

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Yang Islami Berbasis Game Menggunakan RPG Maker VX Ace”. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST) pada Program Studi S1 Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, petunjuk, saran, dan dukungan dari semua pihak yang terlibat. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku pembimbing utama yang telah membimbing penulis dengan kesabaran dan ketulusan.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc., selaku pembimbing pendamping yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan senantiasa memberikan masukan dalam hal penulisan maupun motivasi untuk menyelesaikan pendidikan dan meraih ilmu dengan penuh semangat.
3. Mbak Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Bapak Muhammad Helmi Zain Nuri, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi, para dosen Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan tambahan pengetahuan dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama perkuliahan.
5. Para staff jurusan Teknologi Informasi, mbak April, mas Andhy, mbak Lilis, mbak Novi, mas Reza, mas Haris yang senantiasa membantu penulis

dalam urusan administrasi maupun nilai mata kuliah selama masa perkuliahan.

6. Segenap Staff Tata Usaha Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaiknya bagi penulis.
7. Ibu, Bapak, Ayuk, Kakak, Adik, keluarga di Curup yang selalu mendukung dan mendoakan.
8. Arifah Ratna Dewi yang telah bersedia menjadi teman, sahabat, dan keluarga selama di Jogja. Terima kasih atas semua dukungan yang telah diberikan.
9. Teman-teman Teknologi Informasi, khususnya temen seperjuangan angkatan 2012, kalian merupakan sahabat dan keluarga yang senantiasa berbagi ilmu, suka cita, suka duka, dan pengalaman selama kuliah di Fakultas Teknik
10. Terima kasih seluruh teman kelas B, kelas A, Kelas C, kakak tingkat, adik tingkat, buat Wahyu Kurniawan, Thoriq, Rahmat Kurniawan, Rahmat Vanario, Andri Gustiawan, Keluarga Besar Kost Ijo, Keluarga Besar Kos Famili, dan teman seperjuangan dari Curup yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Serta sahabat-sahabat lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih untuk setiap doa dan dukungan yang diberikan

Hanya doa yang dapat penulis panjatkan kepada Allah SWT, semoga Allah SWT berkenan membalas semua kebaikan Bapak, Ibu, Saudara dan teman-teman. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengandung karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 31 agustus 2016

Elvan Diano

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>Game</i> Edukasi	7
2.2.2 <i>Game-Based Learning</i>	7
2.2.3 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game ...	7
2.2.4 <i>Testing Program</i>	9
2.2.5 <i>Black Box Testing</i>	9
2.2.6 <i>RPG Maker VX Ace</i>	10
2.2.7 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	12
2.2.8 <i>Audacity</i>	12

BAB III PERANCANGAN GAME	13
3.1 Analisa Kebutuhan.....	13
3.1.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	13
3.1.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional	13
3.2 Perancangan Sistem	17
3.2.1 <i>Design Treatment</i>	17
3.2.2 <i>Storyline</i>	18
3.2.3 <i>Rule Game</i>	19
3.2.4 Konsep Pembangunan <i>Game</i> Edukasi Budi Sang Perantau.	20
3.2.5 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	21
3.2.6 Perancangan Prosedural	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras	38
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak	38
4.1.3 Implementasi Fungsi	39
4.2 Pengujian	97
4.2.1 Rancangan Pengujian	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Multimedia Luther	8
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> game Budi Sang Perantau.....	22
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Permainan Baru.....	23
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Lanjutkan.....	24
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar	25
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Hari Rabu	26
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Hari Kamis.	27
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Hari Jumat	28
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu Utama.	30
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu Permainan Baru	31
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu Lanjutkan	32
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu Keluar.....	33
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> Prosedur Hari Rabu.....	34
Gambar 3.13 <i>Flowchart</i> Prosedur Hari Kamis.....	35
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Prosedur Hari Jumat.....	36
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu <i>Achievement</i>	37
Gambar 3.16 <i>Flowchart</i> Prosedur Menu Simpan.....	37
Gambar 4.1 <i>Event</i> Ujian.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Saat Ingin Mengikuti Ujian.....	40
Gambar 4.3 Tampilan Setelah Mengikuti Ujian	41
Gambar 4.4 <i>Event</i> Tidur.....	42
Gambar 4.5 Tampilan Saat Ingin Tidur	43
Gambar 4.6 Tampilan Baca Doa Tidur.....	43
Gambar 4.7 Tampilan Saat Bangun Tidur	44
Gambar 4.8 <i>Event</i> Hasil Ujian.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Saat Ingin Melihat Daftar Kelulusan.....	46
Gambar 4.10 Tampilan Saat Melihat Daftar Kelulusan	46
Gambar 4.11 Tampilan Setelah Melihat Daftar Kelulusan	47

Gambar 4.12 Tampilan Akhir.....	47
Gambar 4.13 Tampilan Akhir.....	48
Gambar 4.14 Tampilan Kata Pengantar.....	48
Gambar 4.15 <i>Event</i> Sahur	50
Gambar 4.16 Tampilan Saat Ingin Makan Sahur	50
Gambar 4.17 Tampilan Saat Memilih Makan Sahur	51
Gambar 4.18 Tampilan Setelah Makan Sahur.....	51
Gambar 4.19 Tampilan Baca Doa Niat Puasa Sunnah	52
Gambar 4.20 <i>Event</i> Pemesanan Makanan dan Minuman	53
Gambar 4.21 Tampilan Saat Ingin Memesan Makanan	54
Gambar 4.22 Tampilan Saat Ingin Memesan Makanan	54
Gambar 4.23 Tampilan Saat Memesan Makanan	55
Gambar 4.24 Tampilan Setelah Memesan Makanan	55
Gambar 4.25 Tampilan Setelah Makan	56
Gambar 4.26 <i>Event</i> Paksa Tidur.....	57
Gambar 4.27 Tampilan Saat Dipaksa Tidur	57
Gambar 4.28 Tampilan Saat Membaca Doa Tidur	58
Gambar 4.29 Tampilan Saat Bangun Tidur	58
Gambar 4.30 <i>Event Teleport</i>	60
Gambar 4.31 Tampilan Saat Masuk Rumah.....	60
Gambar 4.32 Tampilan Saat Didalam Rumah.....	61
Gambar 4.33 <i>Event</i> Sholat	62
Gambar 4.34 Tampilan Saat Ingin Sholat.....	63
Gambar 4.35 Tampilan Saat Membaca Niat Sholat.....	63
Gambar 4.36 <i>Event</i> Sedekah.....	64
Gambar 4.37 Tampilan Saat Ingin Bersedekah.....	65
Gambar 4.38 <i>Event</i> Registrasi	66
Gambar 4.39 Tampilan Saat Ingin Melakukan Registrasi	67
Gambar 4.40 Tampilan Saat Ingin Melakukan Registrasi	67
Gambar 4.41 Tampilan Saat Ingin Melakukan Registrasi	68
Gambar 4.42 Tampilan Setelah Melakukan Registrasi.....	68

Gambar 4.43 Tampilan Setelah Melakukan Registrasi.....	69
Gambar 4.44 Tampilan Setelah Melakukan Registrasi.....	69
Gambar 4.45 Tampilan Setelah Melakukan Registrasi.....	70
Gambar 4.46 <i>Event</i> Prolog Awal.....	71
Gambar 4.47 Tampilan Saat Berpamitan.....	72
Gambar 4.48 Tampilan Saat Berpamitan.....	72
Gambar 4.49 Tampilan Saat Berpamitan.....	73
Gambar 4.50 Tampilan Saat Pergi Dari Rumah.....	73
Gambar 4.51 <i>Event</i> Dosa	74
Gambar 4.52 Tampilan Dosa.....	75
Gambar 4.53 <i>Event</i> Papan Agenda.....	76
Gambar 4.54 Tampilan Saat Melihat Papan Agenda	76
Gambar 4.55 Tampilan Saat Melihat Papan Agenda	77
Gambar 4.56 <i>Event</i> NPC.....	78
Gambar 4.57 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	78
Gambar 4.58 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	79
Gambar 4.59 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	79
Gambar 4.60 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	80
Gambar 4.61 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	80
Gambar 4.62 Tampilan Saat Berbicara Dengan NPC.....	81
Gambar 4.63 <i>Event</i> Mengaji.....	82
Gambar 4.64 Tampilan Saat Ingin Mengaji	82
Gambar 4.65 <i>Event</i> <i>Game Over</i>	83
Gambar 4.66 Tampilan Saat Terlambat Mengikuti Ujian	84
Gambar 4.67 Tampilan <i>Game Over</i>	84
Gambar 4.68 <i>Event</i> Permainan <i>Game Center</i>	85
Gambar 4.69 Tampilan Saat Ingin Memulai Permainan	86
Gambar 4.70 Tampilan Saat Memulai Permainan	86
Gambar 4.71 Tampilan Saat Memulai Permainan	87
Gambar 4.72 Tampilan Saat Bermain.....	87
Gambar 4. 73 Tampilan Saat Bermain.....	88

Gambar 4.74 Tampilan Saat Selesai Bermain.....	88
Gambar 4.75 <i>Event</i> Buka Puasa	90
Gambar 4.76 Tampilan Saat Ingin Berbuka Puasa	90
Gambar 4.77 <i>Event</i> Belajar.....	92
Gambar 4.78 Tampilan Saat Belajar	92
Gambar 4.79 Tampilan Saat Belajar	93
Gambar 4.80 <i>Event Balloon</i>	94
Gambar 4.81 Tampilan <i>Event Balloon</i>	94
Gambar 4.82 <i>Event</i> Adzan.....	95
Gambar 4.83 <i>Event</i> Musik	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Player</i>).....	14
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Player</i>).....	15
Tabel 3.3 Klasifikasi Pengetahuan dan Pengalaman Pengguna.	16
Tabel 3.4 Karakteristik Fisik Pengguna.....	17
Tabel 3.5 Deskripsi <i>rules</i> pada hari rabu, kamis, dan jumat.	20
Tabel 4.1 Perangkat Keras Yang Digunakan.....	38
Tabel 4.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	39
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Sistem.	97
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Sistem (lanjutan)	98
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Sistem (lanjutan)	99
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Sistem (lanjutan)	100
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Sistem (lanjutan)	101
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Sistem (lanjutan)	102