

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **GAME TOLAK NARKOBA UNTUK MENGEDUKASI PARA REMAJA**



**Disusun oleh:**

**EDUARDUS IRWAN MULYONO**

**14.N2.0001**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2019**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eduardus Irwan Mulyono

NIM : 14.N2.0001

Progdi / Konsentrasi : Game Teknologi

Fakultas : Sistem Informasi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Game Tolak Narkoba untuk Mengedukasi Para Remaja. tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 15 Januari 2020

Yang menyatakan,



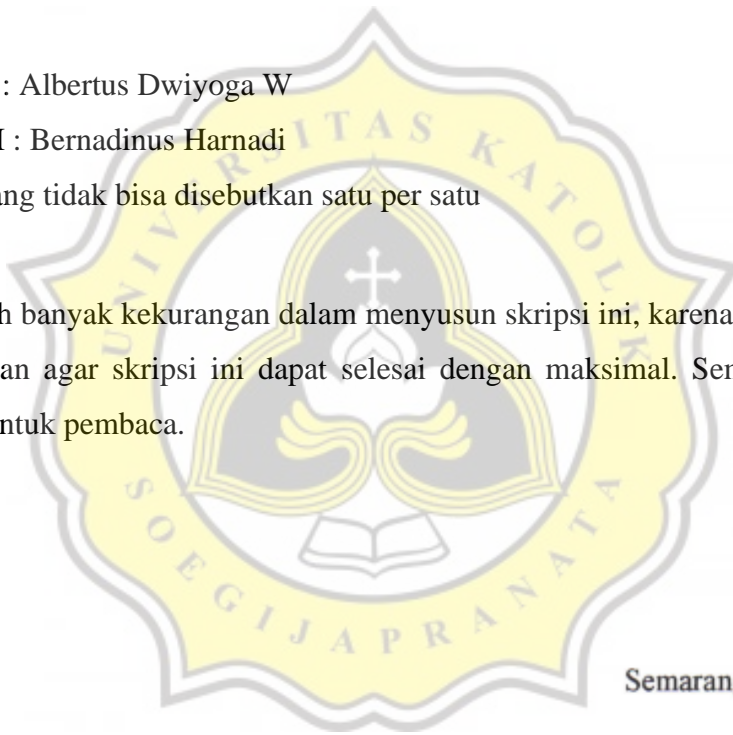
Eduardus Irwan Mulyono

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tolak Narkoba Mengedukasi Para Remaja”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Game Teknologi pada Fakultas Sistem Informasi UNIKA Soegijapranata. terselesaikannya laporan ini merupakan berkat berbagai pihak yang terlibat, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua
2. Dosen Pembimbing I : Albertus Dwiyoga W
3. Dosen Pembimbing II : Bernadinus Harnadi
4. Teman-teman saya yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini, karena itu penulis berharap saran dan masukan untuk perbaikan agar skripsi ini dapat selesai dengan maksimal. Semoga skripsi ini berguna baik untuk penulis maupun untuk pembaca.



Semarang, 15 Januari 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irwan'.

Eduardus Irwan Mulyono

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

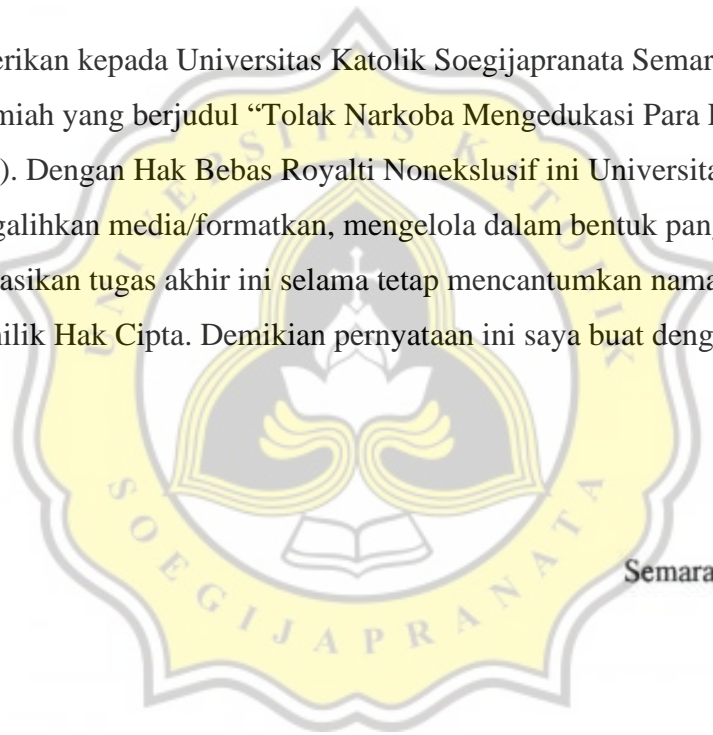
Nama : Eduardus Irwan Mulyono

Program Studi : Game Teknologi

Fakultas : Sistem Informasi

Jenis Karya : Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Tolak Narkoba Mengedukasi Para Remaja” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 15 Januari 2020

Yang Menyatakan,

Eduardus Irwan Mulyono

## ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat, game merupakan salah satu pilihan untuk menghibur diri di berbagai kalangan masyarakat, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Hingga saat ini, masih kurangnya game edukasi yang mengajarkan tentang pencegahan narkoba. Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah game yang bergenre hidden object, puzzle, dan tebak gambar agar si pengguna menerima penggunaan game dan kemudahan dalam memainkan game Tolak Narkoba. Metode untuk melakukan penelitian ini dengan suatu model yang bernama *waterfall*. Dapat dikatakan *waterfall* karena modelnya mirip seperti air terjun sesungguhnya. Kemudian dilanjutkan dengan menyebar kuesioner kepada sebagian besar masyarakat di UNIKA Soegijapranata. Hasil pengujian terhadap game Tolak Narkoba adalah pengguna memiliki sikap menerima terhadap penggunaan game (attitude) dan pengguna merasakan kemudahan dalam memainkan game tersebut.

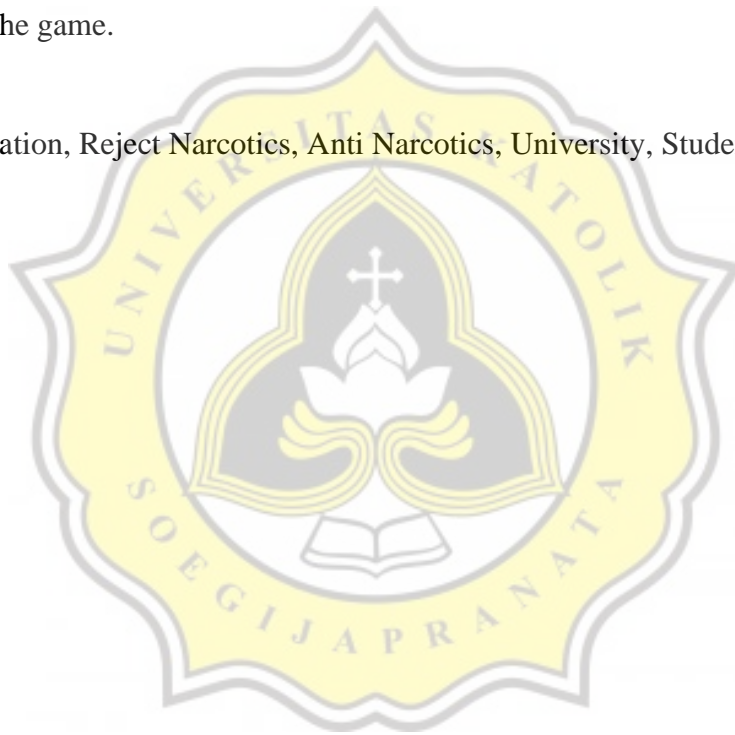
Kata kunci : Game, Edukasi, Tolak Narkoba, Anti Narkoba, Universitas, Mahasiswa



## ABSTRACT

In the development of technology, games are one of the choices for fun in various societies from children to adults. Until now, there are still very few educational games that support drug rejection. The purpose of this game is making a game which have genre hidden object, puzzle, and guess the picture so that the user accept game usage and ease to play Tolak Narkoba game. The method for conducting this research is the waterfall model. Can be given waterfall because the model is similar to waterfall in real. Then, continue to distributing questionnaires to most people in UNIKA Soegijapranata. The test results of the game Tolak Narkoba is the user has accepting attitude towards the use of the game (attitude) and the user feels the easy to operate during playing the game.

Keywords: Game, Education, Reject Narcotics, Anti Narcotics, University, Students





## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : Game Tolak Narkoba Mengedukasi Para Remaja  
Diajukan oleh : Eduardus Irwan Mulyono  
NIM : 14.N2.0001  
Tanggal disetujui : 24 Januari 2020  
Telah setuju oleh  
Pembimbing 1 : Albertus Dwiyoğa Widiatoro S.Kom., M.Kom.  
Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.  
Penguji 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.  
Penguji 2 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.  
Penguji 3 : Albertus Dwiyoğa Widiatoro S.Kom., M.Kom.  
Ketua Program Studi : Albertus Dwiyoğa Widiatoro S.Kom., M.Kom.  
Dekan : R. Setiawan Aji Nugroho S.T., MCompIT., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=14.N2.0001](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=14.N2.0001)

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK .....	4
ABSTRACT .....	6
DAFTAR ISI .....	7
BAB I PENDAHULUAN .....	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Masalah .....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
BAB IV DESAIN DAN IMPLEMENTASI.....	27
4.1 Perancangan Aplikasi Game.....	27
4.2 Implementasi Desain .....	28
4.2.1 Desain Judul Tolak Narkoba.....	28
4.2.2 Desain dan Layout Menu Utama .....	28
4.2.3 <i>Staging</i> Tampilan Menu Utama Game.....	29
1. Stage tetap menggunakan kombinasi background dan properti seperlunya. Misalnya meja, kursi, kardus, dan masih banyak lagi.....	29
4.2.4 Proses Pembuatan Game .....	29
4.3 Implementasi Sistem.....	59
4.3.1 Kebutuhan Sistem HP Minimal .....	59
BAB V PENGUJIAN GAME .....	60
5.1. Gambaran Responden Penelitian.....	60
5.2. Hasil.....	61
5.2.1. Karakteristik Responden .....	61
5.2.2 Umur Responden.....	61



5.2.3 Pendidikan Responden.....	62
5.2.4. PEOU, Attitude, PU, dan BI Responden .....	63
5.3. Corellation Analysis.....	64
KESIMPULAN .....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66

