

METODE PENGEMBANGAN SISTEM PADA SOFTWARE

RPG MAKER VX

SKRIPSI



Firman Saputra

1011 500 175

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

2013

METODE PENGEMBANGAN SISTEM PADA SOFTWARE

RPG MAKER VX

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Oleh :

Firman Saputra

1011 500 175

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

2013



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1011 500 175

Nama : Firman Saputra

Judul Skripsi : **METODE PENGEMBANGAN SISTEM PADA SOFTWARE**

RPG MAKER VX

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Sungailiat, 14 Februari 2013

Firman Saputra

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
METODE PENGEMBANGAN SISTEM PADA SOFTWARE
RPG MAKER VX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Saputra

1011 500 175

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 23 Februari 2013

Susunan Dewan

Anggota



Tri Ari Cahyono, M.Kom

NIDN. 0613018201

Ketua



Sujono, M.Kom

NIDN.0211037702



Penguji Dosen Pembimbing



Yurindra, M.T.

NIDN. 0429057402

Kaprodi Teknik Informatika



Sujono, M.Kom

IDN.0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Februari 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKAL PINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 1011 500 175

Nama : Firman Saputra

Judul Skripsi : **METODE PENGEMBANGAN SISTEM PADA SOFTWARE
RPG MAKER VX**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

PANGKAL PINANG, 23 FEBRUARI 2013

Yurindra.M.T.
Dosen Pembimbing

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur.

Dalam proses penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs , pendiri Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Sujono, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. Bapak Yurindra,M.T. selaku dosen pembimbing.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual.
7. Para Scriptor Senior yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan skripsi ini.

Sungailiat, Februari 2013

Penulis

ABSTRACTION

The development of the game so rapidly with a variety of types, ranging from games that can only be played by one person alone until the game can be played by several people at once. Game now has become an alternative entertainment for the elderly, young, men and women. Industry and business development of the game also has become a promising thing.

The authors describe a game developer tool that has been tested among the community of game developers of both Indonesia and abroad, namely RPG Maker VX. But behind that's all, the writer found a many minus point in this application, and maybe other user to. Needed a change and grow in a system, so the output can be maximum even before.

ABSTRAKSI

Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam, mulai game yang hanya dapat di mainkan oleh satu orang saja hingga game yang dapat di mainkan oleh beberapa orang sekaligus. Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan.

Penulis memaparkan suatu *tool* pengembang game yang sudah terkenal dan teruji di kalangan komunitas pengembang game baik Indonesia maupun luar negeri, yaitu RPG Maker VX. Namun dibalik itu semua, terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang penulis temui selama penggunaan aplikasi yang mungkin juga akan dirasakan oleh pengguna lain dari aplikasi ini. Berlandaskan hal tersebut, maka diperlukan beberapa pengembangan dan perubahan yang dilakukan pada sistem yang tertanam, agar kekurangan dan kelemahan dari *output* aplikasi dapat diperbaiki sehingga kualitas dari *output* dapat lebih maksimal dibandingkan sebelumnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Identifikasi Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Perancangan	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Perkembangan Game	5
2.2 Jenis Game	6
2.3 Platform Game	8
2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek	9
2.5 Artificial Intelligence pada Game	21
2.6 Game Engine	22
2.7 RPG Maker	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem.....	27
3.2 Kekurangan RPG Maker	27
3.3 Perancangan Sistem	29
3.4 Use Case Diagram.....	31
3.5 Sequence Diagram	32

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Tujuan Implementasi	33
4.2 Penerapan Sistem	33
4.3 Pengembangan Sistem dan Rancangan Desain.....	34
4.4 Kontrol Game.....	38
4.5 Instalasi/Compress Game Data	39

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40

DAFTAR PUSTAKA	41
-----------------------------	----

LAMPIRAN	42
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 2.1 TITIK AWAL ACTIVITY	12
GAMBAR 2.2 TITIK AKHIR ACTIVITY	13
GAMBAR 2.3 SIMBOL ACTIVITY	13
GAMBAR 2.4 SIMBOL BLACKHOLE ACTIVITY	13
GAMBAR 2.5 SIMBOL MIRACLE ACTIVITY	13
GAMBAR 2.6 SIMBOL FORK	14
GAMBAR 2.7 SIMBOL JOIN	14
GAMBAR 2.8 SIMBOL DECISION POINT	14
GAMBAR 2.9 SIMBOL USE CASE	16
GAMBAR 2.10 SIMBOL ACTOR	16
GAMBAR 2.11 SIMBOL ASSOCIATIONS	17
GAMBAR 2.12 SIMBOL ANTAR ACTOR & USECASE.....	17
GAMBAR 2.13 SIMBOL ACTOR SEQUENCE DIAGRAM	19
GAMBAR 2.14 SIMBOL BOUNDARY	19
GAMBAR 2.15 SIMBOL CONTROL	19
GAMBAR 2.16 SIMBOL ENTITY	20
GAMBAR 2.17 SIMBOL OBJEK MESSAGE.....	20
GAMBAR 2.18 SIMBOL MESSAGE TO SELF.....	20
GAMBAR 2.19 SIMBOL RETURN TO MESSAGE.....	21
GAMBAR 2.20 SIMBOL OBJEK	21
GAMBAR 2.21 RPG MAKER VX	23
GAMBAR 2.22 TAMPILAN AWAL RPG MAKER	24

GAMBAR 2.23 TOOLBAR RPG MAKER VX	24
GAMBAR 2.24 MAP TOOLBAR	25
GAMBAR 2.25 MAP EDITOR.....	25
GAMBAR 2.26 PAGE EVENT	26
GAMBAR 2.27 SCRIPT EDITOR.....	26
GAMBAR 3.1 TAMPILAN TITLE SCREEN	28
GAMBAR 3.2 TAMPILAN GAME RPG.....	28
GAMBAR 3.3 KONSEP PERANCANGAN SISTEM.....	29
GAMBAR 3.4 USE CASE DIAGRAM	31
GAMBAR 3.5 SEQUENCE DIAGRAM	32
GAMBAR 4.1 TAMPILAN TITLE SCREEN GAME	35
GAMBAR 4.2 GAME SIDE SCROLLER.....	35
GAMBAR 4.3 GAME ADVENTURE FIGHT	36
GAMBAR 4.4 GAME SHOOTING.....	36
GAMBAR 4.5 GAME PUZZLE	36
GAMBAR 4.6 TAMPILAN LOADING SCREEN.....	37
GAMBAR 4.7 GAME SCREEN.....	37
GAMBAR 4.8 COMPRESS GAME DATA	39
GAMBAR 4.9 HASIL COMPRESS DAN ICON GAME	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 2.1 SPESIFIKASI APLIKASI	24