



**RANCANGAN APLIKASI PERMAINAN CONGKLAK BERBASIS
ANDROID**

Fachrurrozi

41509010095

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013



RANCANGAN APLIKASI PERMAINAN CONGKLAK BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

Fachrurrozi
41509010095

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41509010095
Nama : Fachrurrozi
Judul Skripsi : Rancangan Aplikasi Permainan Congklak Berbasis
Android.

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 28 Maret 2013



Fachrurrozi

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini dari mahasiswa berikut ini

NIM : 41509010095
Nama : Fachrurrozi
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : Rancangan Aplikasi Permainan Congklak Berbasis Android.

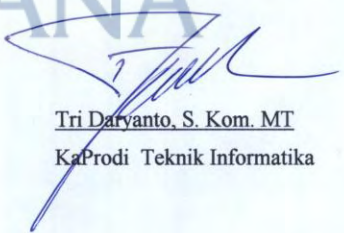
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan

Jakarta, 05 April 2013


Tri Daryanto, S. Kom. MT

Pembimbing


Sabar Rudiarto, S. Kom. M. Kom
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika


Tri Daryanto, S. Kom. MT
KaProdi Teknik Informatika



ABSTRACT

Android is an operating system for mobile applications based on Linux. Android operating system was issued by Google to compete with Windows, Apple and the competitors. Android is an open source application that enables users to create their own and develop applications on it. Congklak games is a game with two players, Which uses seeds conglak with the game generally has 16 holes where seeds conglak placed, and two holes in the left and right side of a storage pit owned by each player. This study will make multimedia products such as Congklak Games Applications Based on Android by using Multimedia Software Engineering (Luther Methods), which consists of concept, design, collecting material, assembly, testing, and distribution. After going through the testing phase and the distribution, it could be concluded that the application of this conglak games is one way to preserve the traditional game in order to become better known by the public to represent it in the form of a game based on mobile application.

Keywords: Android, Congklak, Game, Luther, Traditional

*xi+58 pages; 33 figures; 6 tables; 7 attachments; 1 technical documentation
Bibliography: 10 (2002-2011)*

ABSTRAK

Android merupakan sistem operasi untuk aplikasi mobile berbasis Linux. Sistem operasi Android ini di keluarkan oleh Google untuk menyaingi Windows, Apple dan pesaing-pesaingnya. Android itu sendiri adalah sebuah aplikasi open source yang memungkinkan untuk pengguna membuat sendiri dan mengembangkan aplikasi di dalamnya. Permainan congklak adalah permainan dengan dua orang pemain, yang menggunakan biji congklak dengan arena permainan umumnya memiliki 16 buah lubang tempat biji congklak diletakan, dan dua lubang di samping sisi kiri dan kanan merupakan lubang penyimpanan milik masing-masing pemain. Penelitian ini akan membuat produk multimedia berupa Aplikasi Permainan Congklak Berbasis Android dengan menggunakan metode rekayasa perangkat lunak multimedia (Metode Luther), yang terdiri dari konsep, desain, mengumpulkan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Setelah melalui tahap pengujian dan distribusi, maka di dapat kesimpulan bahwa aplikasi permainan congklak adalah salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional agar menjadi lebih dikenal oleh masyarakat dengan menyajikannya dalam bentuk sebuah permainan berbasis aplikasi mobile.

Kata Kunci : Android, Congklak, Permainan, Luther, Tradisional

xi+58 halaman; 33 gambar; 6 tabel; 7 lampiran; 1 dokumentasi teknis
Daftar acuan: 10 (2002-2011)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Tri Daryanto, S. Kom. MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan selaku Pembimbing tugas akhir yang telah berkenan meluangkan waktunya serta memberi dukungan dan pengarahan hingga laporan dan aplikasi tugas akhir ini selesai.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S. Kom, M. Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Papah dan Mamah tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan membantu serta memberikan saran baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, AMIN.

Jakarta, 28 Maret 2013

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PEERSETUJUAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Congklak	7
2.1.1 Sejarah Singkat Congklak	7
2.1.2 Cara Bermain Congklak Di Indonesia	7
2.2 <i>Mobile Game</i>	8
2.3 Android	8

2.4 Swiftapk.com.....	9
2.5 Tentang Flash	9
2.6 Adobe Flash CS3 Professional	10
2.7 Dasar-dasar Penggunaan Adobe Flash CS3	10
2.7.1 Halaman Awal	10
2.7.2 Jendela Utama.....	11
2.7.3 <i>Actionscript</i>	13
2.8 Multimedia	15
2.8.1 Pengertian Multimedia	15
2.8.2 Elemen Multimedia	15
2.9 <i>Black Box</i>	17
2.10 Rekayasa Perangkat Lunak.....	17
2.11 Metode Luther - Sutopo	18
2.12 Interaksi Manusia dan Komputer	20
2.13 Flowchart.....	21
2.13.1 Simbol-simbol Flowchart	21
 BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN	
3.1 Konsep Aplikasi Permainan Congklak Berbasis Android	25
3.2 Perancangan Desain Aplikasi Permainan Congklak Berbasis Android.....	25
3.2.1 Struktur Menu	26
3.2.2 Diagram Alur (<i>flowchart</i>).....	28
3.2.2.1 Diagram Alur Aplikasi Permainan Congklak Berbasis Android.....	28
3.2.2.2 Diagram Alur Pada Permainan Congklakku	30
3.3 Desain Antarmuka (<i>Design Interface</i>) dan <i>Storyboard</i>	32
a. Desain Tampilan pada Jendela Pembuka	32
b. Desain Tampilan pada Jendela Menu Utama	33
c. Desain Tampilan pada Jendela Mulai	34
d. Desain Tampilan pada Jendela Cara Main	35
e. Desain Tampilan pada Jendela Sejarah.....	35

f. Desain Tampilan pada Jendela Profil.....	36
---	----

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Lingkungan Implementasi.....	37
4.1.1 Perangkat Keras Yang Digunakan Dalam Pembuatan.....	37
4.1.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan Dalam Pembuatan	37
4.1.3 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan Untuk Memainkan Game	37
4.1.4 Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan Untuk Memainkan Game	38
4.2 Pengumpulan Bahan	38
4.3 Implementasi Aplikasi Perancangan Permainan Congklak Berbasis Android	40
4.4 Implementasi Perubahan ekstensi file .SWF menjadi .APK	48
4.5 Pengujian.....	49
4.5.1 Lingkungan Pengujian.....	49
4.5.2 Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Congklakku	50
A. Hasil Pengujian Terhadap Jendela Menu Utama	50
B. Hasil Pengujian Terhadap Jendela Mulai.....	51
C. Hasil Pengujian Terhadap Jendela Cara Bermain	52
D. Hasil Pengujian Terhadap Jendela Sejarah	53
E. Hasil Pengujian Terhadap Jendela Profil	54
4.5.3 Analisis Hasil.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA	57
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Halaman

No table of figures entries found.

No table of figures entries found.

DAFTAR TABEL

Halaman

No table of figures entries found.

