

**GAME ADVENTURE QUEST AKSARA JAWA  
BERBASIS *ANDROID***



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

**HASANI ABDUL GANI**

**1603040101**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Hasani Abdul Gani  
Nim : 1603040101  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Sains  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah  
Purwokerto  
Judul : *Game Adventure Quest Aksara Jawa  
Berbasis Android*

Telah disetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi  
Purwokerto, Desember 2020

**PEMBIMBING**



**Sigit Sugivanto, S.T., M.Eng.**

**NIK. 2160501**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Hasani Abdul Gani  
NIM : 1603040101  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Sains  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Judul : *Game Adventure Quest Aksara Jawa Berbasis Android*

Telah berhasil dipertahankan dihadapan 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 I (Pembimbing) : Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng.  
Penguji II : Ermadi Satriya Wijaya, S.T., M.Kom.  
Penguji III : Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom.

Ditetapkan di : Purwokerto  
Tanggal : Januari 2021

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik dan Sains



Ermadi Satriya Wijaya, S.T., M.T., ASEAN.Eng., IPM.  
NIK. 2160172

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Hasani Abdul Gani  
NIM : 1603040101  
Program Studi : Teknik Informatika  
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 apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto,....Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Hasani Abdul Gani

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Hasani Abdul Gani  
NIM : 1603040101  
Fakultas : Teknik Informatika  
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 ADVENTURE QUEST AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas RoyaltiNoneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan 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 2021

Yang menyatakan,



Hasani Abdul Gani

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur kehadiran Allah Subhanahuwata'ala, yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya, serta dengan segala kerendahan hati maka kupersembahkan laporan Tugas Akhir ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua Ibu Alifah dan Bapak Muhammad Khafidz, yang memberikan semangat dan bimbingan selama saya kuliah sampai saat ini, terutama ibu yang selalu menasehati dan mendoakanku sampai saat ini.
2. Bapak Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang dengan segala kesabaran dan keikhlasan membimbing dan mengarahkan saya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Segenap Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Purwokerto, khususnya di Fakultas Teknik dan Sains Prodi Informatika yang telah memberikan pelayanandan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal di kehidupan masyarakat.
4. Kepada teman-teman saya, yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk mengerjakan tugas akhir ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan laporan ini yang tidak dapat saya sebut satu per satu.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan segala kemudahannya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dan menyusun laporan. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya ketentuan dari Allah Subhanahuwata'ala.

Berkat bantuan Allah Subhanahuwata'ala melalui tangan-tangan berbagai pihak, skripsi ini bisa diselesaikan. Untuk itu dengan segenap kerendahan hati saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Alifah dan Bapak Muhammad Khafidz orang tua saya yang selalu memberikan kasih sayang, doa, semangat, dan membiayai pendidikan saya sampai saat ini.
2. Bapak Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bapak Ir. Teguh Marhendi, S.T., M.T., ASEAN.Eng., IPM. Selaku Dekan Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Bapak Feri Wibowo, S.Kom., M.cs. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
5. Bapak Sigit Sugiyanto, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi.
6. Bapak Feri Wibowo, S.Kom., M.cs. selaku dosen pembimbing akademik.
7. Dewan penguji skripsi prodi teknik informatika.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan.....	3
E. Manfaat.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
A. Android.....	5
B. Unity.....	5
C. CorelDraw X6.....	5
D. Aksara Jawa.....	6
E. Game.....	6

F. Penelitian Terdahulu.....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>12</b>
A. Jenis Penelitian.....	12
B. Metode Pengumpulan Data.....	12
C. Metode Pengembangan Sistem.....	12
D. Alat Penelitian.....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>17</b>
A. Gambaran Objek Penelitian.....	17
B. Analisis Sistem.....	17
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>46</b>
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>49</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3.1. Daftar Pernyataan.....	19
Tabel 3.2. Skala Jawaban.....	20
Tabel 4.1. <i>Storyboard Game Adventure Quest</i> Aksara Jawa.....	24
Tabel 4.2. Bahan Gambar.....	28
Tabel 4.3. Bahan suara.....	28
Tabel 4.4. Pengujian Alpha.....	35
Tabel 4.5. Hasil Pengujian Alpha.....	38
Tabel 4.6. Tanggapan Pengguna Aplikasi.....	41
Tabel 4.7. Hasil Akhir Pengujian.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Metode Pengembangan Multimedia.....	13
Gambar 3. 2. <i>Flowchart Game</i> .....	20
Gambar 3. 3. <i>Use Case Game</i> .....	21
Gambar 4. 1. Karakter Utama .....	23
Gambar 4. 2. Karakter Musuh.....	23
Gambar 4. 3. Karakter NPC.....	24
Gambar 4. 4. <i>Map Level Satu</i> .....	24
Gambar 4. 5. <i>Map Level Dua</i> .....	26
Gambar 4. 6. <i>Map Level Tiga</i> .....	26
Gambar 4. 7. Tampilan <i>Loading</i> .....	27
Gambar 4. 8. Tampilan Menu .....	27
Gambar 4. 9. Tampilan Menu Pembelajaran .....	28
Gambar 4. 10. Membaca Aksara Jawa.....	29
Gambar 4. 11. Membaca Sandhangan.....	29
Gambar 4. 12. Menulis Aksara Jawa.....	30
Gambar 4. 13. Tampilan <i>Level Satu</i> .....	30
Gambar 4. 14. Tampilan <i>Level Dua</i> .....	31
Gambar 4. 15. Tampilan <i>Level Tiga</i> .....	31
Gambar 4. 16. Tampilan Selesai.....	32
Gambar 4. 17. Tampilan Petunjuk.....	32

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat, salah satunya teknologi *mobile phone*. Apalagi munculnya *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Pengguna dapat mengunduh berbagai aplikasi dengan mudah. Akan tetapi kebanyakan tersedia dalam bentuk *game* kurang mendidik. Bahkan sering kali berakibat negatif pada pengguna, khususnya untuk anak-anak yang masih belum bisa membedakan positif dan negatif. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat sebuah aplikasi yang selain memberikan hiburan juga bisa memberikan edukasi kepada pengguna. Aplikasi yang dipilih disini adalah *game* petualangan dengan pertanyaan-pertanyaan bertema aksara jawa. Hal ini dinilai perlu karena untuk membantu anak belajar tentang aksara jawa sekaligus mengenalkan aksara jawa sehingga tidak punah. Aplikasi ini cukup efektif sebagai penunjang pembelajaran bagi guru dalam mengajari anak-anak sekolah dalam masa pandemi ini. Aplikasi berbasis *android* sengaja dipilih karena pada saat ini merupakan perangkat terbanyak digunakan di Indonesia. *Smartphone* berbasis *android* digunakan diseluruh lapisan masyarakat dan semua tingkatan umur. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi sarana yang efektif untuk mengedukasi anak-anak. Semoga dengan munculnya aplikasi ini disusul dengan munculnya aplikasi-aplikasi lain yang sejenis sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

**Kata kunci:** aplikasi, *game*, *android*, petualangan.

## **ABSTRACT**

*Technological developments are growing rapidly, one of which is cell phone technology. Moreover, the countermeasures for smartphones with the Android operating system. Users can download various applications easily. However, most of them are available as less educational games. In fact, it often has a negative impact on users, especially for children who are still unable to distinguish positive and negative. Therefore, the researcher wants to create an application that in addition to providing entertainment can also provide education to users. The application chosen here is an adventure game with questions on the theme of Javanese characters. This is necessary because to help children learn about Javanese script as well as to introduce Javanese script so that it does not become extinct. This application is quite effective as a learning support for teachers in teaching school children during this pandemic. Applications based on Android are deliberately chosen because at this time they are the most widely used devices in Indonesia. Android-based smartphones are used throughout society and all age levels. It is hoped that this application can be an effective means of educating children. Hopefully this application test will be followed by other similar application tests so that it can educate the nation's life.*

**Keywords:** *application, game, android, adventure.*