

**APLIKASI SEJARAH KARAKTER HERO DOTA 2  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Pratama**

**12.11.6329**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**APLIKASI SEJARAH KARAKTER HERO DOTA 2  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Wahyu Pratama**

**12.11.6329**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI SEJARAH KARAKTER HERO DOTA 2  
BERBASIS ANDROID**

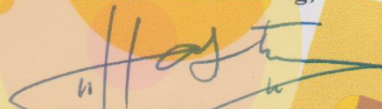
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Pratama**

**12.11.6329**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Juni 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI SEJARAH KARAKTER HERO DOTA 2  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Pratama**

**12.11.6329**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bambang Sudaryatno, Drs, MM**  
NIK. 190302029

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
NIK. 190302185

**Hastari Utama, M.Cs**  
NIK. 190302230

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), an isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akaemis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah saya pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengannaskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 19 Juni 2016



Wahyu Praama

12.11.6329



## **MOTTO**

“Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejarnya”

**(Abraham Lincoln)**

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

**(Winston Churchill)**

“Banggalah pada impianmu dan jangan biarkan orang lain mengatakannya tidak berguna”

**(Anime Baka to Test)**

“Kita akan menyesal bila mimpi yang kita kejar akhirnya gagal, tapi kita akan lebih menyesal bila kita tidak mencoba untuk mengejarnya”

**(Anime Bakuman)**

“Jangan menilai orang lain dari prestasinya, karena di dalam diri seseorang ada banyak kebaikan yang tidak dapat diukur dengan prestasi”

**(Penulis)**

## PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
- Untuk sang pemberi pencerahan yang sesungguhnya dimana sebagai junjungan umat muslim diseluruh dunia, sang pembawa kesetaraan, kedamaian, dan sebagai panutan menjadi teladan yang sesungguhnya, Nabi Muhammad SAW.
- Untuk yang tercinta yaitu kedua orangtuaku. Yang selalu memanjatkan doa kepada putranya dalam setiap sujudnya, memberi semangat serta penyemangat disaat keadaan yang memaksa untuk berhenti berjuang. Perjuangan ini sepenuhnya untuk kalian.
- Untuk Enik Yuliawati terima kasih selalu menemaniku saat senang maupun sedih, selalu mengingatkanku dan menyemangatiku untuk ngerjain skripsi, memberiku motivasi, dukungan dan mengajarku optimis disaat aku sedih.
- Kepada bapak Hastari yang sudah membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini tahap demi tahap. Sungguh saya sangat berterima kasih atas ilmu dan pengalaman yang sudah dibagikan.
- Untuk Semua Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang pernah mengajar saya dari semester 1 sampai semester 8. Terima kasih atas semua ilmu yang diberikan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
- Untuk rekan-rekan seperjuangan dari kelas 12-S1TI-09 yang selalu memberi dorongan dan motivasi, candaan, dan semua pelajaran tentang arti kebersamaan

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran dan ridho yang telah diberikan oleh Allah SWT. Puji syukur dan shalawat selalu dijunjung dan doa untuk nabi besar Muhammad SAW, sang teladan yang membawa manusia dari zaman kegelapan kedalam zaman yang penuh ilmu yang terang benderang.

Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi yang berjudul “APLIKASI SEJARAH KARAKTER HERO DOTA BERBASIS ANDROID”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan dan bimbingan dalam pembuatan tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi ini tepat waktu. Dengan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs, selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah menguji skripsi ini.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah.
6. Teman - teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

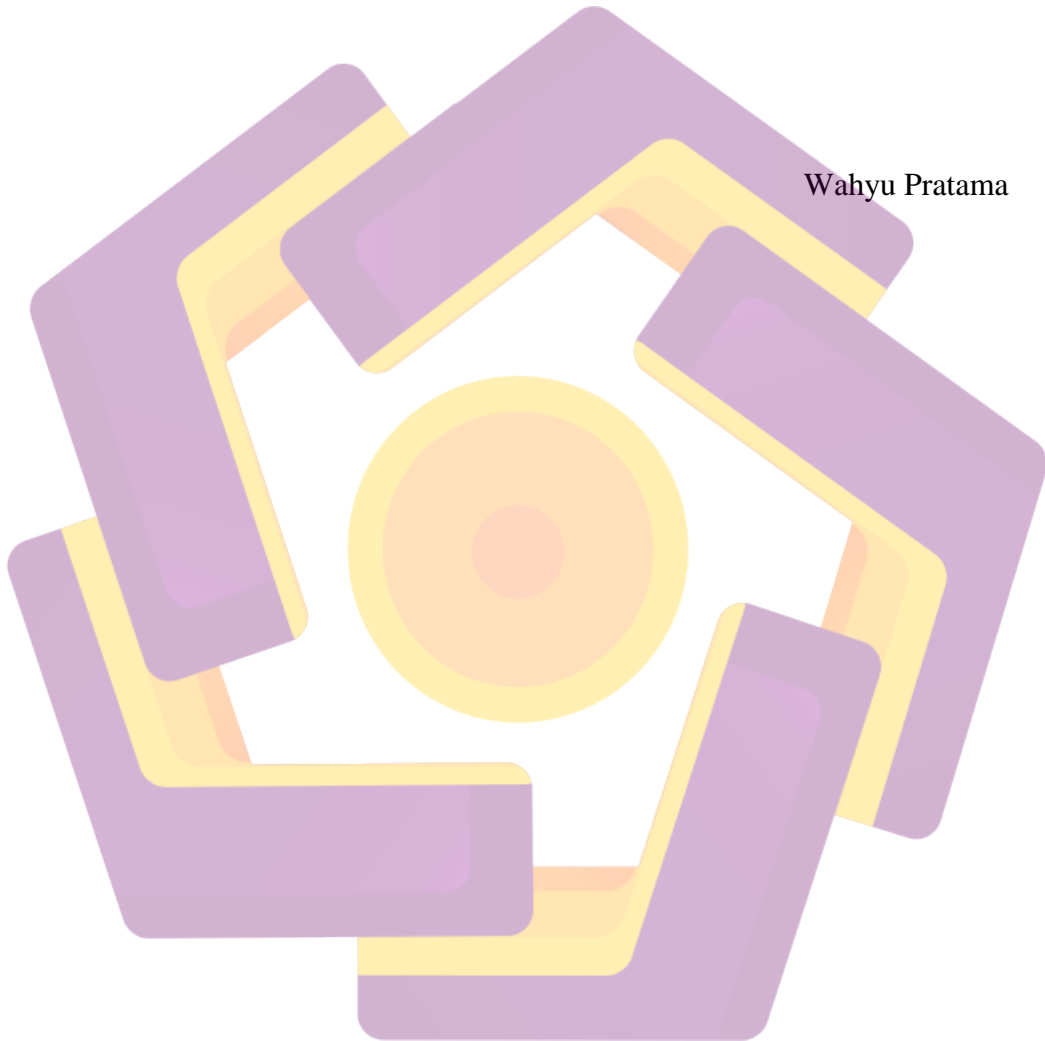
Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membantu atau membangun sangat diharapkan.



Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini ada bermanfaatnya, khususnya bagi penulisan dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran kita.

Yogyakarta, 1 September 2016

Wahyu Pratama



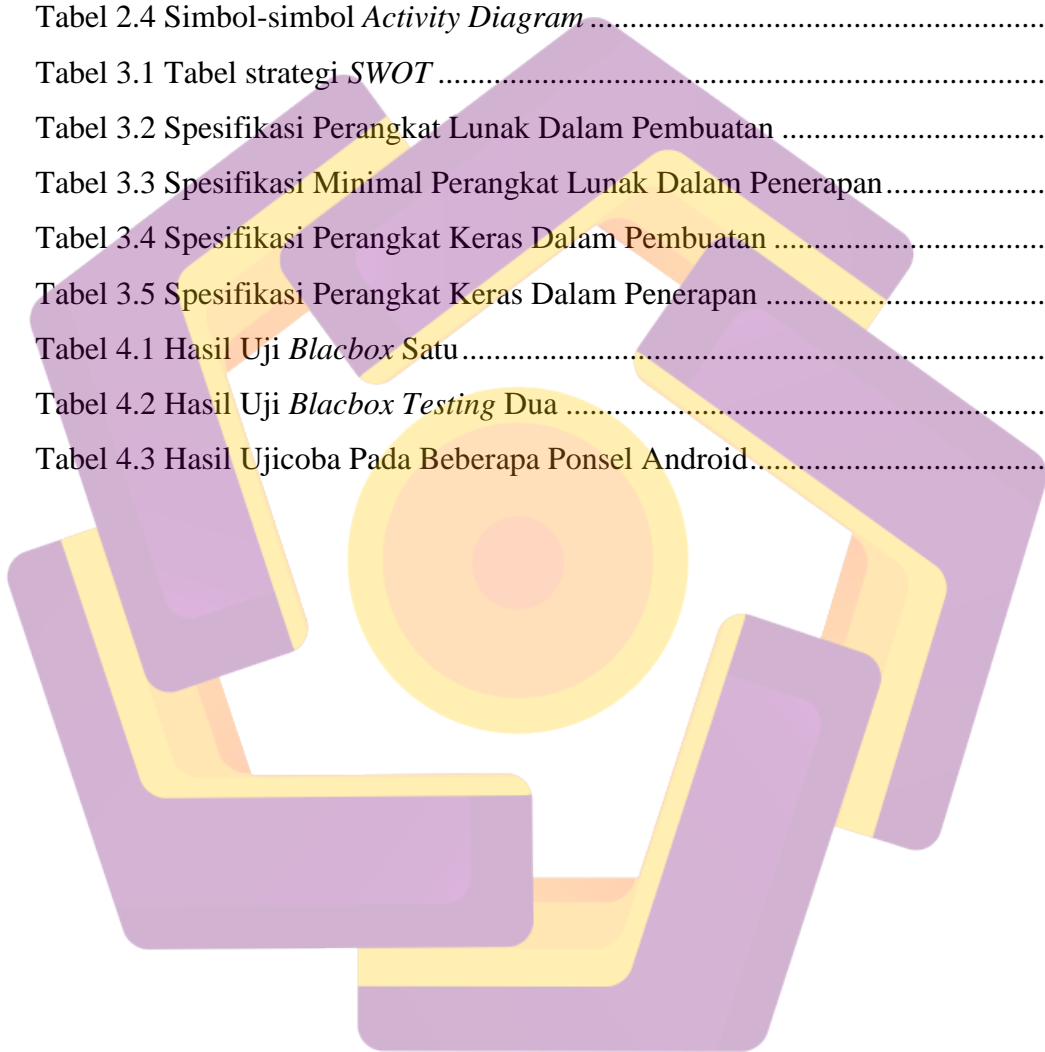
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	3
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengujian.....	4
1.5.5 Metode Implementasi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Aplikasi.....	7

2.2.2	Android .....	8
2.2.3	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	17
2.2.4	Bahasa Pemrograman.....	24
2.2.5	<i>Software Yang Digunakan</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>27</b>
3.1	Sejarah Dota 2 .....	27
3.2	Analisis Sistem.....	29
3.2.1	Analisis <i>SWOT</i> .....	29
3.2.2	Analisis Kelayakan.....	36
3.3	Perancangan Sistem.....	37
3.3.1	Perancangan UML .....	37
3.3.2	Perancangan <i>Interface</i> .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Implementasi .....	51
4.1.1	Implementasi <i>Interface</i> .....	51
4.2	Implementasi Kode Program.....	59
4.2.1	<i>Splash Screen</i> .....	59
4.2.2	Halaman Utama.....	61
4.2.4	Halaman Daftar <i>Hero</i> .....	66
4.2.5	Halaman Informasi <i>Hero</i> Dan Video.....	70
4.2.6	Halaman Tentang .....	73
4.2.7	Halaman Bantuan .....	74
4.3	<i>Blackbox Testing</i> .....	75
4.4	Hasil Pengujian Aplikasi .....	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>78</b>
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

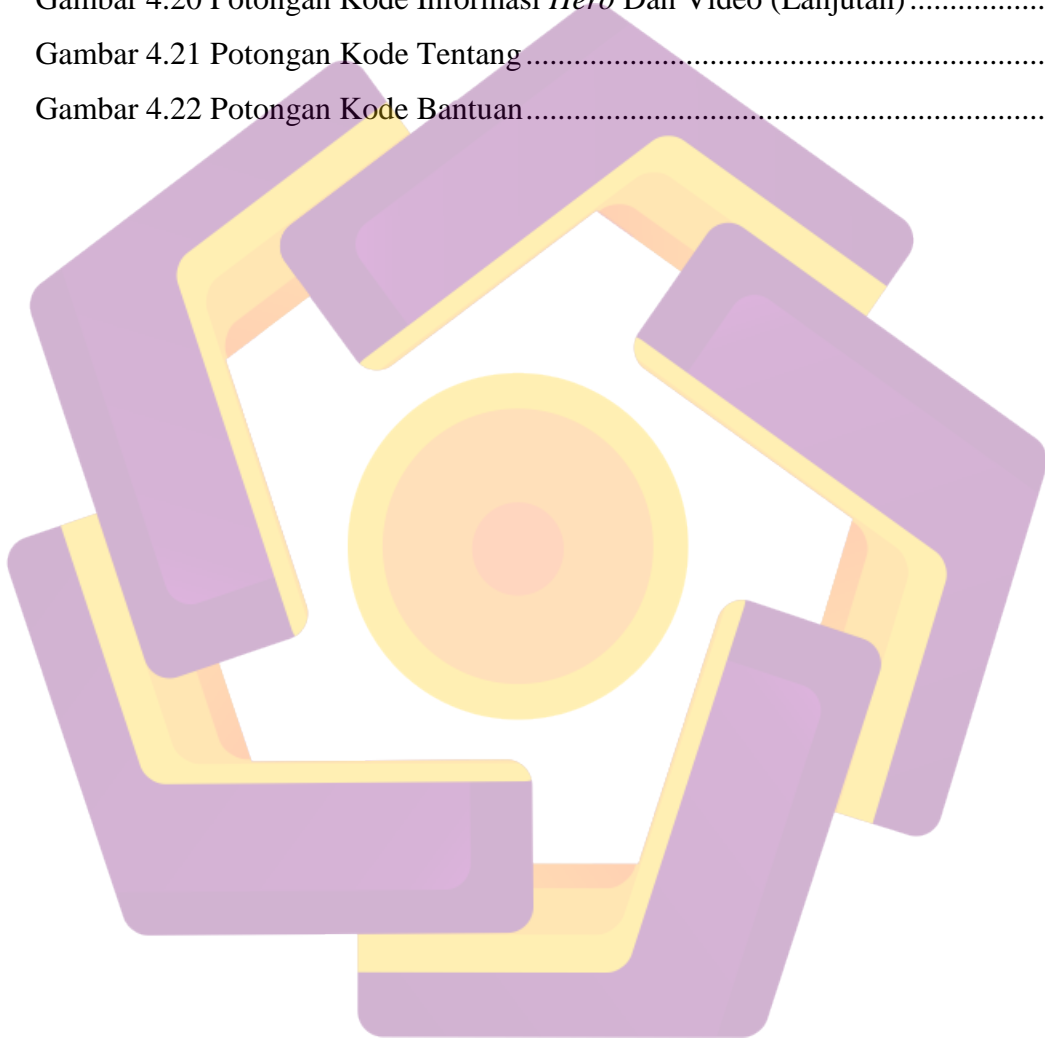
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Usecase Diagram</i> .....	18
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	22
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	23
Tabel 3.1 Tabel strategi <i>SWOT</i> .....	32
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak Dalam Pembuatan .....	34
Tabel 3.3 Spesifikasi Minimal Perangkat Lunak Dalam Penerapan.....	34
Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Keras Dalam Pembuatan .....	35
Tabel 3.5 Spesifikasi Perangkat Keras Dalam Penerapan .....	35
Tabel 4.1 Hasil Uji <i>Blacbox</i> Satu.....	75
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>Blacbox Testing</i> Dua .....	76
Tabel 4.3 Hasil Ujicoba Pada Beberapa Ponsel Android.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android .....	17
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	38
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Informasi <i>Hero</i> Dan Video .....	39
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang .....	40
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Bantuan .....	41
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Info <i>Hero</i> Dan Video .....	42
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang .....	42
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Menu Bantuan .....	43
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> .....	44
Gambar 3.9 Perancangan Menu Utama .....	45
Gambar 3.10 Perancangan Menu <i>Hero</i> .....	46
Gambar 3.11 Perancangan Menu Daftar Nama <i>Hero</i> .....	47
Gambar 3.12 Perancangan Informasi <i>Hero</i> Dota 2 .....	48
Gambar 3.13 Perancangan Tampilan Informasi Tentang .....	49
Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Menu Bantuan .....	50
Gambar 4.1 Tampilan Menu <i>Splash Screen</i> .....	52
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Home</i> .....	53
Gambar 4.3 Tampilan Menu <i>Hero</i> .....	54
Gambar 4.4 Tampilan Daftar <i>Hero</i> .....	55
Gambar 4.5 Tampilan Informasi <i>Hero</i> .....	56
Gambar 4.6 Tampilan Video <i>Hero</i> .....	57
Gambar 4.7 Tampilan Menu Tentang .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Menu Bantuan .....	59
Gambar 4.9 Potongan Kode <i>Splash Screen</i> .....	60
Gambar 4.10 Potongan Kode Menu Utama .....	62
Gambar 4.11 Potongan Kode Menu Utama (Lanjutan) .....	63
Gambar 4.12 Potongan Kode Tipe <i>Hero</i> .....	64
Gambar 4.13 Potongan Kode Tipe <i>Hero</i> (Lanjutan) .....	65
Gambar 4.14 Potongan Kode Daftar <i>Hero</i> .....	66

Gambar 4.15 Potongan Kode Daftar <i>Hero</i> (Lanjutan).....	67
Gambar 4.16 Potongan Kode Daftar <i>Hero</i> (Lanjutan).....	68
Gambar 4.17 Potongan Kode Daftar <i>Hero</i> (Lanjutan).....	69
Gambar 4.18 Potongan Kode Informasi <i>Hero</i> Dan Video.....	70
Gambar 4.19 Potongan Kode Informasi <i>Hero</i> Dan Video (Lanjutan).....	71
Gambar 4.20 Potongan Kode Informasi <i>Hero</i> Dan Video (Lanjutan).....	72
Gambar 4.21 Potongan Kode Tentang.....	73
Gambar 4.22 Potongan Kode Bantuan.....	74





## INTISARI

Dota 2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, Dota 2 dimainkan oleh 2 *team* yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama Ancient, dimana tim harus berusaha menghancurkan *Ancient* tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Terdapat lebih dari 100 *hero* dengan tipe yang berbeda-beda dalam Dota 2: *Strength*, *Agility* dan *Intelligence*. Namun masih banyak pemain yang belum mengerti bagaimana hero tersebut terlahir.

Maka Aplikasi Sejarah Hero Dota 2 Berbasis Android ini bertujuan untuk mengenalkan kepada para pemain bagaimana lahirnya *hero* yang ada dalam Dota 2 kepada pemain.

Dengan kata lain Aplikasi Sejarah *Hero* Dota 2 ini di desain dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga dapat memberikan informasi kepada semua pemain yang ingin lebih memahami hero Dota 2.

**Kata Kunci:** Game Online, Sejarah Dota 2



## **ABSTRACT**

*Dota 2 is a game multiplayer online battle arena, Dota 2 is played by two teams who membered 5 players, each team has its headquarter located in the corner of the map, each headquarters has a building named Ancient, where the team had tried to destroy Ancient other team to win match. There are more than 100 types of hero with the berbada vary in Dota 2: Strength, Agility and Intelligence. But there are still many players who do not understand how the hero was born.*

*Then Application History Hero Android Based Dota 2 aims to introduce to the players how the birth of the hero in Dota 2 to the player.*

*In other words Application History Hero Dota 2 is designed with a particular programming language receipts so as to provide information to all players who want to better understand hero Dota 2.*

**Keywords:** *Online Games, Dota 2 History*

