

**PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK PENGENALAN
OBYEK WISATA TAMANSARI BERBASIS *POINT AND
CLICK ADVENTURE GAME***

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Disusun Oleh:

**Aswin Iskandar Zulkarnaen
04 07 04224**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

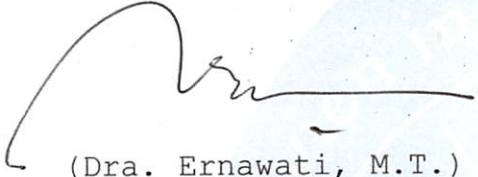
Tugas Akhir Berjudul
**"PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK PENGENALAN OBYEK
WISATA TAMANSARI BERBASIS POINT AND CLICK
ADVENTURE GAME"**

Disusun Oleh :
Aswin Iskandar Zulkarnaen (04 07 04224)

Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal : Juni 2009

Pembimbing I,

Pembimbing II,



(Dra. Ernawati, M.T.)



(Thomas Suselo, S.T., M.T.)

Tim Penguji :
Penguji I,




(Dra. Ernawati, M.T.)

Penguji II,

Penguji III,



(Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D)



(Paulus Mudjihartono, S.T., M.T.)

Yogyakarta, Juni 2009
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Dekan,



(Paulus Mudjihartono, S.T., M.T.)

*Jika kita lembut pada diri kita,
Maka dunia akan keras pada kita,
Jika kita keras pada diri kita,
Maka dunia akan lembut pada kita*

(no name)

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:

*Allah SWT, yang selalu memberikan kekuatan dan pengharapan
selalu... 'Thank's God....'*

Keluargaku Tercinta, Papa, Mama, Kakak-Adikku

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Teknik Informatika dari Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, tenaga dan bimbingan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia hidup dan selalu menjadi sumber kekuatan dan penerang bagi diriku.
2. Bapak Paulus Mudjihartono, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ibu Dra. Ernawati, M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan bantuan serta memberikan masukan-masukan yang berharga mulai dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Thomas Suselo, S.T.,M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga

dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan bantuan serta memberikan masukan-masukan yang berharga mulai dari awal hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

5. Seluruh Dosen dan staff Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang pernah mengajar dan membantu penulis selama kuliah di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
6. Terima kasih sekali khususnya untuk pak Kusworo dan pak Sigit serta pak Irya yang mau membantu saya di saat-saat krisis.
7. Papa dan Mama tercinta, yang telah memberikan dukungan, cinta, perhatian dan kasih sayang yang begitu besar serta memberikan dukungan dan semangat hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kakak dan adikku tercinta, Kak Elda dan Dik Wiya yang telah memberikan perhatian serta dukungan dan semangat bagi penulis.
9. Saudara sepupuku Lusi dan Irfan yang sudah memberik semangat dan dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Anak-anak HMFC (Kimplink, Zhaky_gNg, Arachi, Mi'an, Dhika, Dismas, Adi, Bang Yakabaz, Kothib, 3 Bersaudara Johex Andre Franky, Bebex, dll) untuk semua kebersamaan kita yang membuatku bisa tetap tertawa.
11. Teman-teman sehidup semati Ady, Dismas, Murya, Panji, Arnes, Tery, Anton, Anggi, Enti, Putri,

Asko, Tia, Rindu, Erlin, dan yang lainnya tetap ingat persahabatan yang tak ternilai ini.

12. Untuk Lisa, Teman baru penulis yang bahkan belum pernah bertemu dengan penulis, yang telah memberikan semangat yang sangat berpengaruh terhadap pembangunan tugas akhir ini sehingga penulis merasa sangat termotivasi, terima kasih telah menemani dan memberi semangat serta harapan di bulan-bulan penuh cobaan tersebut.
13. Seluruh keluarga besar angkatan 2004 Teknik Informatika UAJY yang saya banggakan, terima kasih atas doa dan dukungannya.
14. Semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dorongan dan semangat yang sangat berarti.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penulisan	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Metodologi	4
I.6 Sistematika Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
II.1 Sekilas mengenai Multimedia	6
II.2 Sekilas Mengenai Game	6
II.3 Perkembangan Komputer Game dan Console Game	7
II.4 Perkembangan Adventure Point and Click Game	11
II.5 Sekilas Adventure Game Studio	13
II.6 Sekilas Taman Sari	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
III.1 Lingkup Masalah	18
III.2 Fungsi Produk	19
III.3 Karakteristik Pengguna	22

III.4	Kebutuhan Khusus	22
III.4.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	22
III.4.2	Kebutuhan Fungsionalitas	24
III.5	Kamus Data	29
III.6	Kebutuhan Data	29
III.7	Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak	30
III.8	Kebergantungan Antar Modul	31
III.9	Perancangan Sistem	32
III.9.1	Perancangan Menu	32
III.9.2	Hirarki Papan Cerita	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		40
IV.1	Pengantar	41
IV.2	Implementasi Sistem	41
IV.2.1	Menu Utama	42
IV.2.2	Menu Mulai <i>Game</i>	43
IV.2.3	Menu Lanjutkan <i>Game</i> / Lanjut	44
IV.2.4	Menu <i>Mini Ensiklopedia</i>	45
IV.2.5	Menu Cara Bermain	47
IV.2.6	Menu <i>Sound</i>	48
IV.2.7	Menu Keluar	49
IV.2.8	Menu <i>Inventori</i>	50
IV.2.9	Menu Simpan <i>Game</i> / Simpan	52
IV.2.10	Menu Utama (Kembali ke menu utama)	54
IV.3	Pengujian Sistem	55
IV.4	Analisis Hasil	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		74
V.1	Kesimpulan	74
V.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Implementasi	41
Tabel 4.2 Deskripsi dan Hasil Pengujian Fungsional	55
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Oleh Pengguna	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 DFD Level 0 ITA-Tamansari	25
Gambar 3.2 DFD Level 1 ITA-Tamansari	26
Gambar 3.3 Rancangan Arsitektur Sistem	30
Gambar 3.4 Kebergantungan Antar Modul	31
Gambar 3.5 Antarmuka Menu Utama	32
Gambar 3.6 Antarmuka Mulai Game	33
Gambar 3.7 Antarmuka Lanjutkan Game	34
Gambar 3.8 Antarmuka Mini Ensiklopedia	35
Gambar 3.9 Antarmuka Cara Bermain	35
Gambar 3.10 Antarmuka Sound	36
Gambar 3.11 Antarmuka Keluar	37
Gambar 3.12 Antarmuka Inventori	38
Gambar 3.13 Antarmuka Simpan Game/Simpan	39
Gambar 3.14 Antarmuka Menu Utama	39
Gambar 3.15 Hirarki Papan Cerita	40
Gambar 4.1 Menu Utama Aplikasi ITA-Tamansari	42
Gambar 4.2 Tampilan Dalam Permainan	43
Gambar 4.3 Tampilan Menu Lanjutkan Game	44
Gambar 4.4 Tampilan Menu Mini Ensiklopedia	46
Gambar 4.5 Tampilan Menu Cara Bermain	47
Gambar 4.6 Tampilan Menu Sound	48
Gambar 4.7 Tampilan Menu Keluar	50

Gambar 4.8	Tampilan Menu Inventori	51
Gambar 4.9	Tampilan Menu Simpan	53
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama	54
Gambar 4.11	Grafik Pengujian Oleh Pengguna	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- I Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Tamansari Berbasis *Point and Click Adventure Game* (SKPL ITA-Tamansari)
- II Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Tamansari Berbasis *Point and Click Adventure Game* (DPPL ITA-Tamansari)
- III Perencanaan, Deskripsi, Dan Hasil Uji Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Tamansari Berbasis *Point and Click Adventure Game* (PDHUPL ITA-Tamansari)
- IV Papan Cerita Perangkat Lunak Pengenalan Obyek Wisata Tamansari Berbasis *Point and Click Adventure Game* (ITA-Tamansari)
- V Kuisisioner

**PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK PENGENALAN
OBYEK WISATA TAMAN SARI BERBASIS POINT
AND CLICK ADVENTURE GAME**

intisari

Perkembangan industri game dan industri pariwisata belakangan ini berkembang pesat. Demi memenuhi media interaktif di bidang pariwisata khususnya Yogyakarta maka pembangunan game interaktif pariwisata Yogyakarta dapat menjadi suatu media yang menjanjikan, dan bisa menjadi pelengkap dari media yang sudah ada seperti buku dan video, sehingga tujuan dari dibangunnya program game interaktif di bidang pariwisata ini adalah memberikan suatu pengalaman yang berbeda yang tidak bisa didapatkan dari media lainnya dalam hal interaksi.

Program game interaktif yang akan dibangun adalah ITA (Interactive Tourism Adventure) yang merupakan program interaktif berbasis Point and Click Adventure Game yang merupakan jenis permainan populer di awal perkembangan game komputer. Dan program yang digunakan dalam mengembangkan game tersebut yaitu Adventure Game Studio sebagai engine game interaktif, kemudian program image manipulator seperti photoshop atau corel draw untuk sedikit memanipulasi gambar lokasi pariwisata.

Hasil dari pengujian responden terhadap aplikasi bisa dilihat dengan menggunakan bantuan kuisioner. Dan hasil yang didapat adalah program Software game interaktif ini mampu memberikan gambaran umum lokasi wisata di Yogyakarta khususnya Taman Sari sehingga para turis dapat merasakan pengalaman yang akan dialami jika turis ini mengunjungi lokasi pariwisata ini, seolah-olah menjadi sebuah simulasi perjalanan traveling pariwisata.

Kata kunci

Taman Sari, Pariwisata Yogyakarta, Point and Click Adventure Game, Adventure Game Studio, Game Interaktif, ITA (Interactive Tourism Adventure).