

**Game Arcade 2D
“Pertempuran Surabaya”**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Rizal Januar Triyono

1435010009

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
S U R A B A Y A
2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya”

Oleh :

RIZAL JANUAR TRIYONO

NPM : 1435010009

Telah dipertahankan dihadapkan dan diterima Oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal : 20 Juli 2018

Menyetujui :

Dosen Pembimbing :

Dosen Penguji :

1.

1.

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom.

NIP : 19860727 201803 2 001

Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom.

NPT : 3 8107 13 0358 1

2.

2.

Tri Lathif Mardi Survanto, S.Kom. MT

NPT : 3 8902 13 0352 1

Asif Faroqi, S.Kom, M.Kom.

NIP : 19870519 201803 1 001

3.

Tri Lathif Mardi Survanto, S.Kom. MT

NPT : 3 8902 13 0352 1

Mengetahui :

**Dekan
Fakultas Ilmu Komputer**

**Koordinator Program Studi
Sistem Informasi**

**Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT
NIP : 19860727 201803 2 001**

**Prisa Marga K, S.Kom, M.Cs.
NPT : 3 8211 060 2061**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya, telah diselesaikan Skripsi yang berjudul Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya”. Adapun pelaksanaan skripsi merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu saya, yang telah menyempatkan waktu untuk memasak sarapan sebelum berangkat kuliah.
2. Bapak saya, yang telah membiayai kuliah saya yang tidak bisa dibilang murah.
3. Saudara saya, yang telah menghibur dan menyemangati disaat saya sedang bersedih.
4. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
5. Bapak Nurcahyo Wibowo S.Kom, M.Kom selaku dosen wali dan dosen pembimbing mentoring yang selalu memberi motivasi tentang agama.
6. Bapak Prisa Marga K, S.Kom, M.Cs selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
7. Ibu Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi.

8. Bapak Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, MT selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan maupun pesan moral dalam menyelesaikan Skripsi.
9. Bapak Agung Brastama Putra, S.Kom, M.Kom selaku pimpinan standart 5 (kurikulum) yang tidak pernah rela jika anak-anak standart 5 kelaparan.
10. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan waktu dan ilmunya selama proses belajar mengajar maupun diluar jam perkuliahan.
11. Seluruh Pegawai TU Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan waktu untuk pembuatan berkas-berkas dan informasi yang saya butuhkan.
12. Seluruh Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang tiada hentinya memberikan dukungan dalam penyelesaian pelaksanaan Skripsi ini.
13. Semua teman-teman angkatan 2014 yang selalu memberi bantuan motivasi disaat saya sedang terjatuh.
14. Semua teman-teman di grup line yang selalu menemani malam-malam saya dengan *voice call* saat mengerjakan skripsi.
15. Iffan dan Yadi yang selalu rela kamar kosnya menjadi tempat singgah dalam pengerjaan skripsi.
16. Mami kantin belakang yang selalu menyediakan stop kontak listrik disaat laptop perlu di *charge*.
17. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan guna terlaksananya Skripsi ini.

Dalam pelaksanaan Skripsi ini juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan dan pengerjaan skripsi ini. Semoga laporan Skripsi ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Surabaya, 26 Juli 2018

Penulis

Judul Skripsi : Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya”

Pembimbing I : Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Tri Lathif Mardi Suryanto, S.Kom, MT

ABSTRAK

Game merupakan sesuatu yang banyak digemari oleh anak-anak hingga dewasa. Namun, kebanyakan *game* yang beredar saat ini hanya untuk kesenangan semata tanpa ada unsur edukasi sejarah. Kebanyakan remaja saat ini menganggap bahwa sejarah itu sesuatu yang kuno. Dengan adanya *game* sejarah berbasis *web html 5* ini dapat mengemas sejarah yang selama ini dianggap kuno menjadi modern.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang bersumber dari Luther dan sudah dimodifikasi oleh Sutopo. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis penyusunan *game* menggunakan *Flowchart*. Sedangkan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah Construct 2, Adobe Illustrator, Audacity.

Penerapan *game* sejarah berbasis *web html 5* ini dapat mengenalkan sejarah perang 10 november di Surabaya. Pada saat *game* ini dimainkan *user* akan mendapatkan senang dalam bermain *game* sekaligus mendapatkan pelajaran sejarah. Untuk *game* edukasi ini sendiri diharapkan dapat dikembangkan lagi dalam hal cerita, animasi, desain, fitur, dan musik sehingga menjadi semakin atraktif.

Kata Kunci : HTML5, Edukasi, Construct 2.