

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN *GAME* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DENGAN MENGENALKAN BERBAGAI MENU YANG
TERSEDIA PADA “MIE MAGER”**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



NAMA: FILDZA SALSABILA

NIM: 18810150

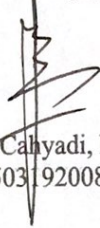
**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2021**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dengan Mengenalkan Berbagai Menu Yang Tersedia Pada Mie Mager
Penulis : Fildza Salsabila
NIM : 18810150
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain

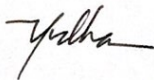
Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 5 November 2021

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Rudy Cahyadi, MT
NIP. 197503192008121002

Anggota 1



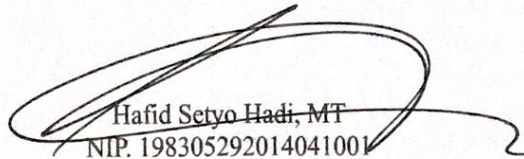
Yudha Pradana M.Pd
NIP. 198610212015041004

Anggota 2



Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP. 198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Hafid Setyo Hadi, MT
NIP. 198305292014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan game Berbasis Android Sebagai Media
Promosi Dengan Mengenalkan Berbagai Menu Yang Tersedia Pada
Mie Mager
Penulis : Fildza Salsabila
NIM : 18810150
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di di Jakarta, 5 November 2021

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Agung Budi Prasetyo, MT.
NIP. 197910032008121003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Agung Budi Prasetyo, MT
NIP. 197910032008121003

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fildza Salsabila
NIM : 18810150
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2018-2021
Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Pembuatan game Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dengan Mengenalkan Berbagai Menu Yang Tersedia Pada Mie Mager

adalah **original**, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari **plagiarisme**.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 5 November 2021

Yang menyatakan,



Fildza Salsabila
NIM: 18810150

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fildza Salsabila
NIM : 18810150
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2018-2021

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan game Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dengan Mengenalkan Berbagai Menu Yang Tersedia Pada Mie Mager, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 5 November 2021

Yang menyatakan,



Fildza Salsabila
NIM: 18810150

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan game Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dengan Mengenalkan Berbagai Menu Yang Tersedia Pada Mie Mager
Penulis : Fildza Salsabila
Pembimbing I : Sari Setyaning Tyas, M.Ti
Pembimbing II : Agung Budi Prasetyo, MT

MSME is an abbreviation of Micro, Small and Medium Enterprises, along with the development of modernization technology today it also affects various ways to create something, ranging from social media, websites, and can also use the media games. Mie Mager is one of the SMEs in the Setia Budi area, South Jakarta. Because Mie Mager is still a new MSME, the author helps in making promotional media in the form of games. The method used in this study using data collection techniques in the form of interviews, questionnaires, observations and literature studies. With an application trial percentage of 81%, it can be stated that this application is feasible to be used as a promotional media for Mie Mager. In this study, it is hoped that it can increase consumers towards MSME Mie Mager.

Keywords: Games, MSME, Media, Promotion, Mie Mager.

UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah, seiring dengan perkembangan teknologi modernisasi saat ini juga mempengaruhi berbagai berbagai cara untuk mempromosikan sesuatu, mulai dari media sosial, *website* dan bisa juga dengan menggunakan media *games*. Mie Mager merupakan salah satu dari UMKM di wilayah Setia budi, Jakarta Selatan. Karena Mie Mager masih terbilang UMKM baru, penulis membantu dalam membuat media promosi berupa *game*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa wawancara, kuesioner, observasi dan studi pustaka. Dengan persentase uji coba aplikasi sebesar 81% dapat dinyatakan bahwa aplikasi ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi Mie Mager. Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan konsumen terhadap UMKM Mie Mager.

Kata Kunci: Games, UMKM, Media, Promosi, Mie Mager.

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, kesabaran, serta nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor yang telah menyunting karya produk aplikasi *game* sebagai media promosi UMKM. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul **“Pembuatan *Game* Berbasis Android Sebagai Media Promosi Dengan Mengkenalkan Menu Yang Tersedia Pada Mie Mager”**

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, anugrah dan hidayah-Nya kepada penulis dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
3. Dr. Purnomo Ananto, M.M., Sebagai Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Benget Simamora, M.M., Sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
5. Hafid Setyohadi, MT. Sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis.
6. Pingki Indrianti, M.Ds., Sebagai Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
7. Agung Budi Prasetyo, MT. Sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia.
8. Sari Setyaning Tyas, M.Ti. Sebagai Dosen Pembimbing I.
9. Agung Budi Prasetyo, MT. Sebagai Dosen Pembimbing II.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu penulis selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Pemilik dan karyawan Mie Mager yang telah memberikan izin dan membantu penulis melakukan penelitian terkait.
12. Teman - teman seperjuangan Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu penulis selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Pemilik dan karyawan Mie Mager yang telah memberikan izin dan membantu penulis melakukan penelitian terkait.
12. Teman - teman seperjuangan Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapat dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.
14. Dan terakhir tidak lupa kepada *Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung*, dan *Jeon Jungkook* personil *Boygrouop* BTS yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam mengerjakan melalui musik musik mereka.

Penulis menyadari masih ada banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 5 November 2021

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa



Fildza Salsabila

NIM. 18810150

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR	1
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	2
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	3
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	4
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	5
ABSTRAK	6
PRAKATA	7
DAFTAR ISI	9
DAFTAR TABEL	12
DAFTAR GAMBAR	13
BAB I	
PENDAHULUAN	16
Latar Belakang	16
Identifikasi Masalah	17
Batasan Masalah	18
Rumusan Masalah	18
Tujuan Penulisan	18
Manfaat Penulisan	18
BAB II	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
Games	20
UMKM	21
Android	21
UML (Unified Modeling Language)	22
Use Case Diagram	22
Activity Diagram	23

Flowchart	24
BAB III	
METODOLOGI PELAKSANAAN	26
Data/Objek Penulisan	26
Teknik Pengumpulan Data	26
Wawancara	26
Observasi	27
Kuisisioner	27
Studi Pustaka	27
Ruang Lingkup	27
Peran Penulis	27
Kategori Karya	28
Ide kreatif	28
Deskripsi Karya	28
Langkah Kerja	29
Pra Produksi/Persiapan	31
Perancangan Sistem	31
Use Case Diagram	31
Activity Diagram	32
Flowchart	35
Perancangan Antarmuka Penggunaan (User Interface)	41
Produksi	49
Pasca Produksi	49
BAB IV	
PEMBAHASAN	51
Implementasi Aplikasi game Mie Mager	51
Tampilan Halaman Splash Screen	51
Tampilan Halaman Menu Utama	52
Tampilan Halaman Menu	52
Tampilan Halaman How To Play	53

Tampilan Halaman Play	54
Game Level 1	54
Game Level 2	54
Game Level 3	55
Tampilan Halaman Berhasil	55
Tampilan Halaman Gagal	56
Tampilan Halaman Info	57
Kebutuhan Perangkat	57
Perangkat Keras Yang Digunakan	57
Perangkat Lunak Yang Digunakan	58
Kebutuhan Sistem	59
Pengujian Aplikasi	63
BAB V	
PENUTUP	75
Simpulan	75
Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79
Lampiran 1. Surat Ijin Pengambilan data Untuk Tugas Akhir	79
Lampiran 2. Biodata Penulis	80
Lampiran 3. Transkrip Observasi Mie Mager	81
Lampiran 4. Storyboard Game	83