

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *GAME* “NUSAN GUSSER” BERTEMA
SEJARAH BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE
*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***



MOH. EKA ANDRIANSYAH

1810651023

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2025

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *GAME* “NUSAN GUSSER” BERTEMA
SEJARAH BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE
*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

Disusun untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Kelulusan
Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Jember



MOH. EKA ANDRIANSYAH

1810651023

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *GAME* “NUSAN GUSSER” BERTEMA
SEJARAH BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE
*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

Oleh:

MOH. EKA ANDRIANSYAH

1810651023


Telah disetujui bahwa laporan Tugas Akhir ini untuk diajukan pada sidang Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer (S.Kom)

di
Universitas Muhammadiyah Jember

Disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II


Ulva Anisatur Rosvidah, M.Kom
NIDN. 0710037903


Luluk Handayani S.Si. M.Si.
NIDN. 0725108003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOH. EKA ANDRIANSYAH

NIM : 1810651023

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN GAME “NUSAN GUSSER” BERTEMA SEJARAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE”** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Jember, 12 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



MOH. EKA ANDRIANSYAH

1810651023

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN GAME “NUSAN GUSSER” BERTEMA
SEJARAH BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN METODE
*GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE***

Oleh:

MOH. EKA ANDRIANSYAH

1810651023

Telah mempertanggung jawabkan Laporan Tugas Akhirnya pada sidang Tugas Akhir tanggal 12 Bulan Februari Tahun 2025 sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

di

Universitas Muhammadiyah Jember

Disetujui oleh,

**Dosen Penguji:
Penguji I**



Henny Wahyu Sulistyvo, M.Kom
NIDN. 0718088309

**Dosen Pembimbing:
Pembimbing I**



Ulva Anisatur Rosvidah, M.Kom
NIDN. 0710037903

Penguji II



Dudi Irawan, S.T., M.Kom
NIDN. 0730037703

Pembimbing II



Luluk Handayani S.Si. M.Si.
NIDN. 0725108003

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas**



Dr. Ir. Muhtar, S.T., M.T., IPM
NIDN. 0010067301

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik
Informatika**



Kestya Yanti, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0629018601

MOTTO

Dalam hidup pasti ada kalanya naik turun, maka ketika posisi kita dibawah jadikan kita dorongan untuk lebih semangat. Dan ketika kita di atas kita jangan lupa untuk bersyukur dan terus belajar dari kesalahan sebelumnya.



PERSEMBAHAN

Halaman persembahan berisi ucapan kepada siapa tugas akhir dipersembahkan dengan menggunakan bahasa baku dan tidak terkesan berlebihan. Dengan mengucapkan Alhamdulillah, skripsi yang saya susun ini akan saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, begitu besar Rahmat dan Karunia-Mu sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya bapak M. Jasrodin dan ibu Siti Aisyah S.Pd.
3. Ibu Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom. selaku dosen pembimbing I dan ibu Luluk Handayani S.Si. M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak Henny Wahyu Sulistyono, M.Kom. dan bapak Dudi Irawan, S.T., M.Kom selaku dosen penguji I & penguji II yang telah memberikan masukan yang baik dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Dosen Universitas Muhammadiyah Jember yang tiada kenal lelah memberikan ilmunya kepada saya.
6. Teman-teman yang telah menemani penulis selama proses pengerjaan skripsi.
7. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T., atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul: **PERANCANGAN GAME “NUSAN GUSSER” BERTEMA SEJARAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

Penelitian tugas akhir ini mendasarkan pada isu Tugas akhir ini merupakan karya ilmiah yang disusun dalam upaya untuk menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) pada Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember.

Penulis sangat berterimakasih kepada Ibu Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom selaku pembimbing utama, Ibu Luluk Handayani S.Si. M.Si, selaku pembimbing kedua, bapak Henny Wahyu Sulisty, M.Kom selaku penguji kesatu, dan bapak Dudi Irawan, S.T., M.Kom selaku dosen penguji kedua atas segala perhatian dan bimbingannya serta arahan-arahan yang diberikan kepada penulis dalam upaya menyelesaikan tugas akhir ini.

Terimakasih penulis disampaikan pula kepada Bapak/Ibu, atas bantuan dan kesedian serta saran-saran yang diberikan kepada penulis dalam ujian tugas akhir.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada ibu Rosita Yanuarti, S.Kom., M.Cs sebagai Ketua Prodi Teknik Informatika dan bapak Dr. Ir. Muhtar, S.T., M.T., IPM selaku Dekan Fakultas Teknik, atas kesediaanya penulis belajar di Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember.

Tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada para responden yang telah memberikan bantuan data dan informasi selama pelaksanaan penelitian lapangan.

Harapan penulis semoga laporan hasil penelitian tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan berguna bagi pengembangan Ilmu Informatika.

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Batasan Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>State of The Art</i>	4
2.2. <i>Android</i>	5
2.3. <i>Game</i>	5
2.4. <i>Casual</i>	6
2.5. <i>Nusan Guesser</i>	6
2.6. <i>Unified Modelling Language</i>	6
2.7. <i>CorelDRAW X7</i>	8
2.8. <i>Unity 3D</i>	9
2.9. <i>Visual Studio Code</i>	9
2.10. <i>Game Development Life Cycle</i>	9
2.11. Pengolahan sample	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1. Rangkaian Penelitian	12

3.2.	<i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	13
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		20
4.1.	Hasil Penelitian	20
4.2.	Pengambilan Sampel Penelitian	28
4.3.	Pembahasan Hasil	29
BAB V KESIMPULAN		32
5.1.	Kesimpulan	32
5.2.	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN.....		37



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Top <i>genre games</i> gen Z.....	1
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	4
Tabel 2. 2 Beberapa jenis <i>andorid</i>	5
Tabel 2. 3 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	7
Tabel 2. 4 Simbol <i>Squence Diagram</i>	8
Tabel 3. 1 Spesifikasi alat untuk pengujian	17
Tabel 3. 2 Kuisisioner Variabel <i>User Interface</i>	17
Tabel 3. 3 Kuisisioner Variabel Tema Game Nusantara	18
Tabel 4. 1 <i>Blackbox testing</i>	23
Tabel 4. 2 Hasil kuisisioner <i>Game</i>	29
Tabel 4. 3 Kualifikasi kelayakan.....	30
Tabel 4. 4 Hasil kuisisioner tema tempat sejarah.....	30
Tabel 4. 5 Kualifikasi kelayakan.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Pemodelan GDLC	10
Gambar 3. 1 Flowchart Alur Penelitian	12
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i> nusan guesser	13
Gambar 3. 3 <i>Squence diagram</i> nusan guesser.....	14
Gambar 3. 4 Konsep tampilan menu awal	15
Gambar 3. 5 Konsep tampilan tebak gambar	15
Gambar 3. 6 Flowchart pengolahan aset tahap <i>production</i>	16
Gambar 4. 1 Tampilan pembuatan desain <i>game</i>	21
Gambar 4. 2 Pembuatan bagian <i>main game</i>	21
Gambar 4. 3 Pembuatan <i>main menu game</i>	22
Gambar 4. 4 Pembuatan <i>source code</i> pada <i>visual studio code</i>	22
Gambar 4. 5 Tampilan <i>build settings</i> di unity 3d.....	23
Gambar 4. 6 Tampilan <i>main menu</i>	25
Gambar 4. 7 Pengaturan	25
Gambar 4. 8 Pengembang	26
Gambar 4. 9 <i>Game</i> keluar	26
Gambar 4. 10 Tampilan utama <i>game</i>	27
Gambar 4. 11 Tampilan <i>game pause</i>	27
Gambar 4. 12 Tampilan akhir	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	37
Lampiran 2	39
Lampiran 3	41
Lampiran 4	45

