
| 4.1.5 Panduan Menggunakan Game | 77 |
| 4.1.6 Pemeliharaan Aplikasi Game | 77 |
| 4.2 Uji Coba Game..... | 78 |
| 4.3.1 Black Box Testing..... | 78 |
| 4.3.2 Alpha Testing | 83 |
| BAB 5. KESIMPULAN..... | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 48 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Gadget Android) | 49 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Software Pembuatan Game | 50 |
| Tabel 3.4 Kebutuhan Software (Gadget Android) | 50 |
| Tabel 4.1 Karakter dalam Game | 66 |
| Tabel 4.2 Hasil Black Box Testing | 79 |
| Tabel 4.3 Daftar Responden Alpha Testing | 84 |
| Tabel 4.4 Pertanyaa Kuisisioner Alpha Testing | 84 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Magnafox Odyssey..... | 15 |
| Gambar 2.2. Atari 2600..... | 16 |
| Gambar 2.3. Nintendo Entertainment System..... | 17 |
| Gambar 2.4. Sega Mega | 18 |
| Gambar 2.5. Sony Playstation..... | 19 |
| Gambar 2.6. Nintendo Game Cube..... | 20 |
| Gambar 2.7. Sega Dreamcast..... | 20 |
| Gambar 2.8. Sony Playstation 3..... | 21 |
| Gambar 2.9. Microsoft Xbox 360..... | 21 |
| Gambar 2.10. Nintendo Wii..... | 22 |
| Gambar 2.11. Game Donkey Kong..... | 23 |
| Gambar 2.12. Game Rising Storm 2..... | 23 |
| Gambar 2.13. Game Call Of Duty 3..... | 24 |
| Gambar 2.14. Game Gad Of War..... | 25 |
| Gambar 2.15. Game Asphalt 6..... | 25 |
| Gambar 2.16. Game Digger..... | 26 |
| Gambar 2.17. Game Chess..... | 27 |
| Gambar 2.18. Game Solitaire..... | 28 |
| Gambar 2.19. Game Yu-Gi-Oh!..... | 29 |
| Gambar 2.20. Game Who Wants To Be Millionaire..... | 30 |
| Gambar 2.21. Game Tetris..... | 31 |
| Gambar 2.22. Game Deer Hunter..... | 31 |
| Gambar 2.23. Game TweenBee..... | 32 |
| Gambar 2.24. Game Sam & Max..... | 33 |
| Gambar 2.25. Game Super Mario Bros..... | 34 |
| Gambar 2.26. Game Street Fighter..... | 35 |
| Gambar 2.27. Game Winning Eleven..... | 36 |
| Gambar 2.28. Game Need For Speed..... | 36 |
| Gambar 2.29. Game Truck Simulator..... | 37 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.30. Game Empire..... | 38 |
| Gambar 2.31. Game Warcraft | 38 |
| Gambar 2.32. Game Counter Strike | 39 |
| Gambar 2.33. Game Tomb Raider | 40 |
| Gambar 2.34. Game Legacy Of Kain..... | 42 |
| Gambar 3.1. Flowchart Rancangan Menu..... | 56 |
| Gambar 3.2. Flowchart Menu Utama..... | 57 |
| Gambar 3.3. Flowchart Menu Penyimpanan | 58 |
| Gambar 3.4. Flowchart Menu Karakter | 59 |
| Gambar 3.5. Flowchart Menu Jurus | 60 |
| Gambar 3.6. Flowchart Menu Perlengkapan | 61 |
| Gambar 3.7. Flowchart Menu Data..... | 62 |
| Gambar 3.8. Flowchart Pertarungan | 63 |
| Gambar 3.9. Flowchart Menu Keluar | 64 |
| Gambar 4.1. Tampilan Awal RPG Maker VX Ace | 69 |
| Gambar 4.2. . Tampilan Menu Awal..... | 70 |
| Gambar 4.3. Tampilan Awal Game | 71 |
| Gambar 4.4. Tampilan Saat Bertemu Rama Wijaya..... | 72 |
| Gambar 4.5. Tampilan saat Bertemu Musuh | 72 |
| Gambar 4.6. Tampilan Saat Pertarungan dengan Musuh..... | 73 |
| Gambar 4.7. Tampilan Penyimpanan Game | 74 |
| Gambar 4.8. Tampilan Menu Karakter | 74 |
| Gambar 4.9. Tampilan Menu Kemampuan..... | 75 |
| Gambar 4.10. Tampilan menu Keluar..... | 76 |
| Gambar 4.11. Tampilan Saat Game Over | 76 |

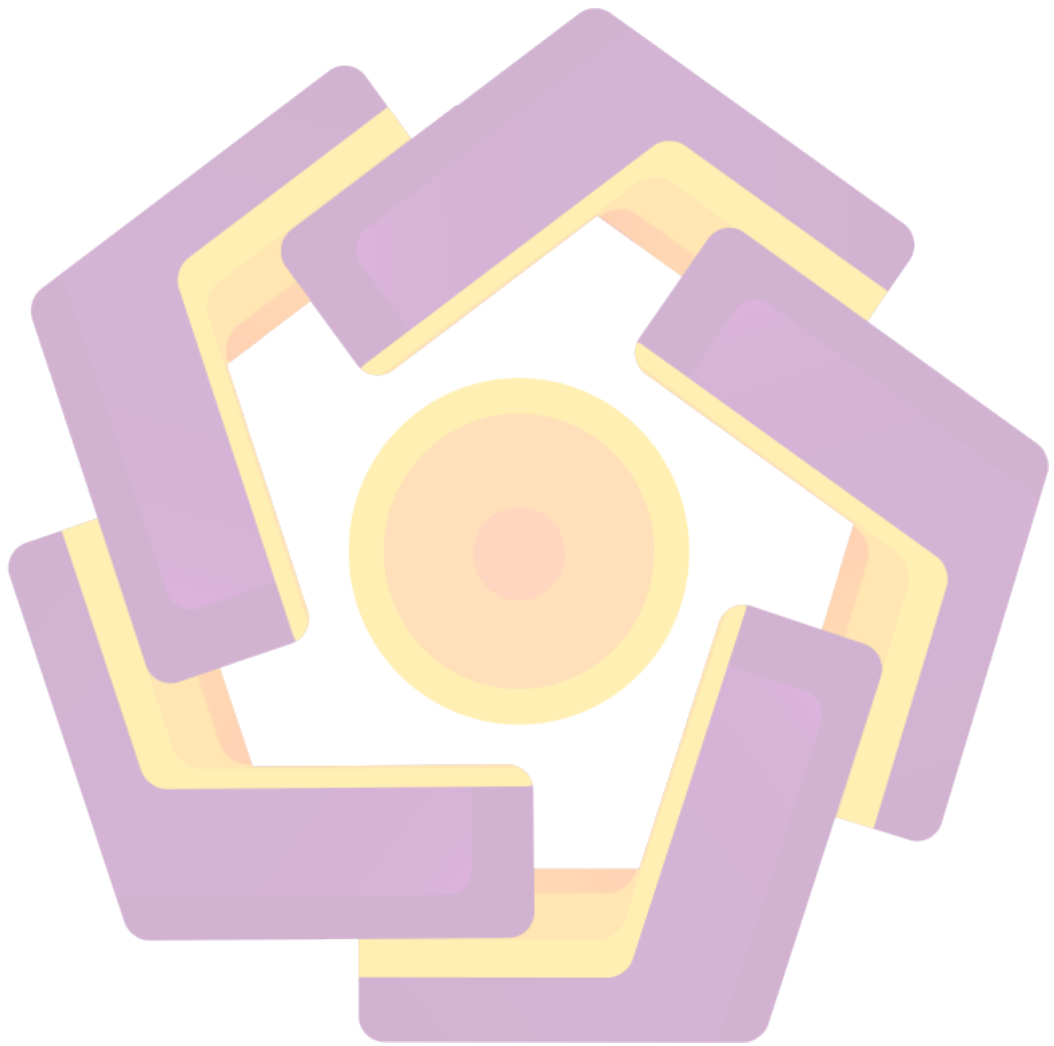
INTISARI

Wayang kulit merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia dan masyarakat internasional. Kesenian wayang telah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO tanggal 7 Nopember 2003 atau *Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity*. Sayangnya, minat generasi muda Indonesia untuk mempelajari wayang dan budaya tradisional lainnya hingga kini tetap rendah. Hal tersebut dikarenakan upaya sosialisasi budaya tradisional di berbagai daerah sampai sekarang belum memadai. Seni pertunjukan wayang mulai ditinggalkan generasi muda yang lebih menyukai hiburan-hiburan modern, seperti televisi, dan *playstation*. Untuk mengenalkan wayang kepada generasi muda diperlukan terobosan-terobosan atau cara-cara baru yang inovatif salah satunya dengan media-media yang populer dikalangan anak muda yaitu dengan dibuatnya game.

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi dibagi menjadi dua, yaitu metode analisis dan perancangan. Metode analisis dilakukan melalui studi pustaka, dan analisis game sejenis. Sedangkan metode perancangan dilakukan melalui perancangan perancangan game. Implementasi sistem menggunakan RPG Maker Vx Ace dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CoralDraw, Photoshop, Paint dan Neundo Standar Editing Audio. Aplikasi hasil implementasi diuji dengan dua metode yaitu *Alpha Test* dan *Black Box Test*.

Hasil penelitian ini diperoleh sebuah Aplikasi yang mampu memberikan alternatif hiburan dan dapat menjadi media pengenalan wayang yang menarik bagi generasi muda Indonesia. Aplikasi yang dihasilkan berupa game RPG (*Role Playing Game*) Hanoman Duta dengan konten wayang berlatar kisah Hanoman Duta.

Keywords : Game, RPG (Role Playing Game), Hanoman Duta, Budaya



ABSTRACT

Wayang kulit is one of the cultures admired by the people of Indonesia and the international community. The art of wayang has been elevated as a masterpiece of world culture by UNESCO on November 7, 2003 or Masterpiece of Oral And Intangible Heritage of Humanity. Unfortunately, the interest of the Indonesian youth to learn wayang and other traditional cultures remains low. This is because the efforts of socialization of traditional culture in various regions until now has not been adequate. Art of wayang performances began to be left behind the younger generation who prefer modern entertainment, such as television, and playstation. To introduce the wayang to the young generation needed breakthroughs or innovative new ways one of them with the popular media among young people is with the making of the game.

The research method used in writing thesis is divided into two, namely the method of analysis and design. The method of analysis is done through literature studies, and analysis of similar games. While the design method is done through the design of games. Implementation of the system using RPG Maker Vx Ace and other supporting software such as CoralDraw, Photoshop, Paint and Neundo Standard Audio Editing. The application of the test results is tested with two methods namely Alpha Test and Black Box Test.

The results of this study obtained an application that is able to provide an alternative entertainment and can be a medium of wayang introduction that appeals to the younger generation of Indonesia. The resulting application is the RPG (Role Playing Game) game of Hanoman Duta with the puppet content set in the story of Hanuman Duta.

Keywords : *Game, RPG (Role Playing Game), Hanoman Duta, Culture.*

