

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**GAME PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH
DI SEKOLAH DASAR**

yang di persembahkan dan disusun oleh

Muawan Pramudhito 13.02.8492

Chatarina Ines Risnawati 13.02.8507

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 Juni 2016

Dosen Pembimbing


Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**GAME PENGENALAN NAMA MAKANAN KHAS JAWA TENGAH
DI SEKOLAH DASAR**

yang di persembahkan dan disusun oleh

Muawan Pramudhito 13.02.8492

Chatarina Ines Risnawati 13.02.8507

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 8 Juni 2016



Muawan Pramudhito

13.02.8492

MOTTO

- ✓ Pendidikan merupakan perlengkapan terbaik bagi kita untuk masa depan.
- ✓ Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi orang lain, walaupun dia terlihat lebih baik dari kita.
- ✓ Jangan takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama.
- ✓ Kita akan sukses jika belajar dari kesalahan.



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Yang telah memberikan motivasi dan dukungan penuh kepada saya baik doa dan sebagainya sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan dengan baik.
3. Pembimbing saya bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah saya selama pengerjaan aplikasi dan laporan. Terima kasih.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah memberikan pengetahuan dan pengalan – pengalaman yang sangat berarti.
5. Semua teman – teman D3 MI 02 yang telah mendukung hingga Tugas Akhir ini selesai.
6. Semua pihak yang telah membantu terselesainya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu – satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahkmat dan restu-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir adalah studi akhir yang merupakan salah satu tugas akhir yang diwajibkan pada mahasiswa Program Studi Management Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta setelah lulus mata kuliah teori, praktikum, dan kerja praktik. Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Management Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan waktu yang telah diberikan kepada penulis dalam melaksanakan Tugas Akhir maupun dalam penyusunan laporan ini, yaitu khususnya kepada:

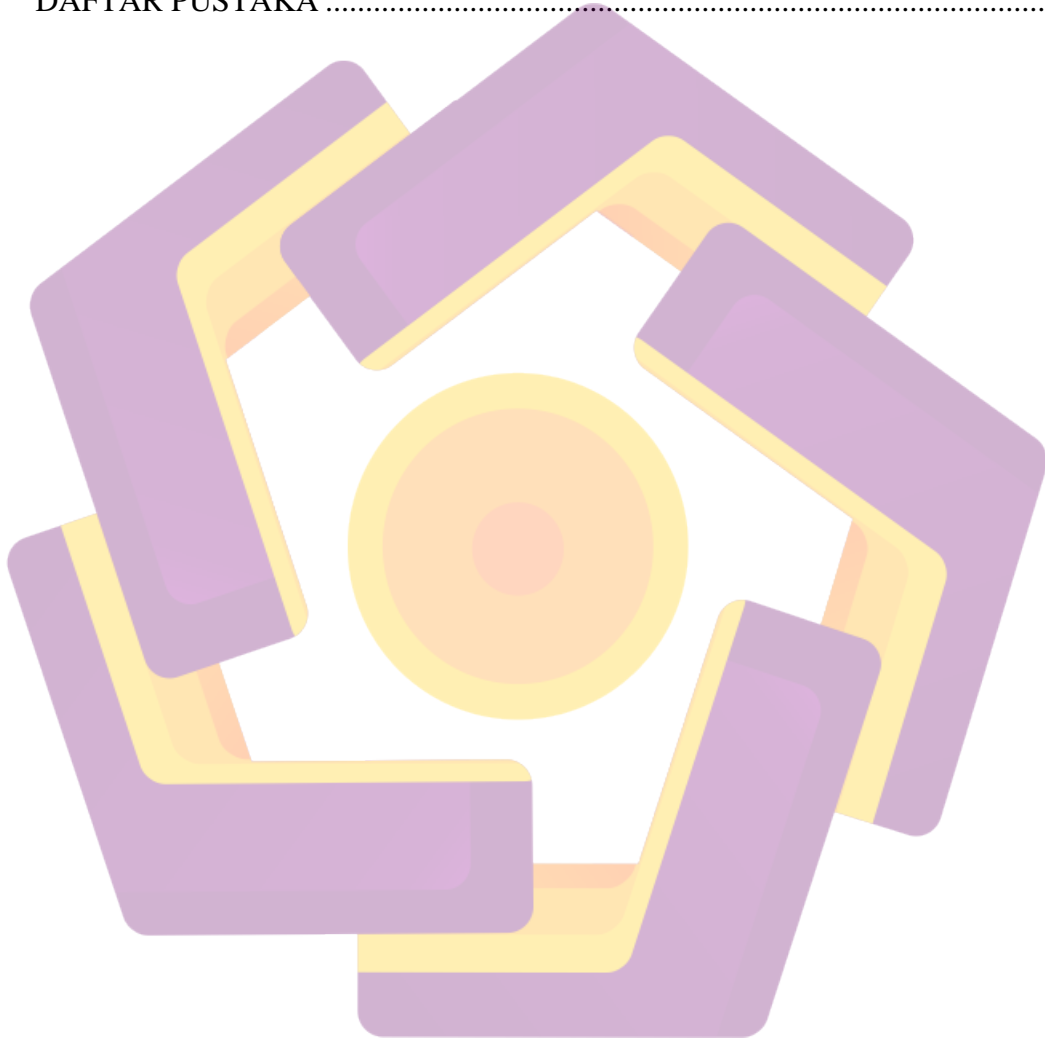
1. Tuhan Yesus, Bunda Maria dan Santo pelindungku yang selalu memberi rahmat, perlindungan, dan kasih-Nya.
2. Ayahanda Agustinus Haenis Ristanto, Ibunda Agustina Rosy Ruspartina, dan kakakku Rosalia Ayu Risnawati yang telah mendoakan penulis agar menjadi orang yang beriman dan takwa kepada Tuhan serta selalu memberikan cinta yang tulus, kesabaran dan perhatian kepada penulis.

DAFTAR ISI

| | |
|--|---------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | Error! Bookmark not defined. v |
| HALAMAN PERNYATAAN | Error! Bookmark not defined. |
| HALAMAN MOTTO | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| INTISARI..... | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 Bagi Siswa-siswi Sekolah Dasar | 4 |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat | 4 |
| 1.6 Metodologi Penelitian | 4 |
| 1.6.1 Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 6 |
| 2.2 Game | 8 |
| 2.2.1 Pengertian Game..... | 8 |

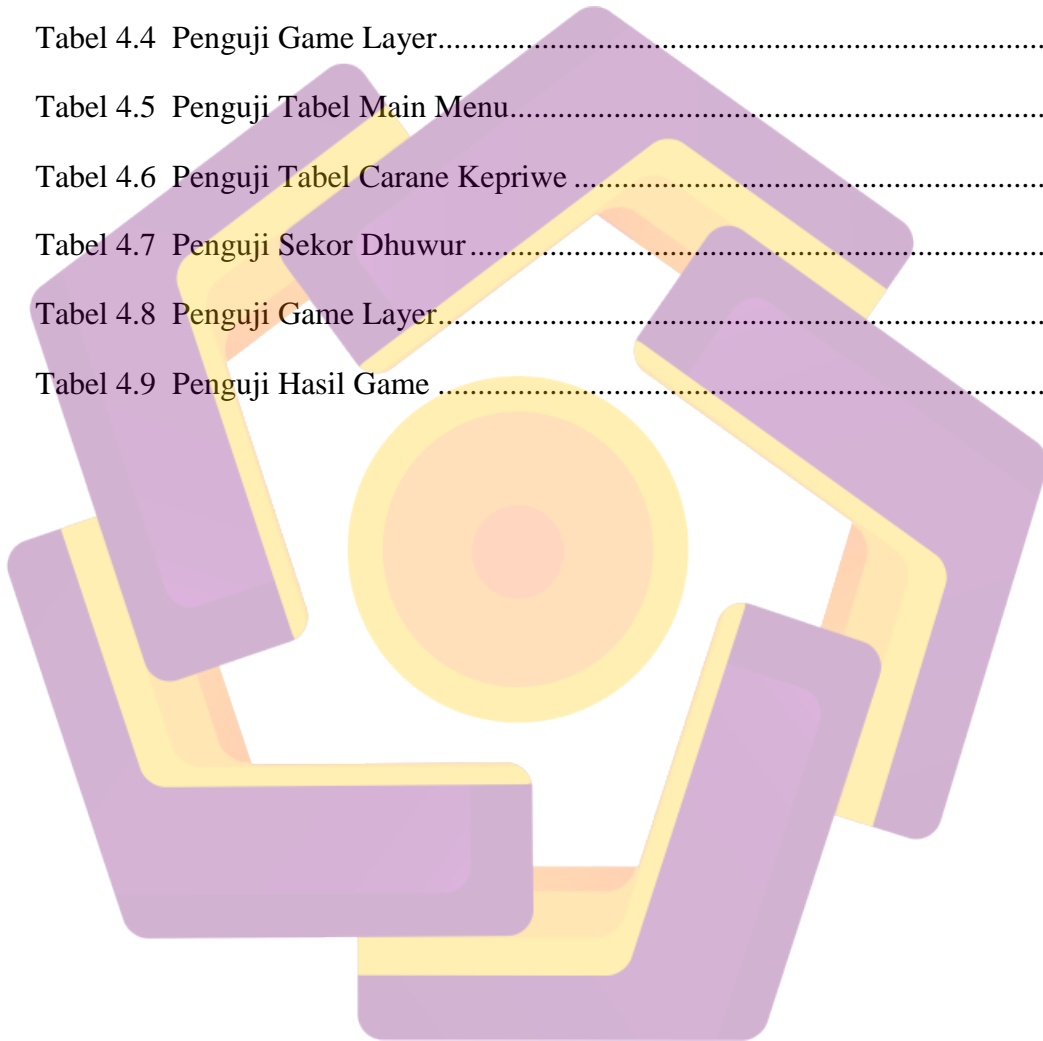
| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.2 | Sejarah Perkembangan Game | 10 |
| 2.2.3 | Genre Game atau Jenis Game | 12 |
| 2.2.4 | Pengertian Rating Game | 17 |
| 2.3 | Pengembangan Game | 19 |
| 2.3.1 | Game Development Life Cycle | 19 |
| 2.3.2 | Indie Game Development | 19 |
| 2.4 | Game Design Document | 20 |
| 2.5 | Definisi Makanan Khas Tradisional..... | 21 |
| BAB III PERANCANGAN | | 26 |
| 3.1 | Gambaran Umum | 26 |
| 3.2 | Aturan permainan..... | 26 |
| 3.3 | Game Desain Dokumen | 27 |
| 3.3.1 | Merancang Karakter | 27 |
| 3.3.2 | Perancangan Antarmuka..... | 29 |
| 3.3.3 | Perancangan Suara..... | 34 |
| 3.4 | Flowchart Game | 34 |
| 3.5 | Kebutuhan Sistem | 35 |
| 3.5.1 | Kebutuhan Input | 35 |
| 3.5.2 | Kebutuhan Output..... | 35 |
| 3.5.3 | Kebutuhan Perangkat Keras | 36 |
| 3.5.4 | Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 36 |
| BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM | | 37 |
| 4.1 | Spesifikasi Sistem Perangkat Keras (H a r d w a r e)..... | 37 |
| 4.2 | Spesifikasi Sistem Perangkat Lunak (S o f t w a r e)..... | 37 |
| 4.3 | Pembuatan Program | 38 |
| 4.3.1 | Tampilan Menu Utama | 38 |
| 4.3.2 | Tampilan Petunjuk Permainan (How to Play)..... | 39 |
| 4.3.3 | Tampilan Sekor..... | 39 |
| 4.3.4 | Tampilan Permainan | 40 |
| 4.3.5 | Tampilan Skor Akhir | 41 |
| 4.4 | Pengujian Program | 41 |

| | |
|--|----|
| 4.4.1 Pengujian <i>White Box</i> | 41 |
| 4.4.2 Pengujian <i>Black Box</i> | 44 |
| BAB V PENUTUP..... | 48 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 48 |
| 5.2 Saran..... | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA | 50 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Penguji Menu Layer..... | 42 |
| Tabel 4.2 Petunjuk Layer | 42 |
| Tabel 4.3 Sekor Layer | 43 |
| Tabel 4.4 Penguji Game Layer..... | 43 |
| Tabel 4.5 Penguji Tabel Main Menu..... | 44 |
| Tabel 4.6 Penguji Tabel Carane Kepriwe | 45 |
| Tabel 4.7 Penguji Sekor Dhuwur..... | 45 |
| Tabel 4.8 Penguji Game Layer..... | 46 |
| Tabel 4.9 Penguji Hasil Game | 47 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Karakter Utama | 28 |
| Gambar 3.2 Karakter Pendukung..... | 29 |
| Gambar 3.3 Rancangan Intro | 31 |
| Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama | 32 |
| Gambar 3.5 Rancangan Cara Bermain..... | 32 |
| Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Permainan(How to Play) | 33 |
| Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Skor | 33 |
| Gambar 3.8 Flowchart Game | 34 |
| Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama..... | 38 |
| Gambar 4.2 Tampilan Petunjuk Permainan | 39 |
| Gambar 4.3 Tampilan Skor..... | 39 |
| Gambar 4.4 Tampilan Permainan | 40 |
| Gambar 4.5 Tampilan Skor Akhir..... | 41 |

INTISARI

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran identifikasi makanan khas tradisional sebagai media pembelajaran pada anak usia dini berbasis flash dan mengetahui kualitas media pembelajaran identifikasi makanan khas tradisional yang sudah langka di lingkungan anak-anak jaman sekarang. Dalam penulisan tugas akhir ini membahas bagaimana cara membangun Aplikasi pengenalan makanan khas tradisional untuk anak usia dini yang sudah langka pada jaman sekarang. Pengembangan aplikasi dilakukan tahapan pengumpulan data, perancangan desain dan implementasi program dengan menggunakan flash, setelah melakukan perancangan maka, penulis telah membuat tugas akhir yang berjudul “ Game Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar “.

Sehingga penulis dapat memvisualisasikan penyampaiannya materi tentang pengenalan nama makanan khas tradisional di sekolah dasar agar mudah memahaminya, penyampai informasi yang terdapat didalam aplikasi ini, berupa gambar makanan tradisional di Jawa Tengah.

Kata Kunci: Game, Nama Makanan, Aplikasi Komputer

ABSTRACT

This final project aims to determine the steps to develop learning media identification traditional food as the medium of learning in early childhood and know the quality of flash-based learning media identification traditional food that is rare in children's environments today. In this thesis discusses how to build applications for the introduction of traditional food early childhood that has been rare in recent times. Do application development stages of data collection, designing and implementation of the program by using the flash, after designing it, the author has made a final project entitled "Introduction to Game Name Foods Central Java in Primary Schools".

So I can visualize penyampaianya material on the name recognition of traditional food in elementary schools to be easy to understand, in the information contained in this application, is an image of traditional food in Central Java.

Keywords: *Game, Name Foods, Computer Applications*

