



**GAME PUZZLE CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN, DAN SEWU
BERBASIS ANDROID**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016**



GAME PUZZLE CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN, DAN SEWU
BERBASIS ANDROID

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melangkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
SAMSUL GION FAHMI
41511010036

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2016

LEMBAR PENYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 41511010036

Nama : SAMSUL GION FAHMI

Judul Skripsi : GAME PUZLE CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN DAN SEWU BERBASIS ANDROID

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

Jakarta, Januari 2016



SAMSUL GION FAHMI

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : SAMSUL GION FAHMI
NIM : 41511010036
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Skripsi : GAME PUZZLE CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN DAN SEWU BERBASIS ANDROID



Mengetahui,

Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom

Program Studi

Mengesahkan,

Nia Kusuma Wardhani, S.Kom, M.M Ketua

Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang tak terkira sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Judul skripsi ini adalah “GAME PUZZLE CANDI BOROBUDUR, PRAMBANAN DAN SEWU BERBASIS ANDROID”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Jakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Ir Eliyani, selaku pembimbing Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana, yang dengan sabar memberikan bimbingan hingga laporan ini terwujud.
2. Bapak Sabar Rudiarto, S. Kom., M. Kom, selaku Kaprodi Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana
3. Nia Kusuma Wardhani, S.Kom M.M., selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana
4. Bapak Leonard Goeirmanto, ST., M. Sc, selaku Dosem Pembimbing Akademik.
5. Bapak, Ibu dan Kakak yang telah memberikan semangat setiap mengerjakan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat dan kawan-kawan mahasiswa Teknik Informatika khususnya angkatan 2011 serta teman seperjuangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak berbagi pengalaman dan ilmu.

Dukungan serta motivasi yang kalian berikan merupakan suatu anugrah terindah buat penulis. Semoga amal baik dan bantuan dari Bapak, Ibu dan teman-teman dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat ganda dan selalu dalam lindungan-Nya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih belum mencapai kesempurnaan serta masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun dari segi penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR KODE	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Perancangan Aplikasi.....	3
1.6 Sistem Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Candi	6
2.1.1 Struktur Candi	6
2.1.2 Fungsi Candi	6
2.1.3 Perbandingan Candi di Jawa Tengah dan di Jawa Timur.....	7
2.2 Multimedia	8
2.3 Komponen Multimedia	9
2.4 Android.....	12
2.5 Pengembangan Android	13
2.6 Adobe Flash Profesional CS6.....	16
2.5.1 Komponen Kerja Adobe Flash Profesional CS6.....	16
2.7 Metode Luther	18
2.8 Black Box Testing	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Konsep.....	21
3.1.1 Analisa Masalah.....	21
3.1.2 Analisa Kebutuhan	22
3.1.3 Pengumpulan bahan.....	23
3.2 Perancangan Sistem.....	24
3.2.1 Storyboard.....	24
3.2.4.1 Tampilan Awal	24
3.2.4.2 Tampilan Kedua	25
3.2.4.3 Tampilan Ketiga	25
3.2.4.4 Tampilan Keempat	26
3.2.4.5 Tampilan Kelima.....	27
3.2.4.6 Tampilan Keenam	28
3.2.4.7 Tampilan Ketujuh.....	29
3.2.4.8 Tampilan Kedelapan.....	30
3.2.4.9 Tampilan Kesembilan.....	31
3.2.4.10 Tampilan Kesepuluh.....	32
3.2.4.11 Tampilan Kesebelas	33
3.2.4.12 Tampilan Kedua belas.....	34
3.2.4.13 Tampilan Ketiga belas.....	35
3.2.4.14 Tampilan Keempat belas	36
3.2.4.15 Tampilan Kelima belas.....	37
3.2.4.16 Tampilan Keenam belas	38
3.2.4.17 Tampilan Ketujuh belas.....	39
3.2.4.18 Tampilan Kedelapan belas	40
3.2.4.19 Tampilan Kesembilan belas	41
3.2.4.20 Tampilan Kedua puluh	42
3.2.4.21 Tampilan Kedua puluh satu.....	43
3.2.2 Pemodelan Diagram flowchart	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Perangkat Pendukung Pengembangan.....	45
---	----

4.1.1 Perangkat Keras.....	45
4.1.2 Perangkat Lunak	46
4.2 Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	46
4.2.1 Antarmuka Splash Screen	46
4.2.2 Antarmuka Menu Utama	47
4.2.3 Antarmuka Pilih Level Game Puzzle.....	49
4.2.4 Antarmuka Pilih Game Puzzle	50
4.2.5 Antarmuka Game Puzzle	51
4.2.6 Antarmuka Setelah Menyelesaikan Game Puzzle	54
4.2.7 Antarmuka Game Over	54
4.2.8 Antarmuka Informasi Candi.....	55
4.2.9 Antarmuka Profil	56
4.2.10 Antarmuka Cara Bermain	57
4.2.11 Antarmuka Video Cara Bermain.....	57
4.3 Pengujian Aplikasi	59
4.3.1 Lingkup Pengujian.....	59
4.3.2 Pengujian <i>Black Box</i>	59
4.3.3 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	62
4.3.4 Distribusi.....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan Multimedia	21
Gambar 3.1 Tampilan awal.....	37
Gambar 3.2 Tampilan kedua.....	37
Gambar 3.3 Tampilan ketiga.....	38
Gambar 3.4 Tampilan keempat.....	39
Gambar 3.5 Tampilan kelima	40

Gambar 3.6 Tampilan keenam	41
Gambar 3.7 Tampilan ketujuh	42
Gambar 3.8 Tampilan kedelapan	43
Gambar 3.9 Tampilan kesembilan	44
Gambar 3.10 Tampilan kesepuluh	45
Gambar 3.11 Tampilan kesebelas	46
Gambar 3.12 Tampilan kedua belas.....	47
Gambar 3.13 Tampilan ketiga belas	48
Gambar 3.14 Tampilan keempat belas.....	49
Gambar 3.15 Tampilan kelima belas	50
Gambar 3.16 Tampilan keenam belas.....	51
Gambar 3.17 Tampilan ketujuh belas	52
Gambar 3.18 Tampilan kedelapan belas.....	52
Gambar 3.19 Tampilan kesembilan belas.....	53
Gambar 3.20 Tampilan kedua puluh.....	54
Gambar 3.21 Tampilan kedua satu	56
Gambar 4.1 Tampilan awal.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Loading	59
Gambar 4.3 Tampilan Antarmuka Menu Utama	59
Gambar 4.4 Tampilan Antarmuka Pilih Level Game Puzzle	61
Gambar 4.5 Tampilan Antarmuka Pilih Game Puzzle.....	62
Gambar 4.6 Tampilan Antarmuka Game Puzzle	63
Gambar 4.7 Tampilan Antarmuka Setelah Menyelesaikan Game Puzzle	67
Gambar 4.8 Tampilan Antarmuka Game Over.....	67
Gambar 4.9 Tampilan Antarmuka Informasi Candi	68
Gambar 4.10 Tampilan Antarmuka Profil	70
Gambar 4.11 Tampilan Antarmuka Cara Bermain	71
Gambar 4.12 Tampilan Antarmuka Video Cara Bermain	72
Gambar 4.13 Play Store	78

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Skenario Pengujian	74
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Skenario.....	76



DAFTAR KODE

Kode 4.1 Tampilan Layout Menu Utama	60
Kode 4.2 Tampilan Layout Pilih Level Game Puzzle	61
Kode 4.3 Tampilan Layout Pilih Game Puzzle	62
Kode 4.4 Tampilan Layout Game Puzzle	63
Kode 4.5 Tampilan Layout Informasi Candi	68
Kode 4.6 Tampilan Layout Cara Bermain	71
Kode 4.7 Tampilan Layout video Cara Bermain	72

