



PERANCANGAN GAME FIREHOUSE RESCUE

Sunan Widya Soendoro

41810010132

UNIVERSITAS
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2015



PERANCANGAN GAME FIREHOUSE RESCUE

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 41810010132

Nama : Sunan Widya Soendoro

Judul Skripsi : Perancangan Game Firehouse Rescue

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta, 12 Juli 2015


Bagus Priambodo, ST., MTI

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41810010132

Nama : Sunan Widya Soendoro

Judul Skripsi : Perancangan Game Firehouse Rescue

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

Jakarta, 20 Agustus 2015



LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41810010132
Nama : Sunan Widya Soendoro
Judul Skripsi : Perancangan Game Firehouse Rescue

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 20 Agustus 2015



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

MENGETAHUI,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bagus Priambodo'.

Bagus Priambodo, ST., MTI
Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nur Ani'.

Nur Ani, ST., MMSI
Kaprodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Assalamu'aliakum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat serta karunia-Nya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul **PERANCANGAN GAME FIREHOUSE RESCUE** ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan guna memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Mercubuana.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dan mendukung penulis dengan tulus ikhlas sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua saya, I.Bambang Soendoro (Alm) dan Anny Budihastuty yang telah memberikan dorongan dan doa kepada penulis.
2. Bapak Bagus Priambodo, S.Kom.,MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan masukan yang sangat membantu penulis.
3. Bapak ir. Fajar Masya,MMSI selaku dosen pembimbing akademik yang sangat membantu penulis
4. Ibu Nur Ani, ST.,MMSI selaku Kepala Program studi Sistem Informasi.
5. Bapak Bagus Priambodo,ST,M.TI selaku kordinator Tugas Akhir.
6. Kepada seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Merubuana khususnya Program Studi Sistem Informasi.
7. Kepada seluruh teman teman Universitas Mercubuana yang memberikan dorongan dan doa kepada penulis

Penulis telah berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Namun penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu kritikan yang bersifat membangun dari berbagai pihak penulis terima dengan tangan terbuka dan sangat diharapkan. Semoga kehadiran skripsi ini memenuhi harapan dan dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Jakarta, Juli 2015

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Game.....	6
2.1.1 Jenis-jenis Game.....	6
2.2 Pengertian Android.....	7
2.2.1 Sejarah Perkembangan Android.....	7
2.2.2 Versi-versi Android.....	9
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Android.....	17
2.2.4 Fitur dan Arsitektur Android.....	18
2.3 Teori Program.....	18
2.3.1 Eclipse.....	18
2.3.2 Palette Widget Eclipse.....	20

2.3.3 Java.....	26
2.3.4 Android SDK (Software Development Kit)	27
2.3.5 ADT (Android Development Tool)	27
BAB III.....	29
ANALISA DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 Pengkonseptan (Concept).....	29
3.2 Perancangan (Design)	29
3.2.1 Storyboard.....	29
3.2.2 Flowchart View.....	31
3.2.3 Desain Objek.....	32
3.2.4 Environment Design.....	32
3.3 Pengumpulan Bahan.....	32
3.4 Pembuatan Game.....	33
3.5 Pengujian.....	33
3.6 Publikasi.....	33
3.7 Desain Antarmuka (Interface)	34
3.7.1 Rancangan Menu Utama.....	34
3.7.2 Rancangan Menu About.....	34
3.7.3 Rancangan Menu Level.....	35
3.7.4 Rancangan Menu Menang.....	35
3.7.5 Rancangan Menu Kalah.....	36
BAB IV.....	37
IMPLEMENTASI.....	37
4.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	37
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	37
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	38
4.2 Implementasi Output.....	39
4.2.1 Halaman Menu Utama.....	39
4.2.2 Halaman About.....	40
4.2.3 Halaman Level.....	41

4.2.4	Halaman Menu Permainan.....	42
4.2.5	Halaman Menu Menang.....	44
4.2.6	Halaman Menu Kalah.....	45
4.3	Metode pengujian.....	46
4.3.1	Skenario Pengujian.....	46
4.4	Analisa Hasil Pengujian.....	47
BAB V	48
KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSAKA	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Android 1.0.....	9
Gambar 2. 2 Android 1.1.....	10
Gambar 2. 3 Android Cupcake.....	11
Gambar 2. 4 Android Donut.....	11
Gambar 2. 5 Android Eclair.....	12
Gambar 2. 6 Android Froyo.....	13
Gambar 2. 7 Android Gingerbread.....	13
Gambar 2. 8 Android Honeycomb.....	14
Gambar 2. 9 Android Ice Cream Sandwich.....	15
Gambar 2. 10 Android Jellybean.....	16
Gambar 2. 11 Android Kitkat.....	16
Gambar 2. 12 Komponen-komponen IDE Eclipse.....	19
Gambar 3. 1 Perancangan Storyboard.....	30
Gambar 3. 2 Flowchart View Game.....	31
Gambar 3. 3 Desain Petugas penyelamat, korban kebakaran dan mobil.....	32
Gambar 3. 4 Environtment Design.....	32
Gambar 3. 5 Rancangan Menu Utama.....	34
Gambar 3. 6 Rancangan Menu About.....	34
Gambar 3. 7 Rancangan Menu Level.....	35
Gambar 3. 8 Rancangan Menu Menang.....	35
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Kalah.....	36
Gambar 4. 1 Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4. 2 Source code Menu Utama.....	40
Gambar 4. 3 Tampilan About.....	40
Gambar 4. 4 Source code menu About.....	41

Gambar 4. 5 Tampilan Menu Level.....	41
Gambar 4. 6 Source code Menu Level.....	42
Gambar 4. 7 Tampilan Permainan	42
Gambar 4. 8 Source code Menu Permainan.....	43
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Menang.....	44
Gambar 4. 10 Source code Menu Menang.....	44
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Kalah.....	45
Gambar 4. 12 Source code Menu Kalah.....	45



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Form Widget.....	20
Tabel 2 2 Text Field.....	21
Tabel 2 3 Layout.....	22
Tabel 2 4 Composite.....	22
Tabel 2 5 Image & Media.....	23
Tabel 2 6 Time & Date.....	24
Tabel 2 7 Transition.....	24
Tabel 2 8 Advanced.....	25
Tabel 4 1 Spesifikasi Asus Zenfone 5.....	37
Tabel 4 2 Spesifikasi Laptop HP 430.....	38
Tabel 4 3 Skenario Hasil Pengujian Menggunakan Metode Black Box.....	46

