

LAPORAN SKRIPSI
GAME “TOUR TRAVELING” PENGENALAN WISATA
RAJA AMPAT



ERNEST JUPITER RUMADAS
22.N1.0033

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023

LAPORAN SKRIPSI
GAME “TOUR TRAVELING” PENGENALAN WISATA
RAJA AMPAT

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer



ERNEST JUPITER RUMADAS

22.N1.0033

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ernest Jupiter Rumadas

NIM : 22.N1.0033

Prodgi / Konsentrasi : Sistem Informasi/Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Game “Tour Traveling” Pengenalan Wisata Raja Ampat tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan yang berlaku.

Semarang, 27 Januari 2023

Yang menyatakan,



Ernest Jupiter Rumadas

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : GAME "TOUR TRAVELING" PENGENALAN WISATA RAJA AMPAT
Diajukan oleh : ERNEST JUPITER RUMADAS
NIM : 22.N1.0033
Tanggal disetujui : 27 Januari 2023
Telah setuju oleh
Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Dr. Bernardinus Hamadi S.T., M.T.
Penguji 1 : Albertus Dwiwoga Widiatoro S.Kom., M.Kom.
Penguji 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Penguji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Dekan : Dr. Bernardinus Hamadi S.T., M.T.

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

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=22.N1.0033

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ernest Jupiter Rumadas
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Game “Tour Traveling” Pengelanaan Wisata Raja Ampat” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif 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, 27 Januari 2023

Yang menyatakan



Ernest Jupiter Rumadas

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur terhadap Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Game “Tour Traveling” Pengenalan Wisata Raja Ampat.”

Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir dari penulis dalam rangka menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak memperoleh bantuan berupa dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, telah menyertai dalam proses pembuatan game hingga penyusunan laporan skripsi.
2. Orang tua serta keluarga besar yang selalu mendampingi proses skripsi.
3. Bapak Bernardinus Harnadi selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Soegijapranata.
4. Erdhi Widyarto N., ST., MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing laporan tugas akhir serta program hingga selesai.
5. Bernardinus Harnadi, ST., MT., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing laporan tugas akhir serta program hingga selesai.

6. Rekan – rekan seangkatan dari sistem informasi, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moral maupun material demi kelancaran penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

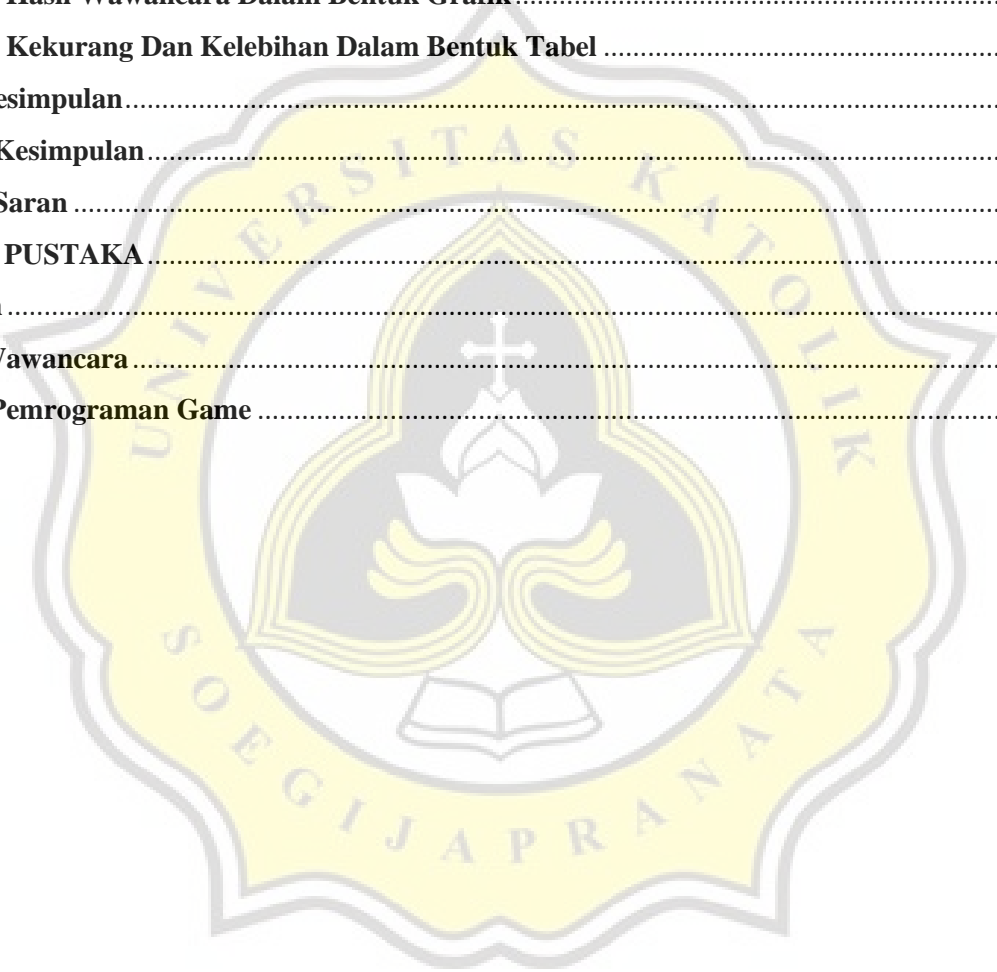
Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, untuk selanjutnya dapat dikembangkan lagi.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK	1
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
2.1 Rumusan Masalah	6
3.1 Tujuan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Sejarah Kepulauan Raja Ampat	7
2.2 Pengenalan Dan Pengertian Aplikasi Game Unity	10
2.3 Fitur Unity	11
2.4 Interface Dari Unity.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2 Subjek Penelitian	18
3.3 Lokasi Penelitian.....	19
3.5 Penjabaran Kerangka Pikiran.....	20
BAB IV METODE PENGEMBANGAN GAME.....	22
4.1 Konsep Dan Alur Permainan.....	22
4.2 Desain Game.....	23
4.2.1 Desain Tampilan <i>Game</i>	23
4.2.2 Instruksi	27
4.2.3 Tampilan Peta Dan Game level	27
4.2.4 Game	31
4.2.5 Skor Dan Waktu	32
4.2.6 Deskripsi Game	34

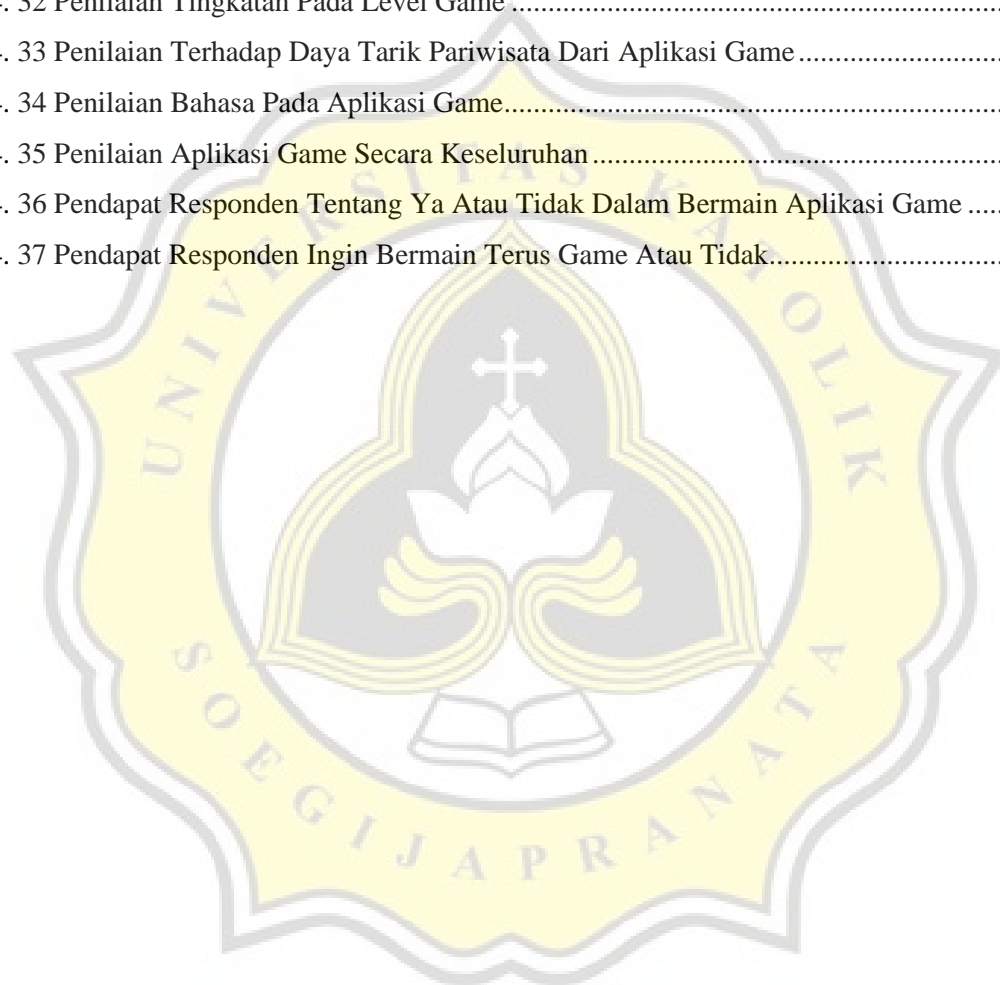
4.2.7	Game Over	35
4.2.8	Desain Karakter	35
4.3	Pembuatan Dan Pemrograman Game	37
4.3.1	Pemrograman C# Pada <i>Engine Unity 3D</i>	38
4.4	Pengujian Game	43
4.4.1	Hasil Wawancara Dan Data Responden Dalam Bentuk Grafik.....	43
4.4.2	Data Responden	44
4.4.3	Hasil Wawancara Dalam Bentuk Grafik.....	45
4.4.4	Kekurang Dan Kelebihan Dalam Bentuk Tabel	55
BAB V Kesimpulan.....		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....		57
Lampiran		59
Hasil Wawancara.....		59
Script Pemrograman Game		103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Interface Aplikasi Unity.....	13
Gambar 2.2 Tampilan Menu Scene Pada Aplikasi Unity	14
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Project.....	15
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Hierarchy	15
Gambar 2. 5 Tampilan Menu Inspector	16
Gambar 2. 6 Tampilan Menu View	16
Gambar 3. 1 Flowchart Metode Pengembangan Game	19
Gambar 3. 2 Penjabaran Kerangka Pikiran.....	21
Gambar 4. 1 Flowchart Game Play.....	22
Gambar 4.2 Deskripsi Singkat Tentang Pulau Raja Ampat	24
Gambar 4. 3 Halaman Utama Dengan Opsi Mulai Dan Keluar.....	24
Gambar 4. 4 Button Game	26
Gambar 4. 5 Pilih Karakter Untuk Memainkan Game.....	26
Gambar 4. 6 Instruksi.....	27
Gambar 4. 7 Peta Raja Ampat dan Pilihan level 1	28
Gambar 4. 8 Peta Raja Ampat dengan semua level sudah terbuka.....	29
Gambar 4. 9 Preview Pulau Batanta (level 1).....	30
Gambar 4. 10 Preview Pulau Missol (level 2)	30
Gambar 4. 11 Preview Pulau Wayag (level 3).....	31
Gambar 4. 12 Tampilan Game Pada Level 3	32
Gambar 4. 13 Tampilan Skor Dan Waktu.....	33
Gambar 4. 14 Player Sampai Garis Finish.....	33
Gambar 4. 15 Deskripsi Dan Informasi	34
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Game Over.....	35
Gambar 4. 17 Tampilan Karakter Cowok.....	36
Gambar 4. 18 Tampilan Karakter Cewek	36
Gambar 4. 19 Tampilan Koin	37
Gambar 4. 20 Tampilan Skor.....	37
Gambar 4. 21 Tampilan Waktu Ketika Game Dimainkan.....	37
Gambar 4. 22 Script Timer	38
Gambar 4. 23 Script Koin	39
Gambar 4. 24 Script Kunci Level	40

Gambar 4. 25 Script Kamera	40
Gambar 4. 26 Script Pilih Karakter.....	43
Gambar 4. 27 Data Responden	44
Gambar 4. 28 Pendapat Responden Awal Menggunakan Aplikasi Game.....	45
Gambar 4. 29 Ketertarikan Menggunakan Aplikasi Game	46
Gambar 4. 30 Memahami Aplikasi Game “tour traveling” pengenalan wisata Raja Ampat.....	47
Gambar 4. 31 Penilaian Terhadap Desain Aplikasi Game.....	48
Gambar 4. 32 Penilaian Tingkatan Pada Level Game	49
Gambar 4. 33 Penilaian Terhadap Daya Tarik Pariwisata Dari Aplikasi Game.....	50
Gambar 4. 34 Penilaian Bahasa Pada Aplikasi Game.....	51
Gambar 4. 35 Penilaian Aplikasi Game Secara Keseluruhan.....	52
Gambar 4. 36 Pendapat Responden Tentang Ya Atau Tidak Dalam Bermain Aplikasi Game	53
Gambar 4. 37 Pendapat Responden Ingin Bermain Terus Game Atau Tidak.....	54



ABSTRAK

Game merupakan permainan yang dimainkan pengguna atau *user* melalui interaksi antar muka melalui layar yang menampilkan gambar dan video. *Game* diciptakan menggunakan banyak aplikasi, salah satunya aplikasi *game Unity*. Adapun tujuan penelitian ini terdiri dari : Mengenalkan Pariwisata di Raja Ampat dengan menggunakan konsep *game*; Mengetahui cara menguji *game "Tour Traveling"* Pengenalan Wisata Raja Ampat. Metode penelitian ini di kembangkan menggunakan *game engine Unity*. *Unity* adalah *game engine* yang digunakan untuk membuat *game* dengan grafis 2D dan 3D. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Game* dengan *gameplay adventure* tema pariwisata dapat memberikan informasi tentang keindahan alam Pulau Raja Ampat, dan dapat menjadi daya Tarik pemain untuk mengunjungi Pulau Raja Ampat; Pengujian dengan metode wawancara dapat digunakan untuk mengetahui ketertarikan pengguna terhadap permainan "*Tour Traveling*"Pengenalan Wisata Raja Ampat". Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa bermain *game* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yang dimana dari hasilnya, kelebihan ada pada tampilan desain *game*, dan untuk kekurangan terletak pada alur permainan yang kurang tertantang, dan karakter *game* yang kaku.

Kata kunci : *Game traveling*, Raja Ampat, *unity*

ABSTRACT

A game is a game played by a user through interface interaction through a screen that displays images and videos. Games are created using many applications, one of which is the Unity game application. The objectives of this research consist of: Introducing Tourism in Raja Ampat by using the game concept; Knowing how to test the Raja Ampat Traveling Tour game. This research method was developed using the Unity game engine. Unity is a game engine used to create games with 2D and 3D graphics. The results of this study indicate that: Games with tourism theme adventure gameplay can provide information about the natural beauty of Raja Ampat Island, and can be an attraction for players to visit Raja Ampat Island; Testing with the interview method can be used to determine user interest in the game "Tour Traveling Raja Ampat". From the results of the interview it can be concluded that playing this game has advantages and disadvantages where from the results, the advantages are in the appearance of the game design, and for the shortcomings lie in the less challenging game flow, and the rigid game character.

Keywords: Game traveling, Raja Ampat, unity