

ROLE PLAYING GAME REWRITE STORYLINE

PERJUANGAN SI PITUNG

SKRIPSI



Oleh:

ALVIN RIMBAYANTO

NIM.2005101072P

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

**ROLE PLAYING GAME REWRITE STORYLINE
PERJUANGAN SI PITUNG**

SKRIPSI

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

Oleh :

**Alvin Rimbayanto
NIM. 2005101072P**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

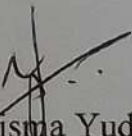
2024

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Alvin Rimbayanto telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 15 Januari 2025

Pembimbing I,



Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0722089002

Madiun, 15 Januari 2025

Pembimbing II,



Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.

NIDN. 0725129002

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Alvin Rimbayanto telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Rabu, 15 Januari 2025

Tim Penguji

Penguji I


Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0722089002

Penguji II


Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.
NIDN. 0725129002

Penguji III


Juwari, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0706028804

Mengetahui,
Kaprodi Teknik Informatika



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



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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Alvin Rimbayanto
NIM : 2005101072P
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “ Role Playing Game Rewrite Storyline Perjuangan Si Pitung” 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, 13 Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Alvin Rimbayanto

NIM. 2005101072P

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Orang tua tersayang Bapak Budi dan Ibu Win yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya,
3. Kekasih tercinta saya Mella Novita Sari yang selalu ada di setiap kondisi yang saya hadapi pada saat ini. Kata semangat dan perhatian yang terucap dari lisannya sebagai kobaran api semangat untuk menyelesaikan pendidikan ini sampai tuntas.

MOTTO

“Laki-Laki di lahirkan untuk belajar menjadi dewasa di usia muda”

“tetap ingat hidup itu penuh warna ~~warna~~ punchline”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Role Playing Game Rewrite Storyline Perjuangan Si Pitung”.

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. Penulisan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan, bimbingan, serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi, yaitu :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
3. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun.
4. Ibu Latjuba Sofyana STT, S. Kom., M.M.T. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun.

5. Bapak Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom. . selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan pengarahan kepada penulis.
6. Bapak Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom. . selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan pengarahan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulisan berharap semoga skripsi ini dapat diterima sebagai sumbangan pikiran penulis yang mendatangkan manfaat baik bagi penulis maupun pembacanya. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembacanya dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga pendidikan, dan masyarakat luas.

Madiun, 13 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	v
SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN KEPADA	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Perumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II	2
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teoritis	8
B. Kajian Empiris	29
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
A. Metode Pengembangan Sistem	36
B. Rancangan Penelitian	37
C. Teknik Pengembangan Sistem	38
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	40

A. Analisis Sistem.....	40
1. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
2. Analisis Kebutuhan Non- fungsional.....	40
3. Analisis Aplikasi <i>Game</i> yang akan dikembangkan	41
B. Desain dan Perancangan	42
1. <i>Flowchart</i>	42
2. <i>Use Case Diagram</i>	43
3. <i>Activity Diagram</i>	44
4. Desain Perancangan	48
5. <i>Storyboard</i>	62
6. Implementasi Sistem.....	66
7. Pengujian.....	68
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR LAMPIRAN	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur GDLC.....	26
Gambar 3. 1 Flowchart Rancangan Penelitian``	38
Gambar 4. 1 <i>Flowchart game Rewrite Storyline</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagarm</i>	43
Gambar 4. 3 Activity Diagram Memulai Permainan Baru.....	44
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Menyimpan Riwayat Permainan.....	45
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Melanjutkan Permainan	46
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Halaman Pengaturan.....	47
Gambar 4. 7 Karakter Si Pitung	48
Gambar 4. 8 Sprite Karakter Si Pitung	49
Gambar 4. 9 Si Pitung Action Mode	49
Gambar 4. 10 Karakter Piun	49
Gambar 4. 11 Sprite Karakter Piun	50
Gambar 4. 12 Karakter Haji Naipin.....	50
Gambar 4. 13 Sprite Karakter Haji Naipin	51
Gambar 4. 14 Karakter Babah Liem	51
Gambar 4. 15 Sprite Karakter Babah Liem.....	52
Gambar 4. 16 Karakter Prajurit.....	52
Gambar 4. 17 Karakter Prajurit Penjaga Markas	53
Gambar 4. 18 Sprite Karakter Prajurit	53
Gambar 4. 19 Karakter Schout Heyne	54
Gambar 4. 20 Sprite Karakter Schout Heyne.....	54
Gambar 4. 21 Map Ladang Si Pitung.....	55

Gambar 4. 22 Map Desa Si Pitung.....	56
Gambar 4. 23 Map Rumah Si Pitung	57
Gambar 4. 24 Map Kota Si Pitung.....	58
Gambar 4. 25 Map Rumah Haji Naipin	59
Gambar 4. 26 Map Benteng Belanda	60
Gambar 4. 27 Map Markas Belanda	61
Gambar 4. 28 Gambar Halaman Judul.....	66
Gambar 4. 29 Gambar Halaman <i>Game</i>	66
Gambar 4. 30 Gambar Halaman Pertarungan	67
Gambar 4. 31 Gambar Tabel perhitungan <i>EXP</i> tiap level	68
Gambar 4. 34 <i>Score System Gmae Scale</i>	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Use Case Diagram</i>	21
Tabel 2. 2 Activity Diagram	23
Tabel 2. 3 <i>Flowchart</i> simbol	25
Tabel 2. 4 Kerangka Berpikir	34
Tabel 3. 1 Jadwal penelitian skripsi	35
Tabel 4. 1 <i>Storyboard Game</i>	62
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Alpha	69
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Responden.....	73
Tabel 4. 4 Hasil perhitungan pengujian.....	74