

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN *GAME RPG “GARUDA QUEST”*
BERTEMAKAN MITOLOGI INDONESIA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT*
*LIFE CYCLE***



ICHWAN DERMAWAN

1810651050

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

2025

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN *GAME RPG “GARUDA QUEST”*
BERTEMAKAN MITOLOGI INDONESIA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT*
*LIFE CYCLE***

Disusun untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat Kelulusan
Guna Meraih Gelar Sarjana Komputer
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember



ICHWAN DERMAWAN

1810651050

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN GAME RPG "GARUDA QUEST" BERTEMAKAN
MITOLOGI INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

Oleh:

ICHWAN DERMAWAN

1810651050

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


Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom
NIDN. 0710037903


Habibatul Azizah Al Faruq, M.Pd
NIDN. 0718128901

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ICHWAN DERMAWAN

NIM : 1810651050

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul **PENGEMBANGAN GAME RPG "GARUDA QUEST" BERTEMAKAN MITOLOGI INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA 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, 13 Februari 2025

Yang membuat pernyataan



ICHWAN DERMAWAN

1810651050

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN GAME RPG "GARUDA QUEST" BERTEMAKAN
MITOLOGI INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

Oleh:

ICHWAN DERMAWAN

1810651050

Telah mempertanggung jawabkan Laporan Tugas Akhirnya pada sidang
Tugas Akhir tanggal 13 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**



Nur Qodarivah Fitriyah, S.T., M.Kom
NIDN. 0727097501

**Dosen Pembimbing:
Pembimbing I**



Ulva Anisatur Rosvidah, M.Kom
NIDN. 0710037903

Penguji II



Dewi Lusiana Pater, Ir.MT
NIDN. 0712086702

Pembimbing II



Habibatul Azizah Al Faruq, M.Pd
NIDN. 0718128901

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas**



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

**Mengehatui,
Ketua Program Studi Teknik
Informatika**



Rosita Yauartti, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0629018601

MOTTO

Bola itu bundar, roda itu berputar, kadang kita berada diatas kadang dibawah
itulah hidup, tetap jalani terus maju.
(WIYONO)



PERSEMBAHAN

Halaman persembahan berisi ucapan kepada siapa tugas akhir dipersembahkan dengan menggunakan bahasa baku dan tidak terkesan berlebihan.

Dengan mengucap Alhamdulillah, tugas akhir 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. Bapak Wiyono dan ibu Indah Wahyuni selaku kedua orang tua.
3. Ibu Ulya Anisatur Rosyidah, M.Kom. selaku dosen pembimbing I dan Habibatul Azizah Al Faruq, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ibu Nur Qodariyah Fitriyah, S.T, M.Kom. dan ibu Dewi Lusiana Pater, Ir.M.T, 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 tugas akhir.
7. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T., atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul: Pengembangan *Game RPG “Garuda Quest”* Bertemakan Mitologi Indonesia Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Multimedia 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 Habibatul Azizah Al Faruq, M.Pd., selaku pembimbing kedua, ibu Nur Qodariyah Fitriyah, S.T, M.Kom., selaku penguji kesatu, dan ibu Dewi Lusiana Pater, Ir.M.T, selaku 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 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 kesediaannya 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

HALAMAN JUDUL	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.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>State of The Art</i>	5
2.2 Mitologi.....	6
2.3 <i>Game</i>	6
2.3.1 Pengertian.....	6
2.3.2 Elemen – elemen <i>Game</i>	7
2.4 <i>RPG</i>	9
2.5 <i>RPG MAKER MV</i>	10
2.6 <i>Android</i>	10
2.7 <i>Android Studio</i>	11
2.8 <i>UML</i>	11
2.9 Populasi dan Sampel	13
2.10 Skala Likert.....	13

2.11 Metode Pengembangan Aplikasi	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Kerangka Penelitian	17
3.2 Proses Pengembangan.....	19
3.2.1 <i>Concept</i>	19
3.2.2 <i>Design</i>	19
3.2.3 <i>Material collecting</i>	22
3.2.4 <i>Assembly</i>	22
3.2.5 <i>Testing</i>	23
3.2.6 <i>Distribution</i>	23
3.3 Spesifikasi Alat	23
3.4 Instrument Penelitian	24
3.5 Teknik pengolahan data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1 Perancangan dan Implementasi.....	26
4.2 Hasil Pengolahan Data.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	40



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persentase peminat game berdasarkan genre	1
Tabel 2. 1 State of The Art	5
Tabel 2. 2 Simbol Use case diagram	12
Tabel 2. 3 Simbol Sequence diagram	13
Tabel 3. 1 Representasi Antarmuka	22
Tabel 3. 2 Kuesioner Pengalaman Bermain	24
Tabel 3. 3 Kuesioner Kelayakan Fitur	24
Tabel 3. 4 Skala Tingkat Pencapaian	25
Tabel 4. 1 Design Antarmuka	26
Tabel 4. 2 Proses Perancangan.....	28
Tabel 4. 3 Alur Permainan	30
Tabel 4. 4 Hasil BlackBox Testing	32
Tabel 4. 5 Perolehan Kuesioner Kelayakan Fitur	34
Tabel 4. 6 Perolehan Kuesioner Pengalaman Bermain	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	15
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Kerangka Penelitian.....	17
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3. 3 <i>Sequence Diagram</i>	21
Gambar 4. 1 <i>Asset</i> multimedia	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *QR Code* data kelengkapan laporan.....40

