

**LAPORAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *ENGLISH TENSES* BERBASIS  
ANDROID**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program  
studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun oleh :

**EDWARD ANDIPRATAMA**

**13.07.0059**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2017**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Edward Andipratama

NIM : 13.07.0059

Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi/*Game* Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI *ENGLISH TENSES* BERBASIS ANDROID" benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 20 Maret 2017

Yang menyatakan,



Edward Andipratama

**HALAMAN PENGESAHAN**

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI  
*ENGLISH TENSES* BERBASIS ANDROID

Diajukan oleh :

**EDWARD ANDIPRATAMA**

13.07.0059

Telah disetujui, 20 Maret 2017

Oleh

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S Kom, MS.IEC

FX. Hendra Prasetya, M.T

<NPP: 058.1.2002.255>

<NPP: 058.1.1997.206>

Menyetujui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Dr. Bernadinus Harnadi, S.T, M.T

<NPP: 058.1.1994.158>

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ENGLISH TENSES BERBASIS ANDROID**”.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 pada program studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang penulis hormati:

1. Bapak Dr. Bernadinus Harnadi, S.T, M.T, selaku Ketua Progdi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Bapak Dr. Ridwan Sanjaya, SE, S Kom, MS.IEC dan Bapak FX. Hendra Prasetya, M.T, selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah memberi kritik dan saran bimbingan serta arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kepada seluruh dosen maupun staff di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer, terkhususnya Progdi Sistem Informasi yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan selama studi.
4. Terkhususnya kepada orang tua penulis Sri Wibawani, yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk saudara-saudara penulis, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis, terima kasih atas doa dan dukungannya.

5. Untuk saudara-saudara penulis, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis, terima kasih atas doa dan dukungannya.
6. Terima kasih juga kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi bermanfaat bagi semua orang dan dapat menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan.

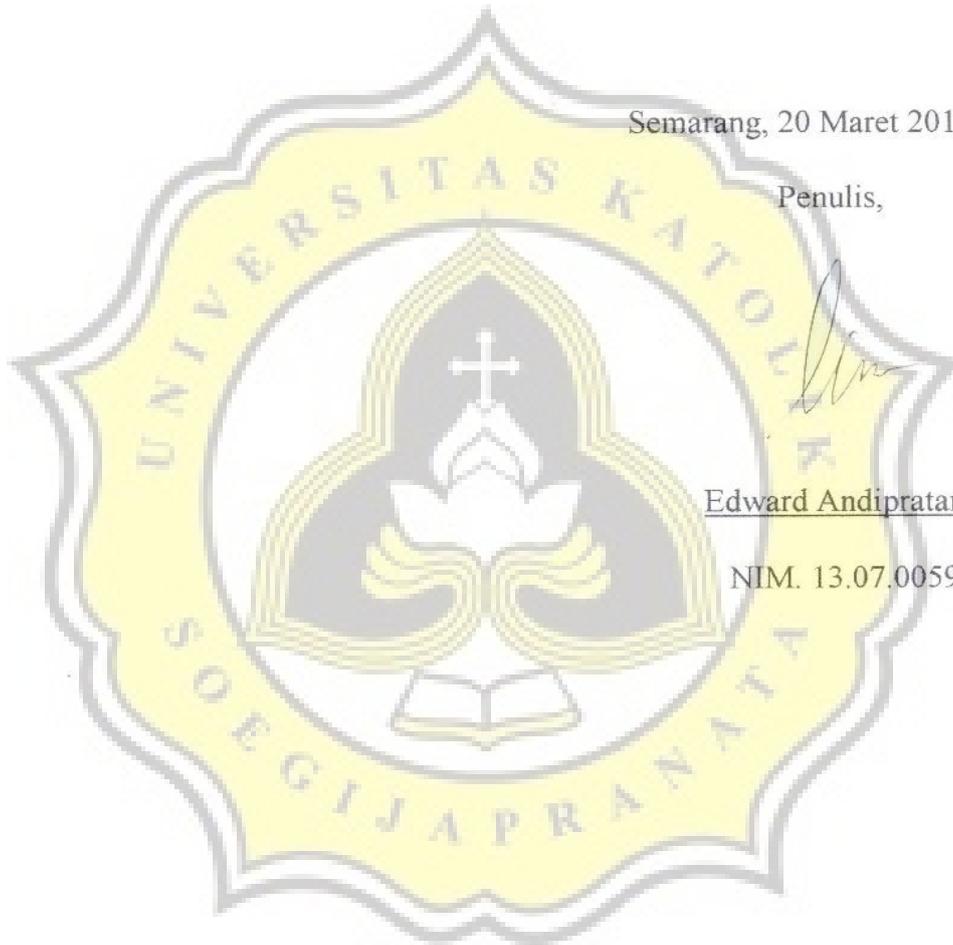
Semarang, 20 Maret 2017

Penulis,



Edward Andipratama

NIM. 13.07.0059



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AHKIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Edward Andipratama

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ENGLISH TENSES BERBASIS ANDROID”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 20 Maret 2017

Yang menyatakan



(.....)

Edward Andipratama

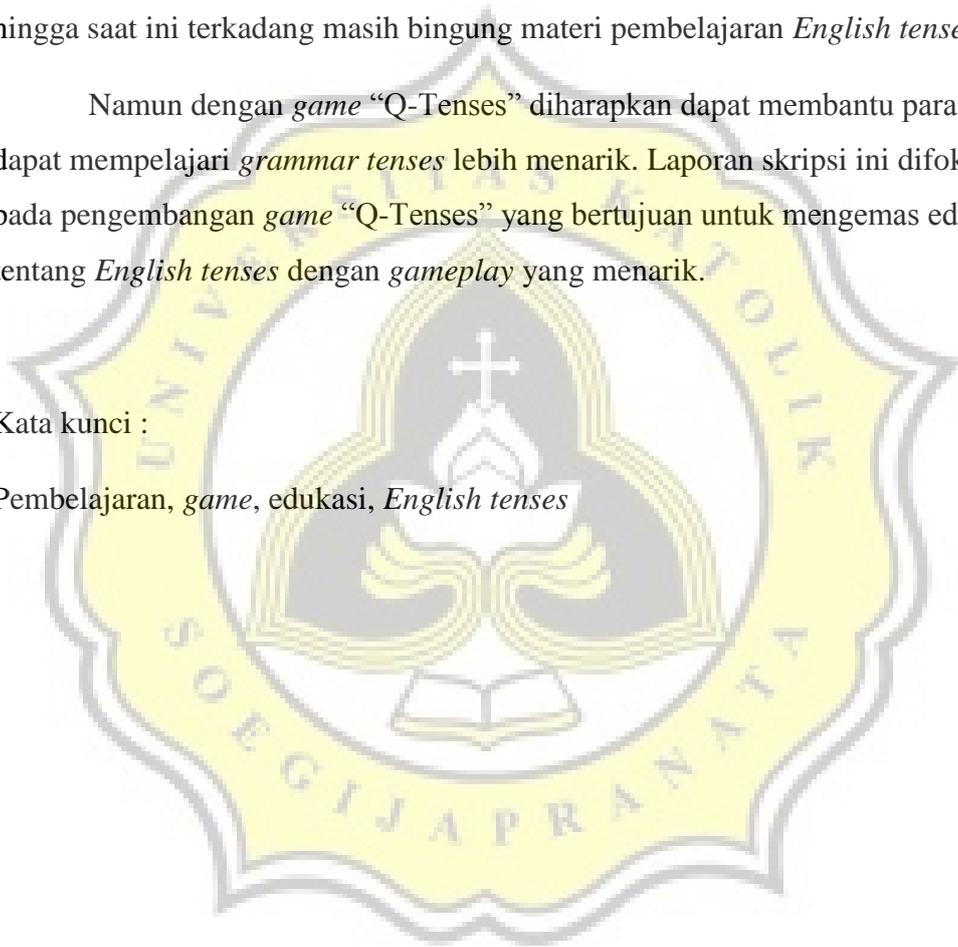
## ABSTRAK

Bahasa Inggris telah menjadi salah satu pelajaran yang wajib diterima oleh para siswa. Tidak sedikit pula para siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris. Salah satu diantaranya adalah *English tenses*. *English tenses* atau lebih dikenal dengan *tense* adalah sebuah bentuk verba yang menunjukkan hubungan antara waktu dengan suatu keadaan dari sebuah kejadian. Banyak siswa hingga saat ini terkadang masih bingung materi pembelajaran *English tenses*.

Namun dengan *game* “Q-Tenses” diharapkan dapat membantu para siswa dapat mempelajari *grammar tenses* lebih menarik. Laporan skripsi ini difokuskan pada pengembangan *game* “Q-Tenses” yang bertujuan untuk mengemas edukasi tentang *English tenses* dengan *gameplay* yang menarik.

Kata kunci :

Pembelajaran, *game*, edukasi, *English tenses*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
<b>BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
2.1 <i>English Tenses</i> .....	3
2.2 Permainan .....	4
2.3 Permainan Video .....	5
2.4 Gamifikasi .....	5
2.5 Game Edukasi.....	5
2.6 Game Kuis .....	6
2.7 Construct 2.....	6
<b>BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>7</b>
3.1 Kerangka Pikiran .....	7
3.2 Metode Penelitian .....	8
3.3 Obyek Penelitian dan Responden .....	9
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	9
<b>BAB 4: PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>11</b>
4.1 Alur Pembuatan Game .....	11
4.2 Perancangan Game .....	12
4.3 Pengumpulan Aset-aset Game.....	17
4.4 Pembuatan Game dengan Construct 2.....	24
4.5 Pembahasan Hasil Survey .....	37

<b>BAB 5: PENUTUP .....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Tabel pendapat responden terhadap permainan "Q-Tenses" ..... 43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kerangka Pikiran.....	7
Gambar 3. 2. Flowchart Metode Penelitian .....	8
Gambar 4. 1. Alur game.....	14
Gambar 4. 2. Sketsa menu utama game “Q-Tenses” .....	15
Gambar 4. 3. Sketsa pemilihan mode game “Q-Tenses” .....	15
Gambar 4. 4. Sketsa dari gameplay pada game “Q-Tenses”.....	16
Gambar 4. 5. Sketsa dari tampilan tutorial pada game “Q-Tenses” .....	16
Gambar 4. 6. Sprite dari karakter game “Q-Tenses” .....	17
Gambar 4. 7. Tampilan logo dari game “Q-Tenses”.....	17
Gambar 4. 8. Sprite-sprite tombol pada game “Q-Tenses”.....	18
Gambar 4. 9. Sprite-sprite pemilihan mode permainan pada game “Q-Tenses” ..	18
Gambar 4. 10. Sprite-sprite user interface yang digunakan pada game “Q-Tenses” .....	18
Gambar 4. 11. Sprite-sprite floor yang digunakan pada game “Q-Tenses” .....	18
Gambar 4. 12. Sprite-sprite obyek yang digunakan pada game “Q-Tenses”.....	19
Gambar 4. 13. Tampilan background 1 pada “Q-Tenses” .....	19
Gambar 4. 14. Tampilan background 2 pada “Q-Tenses” .....	19
Gambar 4. 15. Tampilan background 3 pada “Q-Tenses” .....	20
Gambar 4. 16. Tampilan background 4 pada “Q-Tenses” .....	20
Gambar 4. 17. Tampilan background 5 pada “Q-Tenses” .....	21
Gambar 4. 18. Tampilan background 6 pada “Q-Tenses” .....	21
Gambar 4. 19. Tampilan background 7 pada “Q-Tenses” .....	22
Gambar 4. 20. Tampilan background 8 pada “Q-Tenses” .....	22
Gambar 4. 21. Tampilan background 9 pada “Q-Tenses” .....	23
Gambar 4. 22. Tampilan background 10 pada “Q-Tenses” .....	23
Gambar 4. 23. Event global variabel pada game “Q-Tenses”.....	24
Gambar 4. 24. Tampilan menu awal “Q-Tenses” .....	25
Gambar 4. 25. Tampilan pemilihan mode permainan “Q-Tenses” .....	26
Gambar 4. 26. Tampilan permainan pada “Q-Tenses” .....	26
Gambar 4. 27. Event On start on layout.....	27
Gambar 4. 28. Event pengaturan drag and drop obyek jawaban .....	28
Gambar 4. 29. Event pengaturan waktu serta letak sprite antar soal .....	29
Gambar 4. 30. Event pengaturan kunci jawaban benar.....	30
Gambar 4. 31. Event pengaturan trigger jawaban benar.....	31

Gambar 4. 32. Event pengaturan trigger jawaban salah .....	32
Gambar 4. 33. Event trigger soal tidak terjawab.....	33
Gambar 4. 34. Event respawn karakter .....	33
Gambar 4. 35. Event pengaturan kondisi menang .....	35
Gambar 4. 36. Event pengaturan kondisi kalah .....	36
Gambar 4. 37. Event pengaturan pause permainan.....	37
Gambar 4. 38. Diagram perbandingan gender responden kuisisioner .....	38
Gambar 4. 39. Diagram jenjang usia responden kuisisioner .....	38
Gambar 4. 40. Diagram jenjang pendidikan responden kuisisioner .....	39
Gambar 4. 41. Diagram jawaban kuisisioner nomor 1 .....	39
Gambar 4. 42. Diagram jawaban kuisisioner nomor 2 .....	40
Gambar 4. 43. Diagram jawaban kuisisioner nomor 3 .....	41
Gambar 4. 44. Diagram jawaban kuisisioner nomor 4 .....	41
Gambar 4. 45. Diagram jawaban kuisisioner nomor 5 .....	42
Gambar 4. 46. Diagram jawaban kuisisioner nomor 6 .....	43

