

DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir.....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Umum	1
1.2 Maksud Dan Tujuan	3
1.3 Metode Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Animasi.....	9
2.1.1 Pengertian Game	9
2.1.2 Game Edukasi	10
2.1.3 Elemen-Elemen Dasar Game	11
2.1.4 Jenis-Jenis Game	15
2.1.5 RPG (Role Playing Game)	18
2.1.6 Multimedia	19
2.2 Teori Pendukung	19
2.2.1 Metodologi Pengembangan Multimedia	19
2.2.2 RPG Maker	21
2.2.3 Adobe Photoshop	22
2.2.4 Android	22
2.2.5 Storyboard	23
2.2.6 Black Box Testing.....	24
BAB III PEMBAHASAN	25
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.2 Perancangan Perangkat Lunak	28
3.2.1 Rancangan Storyboard	28
3.2.2 Rancangan Antar Muka.....	42
3.3 Implementasi Dan Pengujian Unit	68

3.3.1 Implementasi	68
3.3.2 Pengujian Unit.....	106
BAB IV KESIMPULAN	116
4.1 Kesimpulan.....	116
4.2 Saran.....	117
Daftar Pustaka.....	118
Daftar Riwayat Hidup	120
Lampiran	121

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar II.1 Metedologi Pengembangan Multimedia.....	20
2. Gambar III.1 Splash Screen	29
3. Gambar III.2 Menu Utama.....	29
4. Gambar III.3 Animasi Pembuka	29
5. Gambar III.4 Slide Animasi	30
6. Gambar III.5 Ruang Rapat Kongres Pemuda II.....	30
7. Gambar III.6 Gedung Kongres Pemuda II	30
8. Gambar III.7 Kota Suro Boyo.....	31
9. Gambar III.8 Markas Golongan Muda.....	31
10. Gambar III.9 Ruang Kantor	31
11. Gambar III.10 Ruang Kelas A	32
12. Gambar III.11 Character Select	32
13. Gambar III.12 Ruang Ketua Pimpinan	32
14. Gambar III.13 Perpustakaan	33
15. Gambar III.14 Menu Utama Hero	33
16. Gambar III.15 Mapping Desa Pulo Empang.....	33
17. Gambar III.16 Mapping Rumah Kepala Desa	34
18. Gambar III.17 Mapping Bukit	34
19. Gambar III.18 Mapping Puncak Bukit.....	34
20. Gambar III.19 Mapping Kota Batavia	35
21. Gambar III.20 Mapping Ruang Lembaga Bakteriologi	35
22. Gambar III.21 Mapping Ruang Tamu Rumah Ir.Soekarno	36
23. Gambar III.22 Mapping Asrama Baperpi	36
24. Gambar III.23 Mapping Kota Rengasdengklok.....	36
25. Gambar III.24 Mapping Rumah Jiauw Ki Song	37
26. Gambar III.25 Mapping Hotel	37
27. Gambar III.26 Mapping Toko Serba Guna Kota Rengasdengklok....	37
28. Gambar III.27 Mapping Ruang Tamu Rumah Nishimura	38
29. Gambar III.28 Mapping Toko Serba Guna Kota Batavia	38
30. Gambar III.29 Mapping Rumah Laksamana Maeda.....	39
31. Gambar III.30 Mapping Ruang Utama	39
32. Gambar III.31 Mapping Gudang.....	39
33. Gambar III.32 Mapping Ruang Piano.....	40
34. Gambar III.33 Mapping Ruang Makan (Dapur)	40
35. Gambar III.34 Mapping Rumah Ir.Soekarno	40
36. Gambar III.35 Pembukaan Sistem Battle.....	41
37. Gambar III.36 Menu Battle	41
38. Gambar III.37 Menu Transaksi Pembelian	42
39. Gambar III.38 Menu Transaksi Penjualan	42
40. Gambar III.39 Rancangan Antarmuka Tampilan Splash.....	43
41. Gambar III.40 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama.....	43
42. Gambar III.41 Rancangan Antarmuka Tampilan Animasi Pembuka	44
43. Gambar III.42 Rancangan Antarmuka Slide Animasi	44
44. Gambar III.43 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Ruang	

	Rapat Kongres Pemuda II.....	45
45.	Gambar III.44 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Gedung Kongres Pemuda II	45
46.	Gambar III.45 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Kota Suro Boyo	46
47.	Gambar III.46 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Kantor Markas Golongan Muda	46
48.	Gambar III.47 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Ruang Belajar Kelas A	47
49.	Gambar III.48 Rancangan Antarmuka Tampilan Character Select ...	48
50.	Gambar III.49 Rancangan Antarmuka Tampilan Mapping Ruang Ketua Pimpinan.....	48
51.	Gambar III.50 Rancangan Antarmuka Tampilan Perpustakaan.....	49
52.	Gambar III.51 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama Hero .	49
53.	Gambar III.52 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu Item Pertama.....	50
54.	Gambar III.53 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Equipment</i>	50
55.	Gambar III.54 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu Status Hero	51
56.	Gambar III.55 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Skill</i> Hero	51
57.	Gambar III.56 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Party</i> Hero	52
58.	Gambar III.57 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu Quest Log	53
59.	Gambar III.58 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Options</i>	53
60.	Gambar III.59 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu File .	54
61.	Gambar III.60 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Layout</i> Menu Exit.	54
62.	Gambar III.61 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Desa Pulo Empang.....	55
63.	Gambar III.62 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Kepala Desa.....	55
64.	Gambar III.63 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Bukit Desa Pulo Empang.....	56
65.	Gambar III.64 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Puncak Bukit Desa Pulo Empang.....	56
66.	Gambar III.65 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Kota Batavia	57
67.	Gambar III.66 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Lembaga Bakteriologi.....	57
68.	Gambar III.67 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Asrama Baperpi	58
69.	Gambar III.68 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Kota Kerawang	58
70.	Gambar III.69 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Jiauw Ki Song.....	59

71. Gambar III.70 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Hotel	59
72. Gambar III.71 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Toko Serba Guna	60
73. Gambar III.72 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Nishimura.....	60
74. Gambar III.73 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Laksamana Maeda Maeda	61
75. Gambar III.74 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Utama	61
76. Gambar III.75 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Denah Gudang.....	62
77. Gambar III.76 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Piano	62
78. Gambar III.77 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Makan (Dapur)	63
79. Gambar III.78 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Toko Serba Guna Kota Batavia.....	63
80. Gambar III.79 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Mapping</i> Denah Rumah Ir.Soekarno	64
81. Gambar III.80 Rancangan Antarmuka Tampilan Pembukaan	64
82. Gambar III.81 Rancangan Antarmuka Tampilan Sistem <i>Battle</i>	65
83. Gambar III.82 Rancangan Antarmuka Tampilan <i>Result</i>	66
84. Gambar III.83 Rancangan Antarmuka Tampilan Keterangan <i>Result</i>	66
85. Gambar III.84 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Transaksi Pembelian (Buy)	67
86. Gambar III.85 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Transaksi Penjualan (Sell).....	67
87. Gambar III.86 Tampilan Splash.....	68
88. Gambar III.87 Tampilan Menu Utama	69
89. Gambar III.88 Tampilan Animasi Pembuka	69
90. Gambar III.89 Slide Animasi	70
91. Gambar III.90 Tampilan <i>Mapping</i> Ruang Rapat Kongres Pemuda II	71
92. Gambar III.91 Tampilan Mapping Gedung Kongres Pemuda II	72
93. Gambar III.92 Tampilan Mapping Kota Suro Boyo	73
94. Gambar III.94 Tampilan Mapping Markas Golongan Muda.....	74
95. Gambar III.95 Tampilan Mapping Kantor Markas Golongan Muda.	74
96. Gambar III.96 Tampilan Mapping Ruang Belajar Kelas A	75
97. Gambar III.97 Tampilan Character Select	76
98. Gambar III.98 Tampilan Mapping Ruang Ketua Pimpinan.....	77
99. Gambar III.99 Tampilan Perpustakaan	
100. Gambar III.100 Tampilan Menu Utama Hero	79
101. Gambar III.99 Tampilan <i>Layout</i> Menu Item Pertama.....	80
102. Gambar III.100 Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Equipment</i>	81
103. Gambar III.101 Tampilan <i>Layout</i> Menu Status Hero	80
104. Gambar III.102 Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Skill</i> Hero	81
105. Gambar III.103 Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Party</i> Hero	82
106. Gambar III.104 Tampilan <i>Layout</i> Menu Quest Log	82
107. Gambar III.105 Tampilan <i>Layout</i> Menu <i>Options</i>	83

108.Gambar III.106 Tampilan <i>Layout</i> Menu File.....	83
109.Gambar III.107 Tampilan <i>Layout</i> Menu Exit	84
110.Gambar III.108 Tampilan <i>Mapping</i> Desa Pulo Empang	85
111.Gambar III.109 Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Kepala Desa	87
112.Gambar III.110 Tampilan <i>Mapping</i> Bukit Desa Pulo Empang	88
113.Gambar III.111 Tampilan <i>Mapping</i> Puncak Bukit Desa Pulo Empang	89
114.Gambar III.112 Tampilan <i>Mapping</i> Kota Batavia	90
115.Gambar III.113 Tampilan <i>Mapping</i> Lembaga Bakteriologi	91
116.Gambar III.114 Tampilan <i>Mapping</i> Asrama Baperpi	92
117.Gambar III.118 Tampilan <i>Mapping</i> Kota Kerawang.....	93
118.Gambar III.119 Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Jiauw Ki Song	94
119.Gambar III.118 Tampilan <i>Mapping</i> Hotel	95
120.Gambar III.119 Tampilan <i>Mapping</i> Toko Serba Guna	96
121.Gambar III.120 Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Nishimura.....	96
122.Gambar III.123 Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Laksamana Maeda Maeda	97
123.Gambar III.124 Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Utama	98
124.Gambar III.125 Tampilan <i>Mapping</i> Denah Gudang	98
125.Gambar III.126 Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Piano	99
126.Gambar III.127 Tampilan <i>Mapping</i> Denah Ruang Makan (Dapur) ..	100
127.Gambar III.128 Tampilan <i>Mapping</i> Toko Serba Guna Kota Batavia	100
128.Gambar III.129 Tampilan <i>Mapping</i> Denah Rumah Ir.Soekarno	101
129.Gambar III.130 Tampilan Pembukaan.....	102
130.Gambar III.131 Tampilan Sistem <i>Battle</i>	103
131.Gambar III.132 Tampilan <i>Result</i>	104
132.Gambar III.133 Tampilan Keterangan <i>Result</i>	105
133.Gambar III.134 Tampilan Menu Transaksi Pembelian (Buy)	105
134.Gambar III.135 Tampilan Menu Transaksi Penjualan (Sell).....	106
136.Gambar III.136 Tampilan Compilasi Project Pada Halaman RPG Maker Mv	108
137.Gambar III.137 Tampilan Compilasi Project Pada Halaman RPG Maker Mv	109
139.Gambar III.138 Tampilan Compilasi Project Pada Website 2 APK Builder	110
140.Gambar III.139 Tampilan Hasil Apk	110
141.Gambar III.140 Tampilan Grafik Kuesioner	114

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel III.1 <i>Storyboard</i> Game “Hisotira”	29
2. Tabel III.2 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Aplikasi Game “Hisotira”	106
3. Tabel III.3 Pengujian Sistem.....	111
4. Tabel III.4 Pengujian Kuesioner	111
5. Tabel III.5 Rekapitulasi Jawaban Kuisisioner	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran Lembar Hasil Kuisisioner	121