

**GAME PETUALANGAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID**



SKRIPSI

**ABIYAN ROFIF SANUSI
NIM. 1603040107**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JANUARI, 2021**

**GAME PETUALANGAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID**



SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer**

**ABIYAN ROFIF SANUSI
NIM. 1603040107**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
JANUARI, 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : **Abiyan Rofif sanusi**

NIM : **1603040107**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Fakultas : **Teknik dan Sains**

Perguruan Tinggi : **Universitas Muhammadiyah Purwokerto**

Judul : **Game Petualangan Budaya Indonesia Berbasis**

Android

Telah disetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi

Purwokerto, Januari 2021

PEMBIMBING

Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng.

NIK. 2160501

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama
NIM

Abiyan Rofif Sanusi
1603040107

Program Studi
Fakultas

Teknik Informatika
Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi
Judul

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Game Petualangan Budaya Indonesia Berbasis
Android

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 (Pembimbing) : Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng.

Penguji 2 : Ermadi Satriya Wijaya, S.T., M.Kom.

Penguji 3 : Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom

Ditetapkan di
Tanggal : Purwokerto
: Januari 2021



Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik dan Sains

H. Teguh Marbendi, M.T., ASEAN.Eng., IPM
NIK. 2160172

(Handwritten signatures)

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Abiyan Rofif Sanusi
NIM : 1603040107
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, Januari 2020 Yang

membuat pernyataan



Abiyan Rofif Sanusi

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abiyan Rofif Sanusi
NIM : 1603040107
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik dan Sains
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

GAME PETUALANGAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihinformasikan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : Januari 2020

Yang menyatakan,



Abiyan Rofif Sanusi

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan segala kerendahan hati, serta rasa syukur terhadap Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya, maka kupersembahkan Laporan Tugas Akhir ini kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Widodo dan Ibu Mujiyati yang selalu mendoakan dan memberikan nasehat serta motivasi.
2. Adik saya Hardinan Rafli Aldi yang telah mendoakan saya.
3. Nenek dan Alm. Kakek saya yang telah mendoakan dan memberikan motivasi.
4. Teman–teman seperjuangan TI 16 khususnya kelas A yang telah membantu dan mendukung saya, hingga selesainya laporan skripsi/tugas akhir ini.

HALAMAN MOTTO

“BE LEADER FOR YOUR SELF”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Game Edukasi Petualangan Budaya Indonesia Berbasis Android”.

Penyusunan Laporan Skripsi/Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan kali ini saya dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang dengan segala kesabaran dan keikhlasan membimbing dan mengarahkan saya dalam pembuatan Skripsi/Tugas Akhir ini.
2. Semua pihak yang telah membantu dari awal hingga akhir penyusunan Laporan Skripsi/Tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Harapan saya semoga Skripsi/Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa di Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan Guru serta Siswa Sekolah Dasar di Indonesia.

Purwokerto, November 2020

Abiyan Rofif Sanusi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ...	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	2
E. Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Penelitian Terdahulu	4
B. Landasan Teori	5
BAB III METODE PENELITIAN	11
A. Jenis Penelitian.....	11
B. Metode Pengumpulan Data	11
C. Waktu dan Tempat	12
D. Metode Pengembangan Sistem	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
A. Gambaran Objek penelitian.....	16
B. Analisis Sistem.....	16
BAB V PENUTUP	52

A. Simpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel <i>Storyboard Game</i>	20
Tabel 4.2. Tabel Bahan Gambar	29
Tabel 4.3. Tabel Bahan Suara	30
Tabel 4.4. Tabel Pengujian Alpha	38
Tabel 4.5. Tabel Hasil Pengujian Alpha	41
Tabel 4.6. Tabel Skala Pertanyaan	46
Tabel 4.7. Tabel Skala Jawaban	47
Tabel 4.8. Tabel Tanggapan Pengguna Aplikasi	47
Tabel 4.9. Tabel Hasil Akhir Pengujian	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	12
Gambar 4.1. <i>Flowchart Game</i>	19
Gambar 4.2. <i>Use Case Game</i>	22
Gambar 4.3. Karakter Utama	23
Gambar 4.4. Karakter Musuh <i>Level 1</i>	23
Gambar 4.5. Karakter Musuh <i>Level 2</i>	23
Gambar 4.6. Karakter Musuh <i>Level 3</i>	23
Gambar 4.7. Karakter Musuh <i>Level 4</i>	24
Gambar 4.8. Karakter NPC 1	24
Gambar 4.9. Karakter NPC 2	24
Gambar 4.10. Karakter NPC 3	25
Gambar 4.11. Map <i>level 1</i>	25
Gambar 4.12. Tampilan Soal <i>level 1</i>	26
Gambar 4.13. Map <i>level 2</i>	26
Gambar 4.14. Tampilan Soal <i>level 2</i>	27
Gambar 4.15. Map <i>level 3</i>	27

Gambar 4.16. Tampilan Soal <i>level 3</i>	28
Gambar 4.17. Map <i>level 4</i>	28
Gambar 4.18. Tampilan Soal <i>level 4</i>	29
Gambar 4.19. Tampilan Menu Utama	31
Gambar 4.20. Tampilan Menu Pengenalan	32
Gambar 4.21. Tampilan Pengenalan Senjata Adat	33
Gambar 4.22. Tampilan Pengenalan Rumah Adat	33
Gambar 4.23. Tampilan Pengenalan Upacara Adat	34
Gambar 4.24. Tampilan Pengenalan Pakaian Adat	34
Gambar 4.25. Tampilan <i>Level 1</i>	35
Gambar 4.26. Tampilan <i>Level 2</i>	35
Gambar 4.27. Tampilan <i>Level 3</i>	36
Gambar 4.28. Tampilan <i>Level 4</i>	36
Gambar 4.29. Tampilan <i>Game Selesai</i>	37
Gambar 4.30. Tampilan Petunjuk	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Script Player</i>	54
Lampiran 2. <i>Script Player Movement</i>	56
Lampiran 3. <i>Script Timer</i>	59
Lampiran 4. <i>Script Soal</i>	61
Lampiran 5. <i>Script Kamera</i>	63
Lampiran 6. <i>Script NPC</i>	64
Lampiran 7. Kuesioner Pengujian Aplikasi	92

ABSTRAK

Game edukasi merupakan suatu *game* pembelajaran dimana hal itu ditampilkan menggunakan media *smartphone* yaitu melalui fitur *Game*. Pelajaran Budaya menjadi sebuah kendala bagi pelajar Indonesia karena dianggap membosankan bagi beberapa pelajar di Indonesia. *Game* ini memperkenalkan budaya kepada generasi muda tentang budaya Indonesia melalui kegiatan yang mereka senangi, salah satunya *game*, edukasi disini sebagai alternatif lain yang interaktif dan menyenangkan dalam mempelajari budaya Indonesia serta meningkatkan rasa kebanggaan akan budaya Indonesia. *Game* ini menampilkan beberapa jenis budaya yang beragam dari beberapa wilayah di Indonesia sehingga diharapkan akan lebih menambah wawasan bukan hanya dari satu jenis kebudayaan saja. Dengan begitu saya membangun aplikasi pembelajaran budaya Indonesia berbasis *Android* dengan fitur-fitur yang terdapat suatu *game* dengan materi pembelajaran budaya dimana siswa akan bermain sambil belajar.

Kata kunci: *Game* edukasi, *Android*, C#