

LAPORAN TUGAS AKHIR
MENGENALKAN SALJU ABADI CHARTANZ PUNCAK MELALUI
APLIKASI *GAME*

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program
Studi Sistem Infomasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.



Disusun Oleh:

Awenes Imingkawak

(13.07.0077)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2017

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Awenes Imingkawak

Nim : 12.07.0077

Program/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa laporan skripsi dengan judul

**“MENGENALKAN SALJU ABADI CHARTANZ PUNCAK MELALUI
APLIKASI GAME”**

benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Semarang 6 November 2017

Yang menyatakan

Awenes Imingkawak

HALAMAN PENGESAHAN
MENGENALKAN SALJU ABADI CHARTANZ PUNCAK MELALUI
APLIKASI *GAME*

Diajukan Oleh:

AWENES IMINGKAWAK

(12.07.0077)

Telah disetujui, tanggal 6 November 2017

Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fx. Hendra Prasetya, ST., MT.
NPP. 058.1.1997.206

Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS,IEC
NPP. 058.1.2002.255

Mengetahui

Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Bernadinus Harnadi, ST.,MT.Ph.D
NPP: 058.1.1995.177

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Awenes Imingkawak
Nim : 13.07.0077
Program Studi/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game Technology*
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada universitas Katolik Soegijapranata hak bebas royalti Non-eksklusif atas karya ilmiah berjudul **“Mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak Melalui Aplikasi *Game*”** beserta perangkat yang ada ‘jika diperlukan.’ Dengan Hak bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*) merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap menyantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang 6 November 2017

Yang menyatakan

Awenes Imingkawak

KATA PENGANTAR

Puji Syukur hanya kehadirat Tuhan yang Maha Kuasa, kiranya melimpahkan kesehatan, akal dan pikiran sehingga, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan berjudul **“GAME MENGENALKAN GUNUNG SALJU ABADI PUNCAK CHARTANZ PAPUA”**

Walaupun ada beberapa halangan dan hambatan yang penulis melewati tapi itulah perjuangan yang harus dikejar sehingga penulis terus berjuang mengejar target akhirnya juga penulis bisa menyelesaikan jenjang S1, di perguruan tinggi Unika Soegijapranata Semarang. Dan itu tentu tidak hanya dengan kemampuan penulis sendiri tapi ada beberapa pihak yang membantu melalui material maupun nonmaterial sehingga penulis tidak lupa mau mengucapkan rasa berterima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu ada dalam hidup penulis
2. Ibu dan Ayah yang selalu mendoakan serta bekerja keras membesarkan dan terus membiayai studi hingga penulis bisa menyelesaikan jenjang S1
3. Pemerintah Kabupaten Puncak Chartanz Ilaga
4. Hendra Prasty, ST.,MT selaku dosen pembimbing 1, dan Prof.Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S.Kom, MS,IEC selaku pembimbing 2
5. Seluruh staf dan tata usaha jurusan Sistem Informasi
6. Unsur tokoh-tokoh agama yang selalu mendoakan
7. Keluarga dari saudara kandung Kakak Yona, Magay K.Yoina Imingkawak K Michael D.Magai, K Demi Imingkawak, ade Steven dan Jewan
8. Keluarga besar Mahasiswa Puncak Ilaga yang ada di kota studi semarang, yang selalu memberikan semangat juang dorangan, kekompakan dan kerjasamanya secara pribadi tidak bisa membalas apapun yang penulis miliki tapi yang punya berkat Tuhan Yesus, akan memberkati pengorbanan rekan-rekan semua.
9. Himpunan Pelajar dan Mahasiswa Papua Semarang (*HIPMAPAS*) yang selalu memberikan motivasi dan kerja samanya.
10. Bapak Paul selaku kepala binterbusi dan jajarannya

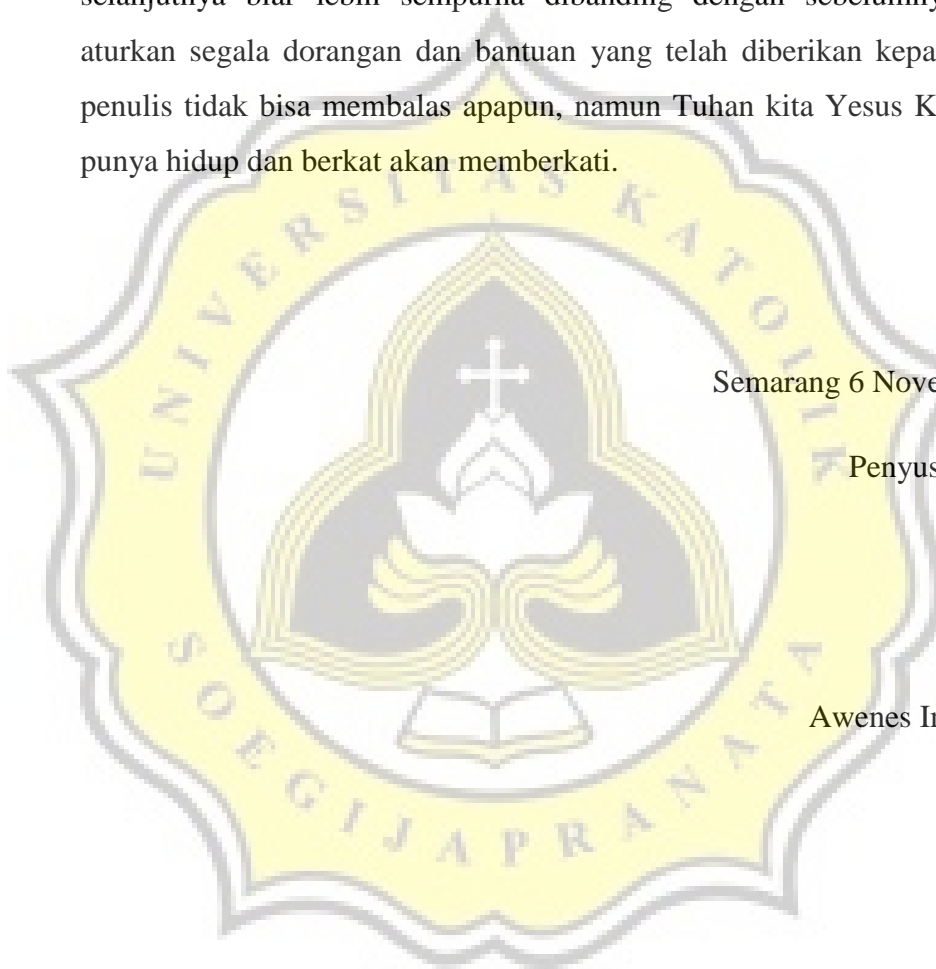
11. Kepada Lembaga Pengembangan Masyarakat Amungme Kamoro (LPMAK) atas setiap bantuan dan dorongan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan laporan skripsi lebih jauh dari yang sempurna dan banyak kesalahan dan kekurangan. Karena dengan segala keterbatasan yang ada pada penulis baik dalam pengetahuan maupun dalam tata penusunan-Nya, untuk itu penulis dapat mengharapkan saran dan kritik yang membangun semangat juang agar pembuatan laporan yang selanjutnya biar lebih sempurna dibanding dengan sebelumnya. Penulis aturkan segala dorongan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, penulis tidak bisa membalas apapun, namun Tuhan kita Yesus Kristus yang punya hidup dan berkat akan memberkati.

Semarang 6 November 2017

Penyusun

Awenes Imingkawak



ABSTRAK

Pariwisata mempunyai peranan penting bagi pertumbuhan ekonomi disuatu daerah maka Kabupaten puncak chartanz merupakan daerah yang memiliki beragam jenis budaya, bahasa, suku, kesenian dan juga memiliki beragam kekayaan alam, salah satunya adalah Gunung Salju Abadi, alamnya yang menarik dan indah. Keanekaragaman wisata alam yang ada di kabupaten puncak Chartanz, yang menarik menjadikan hal ini daya tarik bagi wisata alam untuk dapat bersaing dengan wisata alam yang dimiliki oleh daerah lain ataupun negara-negara lainnya. Minimnya informasi dan pengetahuan mengenai potensi alam yang ada di kabupaten puncak oleh karena itu munculah suatu ideologi untuk membuat game mengenalkan wisata salju abadi. Yang dimiliki kabupaten puncak Chartanz adalah obyek wisata salju abadi, selain dari wisata salju abadi ada wisata air terjun, wisata danau, wisata air panas, dan wisata budaya. Berdasarkan hasil penelitian, 25 responden dari wisatawan lokal yang berdomisili di daerah papua dan sedangkan lebih khusus dari orang papua asal Kabupaten Timika, Kabupaten Puncak Chartanz, Kabupaten Intan Jaya, dan Kabupaten Nabire telah merespon 75% mengetahui namun itu hanya dari beberapa kabupaten. Keyakinannya, wistawan dari luar kabupaten maupun propinsi ataupun di negara lain belum ketahui sebab data kunjungan wisatawan yang dihimpun pemerintah kabupaten Puncak Chartanz tahun-tahun belakangan ini selalu naik turun. Dengan minimnya informasi bagi wisatawan domestik maupun mancanegara terhadap pariwisata yang terletak di kabupaten Puncak Chartanz dan Intan Jaya. Maka dibuatlah salah satu media promosi yakni game mengenalkan Salju Abadi Puncak Chartanz Papua. Game tersebut berisikan berbagai tampilan yakni tampilan peta antar kabupaten menuju obyek wisata, melalui bandara udara kabupaten timika menuju, obyek wisata salju abadi Chartanz Puncak, dan selanjutnya sampai game over di Kabupaten Nabire, dan disini menyediakan juga galeri obyek wisata dan alur kunjungan wisatawan. Dengan demikian, setelah pemain memainkan game ini akan lebih mengetahui dan mengenal letak obyek wisata yang ada di kabupaten puncak Chartanz dan kabupaten Intan Jaya.

Kata kunci: *Game, wisata salju abadi, puncak chartanz papua.*

ABSTRACT

Tourism has an important role for economic growth in one region then Regency peak chartanz is an area that has various types of culture, languages, tribes, arts and also has a variety of natural wealth, one of which is the Snow Mountain Abadi, the beautiful and interesting nature. The diversity of nature tourism that exists in Chartanz peak district, which is interesting makes this attraction for nature tourism to be able to compete with the natural attractions owned by other areas of the law of other nations. The lack of information and knowledge about the potential of nature in the district of the peak therefore emerged an ideology to make the game introduce the everlasting snow tour. Chartanz's top counties are the immortal snowmobile attractions, apart from the enduring snow tours of waterfalls, lake tours, hot water tours, and cultural tourism. Based on the results of the study, 25 respondents from local residents who live in Papua and more specifically from Papuan people from Timika Regency, Chartanz Regency, Intan Jaya Regency and Nabire Regency have responded to 75% of the district. Beliefs, tourists from outside the district or provinces and in other countries do not know the causes of data tourist visits collected Chartanz Peak district government these years are always up and down. With the lack of information for domestic and foreign tourists to tourism located in Chartanz and Intan Jaya Peak districts. Then made one of the promotional media game introduces Snow Abadi Peak Chartanz Papua. The game contains various views of the map between districts to attractions, through Timika district airport to the ultimate snowy Chartanz snow tour, and then to the game over in Nabire Regency, and here also features tourist attractions and tourist flow. Thus, after the player plays this game will know more and know the location of existing attractions in the peak district Chartanz and Intan Jaya district.

Keywords: *Peak District chartanz, tours, eternal snow, games*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pariwisata	5
2.1.1 Pengertian Pariwisata Umum	5
2.1.2 Mengenalkan pariwisata.....	6
2.1.3 Wisata Salju Abadi Chartanz Puncak.....	8
2.2 Game	9
2.2.1 Pengertian Game	9
2.2.2 Genre Games	10
2.2.3 Contoh games wisata.....	11
2.2.4 Tahap-Tahap Pembuatan Game	13

2.3 Perangkat lunak [software] yang digunakan	14
2.3.1 Adobe Photoshop 7.0	14
2.3.2 Corel Draw X7	14
2.3.3 Construct 2	15
BAB III	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metode Pengumpulan Data	16
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.3 <i>Game Engine</i>	16
3.4 Tata Cara Bermain [<i>gameplay</i>]	17
3.5 Gambaran Umum	17
3.6 Fitur <i>Game</i>	18
3.7 Jalan Cerita [<i>storyline</i>]	18
3.8 Kebutuhan Perangkat Lunak	19
3.9 Kerangka Pikir.....	20
BAB IV	21
HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Perancangan <i>Game</i> Pariwisata Salju Abadi Chartanz Kab. Puncak Ilaga .	21
4.1.1 <i>Gameplay</i> “Mempromosikan Wisata Salju Abadi Chartanz Puncak”	21
4.1.2. Krangka Alur <i>Game Salju Abadi Chartanz Puncak</i>	23
4.2. Pembuatan <i>Game</i> Mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak.....	24
4.2.1 Aset <i>Game</i>	24

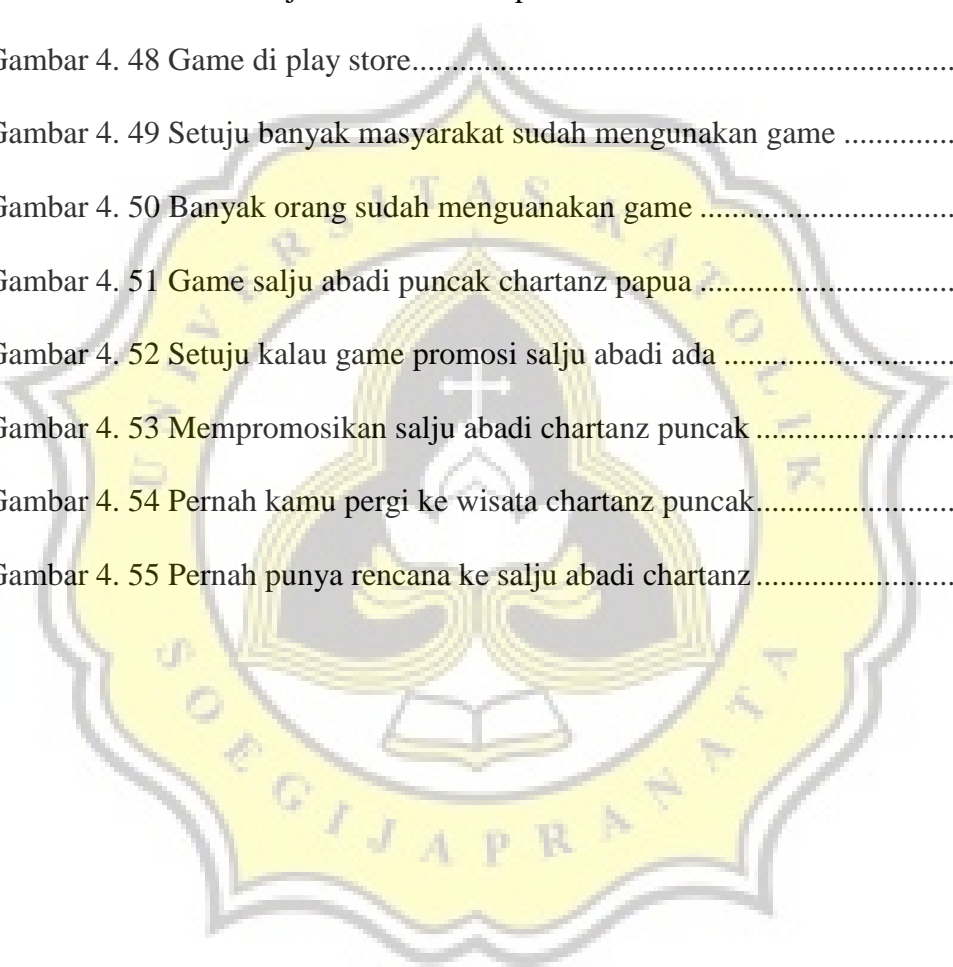
4.2.2. GUI (<i>Graphical User Interface</i>).....	24
4.2.3 <i>Head Up Display</i> (HUD).....	34
4.2.4 Karakter game	34
4.2.5 Programan Game Mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak Pariwisata .	35
4.2.6 Pemrograman Graphical User Interface dalam tahap pembuatan	35
4.3 <i>Game</i> “Mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak”	44
4.3.1 <i>Game</i> Pesawat Prentis (Penghubung antar Kabupaten menuju obyek wisata, <i>Stage</i> pertama).....	44
4.3.2 <i>Game</i> Berpetualangan (Menuju obyek wisata salju abadi chartanz <i>Stage</i> dua)	45
4.3.3 <i>Game Puzzle</i> (Bentuk <i>platfrom</i>).....	46
4.4 Hasil Penelitian.....	46
4.4.1. Hasil Kuisisioner Pre- <i>Test</i>	46
4.4.2. Hasil Kuisisioner Post- <i>Test</i>	51
BAB V.....	56
KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
Lampiran	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 Gunung Salju Abadi	9
Gambar 2. 2 Contoh game wisata	12
Gambar 2. 3 Contoh wisata salju	13
Gambar 4. 1 <i>flowchart main gameplay</i>	23
Gambar 4. 2 Tombol pada <i>game</i>	25
Gambar 4. 3 Tombol <i>home</i>	26
Gambar 4. 4 Tombol sound efek	26
Gambar 4. 5 Tombol <i>start</i>	26
Gambar 4. 6 Tombol <i>back</i>	26
Gambar 4. 7 Tombol <i>next</i>	27
Gambar 4. 8 Tombol arah panah	27
Gambar 4. 9 Menu <i>Splash</i>	28
Gambar 4. 10 Tampilan menu utama pada <i>game</i>	28
Gambar 4. 11 Tampilan peta map pemantu area wisata	29
Gambar 4. 12 Bandara udara	29
Gambar 4. 13 <i>On The Way In</i> Puncak Ilaga	30
Gambar 4. 14 Bandara dan penjelasan selanjutnya	30
Gambar 4. 15 Perjalanan menuju obyek wisata	31
Gambar 4. 16 Tempat beristirahat pos 1	31
Gambar 4. 17 Pos 1 menuju obyek wisata chartanz	32

Gambar 4. 18 <i>Puzzle</i> gunung salju abadi	32
Gambar 4. 19 Pos 2 Tempat beristirahat	33
Gambar 4. 20 Bandara udara intan jaya dan penjelasan	33
Gambar 4. 21 Bandara Nabire dan penjelasan ucapan selamat jalan.....	33
Gambar 4. 22 Peta petunjuk arah	34
Gambar 4. 23 Head up display HUP	34
Gambar 4. 24 Karakter game salju abadi chartanz puncak	35
Gambar 4. 25 Tampilan Program Utama	36
Gambar 4. 26 Penjelasan <i>event sheet level 1</i>	36
Gambar 4. 27 Event Game Salju Abadi	37
Gambar 4. 28 Is Overlapping	38
Gambar 4. 29 Play from begining	39
Gambar 4. 30 Event Sheet Level 2.....	40
Gambar 4. 31 System orang berjalan	41
Gambar 4. 32 Event Sheet Level 3.....	43
Gambar 4. 33 Medan Puncak Chartanz.....	45
Gambar 4. 34 Menuju obyek wisata salju abadi	45
Gambar 4. 35 Puzzle	46
Gambar 4. 36 Kuisisioner salju abadi.....	47
Gambar 4. 37 Kuisisioner salju abadi	47
Gambar 4. 38 Menurut anda salju chartanz atau tidak.....	48
Gambar 4. 39 Mengenal chartanz puncak cartanz	48
Gambar 4. 40 Chartanz puncak salju abadi.....	49
Gambar 4. 41 Pernah kamu pergi berwisatadi salju abadi chartanz Puncak.....	49

Gambar 4. 42 Pernah kamu punya rencana ke wisata salju abadi	49
Gambar 4. 43 Salju abadi chartanz puncak	50
Gambar 4. 44 Kenapa terkenal wisata salju abadi cahartanz papua	50
Gambar 4. 45 Game itu banyak oarang yang suka.....	51
Gambar 4. 46 Apakah anda suka main game.....	51
Gambar 4. 47 Game salju abadi chartanz puncak	52
Gambar 4. 48 Game di play store.....	52
Gambar 4. 49 Setuju banyak masyarakat sudah menggunakan game	53
Gambar 4. 50 Banyak orang sudah menguanakan game	53
Gambar 4. 51 Game salju abadi puncak chartanz papua	54
Gambar 4. 52 Setuju kalau game promosi salju abadi ada	54
Gambar 4. 53 Mempromosikan salju abadi chartanz puncak	54
Gambar 4. 54 Pernah kamu pergi ke wisata chartanz puncak.....	55
Gambar 4. 55 Pernah punya rencana ke salju abadi chartanz	55



Daftar Lampiran

Lampiran 1. Evenship Game mengenalkan Salju Abadi Chartanz Puncak	59
Lampiran 2. Global Game.....	78
Lampiran 3. PlagScan Results of plagiarisme analysis from 2017-10-16 04:11 UTC	79

