

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TAP MY KONG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Bakhtun Amin

10.11.4004

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TAP MY KONG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Strata 1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Bakhtun Amin

10.11.4004

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TAP MY KONG
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Muhammad Bakhtun Amin

10.11.4004

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 April 2016

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME TAP MY KONG BERBASIS ANDROID

yang disusun oleh

Muhammad Bakhtun Amin
10.11.4004

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035


Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 April 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 28 April 2016



Muhammad Bakhtun Amin

NIM. 10.11.4004

MOTTO

“Lainsyakartum Laaziidannakum Walainkarfartum Inna ‘Adzaabii Lasyadid”

”Start Where You Are, Use What You Have, Do The Best What You Can”

”Be The Best Of Yourself, Everyone Else Is Already Taken”

”Victory Loves Preparation”



PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, jalan, dan petunjuk dalam menapaki hidup ini.
2. Untuk kedua orangtuaku, yang senantiasa men-support dalam segala hal, terima kasih untuk semuanya.
3. Untuk Elisa yang selalu menyemangati tanpa kenal lelah, terima kasih untuk selalu ada. Love you.
4. Untuk keponakanku yang masih imut, Adib terima kasih sudah nemanin om dikala Om gundah.
5. Untuk Bapak Sudarmawan, MT, yang telah bersabar membimbing saya, sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
6. Untuk Hasan, my best friend yang sudah membantu.
7. Dan untuk semua pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan seluruh rangkaian Skripsi dengan lancar.

Skripsi dengan judul Perancangan Aplikasi Seo Tools Berbasis Web Untuk Optimasi Dan Pengembangan Website Pada Search Engine ini akan membahas tentang cara menganalisa sebuah website agar mampu bersaing dalam search engine.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan nasehat dan kritik yang membangun. Namun terlepas dari hal tersebut penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada beberapa pihak terkait dengan penyelesaian Tugas Akhir ini:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mengizinkan kami menuntut ilmu
2. Bapak Sudarmawan, M.T yang bertindak sebagai dosen dan pembimbing Skripsi, atas bimbingan dan arahan serta ilmu yang kami dapatkan
3. Bapak/ibu dosen STMIK AMIKOM, selaku pengajar selama perkuliahan, atas ilmu yang terlimpah kepada penulis, motivasi dan inspirasinya

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat. Aamiin.

Yogyakarta, 28 April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

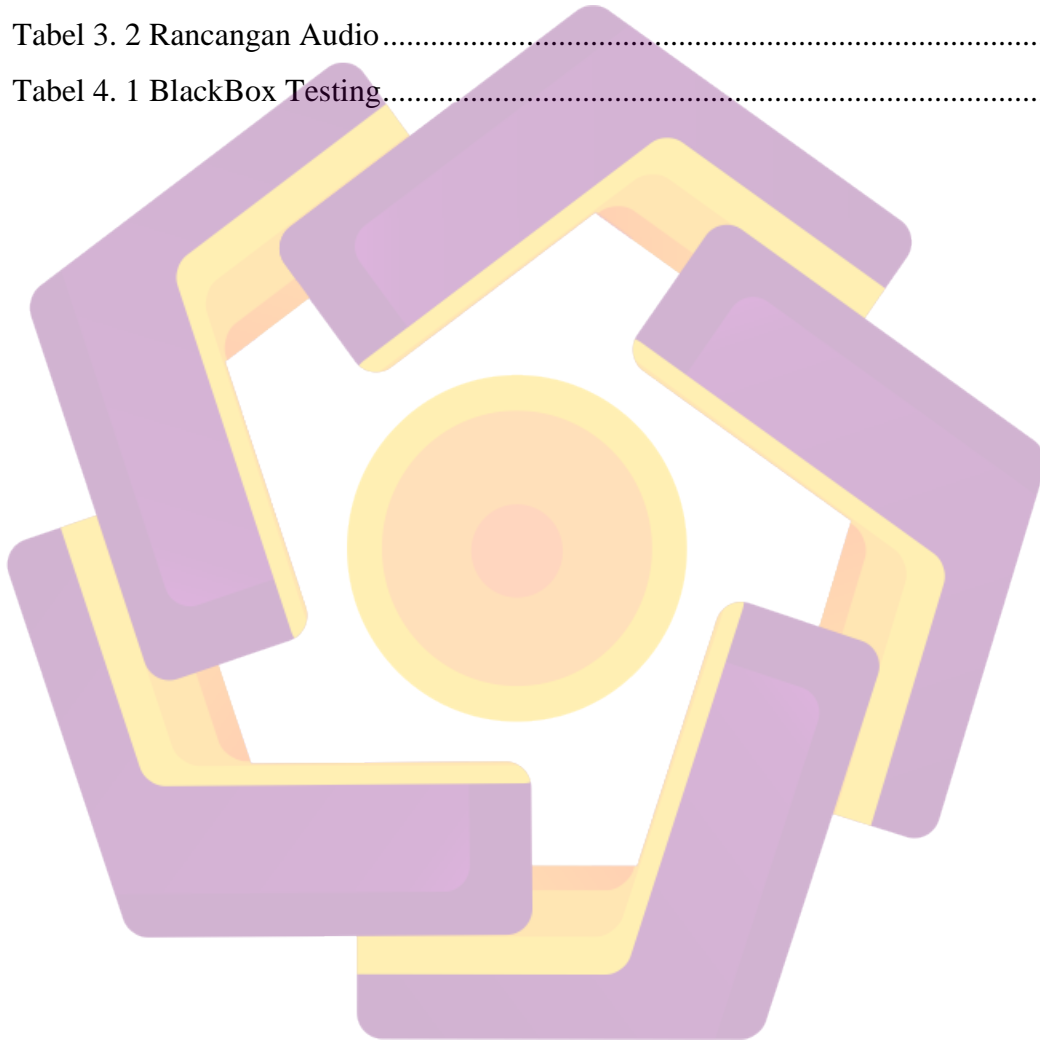
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Game.....	8
2.2.1 Pengertian Game	9
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	11
2.2.3 Element Dasar Game.....	12
2.2.4 Genre game	15

2.2.5	Rating game	24
2.2.6	Platform Game	26
2.3	Konsep Pengembangan Game	28
2.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	29
2.3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	30
2.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	35
2.3.4	Assembly.....	35
2.3.5	Testing.....	36
2.3.6	Distribution	36
2.4	Android.....	36
2.4.1	Sejarah Perkembangan Android.....	37
2.4.2	Fitur – Fitur Android.....	39
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan	40
2.5.1	Game Maker Studio	40
2.5.2	Android JDK.....	41
2.5.3	Android SDK	41
2.5.4	Android NDK.....	42
2.5.5	CorelDraw	43
BAB III PERANCANGAN GAME TAP MYKONG		44
3.1	Perancangan Sistem.....	44
3.1.1	Konsep Game Tap MyKong	44
3.1.2	Design	46
3.1.3	Rancangan Flowchart.....	46
3.1.4	Struktur Nafigasi	48
3.1.5	Perancangan Interface	48
3.2	Material Collecting.....	53
3.2.1	Rancangan Audio.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Asembly (Pembuatan) Game Tap My Kong	57
4.1	Pembahasan	58

4.2.1	Pembahasan kode program Splash Screen	58
4.2.2	Pembahasan kode program NailBusterGui	59
4.2.3	Pembahasan kode program aturan permainan.....	64
4.3	Testing (Pengujian) Game Tap My Kong	68
4.3.1	BlackBox Testing.....	69
4.3.2	Uji Coba Pada Device	70
4.3.3	Manual Program.....	71
4.3.4	Tampilan Menu Utama	71
4.3.5	Halaman About	72
4.3.6	Halaman permainan	73
4.4	Memelihara Game	74
4.5	Distribution.....	75
BAB V PENUTUP.....		80
5.3	Kesimpulan.....	80
5.4	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

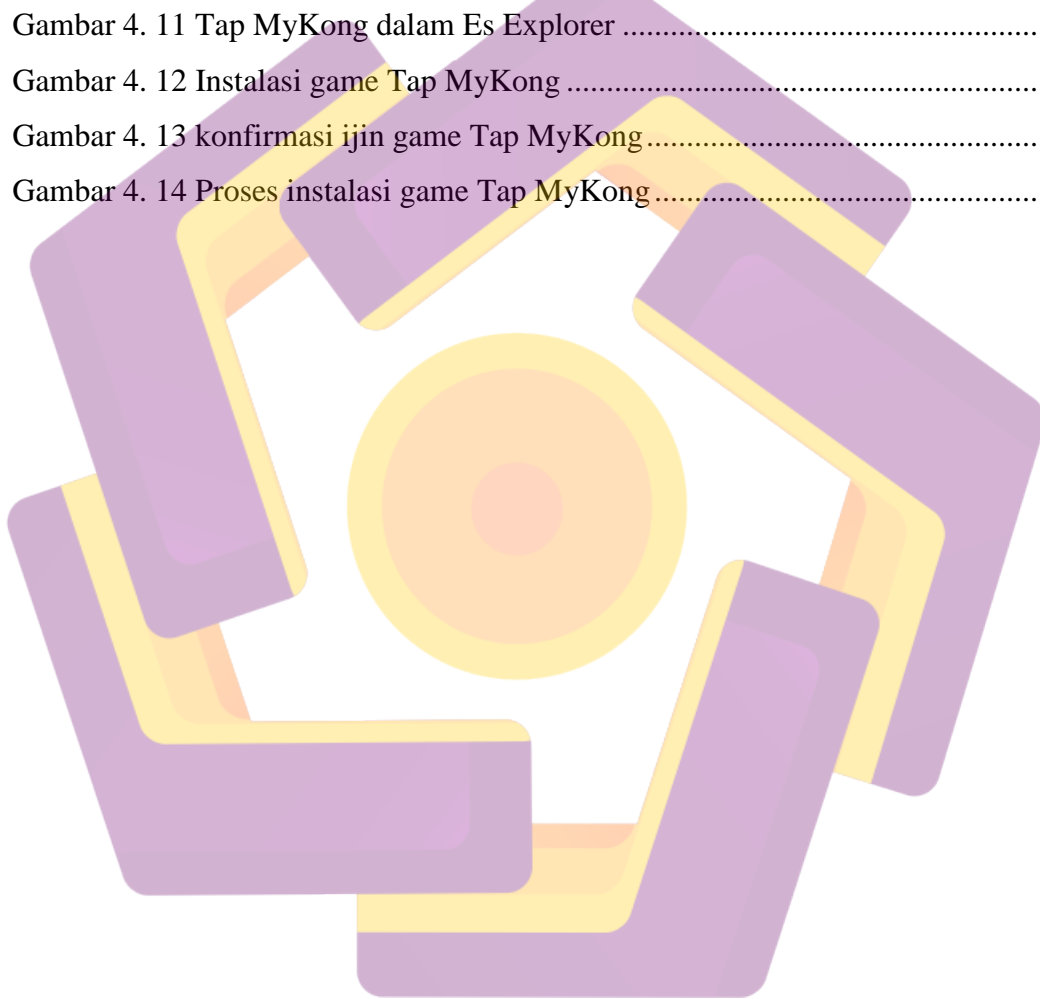
Tabel 2. 1 Simbol Program Flowchart	34
Tabel 3. 1 Material Colecting.....	54
Tabel 3. 2 Rancangan Audio.....	56
Tabel 4. 1 BlackBox Testing.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gingko Paint.....	16
Gambar 2. 2 CS (Counter Strike).....	16
Gambar 2. 3 Clash of Clans	17
Gambar 2. 4 Ountback Rumble.....	18
Gambar 2. 5 Another Case Solved.....	19
Gambar 2. 6 Triple Town.....	20
Gambar 2. 7 Final Fantasy	21
Gambar 2. 8 The Sims.....	21
Gambar 2. 9 Grand Turismo	22
Gambar 2. 10 FIFA	23
Gambar 2. 11 Civilization.....	23
Gambar 2. 12 Tahap pengembangan multimedia	29
Gambar 3. 1 Flowchart Game Tap MyKong	47
Gambar 3. 2 Desain Struktur nafigasi Game Tap MyKong.....	48
Gambar 3. 3 Desain Tampilan Splash Screen.....	49
Gambar 3. 4 Desain Tampilan Main Menu.....	50
Gambar 3. 5 Desain Tampilan Menu Help	50
Gambar 3. 6 Desain Tampilan Menu About.....	51
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Menu Exit	51
Gambar 3. 8 Desain tampilan permainan.....	52
Gambar 3. 9 Desain Tampilan Menu Pause.....	52
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Menu Game Over.....	53
Gambar 4. 1 Bagan memproduksi game Tap MyKong	57
Gambar 4. 2 Background bgUtama.....	58
Gambar 4. 3 Object oSplash.....	58
Gambar 4. 4 Gambar room splash screen dan object oSplash	59
Gambar 4. 5 Menu utama game Tap My Kong	61

Gambar 4. 6 Hasil compaile menu utama game Tap My Kong.....	64
Gambar 4. 7 Uji coba pada Samsung Galaxy J5 (Start).....	70
Gambar 4. 8 Halaman menu utama Tap MyKong	72
Gambar 4. 9 Halaman about Tap MyKong.....	73
Gambar 4. 10 Halaman permainan Tap MyKong.....	74
Gambar 4. 11 Tap MyKong dalam Es Explorer	76
Gambar 4. 12 Instalasi game Tap MyKong	77
Gambar 4. 13 konfirmasi ijin game Tap MyKong.....	78
Gambar 4. 14 Proses instalasi game Tap MyKong.....	79



INTISARI

Saat ini *Smart Phone Android* tidak hanya digunakan sebagai alat untuk komunikasi semata, tetapi juga sebagai media untuk menghibur, salah satu hiburan yang paling diminati pengguna *Android* adalah *Game*. Sehingga pengguna *Android* dapat mengurangi kejenuhan mereka saat ada waktu senggang.

Game ini Merupakan *Game* bergenre *Endlees game* atau *game* yang tidak mempunyai akhir kecuali pemain kalah atau mati yang dapat di mainkan oleh segala usia, selain itu *game* ini menggunakan perangkat masukan berupa layar sentuh untuk memainkannya. karakter utama dalam permainan ini adalah monyet besar atau kingkong yang sedang melompat pada batu untuk menyeberangi sungai.

Dalam PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *GAME* “*TAP MY KONG*” ini menggunakan *Game Maker Studio*, *Corel Draw*, dan aplikasi pendukung lainnya. *Game* ini diharapkan dapat menghibur penggunanya.

Kata Kunci: *Game, Android, Endless, Game Maker*

ABSTRACT

Currently Android Smartphone is not only used as a mere tool for communication, but also as a medium to entertain, one of the most desirable entertainment Android users is the Game. So that Android users can reduce their saturation when there is free time.

This game is a game genre Endless game or a game that has no end unless the players lose or die that can be played by all ages, other than that this game uses the touch screen input device for the main memainkanya.karakter in this game is a big monkey or kingkong that being lelompat on stones to cross the river.

In GAME DESIGN AND DEVELOPMENT "TAP MY KONG" using Game Maker Studio, Corel Draw, and other supporting applications. The game is expected to entertain the users.

Keywords: *Game, Android, Endless, Game Maker*