

SKRIPSI

**GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS
ANDROID**

Oleh :

DWI FIDYANTO

2010-51-156

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015

SKRIPSI

**GAME SEJARAH PERUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS
ANDROID**

Oleh :

DWI FIDYANTO

2010-51-156

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : *GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS ANDROID*

SAYA : DWI FIDIFYANTO

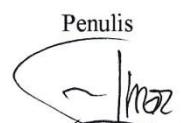
Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi perguruan tinggi.
4. Berikan tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi.

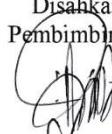
Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

Penulis

Dwi Fidiyanto
201051156

Alamat: Ds Kabongan kidul Rt: 01 Rw: 02
Kudus, 27 Agustus 2015

Disahkan Oleh:
Pembimbing Utama

Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Kudus, 27 agustus 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : *GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS ANDROID*
NAMA : DWI FIDIVANTO
NIM : 201051156

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 1 Agustus 2015



Dwi Fidivanto
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : *GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA BERBASIS ANDROID*
NAMA : DWI FIDYANTO
NIM : 201051156

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 31 Juli 2015

Pembimbing Utama



Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu



Mukhamad Nurkamid, S.kom, M.Cs

NIDN.0620068302

Mengetahui
Ka. Prodi Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : GAME SEJARAH PERJUANGAN KAPITAN PATIMURA
BERBASIS ANDROID
NAMA : DWI FIDYANTO
NIM : 201051156

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 21 Agustus 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana computer (S.Kom)

Kudus, 3 September 2015

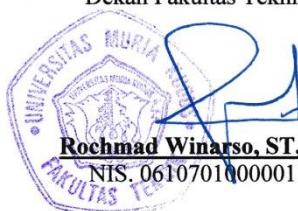
Ketua Pengaji

Rizkysari Meimaharami, M.Kom
NIDN. 0620058501

Anggota Pengaji 1

Tutik Khotimah, M.Kom
NIDN.0608068502

Dekan Fakultas Teknik


Rochmad Winarso, ST, MT
NIS. 0610701000001138

Mengetahui

Ka. Progdi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRACT

Indonesia is one country with a history of struggle for independence long enough number of fighters and national figures who have fallen in battle and the amount of the value of history and the struggles of the fighters we're all more or less already started to be forgotten, especially among children in the current era many android based games, with the development of smartphone and tablet users in the world. Industry game makers also have many opportunities to produce games. Many of the benefits of producing the game because of the many enthusiasts of the game. In this paper the author will design and build applications gaming history of the struggle of national heroes Kapitan Pattimura android based in the design of this game using Adobe Flash CS6 which can then be run on android Smartphone. In this game later on the user or the user will play the character of a hero Kapitan Pattimura to fight its wars against the Dutch and the future until the end of powers to seize the occupied Netherlands. In the making of this game will use multimedia development method development, Stages in the research process is the stage of concept, design, collecting materials, assembly, testing, distribution.

Keywords: *game, history, android, Research and Development*



ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu Negara dengan sejarah perjuangan kemerdekaan yang cukup lama banyaknya pejuang serta tokoh nasional yang telah gugur dalam perperangan dan banyaknya nilai history serta perjuangan dari pejuang-pejuang kita semua itu sedikit banyak sudah mulai terlupakan khususnya dikalangan anak-anak pada era saat ini banyaknya *Game* berbasis *android*, dengan semakin berkembangnya pengguna *smartphone* maupun tablet di dunia ini. Industri pembuat *game* pun mempunyai banyak peluang untuk memproduksi *game*. Banyak keuntungan dari memproduksi *game* karena banyaknya peminat dari *game*. Dalam skripsi ini penulis akan merancang dan membangun aplikasi *game* sejarah perjuangan pahlawan nasional Kapitan Pattimura berbasis *android* dalam perancangan *game* ini menggunakan *adobe flash CS6* yang mana nantinya dapat dijalankan di *Smartphone android*. Pada *game* ini nantinya pengguna atau *user* akan memainkan karakter seorang Pahlawan Kapitan Pattimura dengan perjuangan dimasa peperangannya melawan *Belanda* dan sampe akhirnya merebut kekuasaan yang diduduki *Belanda*. Dalam pembuatan *game* ini akan menggunakan Metode pengembangan *multimedia development*, Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.

Kata kunci: *game, sejarah, android, Research and Development*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir. Atas kehendak Allah SWT akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android*”. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat usaha dan kerja keras serta bantuan semua pihak maka penulis dapat menyelesaiannya. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah dengan tulus dan ikhlas membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dalam hidup penulis.
2. Bapak Dr.Suparnyo, SH,MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom selaku pembimbing skripsi penulis.
6. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs selaku pembimbing skripsi penulis.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang sangat penulis cintai, yang telah memberikan dukungan secara material dan spiritual.
8. Teman-teman serta semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kudus, 21 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

LAPORAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Game Edukasi	6
2.2.2 Sejarah Pahlawan Nasional	6
2.2.3 Sejarah Kapitan Patimura.....	6
2.2.4 Pengertian <i>Android</i>	7
2.2.5 Sejarah <i>Android</i>	7
2.2.6 Klasifikasi <i>Game</i>	10

2.2.6.1 <i>Genre Game</i>	11
2.2.6.2 <i>Tool</i>	11
2.2.7 Perancangan Sistem	12
2.2.7.1 Bagian Alir (<i>Flowchart</i>)	12
2.2.7.2 Jenis-jenis Bagian Alir (<i>Flowchart</i>)	13
2.2.7.3 <i>Story Board</i>	15
2.2.7.4 Jenis <i>Story Board</i> yang digunakan	16
2.2.7.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.2.7.5.1 <i>Microsoft Visio</i>	17
2.2.7.5.2 <i>Adobe Flash</i>	17
2.2.7.5.3 <i>Actionscript</i>	17
2.2.7.5.3 <i>Adobe Photoshop CS4</i>	18
2.3 Kerangka Pemikiran.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.2 Prosedur Penelitian	21
3.2.1 Analisis.....	21
3.2.2 Perancangan Desain	21
3.2.3 Implementasi Desain	21
3.2.4 Pengujian	22
3.2.5 Validasi Ahli	22
3.2.6 Revisi.....	22
3.2.7 Uji Kelayakan.....	22
3.2.8 Perbaikan Media.....	23
3.2.9 Produk	23
3.3 Obyek Penelitian Dan Responden.....	23
3.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	23
BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN, DAN DESAIN.....	25
4.1 Analisis Sistem.....	25
4.2 Analisis Kebutuhan <i>Game</i>	25

4.2.1 Analisis Kebutuhan <i>User</i>	25
4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	25
4.2.2.1 <i>Brainware</i>	26
4.3 Perancangan <i>Game</i>	26
4.4 Perancangan program.....	27
4.4.1 Struktur Program.....	27
4.4.2 Flowchart Menu Utama	29
4.4.3 Flowchart Menu <i>Game Play</i>	30
4.4.4 flowchart Menu Profil.....	32
4.4.5 flowchart Menu Petunjuk.....	32
4.4.6 Perancangan Story Board.....	33
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	47
5.1 Implementasi Desain	47
5.2 Pengujian.....	55
5.2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	55
5.2.2 Pengujian <i>Smartphone</i>	57
5.2.3 Kesimpulan Pengujian.....	59
5.3 Publikasi.....	59
5.4 Pengukuran	61
5.5.1 Penentuan Nilai Kuisioner	62
5.5.2 Aspek Penilaian Kuisioner	62
5.5.3 Format Kuisioner Dan Hasil Pencarian Rata-Rata Dengan SPSS .	62
5.5.4 Hasil Penghitungan Kuisioner.....	63
BAB VI PENUTUP	75
6.1 Kesimpulan	75
6.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh <i>Rough Storyboard</i>	16
2.2 Kerangka Teori Rancangan Bangun Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura	19
3.1 Tahap-tahap Penelitian Metode <i>Research and Development</i>	20
4.1 Struktur Program <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	28
4.2 Flowchart pada Menu Utama <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	29
4.3 Flowchart Menu <i>Game Play</i> pada Game Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	30
4.4 Flowchart Menu Profil pada <i>Game</i> Perjuangan Kapita Patimura Berbasis <i>Android</i>	32
4.5 Flowchart Menu Petunjuk Pada <i>Game</i> Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	32
5.1 Halaman Pembuka <i>Game</i> Perjuangan Kapitan Patimra Berbasis <i>Android</i>	47
5.2 Halaman Menu Utama <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	48
5.3 Halaman Menu Profil <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	48
5.4 Halaman Menu Petunjuk <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan</i> <i>Patimura Berbasis Android</i>	49
5.5 Halaman Penahanan Rakyat Maluku Oleh Belanda	50
5.6 Halaman Rapat Perundingan <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura berbasis <i>Android</i>	50
5.7 Halaman Pertempuran melawan belanda pada <i>Game</i> Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis <i>Android</i>	50

5.8 Halaman menuju ke step 1 pada <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android</i>	51
5.9 Halaman Pertempuran step 1 <i>Game Sejaah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android</i>	52
5.10 Halaman Pertempuran step 2 setelah pertempuran di step 1 pada <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android</i>	53
5.11 Halaman pertempuran step 2 menuju benteng pada <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android</i>	53
5.12 Halaman Pembespan Rakyat Maluku Pada <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan patimura Berbasis Android</i>	54
5.13 Halaman <i>Game Over</i>	54
5.14 <i>Final Project</i> Aplikasi <i>Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimra Berbasis Android</i>	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	13
2.2 Simbol system <i>flowchart</i>	15
3.1 <i>Story Board</i>	33
4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	55
4.2 Hasil Pengujian Pada <i>Smartphone</i>	57
5.1 Tampilan Kemudahan Dalam Penggunaan Aplikasi	63
5.2 Tampilan Pada Aplikasi	63
5.3 Manfaat Aplikasi.....	64
5.4 Kesesuaian cerita sejarah dari <i>game</i>	64
5.5 Kesesuaian materi dalam aplikasi.....	65
5.6 Pengetahuan tambahan tentang sejarah pahlawan nasional.....	65
5.7 Dibutuhkannya aplikasi ini	66
5.8 Media pengenalan/pembelajaran.....	66
5.9 Kemampuan untuk tidak cepat <i>Hag</i>	67
5.10 Kesesuaian alur <i>game/background</i> yang digunakan.....	67
5.11 Kelengkapan menu pada aplikasi	68
5.12 Kesesuaian <i>movie</i> dalam <i>game</i>	68
5.13 Ketepatan senjata yang digunakan	69
5.14 Kesesuaian gambar tokoh patimura	69
5.15 Kesesuaian <i>backsound</i> dalam <i>game</i>	70
5.16 Kriteria Penilaian	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Format Kuisoner

Lampiran 2 : Hasil Kuisoner

Lampiran 3 : Hasil Pencarian Rata-Rata Dengan SPSS

Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Media Di Sekolah

Lampiran 6 : Dokumentasi

Lampiran 7 : Lembar Bimbingan

Lampiran 8 : Lembar Revisi

