

LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *GAME HIDDEN OBJECT*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM NALADIPA**



**Laporan Skripsi Disusun Guna Memenuhi Syarat
Kelulusan Studi di Program Studi S1 Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto**

DISUSUN OLEH :

ALMIRA FAIZ FARADILLA

13102035

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TELEMATIKA TELKOM
PURWOKERTO**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *GAME HIDDEN OBJECT*
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM NALADIPA**

Oleh :

Almira Faiz Faradilla

13102035

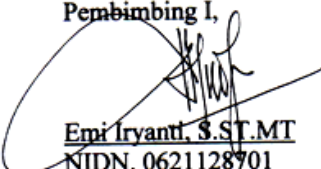
Telah diujikan dan dinyatakan lulus ujian Skripsi pada tanggal 26 Januari 2017 oleh tim penguji Program Studi S1 Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto.

Purwokerto, 26 Januari 2017

Menyetujui,

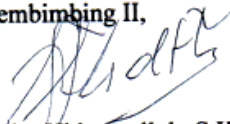
Penguji I,

Pembimbing I,

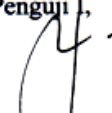

Emi Iryanti, S.ST.MT

NIDN. 0621128701

Pembimbing II,



Indra Hidayatulloh, S.Kom. M.T

NIDN. 0612048801


Elisa Usada, S.Si.M.T

NIDN. 0623018302

Penguji II,

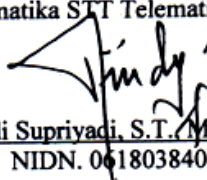

Ely Purnawati, M.Kom.

NIDN. 0620028703

Mengetahui,

Ketua Program Studi

S1 Informatika STT Telematika Telkom


Didi Supriyadi, S.T. M.Kom

NIDN. 0618038404

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Almira Faiz Faradilla

NIM : 13102035

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN *GAME HIDDEN OBJECT* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM NALADIPA”** adalah hasil karya sendiri bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari hasil karya orang lain yang sudah pernah dipakai untuk mendapatkan gelar di lembaga pendidikan lain dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali pada bagian-bagian dimana yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan sumber informasi telah dicantumkan dengan cara melakukan kaitan referensi yang semestinya serta telah disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab. Saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan Skripsi apabila terbukti saya melakukan pelanggaran sebagaimana tersebut pada pernyataan diatas dengan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Selanjutnya pembatalan Skripsi akan berakibat pada dicabutnya gelar akademik yang sudah saya peroleh dari Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto.

Purwokerto, 13 Januari 2017



Almira Faiz Faradilla

ALMIRA FAIZ FARADILLA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya dan atas segala limpahan rahmatNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan proposal penelitian ini dengan sangat baik.

Penulis secara langsung ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, antara lain.

1. Prof. Agus Irianto, M.Sc., M.hD selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto yang telah banyak memberi arahannya dan nasihatnya
2. Bapak Didi Supriyadi, S.T., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak membantu, mengarahkan dan memberi masukan kepada peneliti.
3. Ibu Emi Iryanti, S.ST.MT selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan rela meluangkan waktu serta menyumbangkan pemikiran serta inspirasi-inspirasinya.
4. Bapak Indra Hidayatulloh, S.Kom. M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan rela meluangkan waktu serta menyumbangkan pemikiran serta inspirasi-inspirasinya.
5. Ibu, Ayah, Natasya, Aurel serta keluarga yang telah selalu tanpa henti memanjatkan doa dan memberikan perhatiannya baik secara materil maupun secara moril.
6. Keluarga Berkoh (Puji Lestari, Lusi Annisa Listyowati, Syarifah Camelia Ambami, Anggita Ratih Kristiyaningrum) yang telah selalu mendukung, membantu serta memberi semangat kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat, serta semua rekan-rekan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah selalu ada disaat-saat sulit maupun senang, yang dengan rela saling bahu-membahu menyumbangkan tenaga dan pikirannya selama kurang lebih 4 (empat) tahun ini dalam hal akademis, maupun materi serta moril.
8. Seluruh staf pengajar dan karyawan STT Telkom Purwokerto yang telah banyak memberikan inspirasi dan pemikirannya yang akan sangat berguna bagi peneliti.

Purwokerto, 13 Januari 2017

ALMIRA FAIZ FARADILLA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR SINGKATAN	9
DAFTAR RUMUS	10
DAFTAR SIMBOL	11
DAFTAR ISTILAH	12
ABSTRACT	14
ABSTRAK	15
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Tinjauan Pustaka	Error! Bookmark not defined.
BAB III MODEL/PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
3.1. Analisis Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.2. Perancangan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS	Error! Bookmark not defined.
4.1. Hasil	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
Lampiran A. Form Kuisisioner Game Museum Naladipa...	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desa Dermaji	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Blitz <i>Games</i> Studios	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Arnold Hendrick's GDLC	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Doppler's GDLC	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 GDLC menurut Heather Chandler's	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 GDLC menuru Rido Ramadhan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Use Case Diagram	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Activity Diagram Tombol Main	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Activity Diagram Pilih Rumah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 Activity Diagram Ruangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.5 Activity Diagram Mengumpulkan Benda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.6 Activity Diagram Selesaikan Tugas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.7 Activity Diagram Beli Energi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.8 Activity Diagram Lihat Museum.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.9 Flowchart Penghitungan Score	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.10 Flowchart Completing Level	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.11 Flowchart Pemberian Bonus.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.12 Karakter	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.13 Halaman Menu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.14 Halaman Cerita	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.15 Halaman Peta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.16 Halaman Pilih Ruangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.17 Halaman Main	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.18 Halaman Score.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.19 Halaman Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.20 Halaman Periksa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.21 Halaman Analisa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.22 Halaman Ruangan Museum.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Halaman Splashscreen	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.2 Halaman Menu.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Halaman Cerita	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Halaman Peta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Halaman Pilih Ruangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Halaman Main	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Halaman Score.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Halaman Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Halaman Periksa Benda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Halaman Analisis Benda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Halaman Ruang Museum	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 1..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 2..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 3..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 4..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 5..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 6..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 7..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 8..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 9..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 10	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Grafik Hasil Kuisisioner Pertanyaan Nomor 11	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Uji Coba Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Uji Coba Area Permainan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 2	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 5	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Kuisisioner sSoal Nomor 6.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4 9 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 7	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 8	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 9	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 10	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Kuisisioner Soal Nomor 11	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.14 Tabel pengujian kompabilitas Aplikasi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR SINGKATAN

GDLC

Android SDK

Java JDK

Game Development Life Cycle

Android Software Development Kit


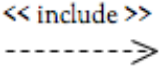
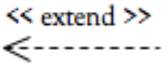



Java Development Kit

DAFTAR RUMUS

Rumus 4.1 Rumus Perhitungan Kuisisioner**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i> , pengguna ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i> , <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i> , <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i> , untuk menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i> , paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use case</i> , menjelaskan urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi aktor.

DAFTAR ISTILAH

No	Istilah	Keterangan
1	Museum	Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengkoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.
2	Museum Naladipa	Museum Naladipa adalah museum yang terletak di Desa Dermaji, Kecamatan Lumbir, Banyumas, menjadi salah satu tempat masyarakat Dermaji mengabadikan sejarah perkembangan masyarakatnya.
3	<i>Game</i>	merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreasing.
4	<i>Hidden Object</i>	<i>Game</i> mencari benda dengan batasan waktu pada setiap kasusnya. Kesulitan tersebut masih diimbui dengan tantangan menyusun gambar yang bila gagal dikerjakan akan membuat permainan kembali lagi pada proses pencarian benda dengan permintaan yang berbeda dari sebelumnya
5	<i>Game Design</i>	Penciptaan sebuah konten atau aturan dalam sebuah permainan. Fase ini tidak melibatkan pemrograman, seni, animasi atau pemasaran, atau salah satu tugas lain yang diperlukan dalam pembuatan sebuah <i>game</i> .

6	<i>Game Design Document</i>	Sebuah dokumen desain yang deskriptif mengenai desain <i>game</i> .
---	-----------------------------	---

ABSTRACT

HIDDEN OBJECT GAME DESIGN AS AN INTRODUCTION MEDIA FOR NALADIPA MUSEUM

Author:

Almira Faiz Faradilla

13102035

Naladipa Museum has of historical tools collections which are used in the past such as kendi, tampah, siwur and many other things. Those tools are hard to be found today. Naladipa Museum still uses the village website as promotion media, the website shows picture of the collection and its description. The museum also promotes itself by organizing a cultural event. Those promotion methods are ineffective for introducing Naladipa Museum to the society. The solution which is offered in this research is using game to introduce the museum as a historical tourist destination and also as a promotion media, the research is designing Naladipa Museum hidden object game. In the game, the player is forced to find the items which have disappeared from the museum collections in a limited time. The level of difficulty will increase in every stage. In the making of the Naladipa Museum game, the GDLC Method (Game Development Life Cycle) from Rido Ramadan which contain initiaion, pre-production, production, testing, beta and realease phases are implemented. The final test of the application shows that the game enables the society to lern about the museum, knows the process of how the collection items is obtained and also the information about the collection.

Keywords: *Game, Museum Naladipa, Hidden object, Banyumas*

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME *HIDDEN OBJECT* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN MUSEUM NALADIPA

Oleh:

Almira Faiz Faradilla

13102035

Museum Naladipa memiliki koleksi berupa benda-benda bersejarah yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari pada masa lalu seperti kendi, tampah, siwur dan masih banyak lagi benda-benda yang saat ini sudah jarang ditemukan. Media promosi yang dilakukan Museum Naladipa masih menggunakan *website* desa yang berisi gambar disertai informasi terkait benda-benda koleksi dan melalui penyelenggaraan event kebudayaan. Cara itu masih kurang efektif untuk mengenalkan Museum Naladipa kepada Masyarakat. Solusi yang di tawarkan pada penelitian ini adalah melakukan promosi melalui media game untuk mengenalkan museum sebagai kawasan wisata sejarah, yaitu dengan membuat perancangan game *Hidden object* Museum Naladipa. Pada *game* ini pemain diajak untuk mencari benda-benda koleksi museum yang hilang dengan waktu yang terbatas dan tingkat kesulitan yang berbeda tiap tahapnya. Dalam pembuatan game Museum Naladipa menerapkan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dari Rido Ramadan yang berisi tahapan *initiaion*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta* dan *realease*. Hasil yang didapat dari penelitian ini berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan adalah game Museum Naladipa berhasil membuat masyarakat mengetahui keberadaan museum, mengetahui proses didapatkan benda-benda koleksi dan informasi mengenai benda koleksi.

Kata kunci: *Game*, Museum Naladipa, *Hidden object*, Banyumas