## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

***GAME* SEJARAH DAN TOKOH-TOKOH PENDIRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**


**Oleh:**

**NAMA : RIKO PRATAMA ASYURA**

**NIM : 10523270**


**Yogyakarta, 02 Desember 2016**

**Pembimbing,**



**Taufiq Hidayat, S.T, M.C.S**

# LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

***GAME* SEJARAH DAN TOKOH-TOKOH PENDIRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**NAMA : RIKO PRATAMA ASYURA**

**NIM : 10523270**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 02 Desember 2016

Tim Penguji,

Taufiq Hidayat, S.T, M.C.S _____

Ketua

Chandra Kusuma Dewa, S.Kom.,M.Cs. _____

Anggota I

Erika Ramadhani, ST.,M.Eng. _____

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

Hendrik, S.T., M.Eng.

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

## HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : RIKO PRATAMA ASYURA

NIM : 10523270

Tugas Akhir dengan judul :

*GAME* SEJARAH DAN TOKOH-TOKOH PENDIRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA BERBASIS ANDROID

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam tugas akhir adalah hasil karya saya sendiri dan beberapa komponen diambil dari internet dengan menyertakan sumber. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 Desember 2016




Riko Pratama Asyura

# HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa bersyukur tiada henti kupersembahkan kepada:

Allah SWT

Ayahanda Mistar Usman

Ibunda Elly Triana

Adik Dwi Gayatri

Dan yang selalu membuatku melakukan perjuangan:

Teman-teman seperjuangan

Frydkan S.P

Teman-teman kantor Fastnlow.net

## HALAMAN MOTTO

Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban, jika hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita juga beban, jika itu hanya angan-angan.

Manusia yang berguna tergantung dari pencapaian cita-citanya sejauh yang dia bisa. Gagal itu menyakitkan, tapi lebih buruk tidak pernah mencoba untuk sukses.

Jangan katakan tidak bisa jika belum pernah mencoba. Hanya malas yang akan tertawa.

# KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat yang selalu dilimpahkan kepada hambanya dan atas terselesaikannya penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul *Game* Sejarah dan Tokoh-tokoh Pendiri Universitas Islam Indonesia Berbasis Andoid. Laporan Tugas Akhir ini saya buat sebagai salah satu syarat memperoleh sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Terselesainya laporan ini tidak terlepas dari bimbingan semua pihak, penyusun telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir dari penyusunan laporan ini. Untuk itu penyusun menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan limpahan, berkah, rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penyusun.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membuat revolusi besar dalam kehidupan ini yaitu telah membuat dunia ini terang benderang dari kegelapan yang pernah ada sebelumnya.
3. Kedua orang tua tercinta, segenap keluarga yang selalu mendoakan dan memberi dukungan berupa moral maupun materil.
4. Adikku tercinta yang selalu memberikan dukungan dan masukan..
5. Bapak Dr. Ir. Harsoyo, M.Sc, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Dr. Imam Djati Widodo, M.Eng.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
7. Bapak Hendrik, S.T, M.Eng, Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Taufiq Hidayat, S.T, M.C.S, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
9. Teman-teman angkatan 2010 (Solitaire) yang memberikan banyak kenangan selama waktu perkuliahan.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukungdalam penyusunan tugas akhir ini.

Penyusun sangat menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun. Oleh karena itu jika terdapat banyak kesalahan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penyusun menerima kritik dan sarannya demi kebenaran dan kegunaan informasi yang penyusun berikan kelak.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan suatu manfaat yang sebesar-besarnya, baik bagi pribadi penyusun maupun bagi kita semua. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 02 Desember 2016

Riko Pratama Asyura

## TAKARIR

| | |
|---|---|
| *Back* | Kembali |
| *Error* | Kesalahan |
| *Frame by frame* | Pembuatan pergerakan gambar satu ke yang lain |
| *Game* | Permainan yang menggunakan media elektronik |
| *HIPO* | Metodologi yang dikembangkan dan didukung oleh IBM, sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan |
| *Home* | Halaman utama |
| *Input* | Media untuk memasukkan data untuk diolah guna menghasilkan informasi yang diperlukan |
| *Layer* | sebagai tempat objek |
| *Learnability* | Kemudahan kegunaan |
| *Memorability* | Kemampuan mengingat |
| *Next* | Selanjutnya |
| *Output* | Data yang telah diproses menjadi informasi yang dapat digunakan |
| *Review* | Ulasan atau tinjauan |
| *Satisfaction* | Kepuasan |
| *Scene* | Babak |
| *Smartphone* | Telepon pintar dengan berbagai fitur |
| *Storytelling* | Menceritakan cerita |
| *Tweened* | pembuatan animasi dengan menentukan dua keadaan objek awal dan akhir |
| *Tools* | Benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari |
| *Usabillity* | Kegunaan |
| *User* | Pengguna sebuah aplikasi |

| | |
|---|---|
| *Website* | Sekumpulan halaman informasi yang dijalankan melalui jalur internet |
| *Timeline* | Pengaturan durasi dari sejumlah *frame* pada *scene* |