

PERNYATAAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Somandaru Aji Cakrayudha
NIM : 20150140028
Program Studi : Teknologi Informasi Fakultas Teknik UMY

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul: "**Pengembangan Game Design Document (GDD) Game Ular Tangga Dengan Genre Strategi Versi Online**" yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Karena itu penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dan menjadi bahan evaluasi kedepannya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, apabila ternyata dalam skripsi ini diketahui karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain maka penulis bersedia karya tersebut untuk dibatalkan.

Yogyakarta, 6 Desember 2019



Yang menyatakan

Somandaru Aji Cakrayudha

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Pengembangan *Game Design Document (GDD) Game Ular Tangga Dengan Genre Strategi Versi Online***”. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan selama ini.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengembangan sistem.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi dosen penguji.
5. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhamadiyah Yogyakarta.
6. Seluruh dosen dan pengajar Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk ilmu yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan sehingga penulis bisa menerapkan ilmu-ilmu yang diberikan tersebut dalam pembuatan skripsi ini dan akan menjadi bekal penulis dalam menjalani kehidupan kedepannya.

7. Rekan seperjuangan Prodi Teknik Informatika Angkatan 2015 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selama ini telah berbagi ilmu, pengalaman dan cerita.
8. Seluruh teman-teman kelas A yang sudah berbagi cerita bersama penulis selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
9. Seluruh *playtester* yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mencoba *prototype Game Online Ular Tangga Strategi*.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membantu agar penyusunan tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membacanya. Amiin ya Robbal'Alamin.

Yogyakarta, 2019

Somandaru Aji Cakrayudha

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
INTISARI.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	3
BAB III METODOLOGI.....	4
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	4
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5

2.1.	Tinjauan Pustaka	5
2.1.1.	Perkembangan Ular Tangga.....	5
2.1.2.	Perkembangan <i>Game Online</i>	6
2.1.3.	Potensi <i>Game Online</i> Ular Tangga Strategi	7
2.2.	Landasan Teori	9
2.2.1.	Ular tangga	9
2.2.2.	Ular tangga Muhammad Ilham Nur Isra'	9
2.2.3.	<i>Game Design Document</i>	10
2.2.4.	<i>Game Design Document</i> Versi Salazar.....	10
2.2.5.	<i>Game Online</i>	12
2.2.6.	Tahap Tahap Pengembangan <i>Game</i>	12
2.2.7.	<i>Game Balancing</i>	13
2.2.8.	<i>Prototype</i>	14
2.2.9.	<i>Playtesting</i>	14
2.2.10.	<i>User Experience</i>	14
2.2.11.	<i>Use Case Diagram</i>	15
2.2.12.	<i>Activity Diagram</i>	15
BAB III METODOLOGI.....		16
3.1.	Metodologi	16
3.2.	<i>Conceptualization</i>	17
3.3.	GDD	20
3.1.1.	<i>Core game element</i>	20
3.1.2.	<i>Rules</i>	22

3.1.3.	<i>Interaction Rules</i>	23
3.4.	<i>Prototyping</i>	27
3.5.	<i>Playtesting</i>	30
3.5.1.	Tujuan <i>Playtesting</i>	30
3.5.2.	Metode <i>Playtesting</i>	31
3.5.3.	Prosedur <i>Playtesting</i>	32
3.5.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	33
3.6.	<i>Analisa</i>	35
3.6.1.	<i>Balance</i>	35
3.6.2.	<i>Experience</i>	35
3.6.3.	Kelayakan Sebagai <i>Game Online</i>	36
3.6.4.	Perbandingan Versi Lama dan Versi Baru.....	36
3.7.	<i>Game User Interface</i>	38
3.8.	<i>GDD Final</i>	39
3.8.1.	Peraturan <i>Game</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		40
4.1.	<i>Software Requirement Specification</i>	40
4.1.1	Analisis Fitur	40
4.1.2	<i>Use Case Diagram</i>	44
4.1.3.	<i>Activity Diagram</i>	45
1.	<i>Activity Diagram Alur Register dan Login Game Online Ular Tangga Strategi</i>	45
2.	<i>Activity Diagram Chat</i>	46

3. <i>Activity Diagram</i> Alur Buat Room	47
4. <i>Activity Diagram</i> Alur Random Main	48
5. <i>Activity Diagram</i> Rangkaing Global	49
6. <i>Activity Diagram</i> Timer	50
4.2. <i>Playtesting</i> Tahap Final	52
4.2.1. Tujuan <i>Playtesting</i>	52
4.2.2. Metode <i>Playtesting</i>	53
4.2.3. Prosedur <i>Playtesting</i>	53
4.2.4. Hasil <i>Playtesting</i>	54
4.2.5. Analisa	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68
A. Tabel <i>Interaction rules</i> yang dibedakan	68
B. Kartu	72
C. <i>Rules</i>	74
D. Hasil <i>Interview</i>	76
E. Kuisisioner	85
F. <i>Game User Interface</i> sebelumnya.....	91
G. Data Konsep Dasar GDD	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisa	17
Tabel 3.2 <i>Interaction Rule GDD</i>	25
Tabel 3.3 Urutan Cara Permainan.....	34
Tabel 3.4 Hasil Percobaan.....	36
Tabel 4.1 <i>Pembagian Mode Main</i>	54
Tabel 4.2 <i>Nilai Sampel Playtesting</i>	55
Tabel 4.3 <i>Data Tingkat Pemahaman Player Terhadap Game</i>	57
Tabel 4.4 <i>Data Tingkat Balance di Dalam Game</i>	58
Tabel 4.5 <i>Data Tingkat Balance Kartu di Dalam Game</i>	58
Tabel 4.6 Tabel Nilai Data Waktu	59
Tabel 4.7 <i>Data Tingkat Kesesuaian dengan game online</i>	60
Tabel 4.8 Tabel Data Strategi	61
Tabel 4.10 <i>Data Tingkat Antusiasme Player Terhadap Game</i>	62
Tabel 4.11 <i>Data Kartu yang Paling Berkesan</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Model GDLC Heather</i>	12
Gambar 2.2 <i>Skema Pengembangan Game</i>	13
Gambar 3.1 <i>Metodologi Penelitian</i>	16
Gambar 3.2 <i>Prototype Kartu Sebelumnya</i>	31
Gambar 3.3 <i>Prototype Kartu yang Baru</i>	31
Gambar 3.4 <i>Prototype Poin Bar yang Digunakan Sebelumnya</i>	32
Gambar 3.5 <i>Prototype Poin Bar yang Digunakan Sekarang</i>	32
Gambar 3.6 <i>Prototype Penutup Poin Bar</i>	33
Gambar 3.7 <i>Prototype Penutup Poin Bar tampak Depan</i>	33
Gambar 3.8 <i>Langkah Playtesting yang Dilakukan</i>	36
Gambar 3.9 <i>Tampilan Sketsa in Game</i>	41
Gambar 4.1 <i>Use Case Game online Ular Tangga Strategi</i>	44
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Register dan Login</i>	46
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Chat</i>	47
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Alur Buat Room</i>	48
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Alur Random Main</i>	49
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Rangking Global</i>	50
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Timer</i>	51