

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur khadirat Allah SWT yang telah memberikan segala berkah dan karunia-Nya, memberikan kekuatan dan kesabaran serta mempermudah apa yang diinginkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir dengan judul **“PENERAPAN *MECHANICS DYNAMICS AESTHETICS FRAMEWORK* PADA *GAME* SIMULASI PEMBUATAN JAJANAN TRADISIONAL”**.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik bagi seluruh mahasiswa Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.

Penelitian dan penyusunan tugas akhir ini penulis banyak menerima bimbingan, arahan, motivasi serta dibantu oleh berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini, yakni kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. H. Aripin, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
2. Bapak Ir. Rianto., S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
3. Ibu Euis Nur Fitriani Dewi, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing TA yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi, dukungan mulai proses penyusunan TA hingga selesai tersusunnya laporan ini.

4. Ibu Irani Hoeronis, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing TA yang selalu memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dan dukungan mulai proses penyusunan TA hingga selesai tersusunnya laporan ini.
5. Bapak Ir. R. Reza El Akbar S.Si., M.T., M.Kom. selaku Wali Dosen yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam mengikuti perkuliahan di Universitas Siliwangi.
6. Seluruh Staf dan Dosen Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan serta do'a yang senantiasa menyertai penulis selama ini. Terimakasih atas segala pengorbanan, kerja keras, nasihat, do'a dan kasih sayang yang diberikan.
8. Saudara dan keluarga besar yang telah memberikan do'a, dukungan, baik moril maupun materil serta memberikan perhatian dan semangat yang besar dalam mendukung kegiatan yang penulis lakukan.
9. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan do'a, dukungan dan motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
10. Beberapa pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sadar dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, untuk itu dengan senang hati penulis akan menerima kritik dan saran untuk memperbaikinya, penulis akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Tasikmalaya, 30 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	i
PENGESAHAN PENGUJI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-4
1.3 Tujuan Penelitian.....	I-4
1.4 Batasan Masalah	I-4
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Landasan Teori	II-1
2.1.1 Game.....	II-1
2.1.2 Game Simulasi.....	II-2
2.1.3 Mechanics Dynamics Aesthetics Framework.....	II-3
2.1.4 Construct 2.....	II-5
2.2 Penelitian Terkait.....	II-6
BAB III METODE PENELITIAN	III-1
3.1 Studi Literatur.....	III-2
3.2 Perancangan.....	III-2
3.3 Implementasi	III-2
3.4 Pengujian	III-3
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Studi Literatur.....	IV-1

4.2	Perancangan.....	IV-1
4.2.1	Penerapan Mechanics Pada Game	IV-2
4.2.2	Penerapan Dynamics Pada Game	IV-3
4.2.3	Penerapan Aesthetics Pada game.....	IV-6
4.2.4	Analisis Kebutuhan Hardware dan Software.....	IV-7
4.2.5	Use Case Diagram	IV-8
4.2.6	Perancangan Game Menggunakan Construct 2.....	IV-9
4.3	Implemetasi	IV-21
4.3.1	Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras.....	IV-21
4.3.2	Tampilan Game.....	IV-21
4.4	Pengujian	IV-26
4.4.1	Pengujian Blackbox	IV-27
4.4.2	Rencana Pengujian.....	IV-27
4.4.3	Kasus dan Hasil Pengujian Blackbox	IV-28
4.4.4	Kesimpulan Pengujian BlackBox	IV-30
4.4.5	Pengujian Beta	IV-30
4.4.6	Kesimpulan Pengujian Beta.....	IV-34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		V-1
5.1	Kesimpulan.....	V-1
5.2	Saran	V-2

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keterkaitan Penelitian Sebelumnya	II-10
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer.....	IV-7
Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak Komputer.....	IV-8
Tabel 4. 3 Implementasi Kebutuhan Perangkat Keras	IV-21
Tabel 4. 4 Tampilan <i>Game</i>	IV-22
Tabel 4. 5 Rencana Pengujian <i>Game</i>	IV-27
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu <i>Home</i>	IV-28
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Utama.....	IV-28
Tabel 4. 8 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Main	IV-29
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Jajanan	IV-29
Tabel 4. 10 Pengujian <i>Blackbox</i> Menu Resep, Panduan dan Tombol Navigasi Tanda Seru	IV-30
Tabel 4. 11 Kriteria Skor <i>Likert</i>	IV-31
Tabel 4. 12 Pernyataan Kuesioner	IV-31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka MDA (Putra & Yasin, 2021)	II-3
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	III-1
Gambar 3. 2 Diagram Perancangan <i>Game</i> (Afrilia et al., 2019).....	III-2
Gambar 4. 1 Diagram Perancangan <i>Game</i> (Afrilia et al., 2019).....	IV-1
Gambar 4. 2 Logo <i>Game</i> (Sumber : www.freepik.com).....	IV-4
Gambar 4. 3 Karakter <i>Game</i> (Sumber : www.freepik.com)	IV-4
Gambar 4. 4 Jajanan Tradisional (Sumber : Dokumen Pribadi)	IV-5
Gambar 4. 5 Bahan Membuat Jajanan (Sumber : www.freepik.com)	IV-5
Gambar 4. 6 <i>Use Case</i> Diagram.....	IV-8
Gambar 4. 7 <i>Layout Home</i>	IV-9
Gambar 4. 8 <i>Event Sheet Home</i>	IV-10
Gambar 4. 9 <i>Layout</i> Utama	IV-11
Gambar 4. 10 <i>Event Sheet</i> Utama	IV-11
Gambar 4. 11 <i>Layout</i> Resep	IV-12
Gambar 4. 12 <i>Event Sheet</i> Resep	IV-13
Gambar 4. 13 <i>Layout</i> Panduan	IV-13
Gambar 4. 14 <i>Event Sheet</i> Panduan	IV-14
Gambar 4. 15 <i>Layout</i> Main	IV-15
Gambar 4. 16 <i>Event Sheet</i> Main.....	IV-15
Gambar 4. 17 <i>Layout</i> Kue Putu.....	IV-16
Gambar 4. 18 <i>Event Sheet</i> Kue Putu	IV-17
Gambar 4. 19 <i>Layout</i> Serabi	IV-17
Gambar 4. 20 <i>Event Sheet</i> Serabi.....	IV-18
Gambar 4. 21 <i>Layout</i> Bandros	IV-18
Gambar 4. 22 <i>Event Sheet</i> Bandros.....	IV-19
Gambar 4. 23 <i>Layout</i> Info <i>game</i>	IV-20
Gambar 4. 24 <i>Event Sheet</i> Info <i>Game</i>	IV-20
Gambar 4. 25 Rumus Skala Likert (Maryuliana et al., 2016)	IV-31