

RANCANG BANGUN *GAME RPG* PETUALANGAN

JOKO SEGER BERBASIS *WINDOWS*

SKRIPSI



Oleh :

Elang Krisna Ajiyanto
(2005101092)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

**"RANCANG BANGUN *GAME RPG* PETUALANGAN
JOKO SEGER BERBASIS *WINDOWS*"**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata 1 Program Studi Teknik
Informatika

OLEH :

**ELANG KRISNA AJIYANTO
NIM. 2005101092**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
Juli 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

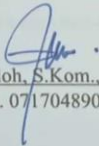
Skripsi oleh Elang Krisna Ajiyanto ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 12 Juli 2024 Pembimbing I



Erny Untari, M.Pd.
NIDN. 0717037602

Madiun, 12 Juli 2024 Pembimbing II



Saifulloh, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0717048906

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

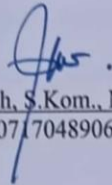
Skripsi oleh Elang Krisna Ajiyanto dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Selasa, 23 juli 2024

Tim Penguji



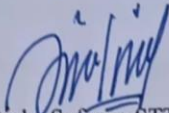
Erny Untari, M.Pd.
NIDN. 0717037602

Penguji I



Saifulloh, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0717048906

Penguji II



Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

Penguji III

Menyetujui,
Dekan Fakultas Teknik



Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Mengetahui,
Kaprodi Teknik Informatika



Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Elang Krisna Ajiyanto
NIM : 2005101092
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan "Rancang Bangun *Game Rpg* Petualangan Joko Seger Berbasis *Windows*" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 23 juli 2024
Yang membuat pernyataan,


Elang Krisna Ajiyanto
NIM. 2005101092

MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Selalu cobalah hal baru disetiap hari dalam hidup. Jika kamu tidak mau terjebak dan ingin terus berkembang, jangan takut gagal. Yang penting adalah mencoba hal baru secara terus-menerus."

-Elang Krisna

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

**Skripsi ini dipersembahkan untuk yang sering menanyakan
"kapan lulus"**

1. Terima kasih kepada Alm. Bapak Yanto dan Ibu Wiji atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi.
2. Untuk Kakak Asti Kiana PK. dan Adik Paksi Wisnu TP. terima kasih atas teladan, semangat, dan material yang telah diberi.
3. Untuk Pasangan, terima kasih atas cinta, kesabaran, dan dukungan tanpa batas. Kamu adalah sumber motivasi dan kekuatan terbesarku.
4. Untuk Teman nongkrong di Desa dan teman nongkrong di perkuliahan, terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, dan dukungan yang membuat hari-hariku lebih berwarna. Perjuangan kita selama ini akan selalu dikenang.

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga mampu menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan semangat dan doa dari awalnya skripsi ini sampai selesainya laporan ini. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi ini antara lain:

1. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. selaku Rektor Universitas PGRI Madiun
2. Latjuba Sofyana STT, S. Kom., M.MT. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun
3. Emy Untari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1
4. Saifulloh, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2
5. Seluruh Dosen Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan dalam pengerjaan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritikan dan saran yang dapat membangun sangat diharapkan demi kebaikan laporan ini kedepannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan para pembaca.

Madiun, 12 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Rancang Bangun.....	6
2. <i>RPG</i>	8
3. Cerita Rakyat	10
4. <i>RPG Maker MV</i>	12
5. <i>JavaScript</i>	14
6. <i>Windows</i>	16
7. <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	17
7.1 <i>Use Case</i>	18
7.2 <i>Activity Diagram</i>	19
7.3 <i>Sequence Diagram</i>	20
8. <i>Flowchart</i>	22

9. Storyboard	23
10. Kuesioner	25
11. <i>Testing System Usability Scale (SUS)</i>	26
B. Kajian Empiris	27
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Pengembangan Sistem	34
C. Rancangan Penelitian	36
D. Teknik Pengembangan Sistem	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Analisis Sistem.....	39
1. Analisis Sistem Lama	39
2. Analisis Sistem Baru	40
B. Perancangan Sistem	43
1. Flowchart.....	43
2. Use Case	44
3. Sequence Diagram	45
4. Activity Diagram	46
5. Desain Perancangan Antarmuka	48
6. Storyboard	51
C. Implementasi Sistem	53
D. Pengujian Sistem.....	57
1. Tabel Kuisisioner	57
2. Hasil pengujian Kuisisioner	59
3. Hasil Pengujian <i>Game Testing Scale</i>	67
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
RIWAYAT HIDUP	v

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Use Case Diagram	19
Tabel 2. 2 Activity Diagram	20
Tabel 2. 3 Squence Diagram.....	21
Tabel 2. 4 Kerangka Berpikir	32
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	33
Tabel 4. 1 Skenario Use Case Game RPG Petualangan Joko Seger.	45
Tabel 4. 2 Storyboard	51
Tabel 4. 3 Kuisisioner	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart.....	22
Gambar 3. 1 Metode ADDIE.....	34
Gambar 3. 2 flowchart penelitian	36
Gambar 4. 1 Flowchart analisis sistem lama.....	40
Gambar 4. 2 Flowchart analisis sistem baru	41
Gambar 4. 3 Flowchart game RPG petualangan Joko Seger	43
Gambar 4. 4 Use Case Diagram game RPG petualangan Joko Seger.....	44
Gambar 4. 5 Sequence Diagram Player	46
Gambar 4. 6 Activity Diagram New Game dan Continuous.....	47
Gambar 4. 7 Main Menu	48
Gambar 4. 8 Map Desa Tengger.....	48
Gambar 4. 9 Map Area Gunung Bromo	49
Gambar 4. 10 Map Puncak Gunung Bromo	49
Gambar 4. 11 Map Rumah Joko Seger.....	50
Gambar 4. 12 Map Gunung Penanjakan	50
Gambar 4. 13 Tampilan Main Menu	53
Gambar 4. 14 Tampilan Desa Tengger	54
Gambar 4. 15 Tampilan Area Gunung Bromo	54
Gambar 4. 16 Tampilan Puncak Bromo	55
Gambar 4. 17 Tampilan Rumah Joko Seger.....	56
Gambar 4. 18 Gunung Penanjakan.....	56
Gambar 4. 19 tahapan penelitian.....	57
Gambar 4. 20 Grafik Usia Responden	60
Gambar 4. 21 Grafik Kemudahan Bermain	60
Gambar 4. 22 Grafik Antarmuka Game	61
Gambar 4. 23 Grafik Cerita Game	62
Gambar 4. 24 Grafik Intruksi yang jelas	63
Gambar 4. 25 Grafik Desain Visual	63
Gambar 4. 26 Grafik Budaya Dan Legenda Lokal.....	64
Gambar 4. 27 Grafik Rekomendasi Kepada Orang Lain	65
Gambar 4. 28 Grafik Pesan Dan Nilai Legenda.....	65
Gambar 4. 29 Grafik Dialog Dan Interaksi	66
Gambar 4. 30 Grafik Keinginan Dalam Melanjutkan Cerita Game.....	67
Gambar 4. 31 Hasil Kuisisioner.....	69
Gambar 4. 32 Hasil Hitung Kuisisioner.....	70
Gambar 4. 33 Score System Game Scale.....	71