



**PEMBANGUNAN APLIKASI GAME GERBANG BERBASIS
ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN
METODE IMSDD**

**NYIMAS HUMAIRAH KHAIRUNISSA
141420264**

**Skripsi ini telah diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer di Universitas Bina Darma**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**PEMBANGUNAN APLIKASI GAME GERBANG BERBASIS ANDROID
DENGAN MENGGUNAKAN METODE IMSDD**

OLEH:

NYIMAS HUMAIRAH KHAIRUNISSA

141420264

**Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer Pada Program Studi Teknik Informatika**

Palembang, September 2019

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Dekan,

Dosen Pembimbing I



Muhammad Akbar, ST.,M.IT

Universitas Bina
Darma
Fakultas Ilmu Komputer



Dedy Syamsuar, S.Kom.,M.I.T.,Ph.D

Dosen Pembimbing II



Siti Sauda, M.Kom

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul "Pembangunan Aplikasi Game Gerbang Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode IMSDD" oleh Nyimas Humairoh Khairunnissa (141420264) telah dipertahankan pada ujian komprehensif di depan komisi pengujian pada hari Selasa, 3 September 2019.

Komisi Penguji

1. Muhammad Akbar, ST.,M. IT	Ketua	(..... )
2. Siti Suda S.Kom., M.Kom	Sekretaris	(..... )
3. Fatmasari, M.M., M.Kom	Anggota	(..... )
4. R.M Nasrul Halim D. M.Kom	Anggota	(..... )

**Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma,
Ketua,**

Universitas **Bina
Darma**
Fakultas Ilmu Komputer


A. Haidar Mirza, S.T., M. Kom.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nyimas Humairah Khairunnissa

NIM : 141420264

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Ahli Madya/ Sarjana/Magister) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukan ke dalam daftar pustaka.
4. Karena yakin dengan keaslian karya tulis ini, saya menyatakan bersedia Tugas Akhir/Skripsi/Tesis yang saya hasilkan diunggah ke internet, sehingga dapat diakses publik.
5. Surat pernyataan ini Saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, September 2019

Yang Membuat Pernyataan,



Nyimas Humairah Khairunnissa

NIM. 141420264

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ✓ *“If you want to do, just do it!”*
- ✓ **“Hidup sudah cukup sulit, jangan berpikir negatif dan membuat hidup terlihat lebih sulit.”**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Kupersembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikanku kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat, nasihat, dan motivasi untukku, juga ketiga adikku yang nakal tetapi begitu perhatian dan baik.
- ❖ Teman-teman baik yang sama-sama berjuang untuk mengejar wisuda, juga terutama Fai dan Apri yang sudah rela sering begadang bersama untuk membantuku menyelesaikan skripsi dan menggambar.
- ❖ Kedua Pembimbing Skripsi ku yang sangat perhatian dan baik hati, Ibu Siti Sauda, M.Kom. yang tidak pernah lelah mengingatkan dan melihat detail kecil, juga Bapak Muhammad Akbar, ST,.M.IT yang selalu memberiku bimbingan dan motivasi penuh senyuman.
- ❖ Teman-teman satu almamater yang telah melewati sekian tahun bersama dan sekarang telah menempuh jalan masing-masing.
- ❖ Semua orang yang telah memberiku dukungan dan membantuku menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ ALMAMATER tempatku menimba ilmu dan menjalin tali pertemanan yang berharga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya jualah, sehinggal penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, yang berjudul **“PEMBANGUNAN GAME GERBANG BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE IMSDD”**. Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat akademis untuk kelulusan serta memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Teknik Informatika Univeritas Bina Darma Palembang.

Dalam penulisan Skripsi ini tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., MM selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar, S.Kom.,M.I.T.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. A. Haidar Mirza, ST., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika.
4. Muhammad Akbar, ST.,M.IT selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan penulisan proposal skripsi ini.
5. Siti Sauda, M.Kom. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penulisan proposal skripsi ini.
6. Orang Tua, saudara-saudaraku, seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

Palembang, September 2019

Penulis

ABSTRAK

Menurut KBBI, Sejarah adalah suatu kejadian atau peristiwa yang telah lampau dan benar-benar terjadi. Namun kerap kali untuk mempelajarinya, terlalu membosankan dan membuat jenuh karena banyak menghafal. Karena itulah dibuatnya aplikasi *game* Gerbang(Gerakan Bangsa). *Game* ini bertemakan tentang sejarah penjajahan di Indonesia. Dengan menggunakan metode IMSDD (*Interactive Multimedia System of Design and Development*) dan aplikasi Unity, *game* Gerbang diciptakan dengan OS Android agar mudah digunakan dan menarik minat pengguna. Di dalam metode pengembangan IMSDD, terdapat 4 tahapan, yaitu: 1. *System Requirement*, 2. *Design Concideration*, 3. *Implementation*, 4. *Evaluation*. Dimana masing-masing tahapan pada akhirnya membentuk *game* Gerbang yang memiliki 6 tema soal berbeda yang terdiri dari Jepang, Inggris, Prancis, Belanda, Spanyol dan Portugis. Nama-nama tersebut merupakan nama negara yang pernah menjajah Indonesia. Dengan 6 tema yang berbeda itu pula, pengguna dapat mengetahui sebatas mana pengetahuan mereka perihal penjajah ketika menempati Indonesia di masa lampau.

Keyword: *Sejarah, Unity, IMSDD*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metodologi	4
1.6 Sistematikan Penulisan.....	8
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Sejarah.....	10
2.2 Landasan Teori.....	26
2.3 Penelitian Sebelumnya	35
BAB III: SYSTEM REQUIREMENT & DESIGN CONCIDERATIONS... ..	37
3.1 System Requiremenet	37
3.2 Design Conciderations	39
BAB IV: IMPLEMENTATION	47
4.1 Prototyping.....	47
4.2 Beta Testing.....	60
BAB V: Kesimpulan & Saran	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Action Research Cycle	4
Gambar 2.1: Alfonso d'Albuquerque.....	11
Gambar 2.2: Juan Sebastian Elcano	12
Gambar 2.3: Cornelis de Houtman.....	14
Gambar 2/4: Herman Willem Deandels	19
Gambar 2.5: Thomas Stamford Reffles.....	21
Gambar 2.6: Romusha.....	29
Gambar 2.7: Struktur Android	29
Gambar 2.8: Interactive Multimedia System of Design and Development.....	32
Gambar 2.9: Tahapan Prototype.....	34
Gambar 3.1 : Navigasi Struktur Game Gerbang	42
Gambar 3.2: Menu Utama Game Gerbang.....	44
Gambar 3.3: Pilihan Karakter Game Gerbang	45
Gambar 3.4: Pilihan Negara di Game Gerbang.....	45
Gambar 3.5: Tampilan Permainan Game Gerbang	46
Gambar 3.6: Tampilan Desain Tutorial.....	46
Gambar 4.1: Abang	48
Gambar 4.2: Uti.....	48
Gambar 4.3: Bagian menu.....	54
Gambar 4.4: Tutorial	55
Gambar 4.5: Pilihan Karakter.....	55
Gambar 4.6: Pilihan Negara	56
Gambar 4.7: Tampilan Permainan	57
Gambar 4.8: Menjawab Benar	58
Gambar 4.9: Menjawab Salah	59
Gambar 4.10: Pemain Menang.....	59
Gambar 4.11: Pemain Kalah.	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Information Type and Format	40
Tabel 2 Daftar Gambar Karakter Musuh	49
Tabel 3 Beta Testing game Gerbang	61