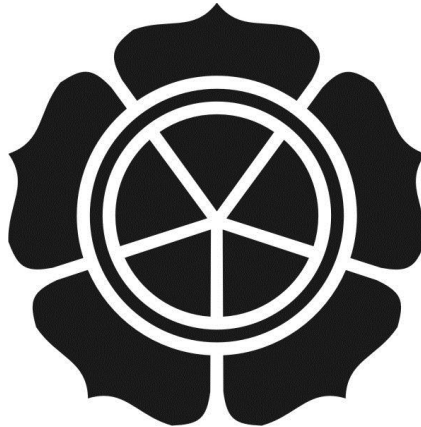


**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GREENFLIES BITTER BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



disusun

Andreas Andi Wijaya

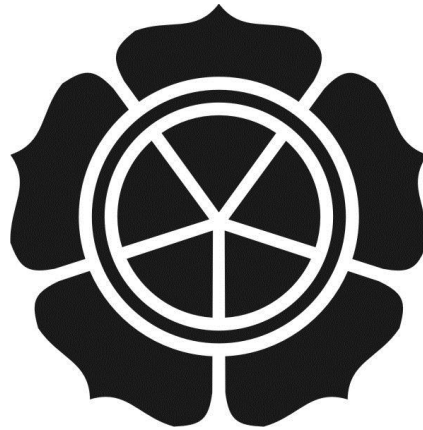
09.12.4158

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GREENFLIES BITTER BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Andreas Andi Wijaya

09.12.4158

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GREENFLIES BITTER
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreas Andi Wijaya

09.12.4158

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 februari 2016

Dosen Pembimbing

Emha Taufiq Lutfi,ST,M.Kom

NIK. 190302125

PERNYATAAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GREENFLIES BITTER
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreas Andi Wijaya

09.12.4158

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 18 April 2016

Susunan Dewan Penguji

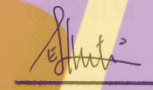
Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Lutfi, ST, Mkom
NIK. 190302125



Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Dina Maulina, M.Kom
NIK.190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 18 april 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



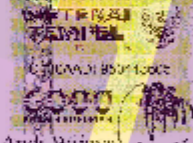
Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

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 Instansi Pendidikan, 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 dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Mei 2016



Andreas Andi Wijaya
09.12.4158

MOTTO

- ❖ Usaha yang kita tanam pada hari kemarin dan hari ini adalah buah yang akan dipetik dikemudian hari.
- ❖ Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban jika itu hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita juga adalah beban jika itu hanya angan – angan.
- ❖ Ketika anda tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya anda tidak pernah berani untuk mencoba.
- ❖ Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.

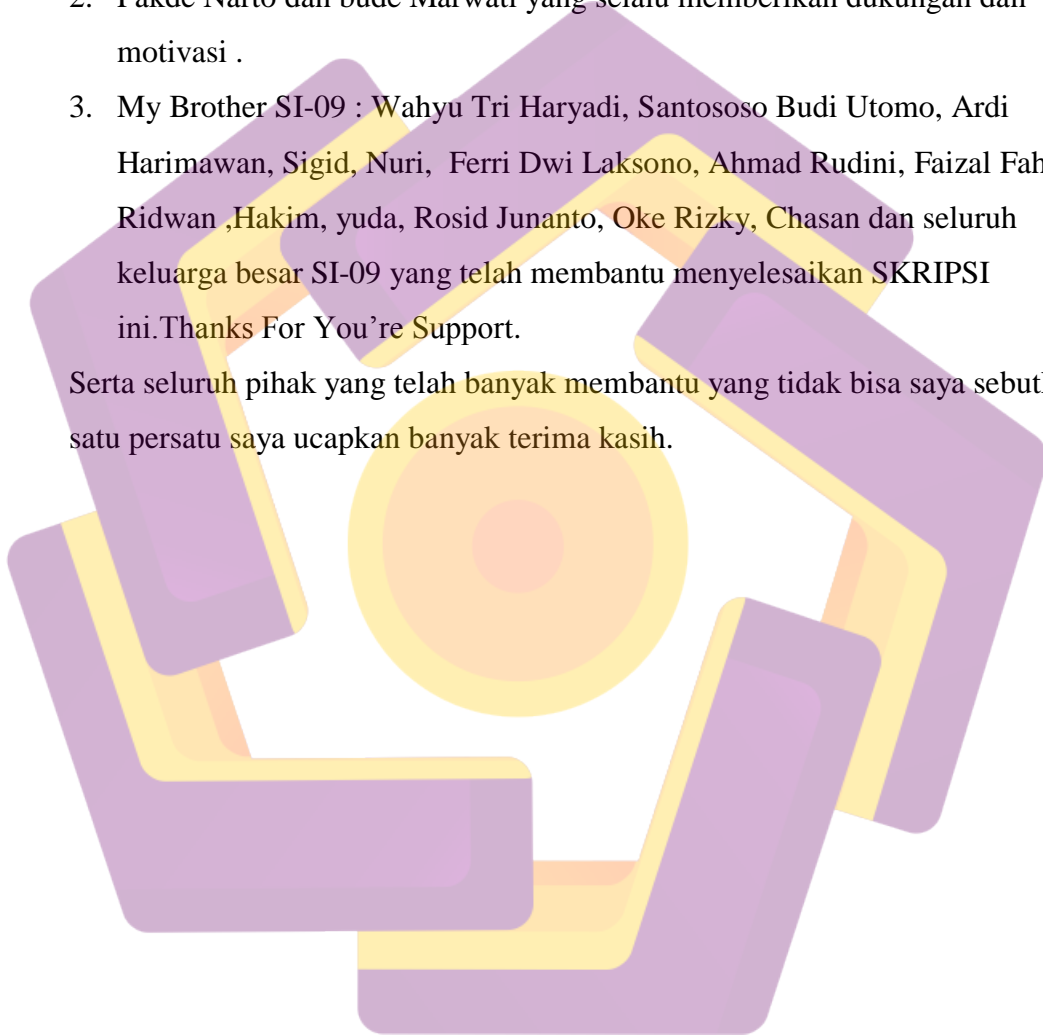


PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberi kelancaran pada pembuatan Skripsi dan penelitian ini sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua Orang tua yang senantiasa selalu memberikan dukungan do'a, motivasi dan kasih sayang.
2. Pakde Narto dan bude Marwati yang selalu memberikan dukungan dan motivasi .
3. My Brother SI-09 : Wahyu Tri Haryadi, Santososo Budi Utomo, Ardi Harimawan, Sigid, Nuri, Ferri Dwi Laksono, Ahmad Rudini, Faizal Fahmi, Ridwan ,Hakim, yuda, Rosid Junanto, Oke Rizky, Chasan dan seluruh keluarga besar SI-09 yang telah membantu menyelesaikan SKRIPSI ini.Thanks For You're Support.

Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan banyak terima kasih.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Analisis dan pembuatan Game greenflies bitter berbasis android” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi..

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha auliq Lutfi, S.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

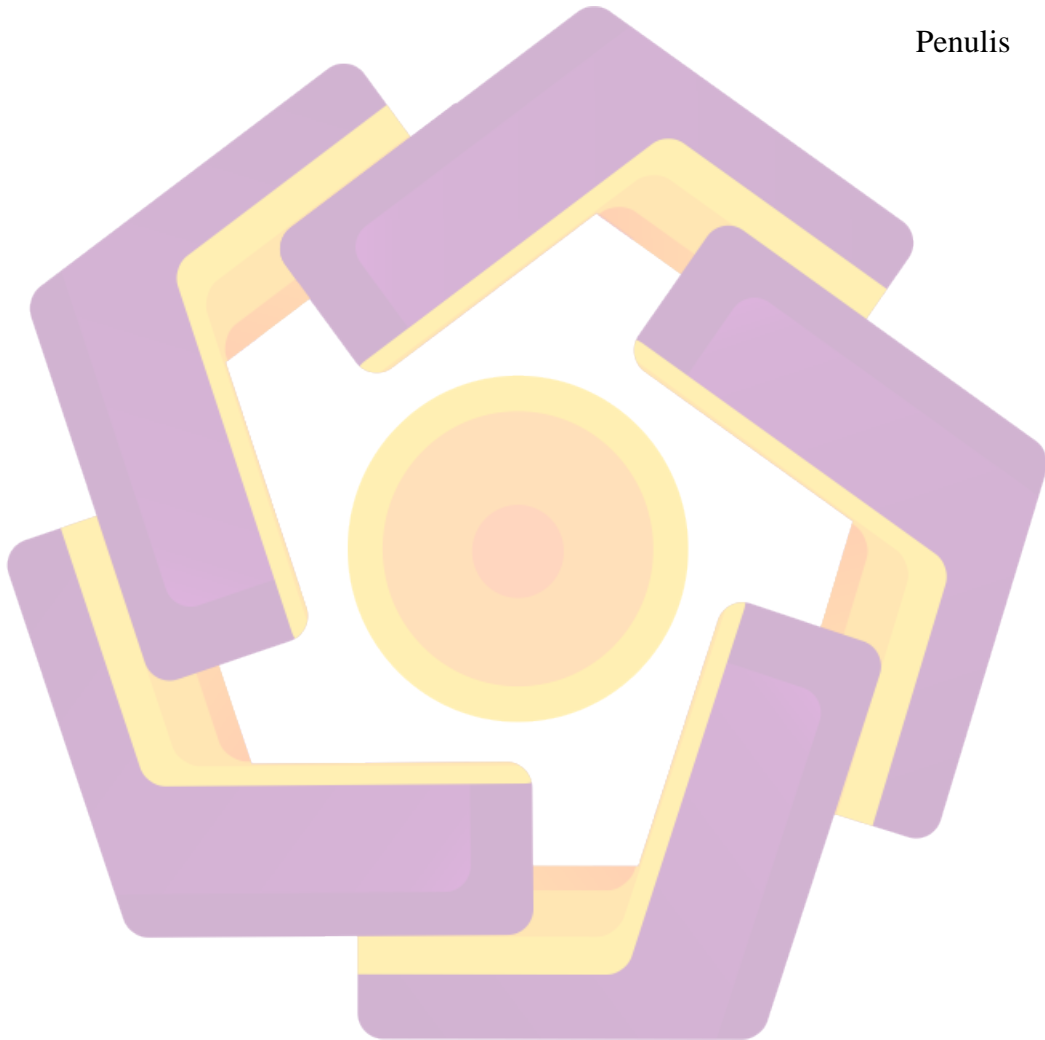
Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 12 mei 2016

Penulis



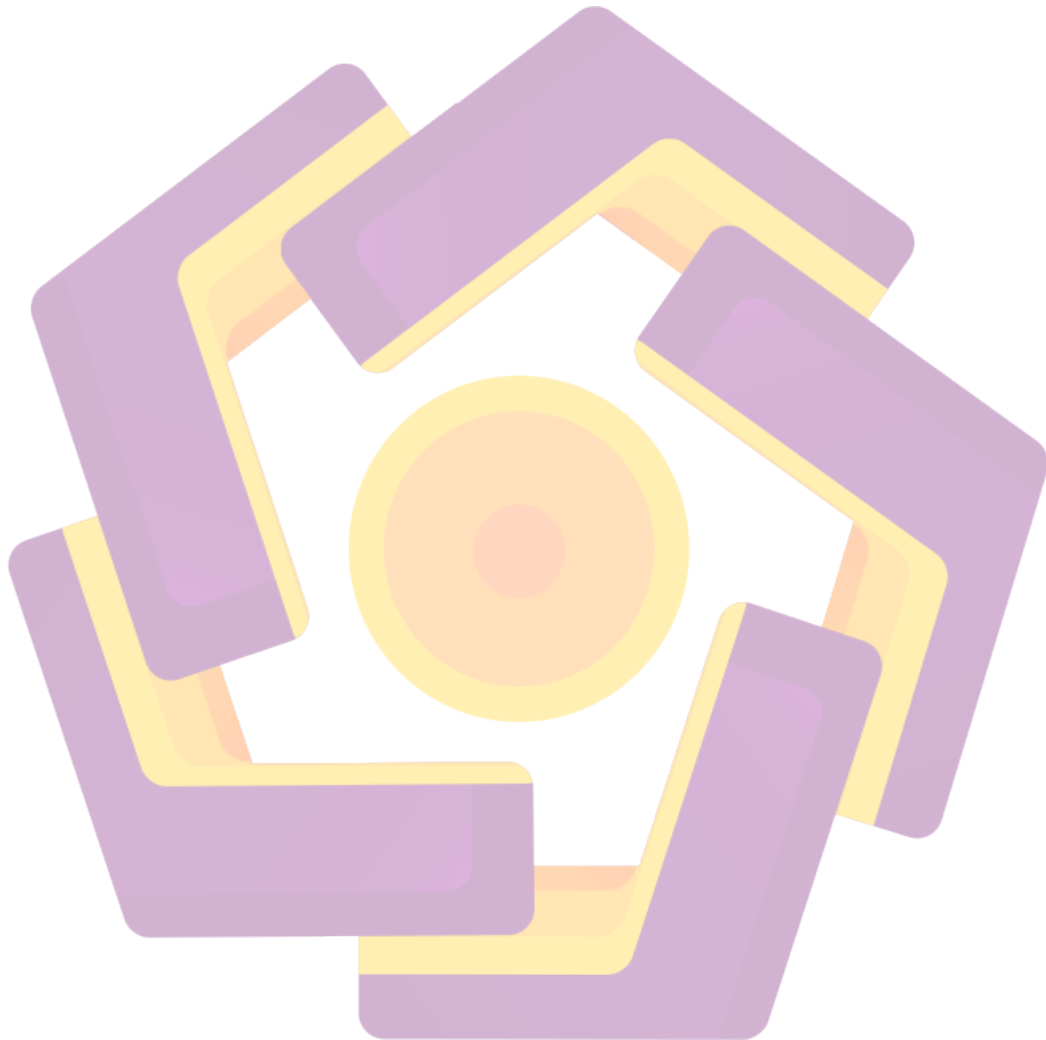
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	i v
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Jenis Dan Sumber Data	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.3 Metode Pembangunan Sistem	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Game	8
2.2.2 Sejarah Perkembangan Game	8
2.2.3 Langkah-Langkah Membuat Game	9
2.2.4 Jenis – Jenis Game	11
2.2.5 Android	13
2.3 Teori Perancangan	13
2.3.1 Flowchart	13
2.3.2 Struktur Navigasi	17
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1 Analisis	21
3.1.1 Analisis Kebutuhan.....	21
3.1.1.1 Kebuutuhan Fungsional	22
3.1.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	23
3.1.1.2.1 Kebutuhan Perangkat keras	23
3.1.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
3.1.1.2.3 Kebutuhan Manusia.....	24
3.1.2 Analisis Kelayakan	25
3.2 Perancangan	26
3.2.1 Konsep	26
3.2.2 Struktur Navigasi	29
3.2.3 Flowchart Game.....	30
3.2.4 Perancangn Antar Muka	37
3.2.4.1 Splash Screen.....	37
3.2.4.2 Tampilan Menu Utama	38

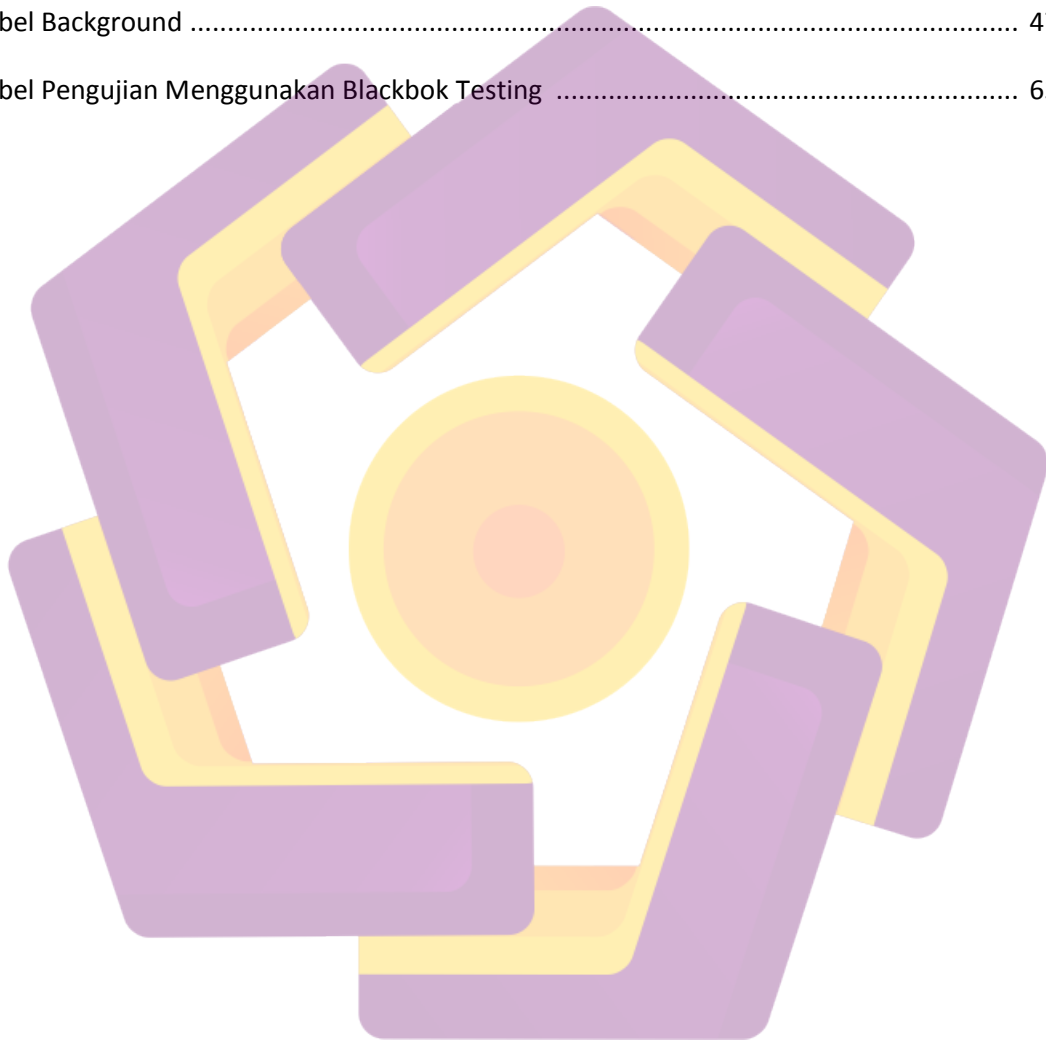
3.2.4.3 Tampilan Menu Pengaturan.....	39
3.2.4.4 Tampilan Menu Bantuan	40
3.2.4.5 Tampilan Menu Highscore	40
3.2.4.6 Tampilan Informasi Level	41
3.2.4.7 Tampilan Permainan.....	41
3.2.4.8 Tampilan Menu Pause	32
3.2.4.9 Tampilan Game Over	43
3.2.4.10 Tampilan Menu Keluar.....	43
3.2.5 Material Colecting	44
3.2.5.1 Aset Gambar	44
3.2.5.2 Sound	47
3.2.5.3 Background.....	47
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi	48
4.2 Pembahasan	48
4.2.1 Persiapan Aset – Aset	49
4.2.2 Pembuatan Aplikasi	49
4.2.2.1 Pembuatan Sprite	51
4.2.2.2 Pembuatan Object	52
4.2.2.3 Pembuatan Room	53
4.2.2.4 Pembuatan Sound	54
4.2.3 Pembahasan Listning Program	54
4.2.3.1 Splash Screen	56
4.2.3.2 Menu Utama	57
4.3 Mengetes	62
4.3.1 Black Box Testing	62
4.4 Instalasi Program	64

4.5 Pengujian Pada Device	69
4.6 Pemeliharaan	71
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR TABEL

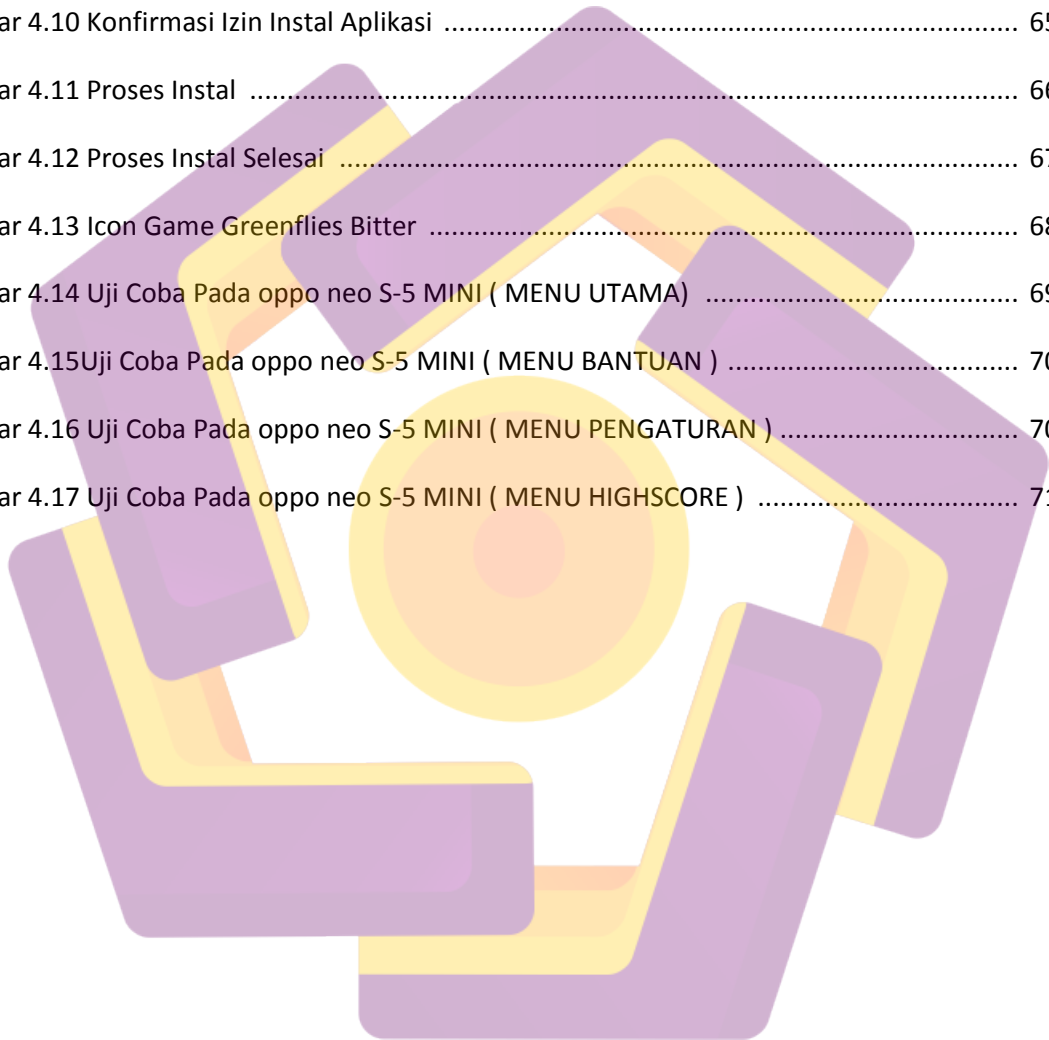
TABEL	HALAMAN
2.1 Tabel Simbol Flowchart	16
3.1 Tabel Aset Gambar	45
3.2 Tabel Sound	47
3.3 Tabel Background	47
4.1 Tabel Pengujian Menggunakan Blackbok Testing	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Linear	18
Gambar 2.2 Navigasi non Linear	18
Gambar 2.3 Navigasi Hirarki	19
Gambar 2.4 Navigasi Campuran	20
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	29
Gambar 3.2 Flochart Level 1 Game Greenflies Bitter	30
Gambar 3.3 Flochart Level 2 Game Greenflies Bitter	31
Gambar 3.4 Flochart Level 3 Game Greenflies Bitter	32
Gambar 3.5 Flochart Level 4 Game Greenflies Bitter	33
Gambar 3.6 Flochart Level 5 Game Greenflies Bitter	34
Gambar 3.7 Flochart Level 6 Game Greenflies Bitter	35
Gambar 3.8 Flochart Level 7 Game Greenflies Bitter	36
Gambar 3.9 Tampilan Awal Loading	37
Gambar 3.10 Tampilan Menu Utama	38
Gambar 3.11 Tampilan Menu pengaturan	39
Gambar 3.12 Tampilan Menu bantuan	40
Gambar 3.13 Tampilan Menu highscore	40
Gambar 3.14 Tampilan Misi	41
Gambar 3.15 Tampilan Permainan	42
Gambar 3.16 Tampilan Menu Pause	42
Gambar 3.17 Tampilan Game Over	43
Gambar 3.18 Tampilan Menu Keluar	44
Gambar 4.1 Windows Project Aplikasi Game Greenflies Bitter	50
Gambar 4.2 Menambahkan Sprite Kedalam Aplikasi	51
Gambar 4.3 Menambahkan Object Kedalam Aplikasi	52

Gambar 4.4 Menambahkan Room Kedalam Aplikasi	53
Gambar 4.5 Menambahkan Sound	54
Gambar 4.6 Tampilan Bagian Object	55
Gambar 4.7 Tampilan Spass Screen	56
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.9 File Explorer	64
Gambar 4.10 Konfirmasi Izin Instal Aplikasi	65
Gambar 4.11 Proses Instal	66
Gambar 4.12 Proses Instal Selesai	67
Gambar 4.13 Icon Game Greenflies Bitter	68
Gambar 4.14 Uji Coba Pada oppo neo S-5 MINI (MENU UTAMA)	69
Gambar 4.15 Uji Coba Pada oppo neo S-5 MINI (MENU BANTUAN)	70
Gambar 4.16 Uji Coba Pada oppo neo S-5 MINI (MENU PENGATURAN)	70
Gambar 4.17 Uji Coba Pada oppo neo S-5 MINI (MENU HIGHSCORE)	71



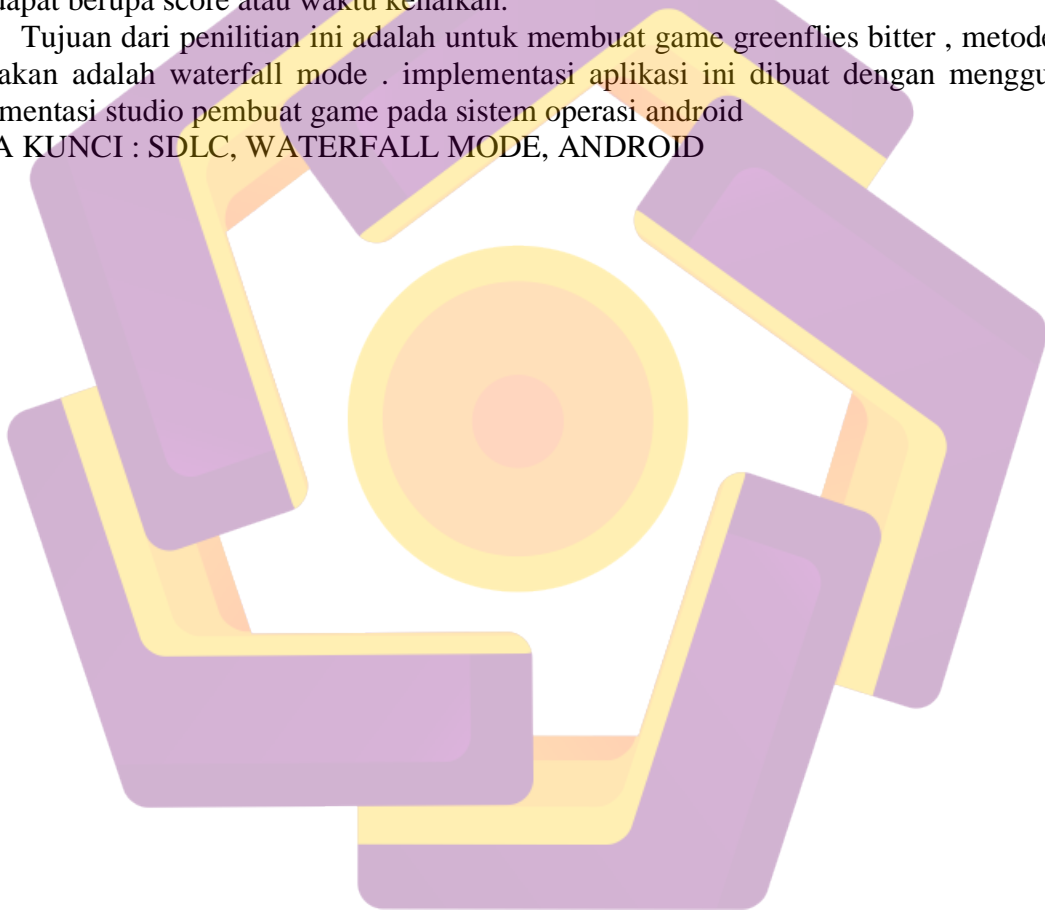
INTISARI

Permainan adalah kegiatan yang kompleks dimana terdapat peraturan, bermain dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan tersebut dimodifikasi atau buatan, dalam permainan ada aturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan memutuskan permainan. Game bertujuan untuk menghibur dan permainannya biasanya banyak disukai oleh anak-anak dan orang dewasa. Permainan ini sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan masalah konsentrasi dan pemecahan masalah secara akurat dan cepat dan tepat. Tapi game juga bisa merugikan karena jika kita kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu aktifitas atau kegiatan yang kita lakukan.

Game greenflies bitter mengandalkan kecepatan pemain dalam memukul alat yang muncul. Permainan ini memiliki 7 level, permainannya akan berakhir jika waktu yang ditentukan habis. Alat yang muncul ada beberapa jenis dan memiliki poin yang berbeda. Poin dapat berupa score atau waktu kenaikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat game greenflies bitter, metode yang digunakan adalah waterfall mode. Implementasi aplikasi ini dibuat dengan menggunakan implementasi studio pembuat game pada sistem operasi android

KATA KUNCI : SDLC, WATERFALL MODE, ANDROID



Abstrack

The game is a complex activity in which there are rules, play and culture. A game is a system in which players engage in an artificial conflict, here players interact with the system and the conflict in the game is modified or artificial, in the game there are rules that aim to limit the behavior of players and decide the game. Gamebertujuan to entertain and, games are usually much liked by children and adults.

Games is actually essential for brain development, to improve concentration and practice solving problems accurately and quickly because in the game there are conflicts or problems that mrmbuat us to menyaksikanya quickly and precisely. But gamejuga could be detrimental because if we are addicted to the game we will lose track of time and will disrupt the activity or activities that we are doing .

Game Greenfiles Bliteer rely on the player's speed in the fly swatting flies that appears. This game has no levels, permainan will end when the allotted time runs out. Flies that appears there are several types and have different points. Points can be either score or time increment.

The game will end if the life is reduced. Lives can be reduced if a player mis-hit insects,such as.

The purpose of this study was to make a game greenflies bitter, the method used is the waterfall. Implementation of these applications created using game maker studio implementation on the android operating system .

KEYWORD : SDLC, WATTERFALL MODE, ANDROID