

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ROBBY CAT AND DOGGY  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rezki Kamal Azis**

**10.11.4376**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ROBBY CAT AND DOGGY  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Rezki Kamal Azis**

**10.11.4376**

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

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### **ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ROBBY CAT AND DOGGY BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rezki Kamal Azis**

**10.11.4376**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Desember 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK.190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME  
ROBBY CAT AND DOGGY  
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rezki Kamal Azis**

**10.11.4376**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Desember 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, M.Cs**  
**NIK.190302231**



**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK.190302192**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK.190302125**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Januari 2016

**KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 10 februari 2016

Meterai  
Rp. 6.000

**Rezki kamal azis**  
**10.11.4376**

## MOTTO

- Waktu Anda terbatas, jadi jangan sia-siakan hidup orang lain. Jangan terperangkap dengan dogma – yaitu hidup dengan hasil pemikiran orang lain. (Steve Jobs)
- Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S Al Insyirah : 6-8)
- Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (Al-Baqarah: 153)
- “To get a success, your courage must be greater than your fear.”
- “Tomorrow is a mystery and today is a gift.”
- “Think big, and act now.”

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, seta inayah kepada kita semua. Semoga hambamu ini akan menjadi lebih baik dari sebelumnya.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan hidup seluruh umat manusia.
3. Kedua orang tua Zuliadi dan Rumiwati yang selalu mendo'akan, mengorbankan tenaga pikiran, dan memberikan dukungan baik moril maupun spritual, dan nasehat pada penulis demi kebahagiaan dan kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Adik saya M.Yusuf Dwijayanto dan A.Hasan yang selalu mendoakan dan memotivasi.
5. Teman Kontrakan HarishOntha, OktaKimo, Alfadin, Fuad, Adot, Indra, Majid, Alfian, wildan, Cindy, AgaDwi dan CokkyCalucy.
6. Keluarga besar S1 TI 10/K. Zera, Tino, Afif, Estu, Edo, Prakarsa, Ayu, Nafiah, Salamah, EriTejo, dll. Senang bisa mengenal kalian. Kalian semua luar biasa, semoga kelak sukses dikemudian hari.
7. Teman Smk Tunas Rizky, PakuSadewa, Musareda, Ickwan, Sania, dan Darmo.
8. Semua pihak yang ikut membantu dalam segala hal, yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terimakasih.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-NYA, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini, dengan judul **ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ROBBY CAT AND DOGGY BERBASIS ANDROID.**

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata I STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang memerlukannya. Amin.

Yogyakarta, 1 Januari 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 BatasanMasalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Multimedia .....	5
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9

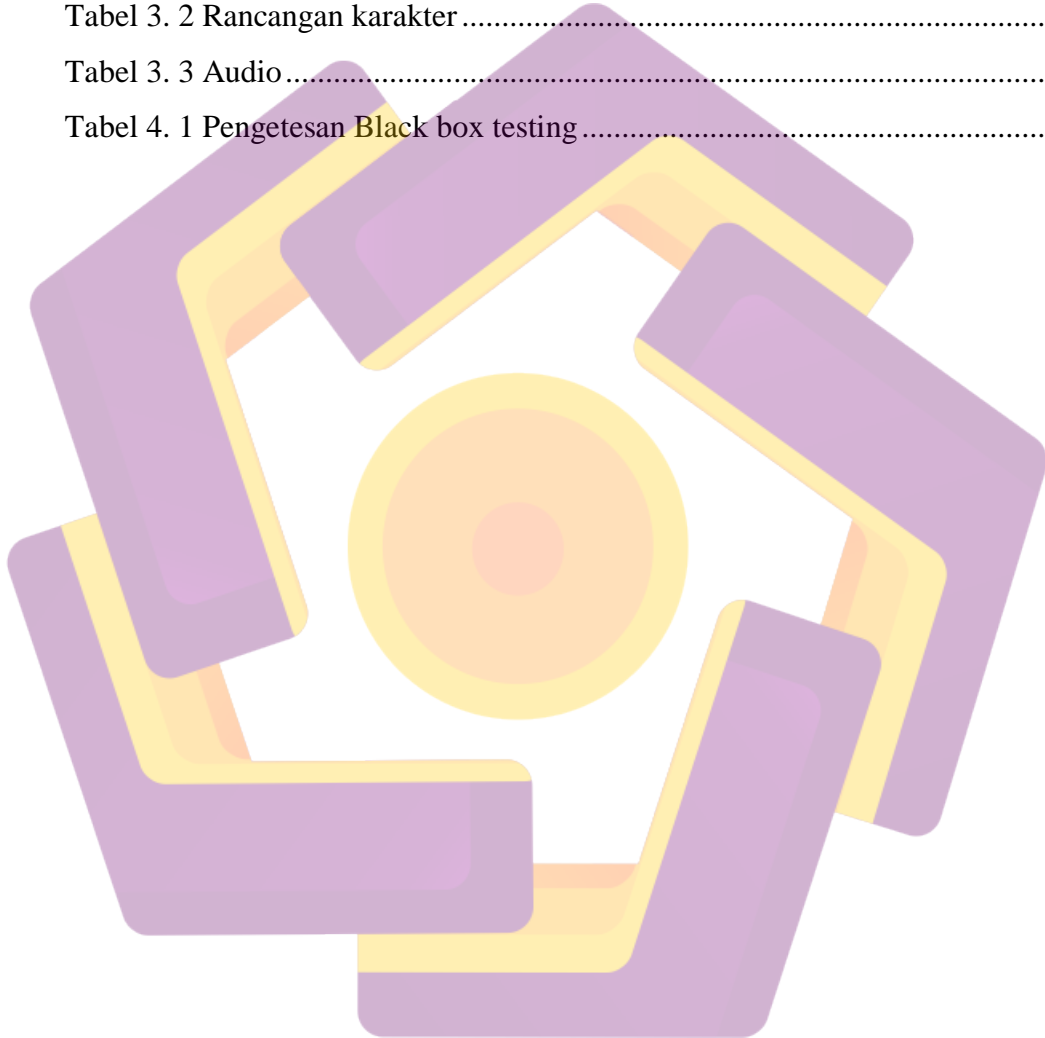
2.2	Definisi Game.....	11
2.2.1	Sejarah Perkembangan Game .....	12
2.2.2	Elemen Dasar Game .....	13
2.2.3	Jenis – Jenis Game.....	13
2.2.4	Karakteristik Game .....	15
2.2.5	Metodologi Pengembangan Game.....	16
2.3	Tentang Android.....	23
2.3.1	Sejarah Andoid .....	23
2.4	Blackbox Testing.....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Gambaran Umum .....	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	27
3.1.2	Analisis Kelayakan .....	29
3.2	Perancangan ( <i>design</i> ).....	30
3.2.1	Konsep ( <i>concept</i> ) .....	30
3.2.2	Perancangan Sistem ( <i>design</i> ).....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	39
4.1.1	Pembuatan Background .....	39
4.1.2	Pembuatan Karakter Dan Aset Tombol.....	40
4.1.3	Proses Pembuatan Game.....	43
4.2	Pembahasan .....	48
4.2.1	Tampilan Splash Screen.....	49
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	49
4.2.3	Tampilan Pilih Karakter .....	51
4.2.4	Tampilan Pilih Level.....	52
4.2.5	Tampilan Game.....	54
4.2.5	Tampilan High Score .....	56
4.3	Testing .....	57
4.3.1	Blackbox Testing .....	60

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Program Flowchart .....	21
Tabel 3. 1 Storyboard Game Robby Cat and Doggy .....	33
Tabel 3. 2 Rancangan karakter .....	37
Tabel 3. 3 Audio .....	38
Tabel 4. 1 Pengetesan Black box testing .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Multimedia .....	16
Gambar 3. 1 Flowchart permainan .....	32
Gambar 4.1 Background1 .....	39
Gambar 4.2 Background2 .....	40
Gambar 4.3 Background3 .....	40
Gambar 4.4 Karakter1 .....	41
Gambar 4.5 karakter2.....	41
Gambar 4.6 Aset1 .....	41
Gambar 4.7 Aset2 .....	41
Gambar 4.8 Aset3 .....	42
Gambar 4.9 Aset4 .....	42
Gambar 4.10 Aset5 .....	42
Gambar 4.11 Aset6 .....	42
Gambar 4.12 Membuat Sprite .....	43
Gambar 4.13 Memasukan Suara .....	44
Gambar 4.14 Membuat Background .....	45
Gambar 4.15 Membuat Objek .....	46
Gambar 4.16 Membuat Room.....	47
Gambar 4.17 Splash Screen .....	49
Gambar 4.18 Menu Utama .....	50
Gambar 4.19 Pilih Karakter .....	51
Gambar 4.20 Pilih Level .....	53
Gambar 4.21 Tampilan Game .....	54
Gambar 4.22 High Score.....	56
Gambar 4.23 Testing Pada Samsung S5 (Menu Utama) .....	57
Gambar 4.24 Testing pada Samsung S5 (Room Game) .....	57
Gambar 4.25 Testing pada Samsung Galaxy Tab V3 (Menu utama) .....	58
Gambar 4.26 Testing pada Samsung Galaxy Tab V3 (Room Game) .....	58
Gambar 4.27 Testing pada Samsung Galaxy wonder (Menu utama).....	59
Gambar 4.28 Testing pada Samsung Galaxy wonder (room game).....	59

## INTISARI

*Game* merupakan sebuah permainan yang memiliki tantangan aturan tertentu sehingga memberikan kepuasan bagi pemain. *Game* ini cukup digandrungi di kalangan remaja. Salah satu jenis game yang dirancang sebagai media pengayaan menggunakan teknologi multimedia adalah *game fighting*.

*Game robby cat and doggy* merupakan game berjenis *fighting* berupa kucing dan anjing saling melempar tulang. Terdapat 2 karakter yang dapat dipilih oleh pemain, anjing atau kucing. Pada *game robby cat and doggy* berbasis android juga terdapat 3 level yaitu *easy*, *medium*, *hard*. Untuk memainkan pemain melempar tulang dan mendapat poin dengan cara mengenai musuh, hingga waktu habis dan mendapat poin tinggi dari musuh. Setiap level memiliki batu yang berbeda yang menyulitkan pemain mencari poin dari pada musuh.

Metode yang digunakan yaitu pengembangan multimedia yang dikenal dengan metode *Save the farm*. Tahap pada metode ini meliputi tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Pembuatan *game robby cat and doggy* menggunakan software *Game maker studio*.

**Kata - Kunci:** *Game*, *fighting*, *game maker studio*.

## ABSTRACT

Game is a challenging game that has certain rules so as to provide satisfaction for players. This game is quite loved among teens. One type of game that is designed as an enrichment media using multimedia technology is a fighting game.

Game robby cat and doggy is a fighting type games such as cats and dogs throwing bones. There are two characters that can be chosen by the player, the dog or cat. In the game robby doggy android-based paints and also there are 3 levels are easy, medium, hard. Played a player to throw a bone and get the points by the enemy, until time runs out and gets high points of the enemy. Each level has a different Watu troublesome players looking for points of the enemy.

The method used is the multimedia development method known as Save the farm. Stage in this method includes the step concept, design, collecting, materials, assembly, testing and distribution. Manufacture of paints and doggy robby game using game software maker studio.

**Words - Key :** *Game, fighting, Game maker studio.*