

**GAME EDUKASI SEJARAH BEKASI
DENGAN MENGGUNAKAN
*RPG MAKER VX ACE***

SKRIPSI

Oleh:

**AL-JAFFAR ISLAMIC FITRA SAKTI TRUNOJOYO
201710225315**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : *Game Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace*

Nama Mahasiswa : Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo

Nomor Pokok Mahasiswa : 201710225315

Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

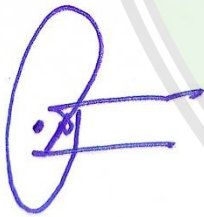
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Februari 2022

Bekasi, 17 Februari 2022

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Ir.Muhammad Khaerudin, M.Kom.

NIDN. 0413066604

Khairunnisa Fadhilla Ramdhania, S.Si., M.Si.

NIDN. 0328039201

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Game Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace*
Nama Mahasiswa : Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo
Nomor Pokok Mahasiswa : 201710225315
Program Studi / Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Februari 2017

Bekasi, 18 Februari 2022 Mengesahkan,

Ketua Tim Penguji : Ratna Salkiawati, S.T., M.kom.
NIDN : 0310038006

Penguji (I) : Mayadi, S.kom., M.Kom
NIDN : 0408087802

Penguji (II) : Ir. Muhammad Khaerudin, M.Kom.
NIDN : 0413066604

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Ahmad Fathurrozi, S.E., M.M.S.I
NIDN. 0327117402


Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., M.M.
NIDN. 0327036701



**UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA
RAYA FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

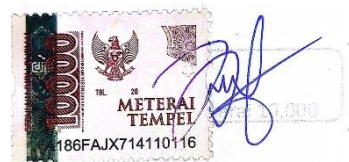
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo
NPM : 201710225315
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : *Game Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace*

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 16 Januari 2022



(Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo)

201710225315

ABSTRAK

Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti T. 201710225315. *Game* Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan *RPG Maker VX Ace*.

Dengan belajar sejarah tempat di mana kita tinggal dapat menambah rasa nasionalisme dan mampu mengetahui budaya dan tradisi masyarakat. Khususnya di Bekasi, masyarakat Bekasi kebanyakan tidak mengetahui tentang sejarah Bekasi dan kurangnya media pembelajaran sejarah Bekasi menjadikan masyarakat Bekasi tidak mengenal sejarahnya sendiri.

Penelitian ini ditujukan untuk edukasi masyarakat Bekasi di bidang sejarah agar masyarakat Bekasi lebih tahu tentang sejarah Bekasi dan menambah media pembelajaran di Bekasi. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan metode *waterfall* dengan pengerjaan yang linear sehingga meminimalisir kesalahan,

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *Game* tentang edukasi sejarah Bekasi sangat dibutuhkan untuk menambah wawasan masyarakat Bekasi dan menambah media pembelajaran sejarah Bekasi.

Kata kunci : *Game RPG*, Sejarah Bekasi, Edukasi



ABSTRACT

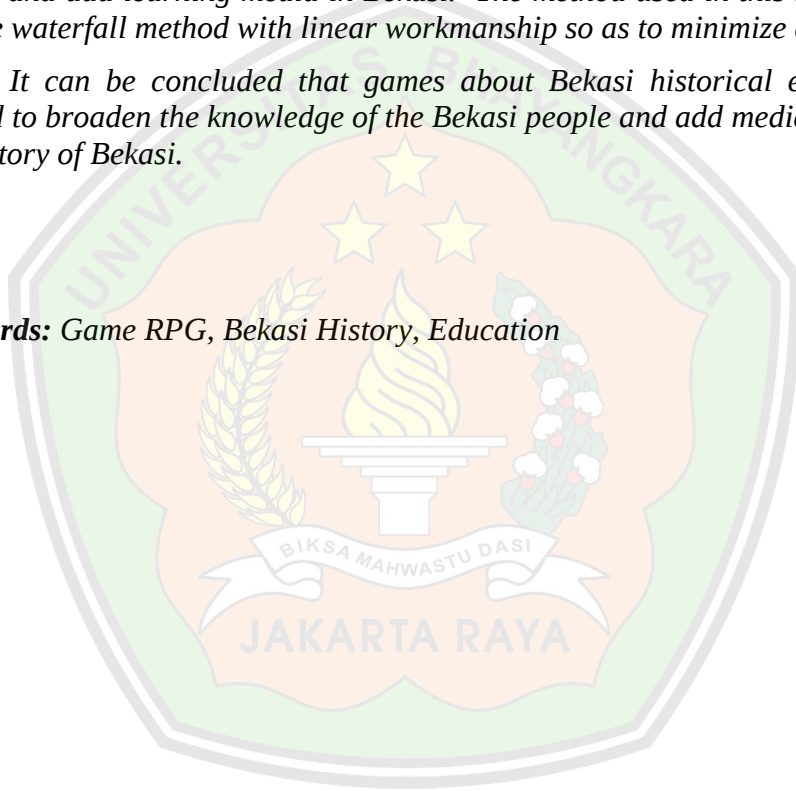
Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti T. 201710225315. Educational Game History of Bekasi using RPG Maker VX Ace.

By learning the history of the place where we live, we can add a sense of nationalism and be able to know the culture and traditions of the community. Especially in Bekasi, most of the people of Bekasi do not know about the history of Bekasi and the lack of learning media in Bekasi makes the people of Bekasi not know their own history.

This research is intended to provide education to the people of Bekasi in the field of history so that the Bekasi people know more about the history of Bekasi and add learning media in Bekasi. The method used in this research is to use the waterfall method with linear workmanship so as to minimize errors,

It can be concluded that games about Bekasi historical education are needed to broaden the knowledge of the Bekasi people and add media for learning the history of Bekasi.

Keywords: *Game RPG, Bekasi History, Education*



**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo
NPM : 201710225315
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non- Exclusive Royalty-Free Right)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Game Edukasi Sejarah Bekasi Dengan Menggunakan RPG Maker VX Ace”

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 17 Februari 2022

Yang Menyatakan

(Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti T)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat serta hidayat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan Judul “Pembuatan *Game* Edukasi Sejarah Bekasi dengan menggunakan RPG Maker VX Ace.” tidak lupa shalawat serta salam saya limpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menerangi dan membimbing kita umat manusia dari zaman jahil menuju zaman yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Terselesaikannya skripsi ini, tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak yang telah membantu, memberikan arahan, bimbingan serta motivasi sehingga dapat terselesaikannya laporan skripsi ini.

Saya mengucapkan Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. H. Bambang Karsono, Drs., S.H., M.M., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., M.M. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Fathurozzi, S.E., M.M.S.I. Selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Bapak Ir.Muhammad Khaerudin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Ibu Khairunnisa Fadhillah Ramdhania, S.Si., M.Si selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Kedua orang tua saya, Kakak, Adik, dan sanak saudara serta kerabat dekat yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, motivasi, dan dukungan baik moral serta material yang tiada henti sampai saat ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan baik dilihat dari segi penyajian data maupun

penulisannya. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penulisan selanjutnya yang lebih baik.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan semoga Tuhan YME selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Bekasi, 16 Febaruri 2022



(Al-Jaffar Islamic Fitra Sakti Trunojoyo)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Tempat dan Waktu Penelitian	4
1.8 Metode Penelitian.....	4
1.8.1 Perancangan	5
1.8.2 Desain.....	5
1.8.3 Implementasi	5
1.8.4. Pengujian.....	5

ix

1.8.5	Pemeliharaan	5
1.9	Metode Konsep Pengembangan Perangkat Lunak	6
1.10	Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Landasan Teori	10
2.3	Sejarah	10
2.3.1	Sejarah Bekasi	11
2.4	Game	13
2.4	Game Edukasi	15
2.5	RPG Maker VX Ace	16
2.6	Waterfall	17
2.7	Unified Model Language (UML)	18
2.7.1	Jenis-Jenis Diagram UML	18
2.8	BlackBox Testing	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian	26
3.2	Kerangka Penelitian	26
3.3	Permasalahan	28
3.4	Analisis Usulan Sistem	28
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	29
BAB IV PERANCANGAN		30
4.1	Perancangan	30
4.1.1	Perancangan Use Case Diagram	30
4.1.2	Activity Diagram	31

4.1.3	Class Diagram	35
4.1.4	Sequence Diagram	36
4.2	Pembuatan <i>Game</i>	37
4.3.1	Rancangan Pengujian	50
4.3.2	Implementasi Pengujian	51
4.4	Implementasi Sistem	52
BAB V PENUTUP		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
DAFTAR PUSTAKA		57



DAFTAR TABEL

2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Simbol Use Case Diagram	17
2.3 Simbol Activitiy Diagram	19
2.4 Simbol Sequence diagram	20
2.5 Simbol Class Diagra	22
4.1 Penjelasan Use Case Diagram	30
4.2 Rancangan Pengujian	43
4.3 Implementasi Pengujian	44



DAFTAR GAMBAR

1.1 Koresponden Sejarah	2
1.2 Koresponden Edukasi	2
2.1 Tahapan Metode <i>waterfall</i>	16
3.1 Kerangka Penelitian	25
3.4 <i>Flowchart</i> Sistem Usulan	27
4.1 <i>Use Case Diagram</i>	29
4.2 Diagram Activity Pemain	31
4.3 Diagram Activity Pembuat Game	34
4.4 Class Diagram	34
4.5 Diagram Sequence Pemain	36
4.6 Diagram Sequence Pembuat Game	37
4.7 Database	39
4.8 Tampilan Map Editor	39
4.9 Tampilan Term	40
4.10 Sistem Dasar Game	41
4.11 Item dalam Game	41
4.12 Tampilan Tileset	42
4.13 Tampilan Field	43
4.14 Tampilan pilihan Exterior	44
4.15 Tampilan Pilihan Interior	45
4.16 Tampilan Pembuatan Dungeon	45
4.17 Pemilihan Karakter dalam Game	46
4.18 Pemilihan Enemies dalam Game	40

4.19 Pemilihan Event dalam Game	47
4.20 Pilihan NPC pada RPG MAKER VX Ace	48
4.21 Pengisian dialog pada karakter	49
4.22 Menu Game	53
4.23 Tampilan awal game	53
4.24 Tampilan perjalanan misi game	53
4.25 Tampilan Saved Game	55
4.26 Tampilan continue game	55

