Membuat Aplikasi Game Arcade "WAR HISTORY KINGDOM" Berlatar Sejarah dan Kebudayaan

Diajukan untuk Menempuh Ujian Akhir Sarjana
Program Strata Satu Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

Oleh :

Ridwan Hidayat 10107213

Latar Belakang

- sulitnya menemukan orang yang masih mengetahui tentang sejarah dan kebudayaan .
- *Game* edukasi merupakan media alternatif untuk mengenalkan sejarah dan kebudayaan kepada anak-anak karena game banyak disukai oleh anak- anak.



Rumusan Masalah

1. Bagaimana menarik minat orang-orang terhadap sejarah dan kebudayaan yang ada ?
2. Bagaimana cara pengajaran yang tepat untuk pemain agar berminat terhadap sejarah?





Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

maksud dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *game "war history kingdom"* berlatar sejarah dan kebudayaan indonesia





Maksud dan Tujuan

- **Tujuan**

1. Mengenalkan sejarah dan kebudayaan dengan cara yang menarik.
2. Menambah alternatif cara belajar tentang sejarah dan kebudayaan Indonesia dengan *game* edukasi.



Batasan Masalah

1. Game yang dibuat berbasis *desktop*.
2. Dibuat menggunakan Adobe Flash CS5.
3. Latar game yang dibuat adalah kerajaan Pajajaran dengan kebudayaan Jawa Barat.
4. Terdiri dari 3 *stage* dimana masing - masing *stage* berbeda misi.

   a. *Stage* 1 *bertujuan mencari alat musik kebudayaan jawa barat, di mana isinya terdapat beberapa jenis alat musik yaitu pukul, getar dan gesek*.



Batasan Masalah

b.Stage 2 bertujuan menemukan makanan khas jawa barat.

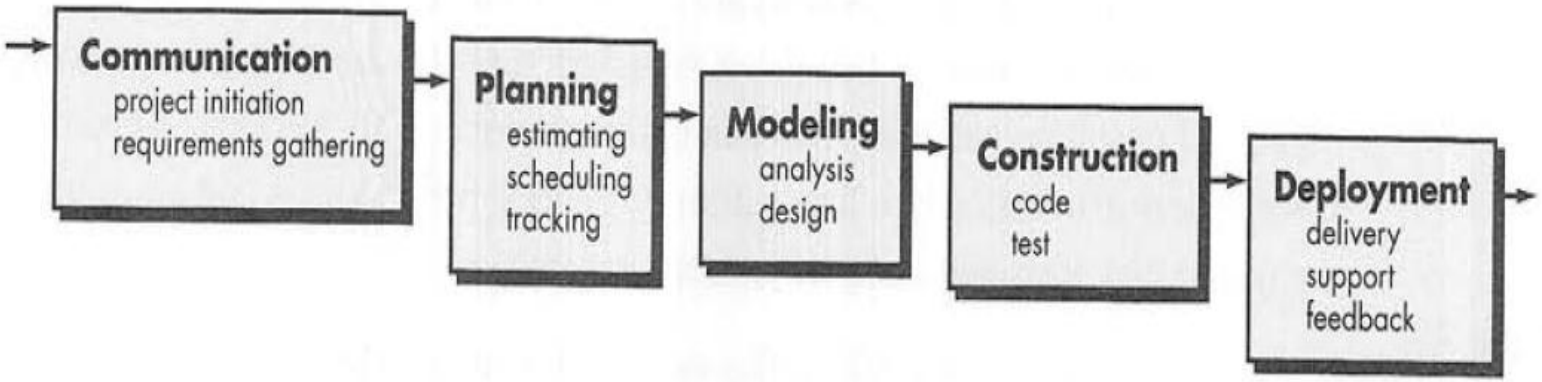
c. Stage 3 bertujuan menemukan prasasti peninggalan kerajaan pajajaran.

5. Hanya dapat dimainkan oleh 1 pemain.
6. Setiap akhir *stage* akan ada pertanyaan tentang sejarah atau kebudayaan.



Metodologi Penelitian

- **Tahap Pembuatan Aplikasi (waterfall)**





Storyline

Game war history kingdom merupakan permainan yang menceritakan tentang 3 kerajaan besar di Indonesia, yaitu Kerajaan Pajajaran, Kerajaan Majapahit dan Kerajaan Sriwijaya.

1. Kerajaan Pajajaran
   membantu mencari alat musik, untuk pernikahan wijaya sakti, setelah itu mencari prasasti peninggalan pajajaran untuk mempelajari kerajaan tersebut.
2. Kerajaan Majapahit
   Temuilah arsitek majapahit untuk membantu menyeles aikan pembuatan candi



Storyline

3. Kerajaan Sriwijaya

   Susunlah candi yang ada di kerajaan sriwijaya, untuk mengetahui informasi tentang kerajaan tersebut

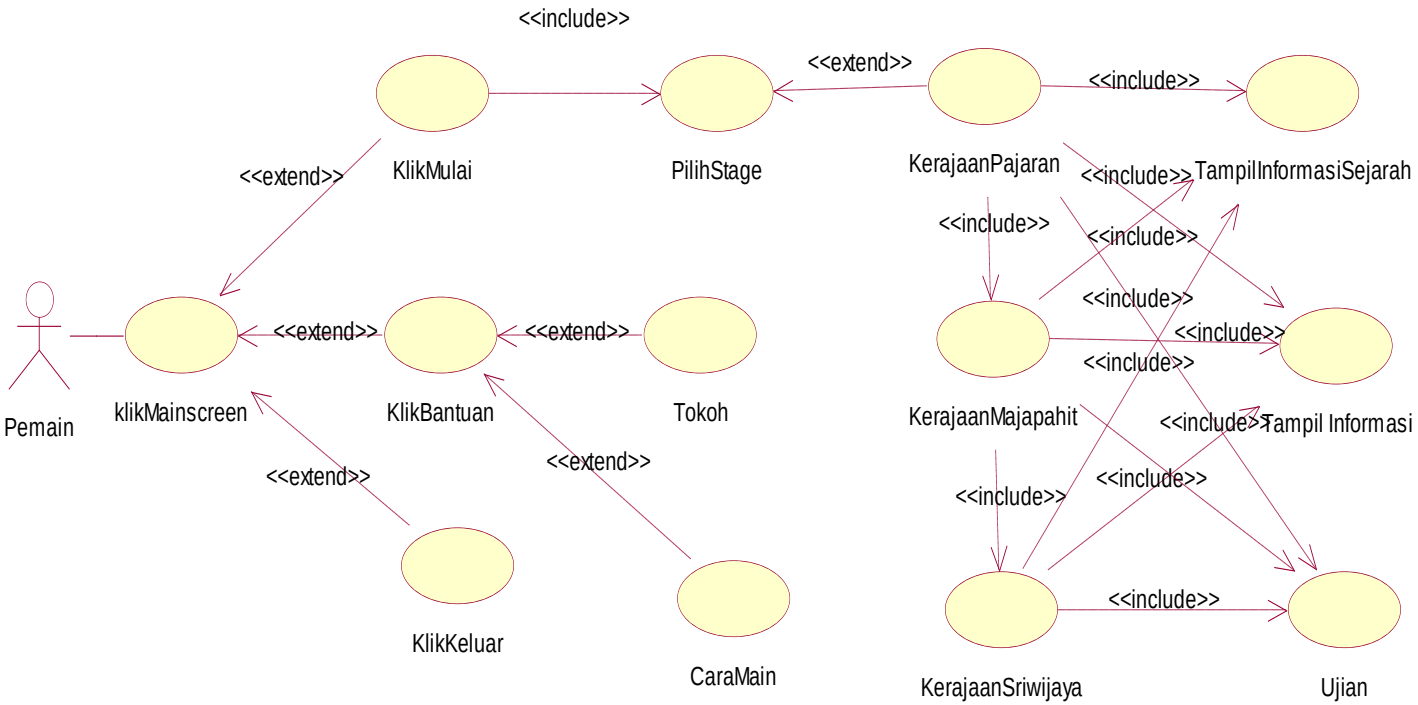


Gameplay

1. Pertama kali pemain harus menekan tombol mulai lalu memilih kerajaan yang akan di pilih,
2. setelah memilih kerajaan maka pemain akan disuguhkan tampilan permainan, disini pemain dapat bergerak kekanan, kekiri dan melompat sesuai tombol navigasi yang ditekan.
3. Pemain dapat berinteraksi dengan *NPC* bila jarak pemain sudah dalam batas area interaksi.
4. Setelah berinteraksi dengan *NPC* akan memberikan misi atau bahkan informasi yang di butuhkan pemain dalam bermain di stage tersebut tentang apa yang harus dicari.



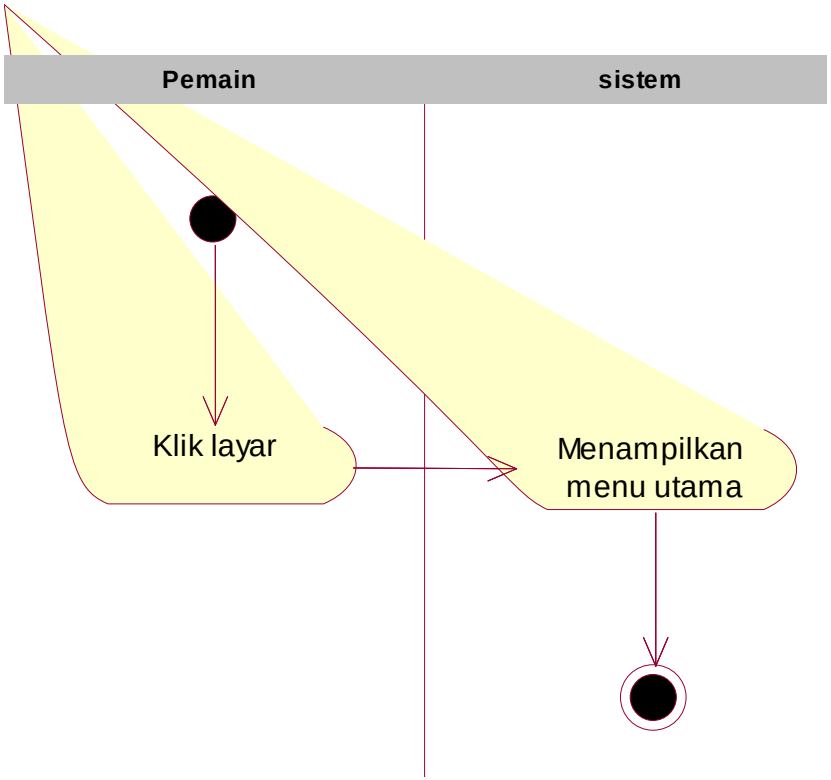
Use Case Diagram





Activity Diagram

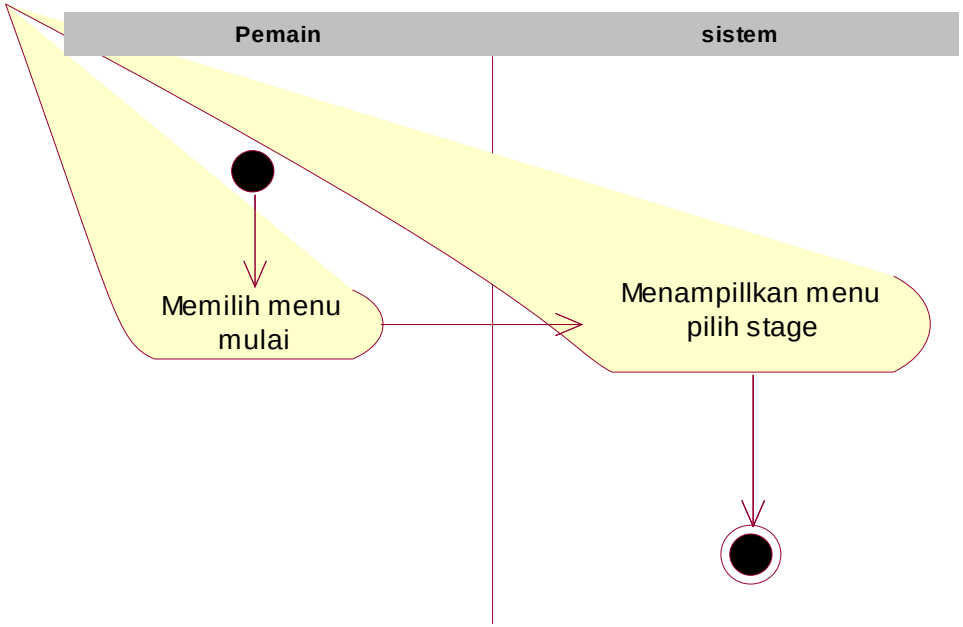
- **MainScreen**





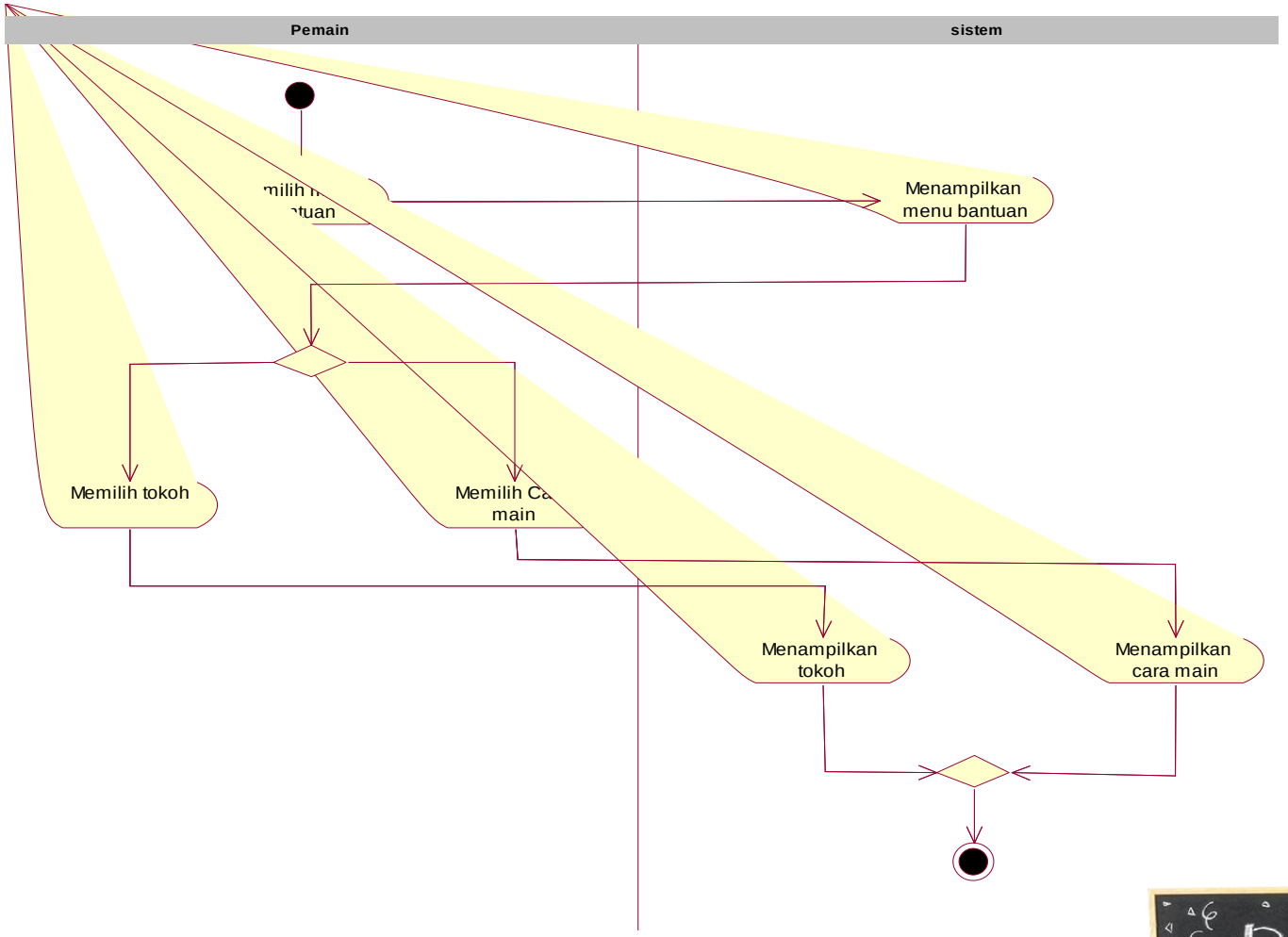
Activity Diagram

- **Mulai**



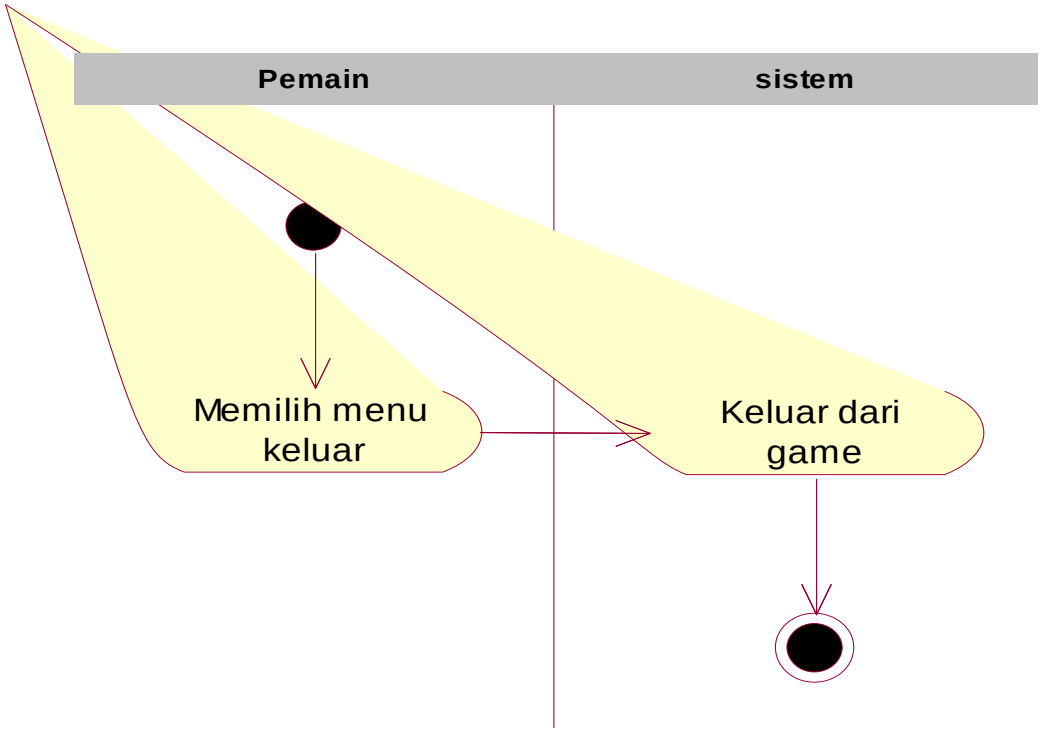


- **Bantuan**


Pemain
sistem
Menampilkan
menu bantuan
Memilih tokoh
Menampilkan
tokoh
Menampilkan
cara main

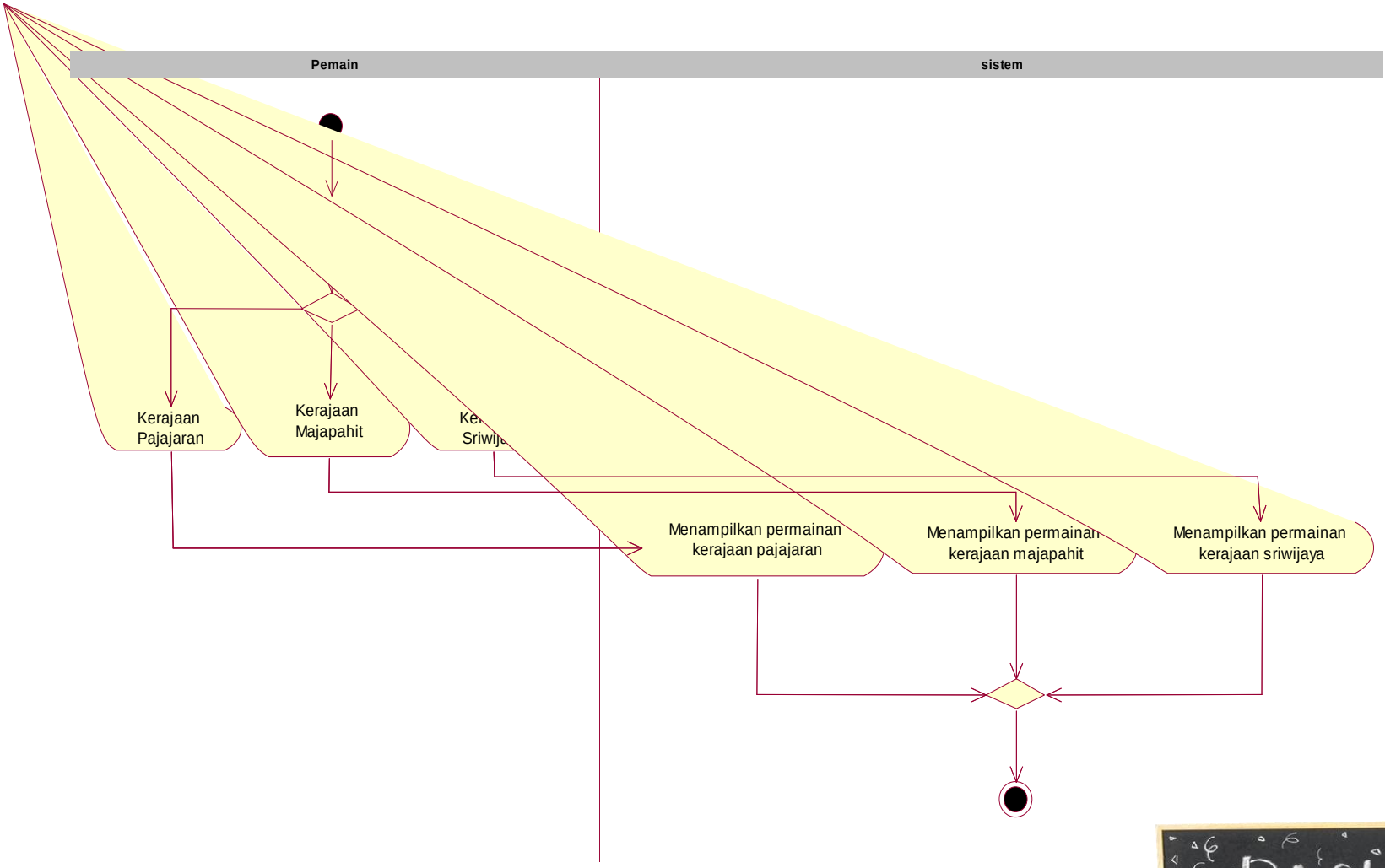

BACK
To School

- **Keluar**


Pemain
sistem
Memilih menu keluar
Keluar dari game

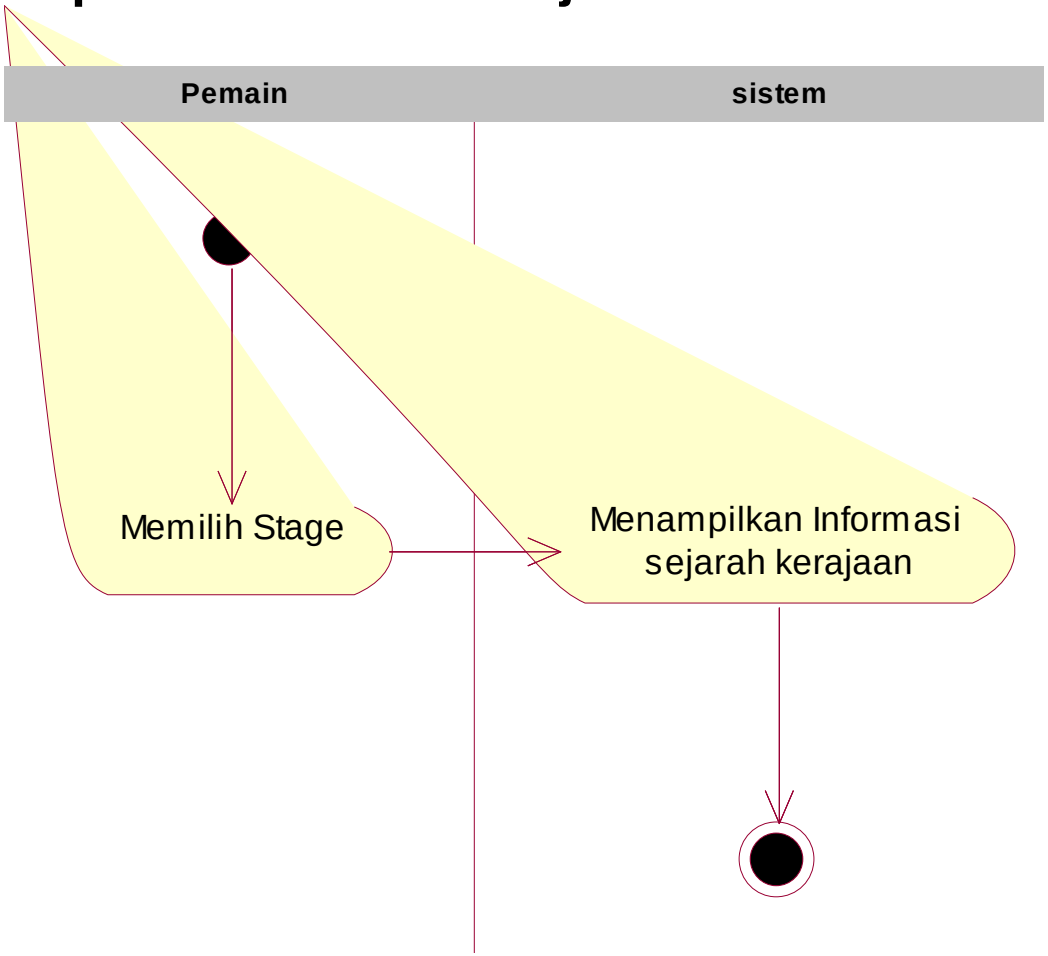

BACK
To School

- **Pilih Stage**


Pemain
sistem
Kerajaan Pajajaran
Kerajaan Majapahit
Menampilkan permainan kerajaan pajajaran
Menampilkan permainan kerajaan majapahit
Menampilkan permainan kerajaan sriwijaya

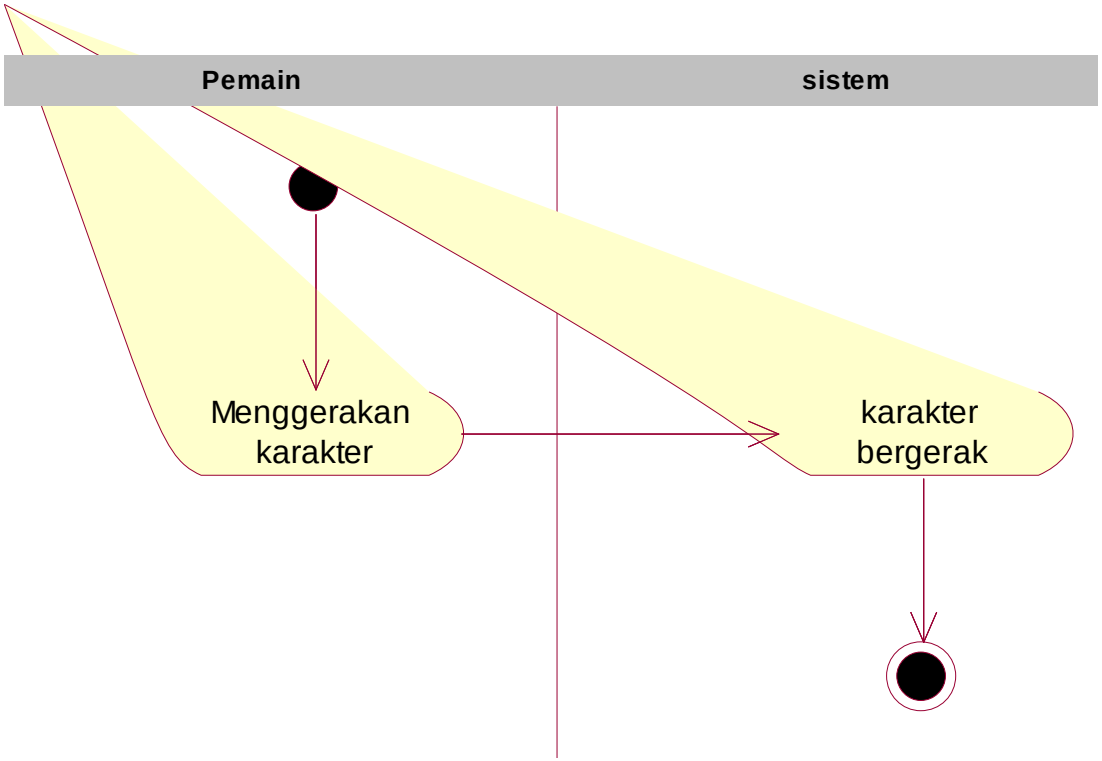

BACK
To School

- **Menampilkan Informasi Sejarah**



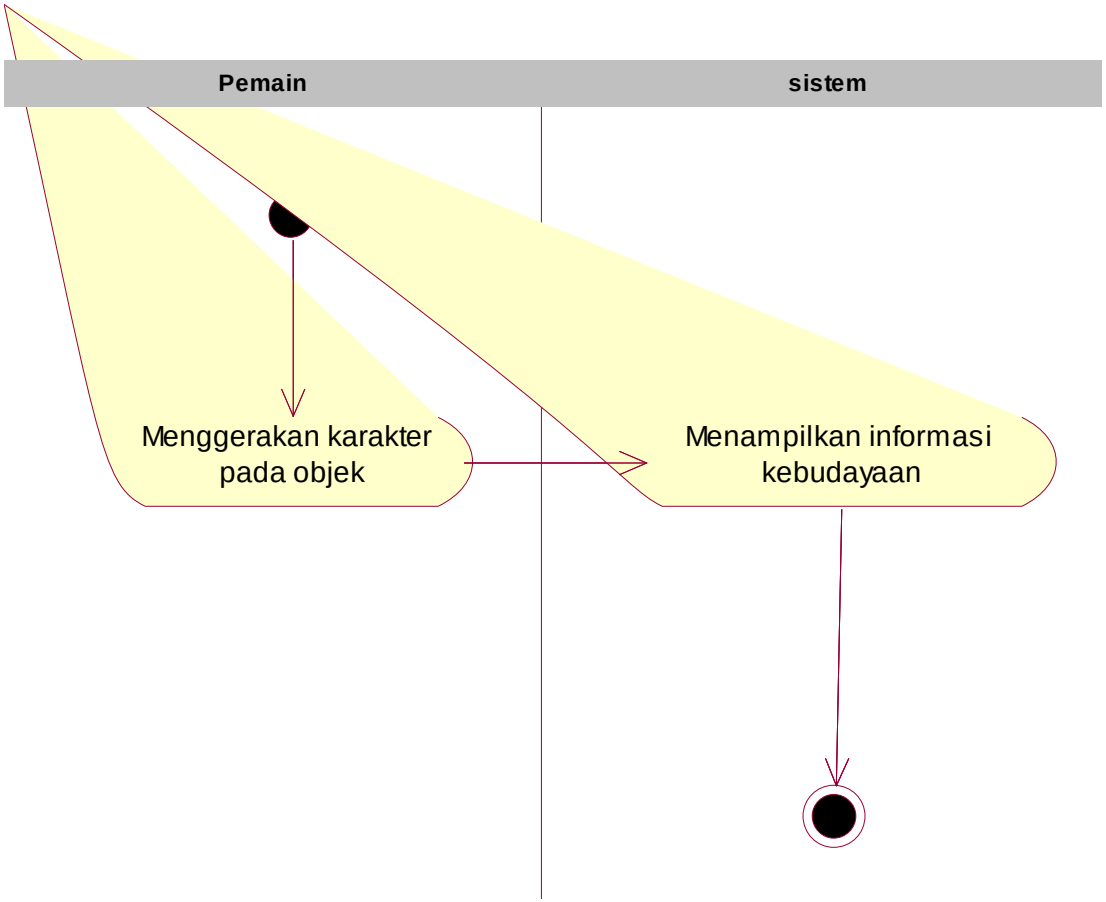


- **Kerajaan Pajajaran**



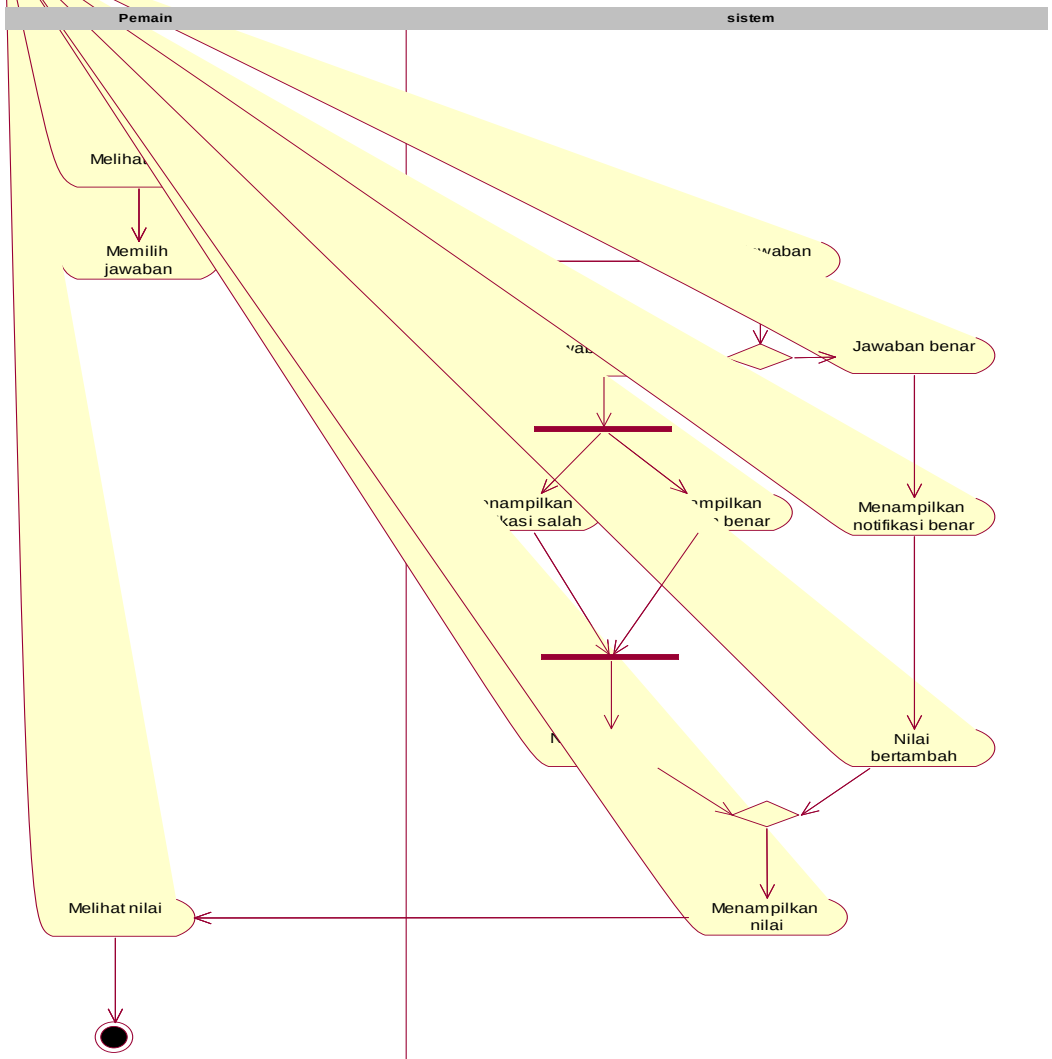


- **Menampilkan Informasi**





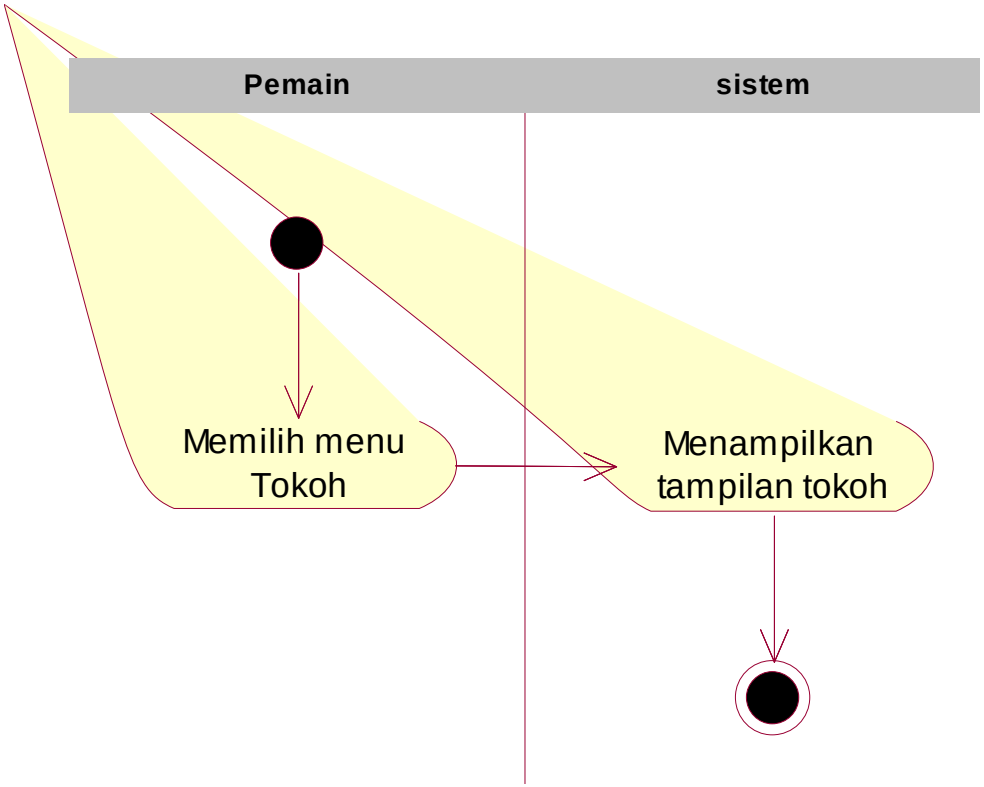
- **Menampilkan Ujian**





Activity Diagram

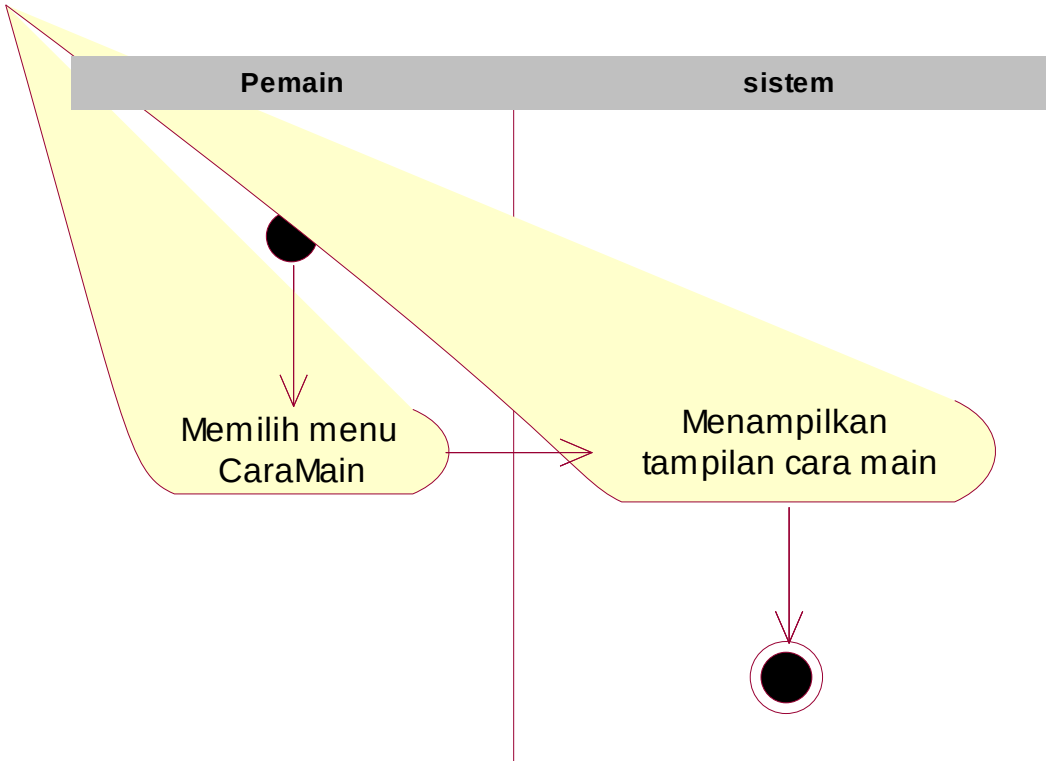
- **Tokoh**





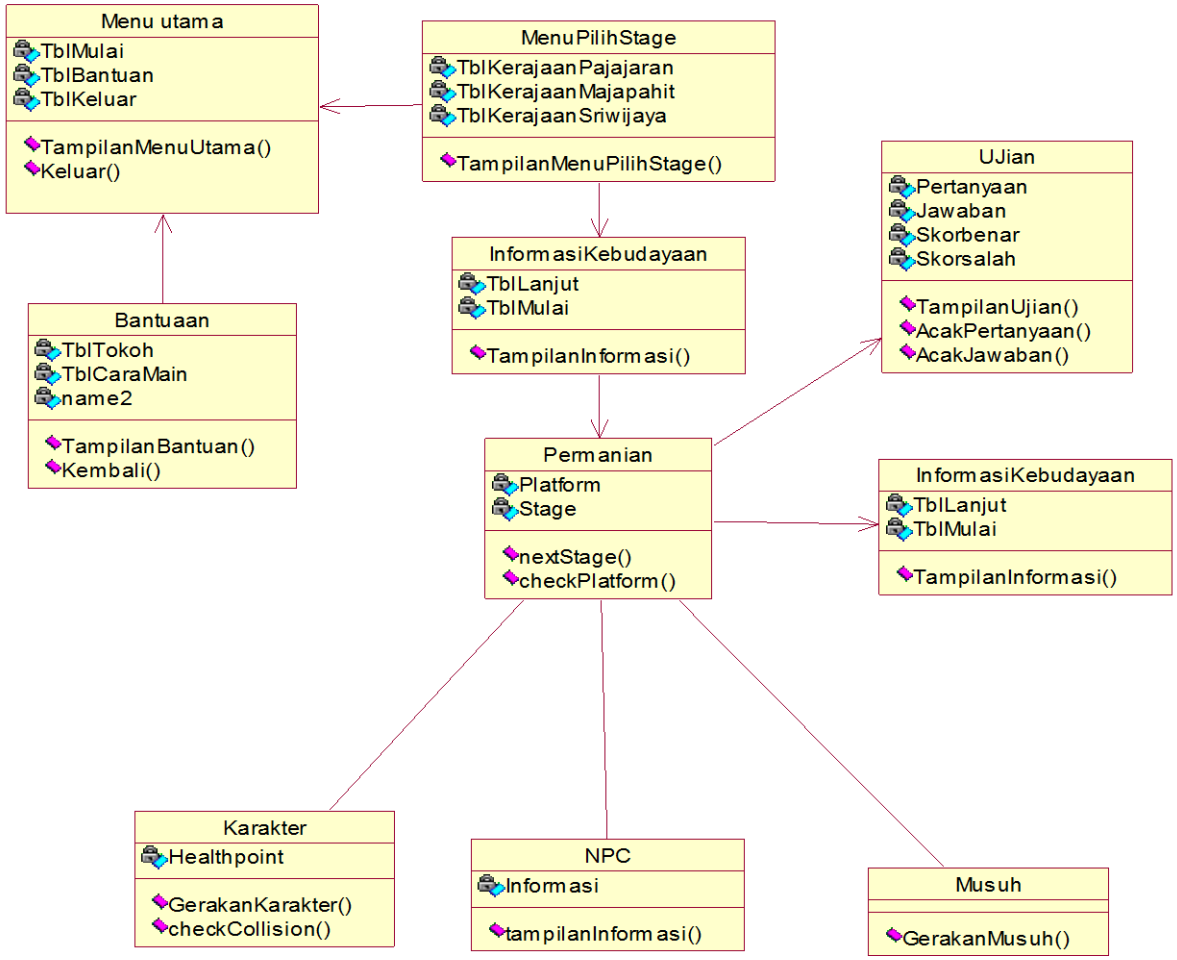
Activity Diagram

- **Cara Main**





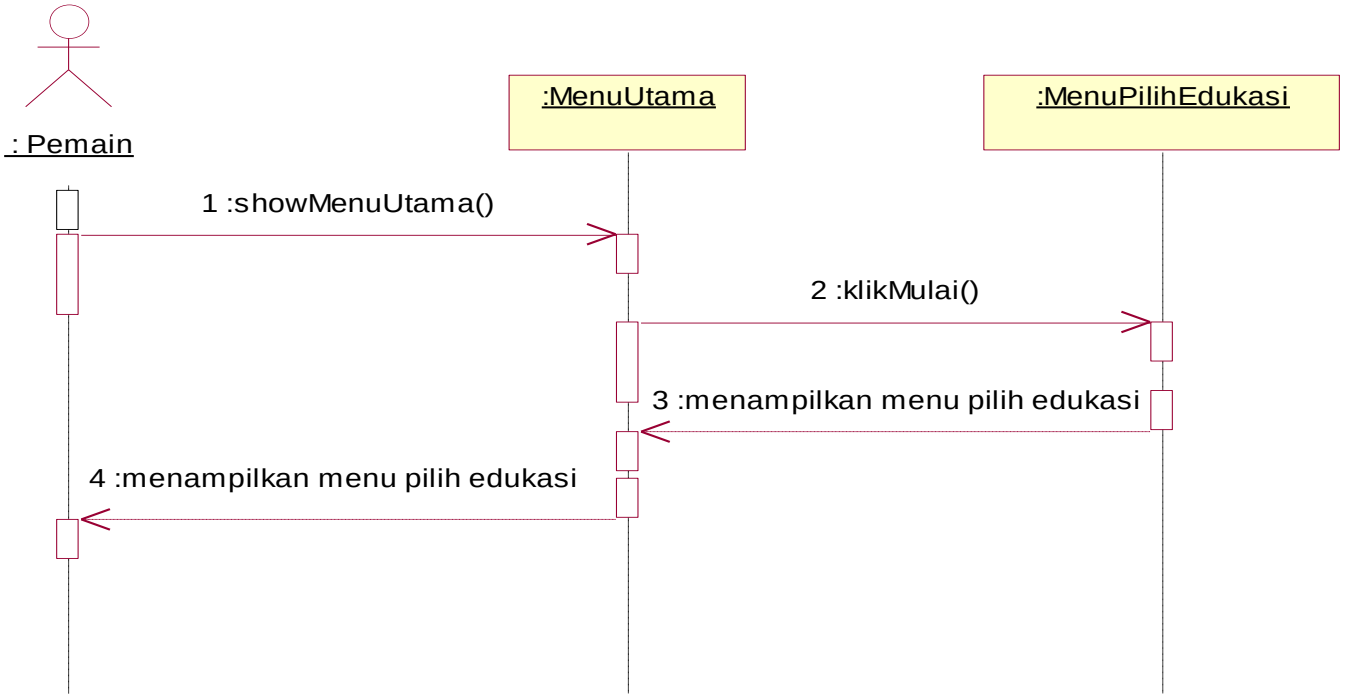
Class Diagram





Sequence Diagram

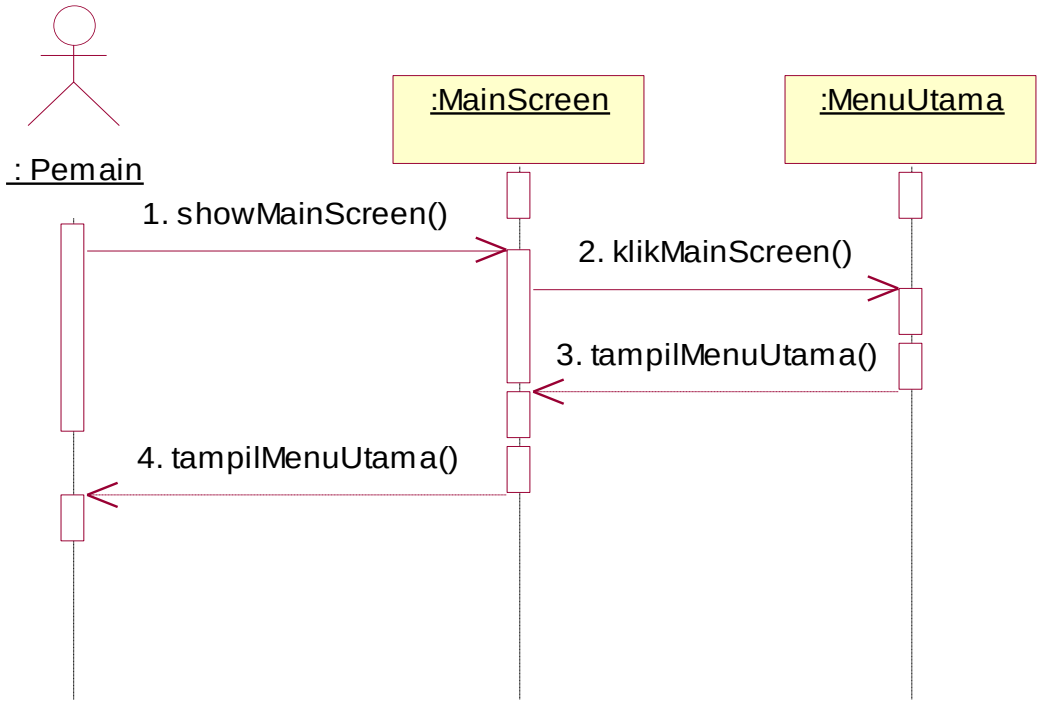
- **Main**





Sequence Diagram

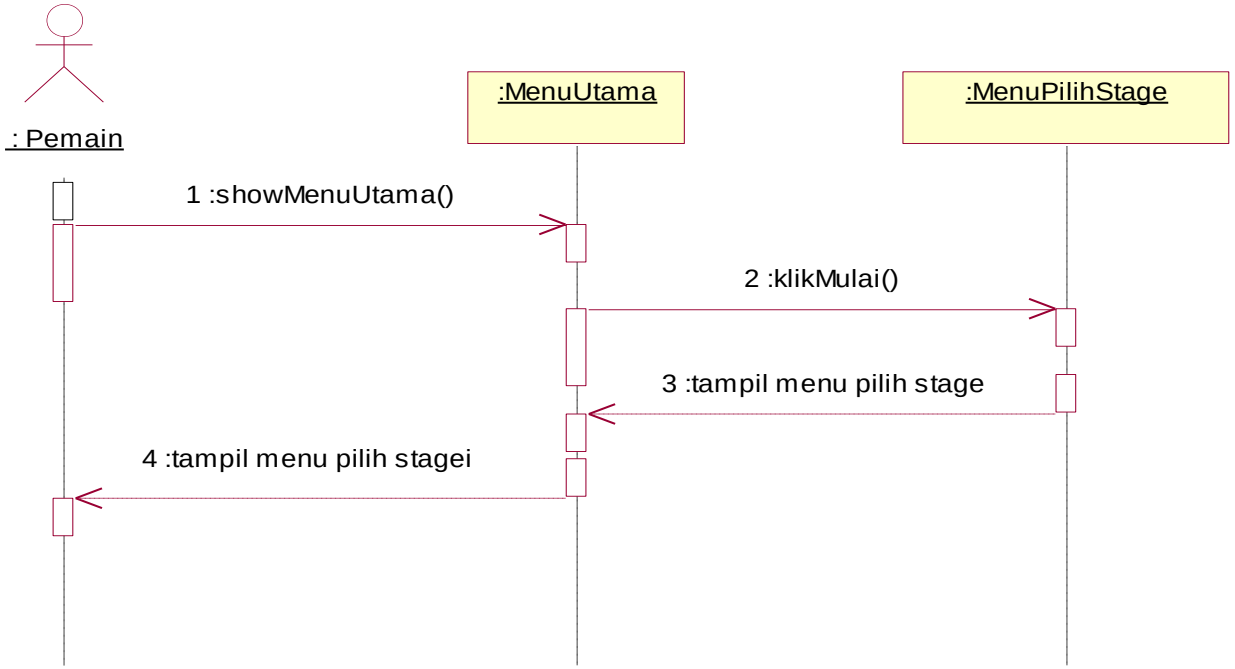
- **MainScreen**





Sequence Diagram

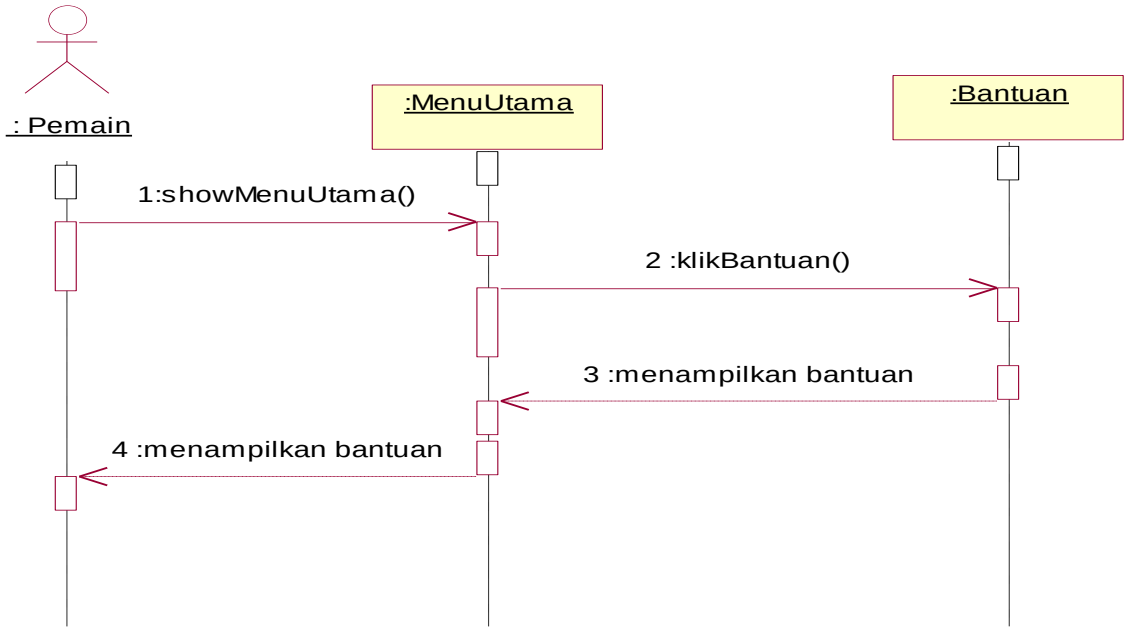
- **Mulai**





Sequence Diagram

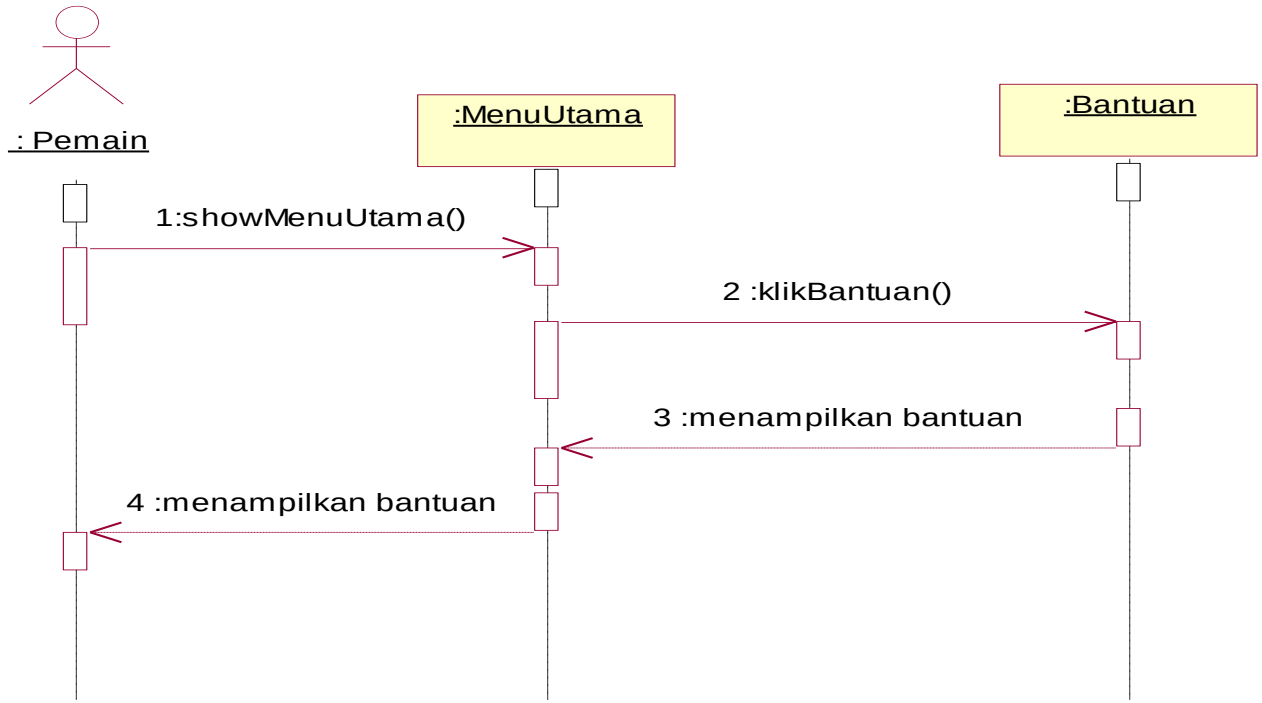
- **Bantuan**





Sequence Diagram

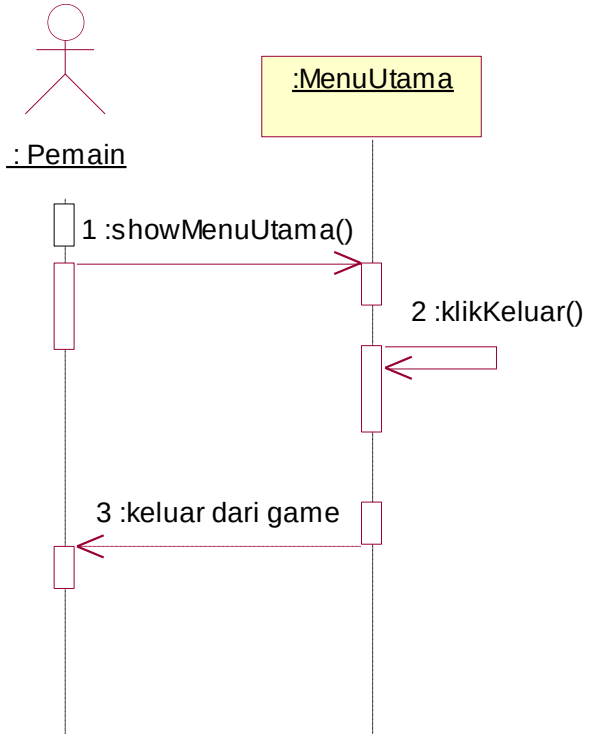
- **Bantuan**





Sequence Diagram

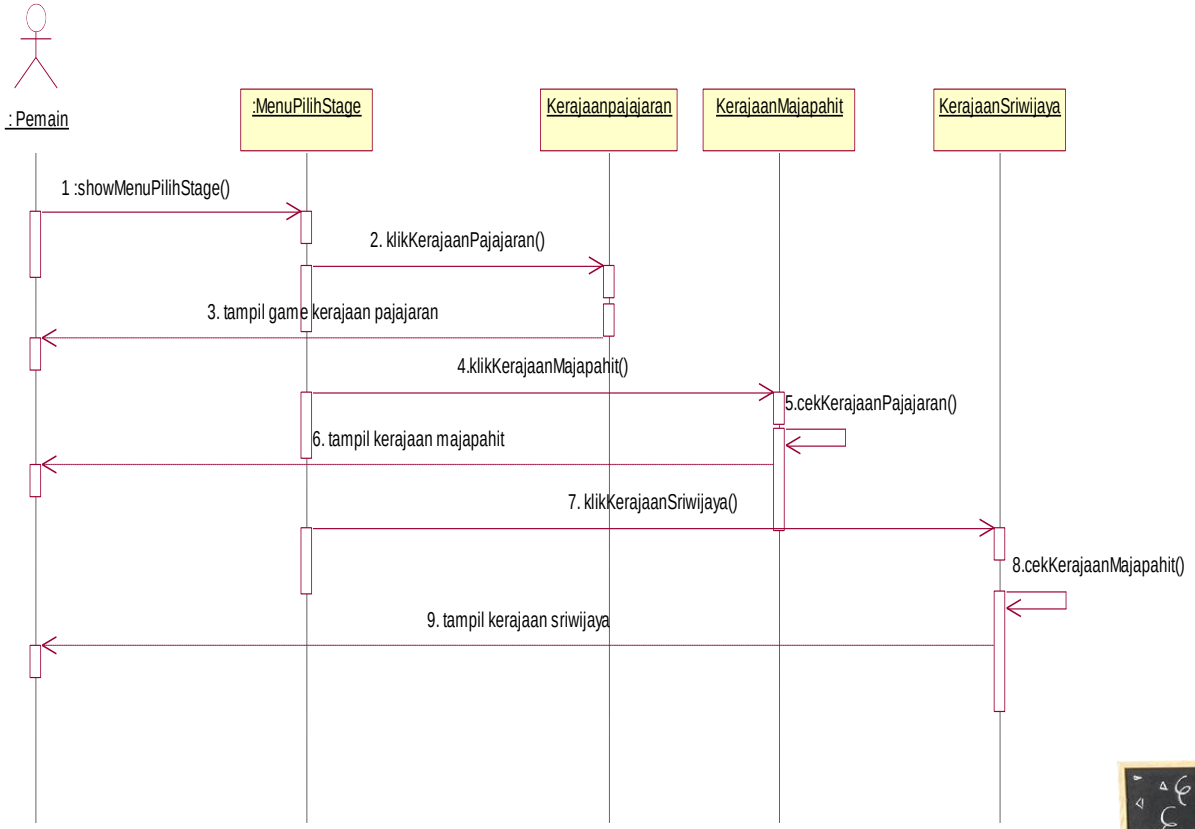
- **Keluar**





Sequence Diagram

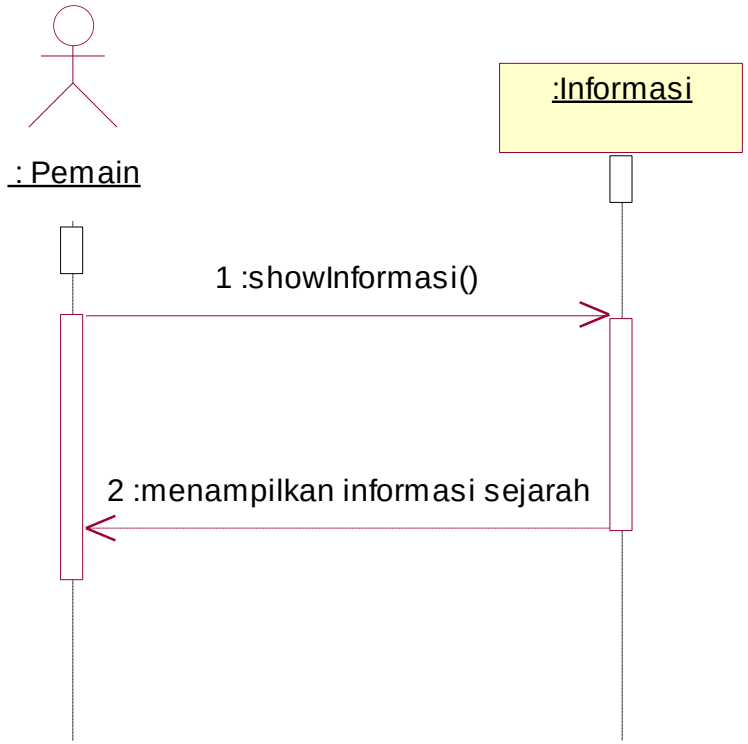
- **Pilih Stage**





Sequence Diagram

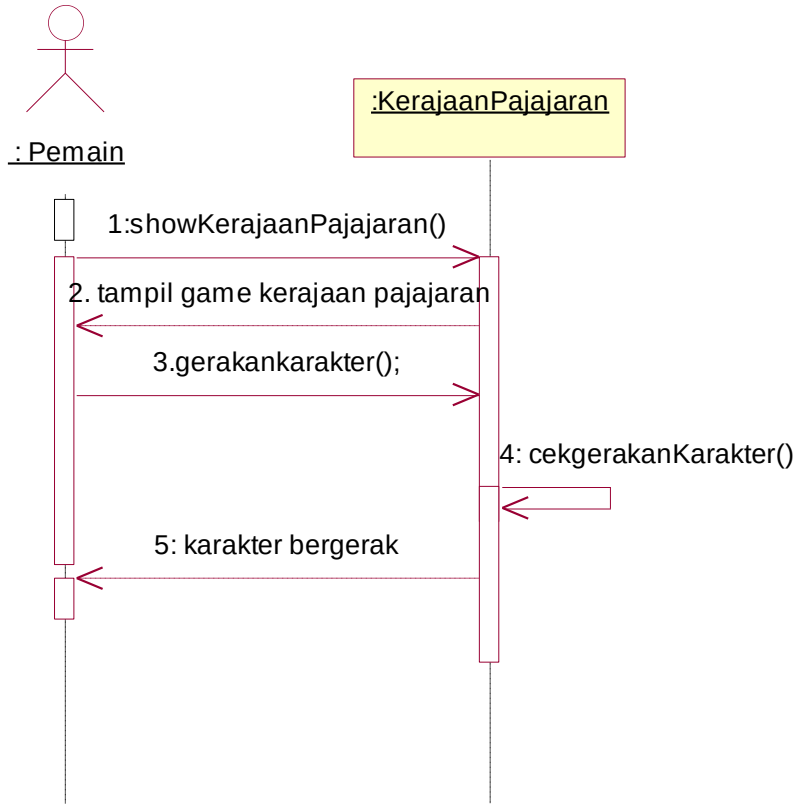
- **Informasi Sejarah**





Sequence Diagram

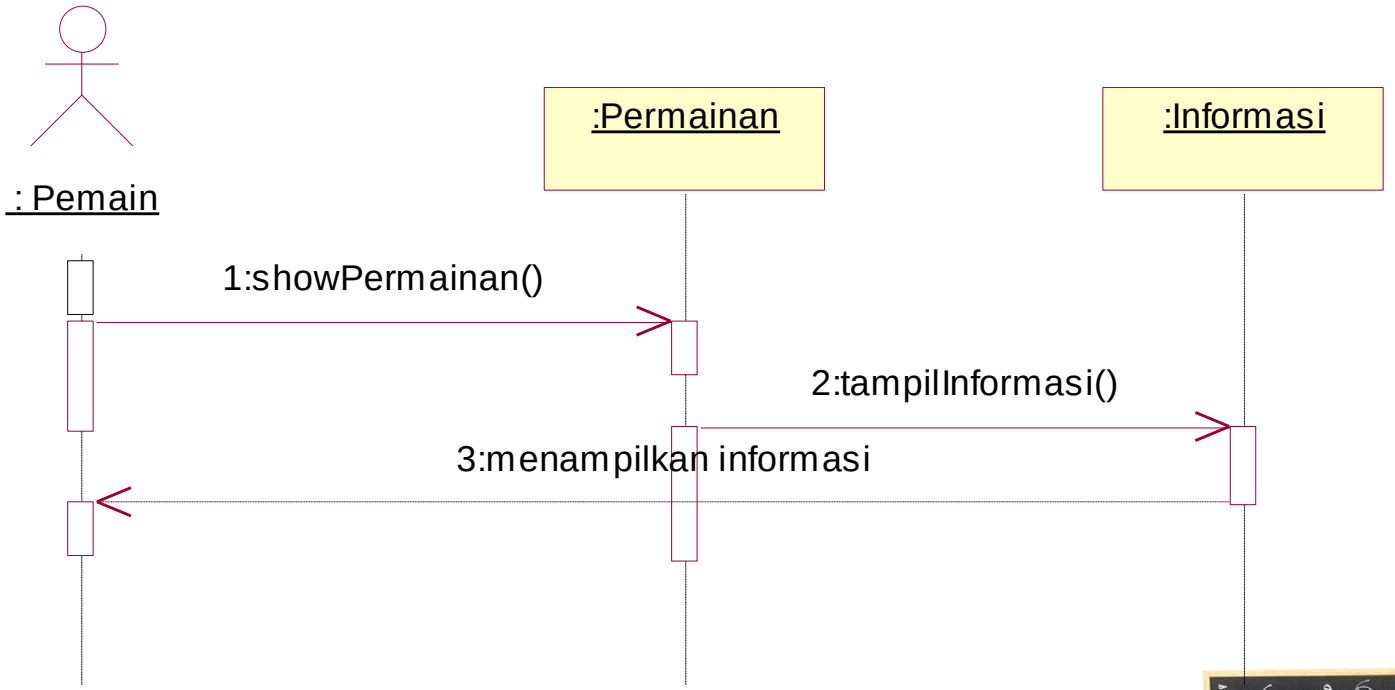
- **Kerajaan Pajajaran**





Sequence Diagram

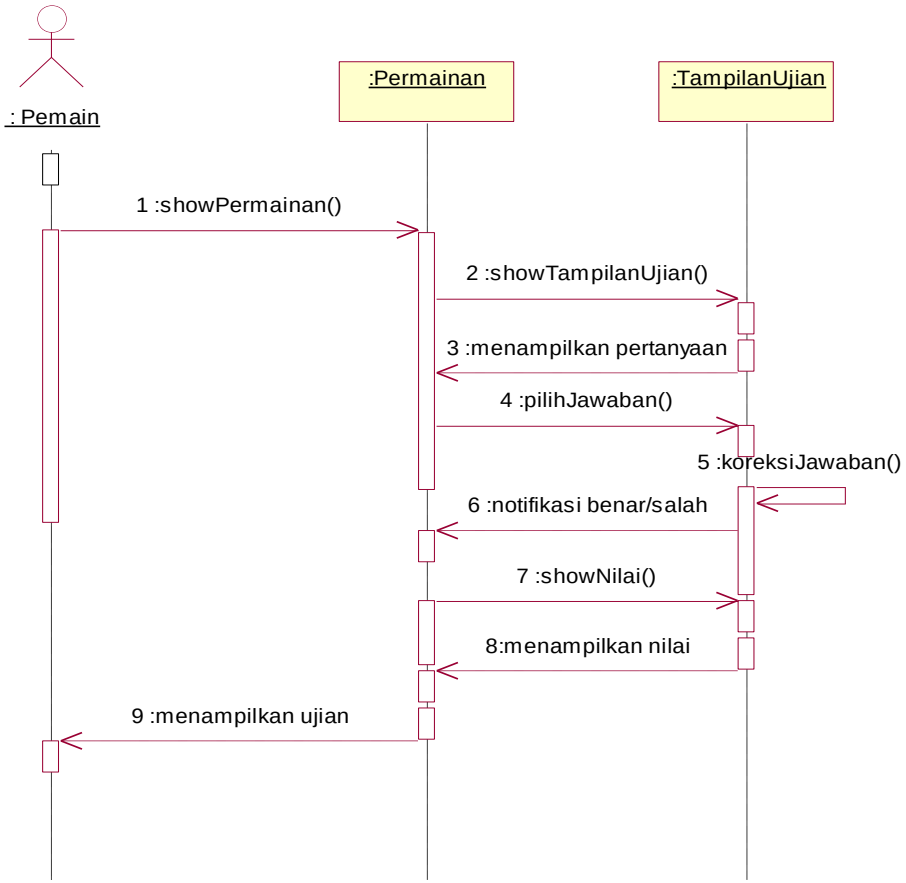
- **Menampilkan Informasi**





Sequence Diagram

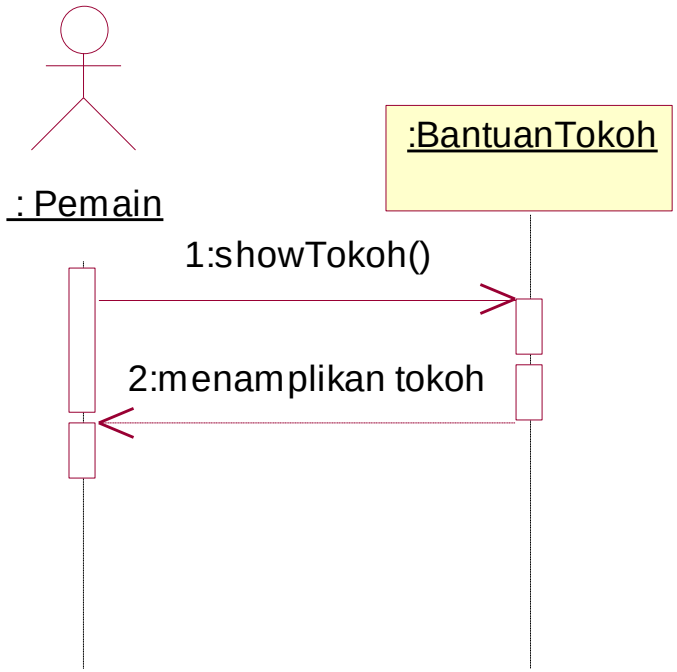
- **Ujian**





Sequence Diagram

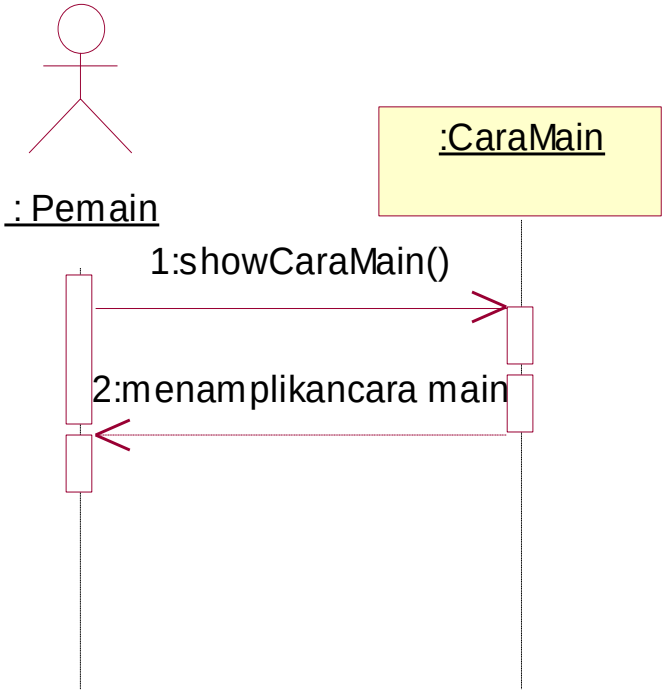
- **Tokoh**





Sequence Diagram

- **Cara Main**





Demo Program

