

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI GAME MENGETIK CEPAT SEBAGAI SARANA MELATIH KECEPATAN MENGETIK BERBASIS DEKSTOP

ANDI AHMAD RIAS RIDA
NIM. 219280103

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
31 Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Muh. Basri, ST., MT. (Ketua)

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Sekretaris)

Mughaffir Yunus, ST., MT. (Anggota)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

Mengetahui :

Ketua Program Studi
Teknik Informatika


Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680

Dekan
Fakultas Teknik


Muh. Basri, S.T., M.T.
NBM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Ahmad Rias Rida

Nim : 219280103

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Saran Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Parepare, 13 Agustus 2024

Penulis



ANDI AHMAD RIAS RIDA

NIM. 219280058

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Ilahi robbil 'alamiin. Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atasberkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “**Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Sarana Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop**”. serta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, kepada umatnya hingga akhir zaman, Amin.

Penulis tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan,bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kedua Orang Tua Ayahanda (Andi Asri) dan Ibunda (Rahmawati) atas jasa-jasanya, kesabaran, do‘a yang tidak pernah lelah, mendidik dan memberikan cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil hingga sekarang beserta para kakak, adik dan keluarga lainnya yang telah banyak memberikan

dorongan, semangat, kasih sayang dan bantuan yang berarti baik secara moral maupun material demi lancarnya penyusunan tugas akhir ini.

2. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom., Selaku Ketua Prodi Informatika dan selaku Dosen Penguji kedua yang telah membantu dan memberi masukan terhadap penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Basri, S.T., M.T., Selaku dosen Pembimbing pertama yang telah membantu membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah membantu membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Mugaffir Yunus, S.T., M.T., Selaku Dosen Penguji pertama yang telah membantu dan memberi masukan terhadap penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom., Selaku Dosen Penguji kedua yang telah membantu dan memberi masukan terhadap penyelesaian skripsi ini.
7. Para Dosen dan Staff Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare yang telah banyak membantu dan juga atas partisipasinya selama penulisan menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Parepare.
8. Nona pemilik NIM 219280058 yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu menemani penulis pada hari mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi dalam pengerjaan skripsi ini, memberikan dukungan. Terima kasih telah menjadi bagian dalam pengerjaan penyusunan penulis.
9. Seluruh teman-teman Jurusan Teknik Informatika angkatan 2019 atas kebersamaan dan bantuan yang berarti bagi penulis.

10. Semua pihak-pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya atas segala kebbaikannya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Nashrumminallah wafathun qarib.

Parepare, 7 Mei 2024

Penulis

Andi Ahmad Rias Rida
NIM. 219280103

ABSTRAK

ANDI AHMAD RIAS RIDA, *Aplikasi Game Mengetik Cepat Sebagai Sarana Melatih Kecepatan Mengetik Berbasis Desktop*. (dibimbing oleh Muhammad Basri dan Wahyuddin).

Penelitian ini di latar belakang oleh *Game*, *Game* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat banyak diminati oleh kalangan tua, muda dan anak, untuk memperoleh kesenangan dan mengisi waktu kejenuhan semata, namun game tercipta tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran untuk peningkatan mutu pendidikan. Seperti pada *Game Mengetik Cepat*, Kemampuan mengetik cepat merupakan salah satu keterampilan dasar untuk mempercepat pekerjaan . Jika mengetik dilakukan tanpa disertai dengan pengetahuan serta keterampilan, bisa jadi ketikan yang dihasilkan tidak memuaskan bahkan cenderung akan terjadi salah ketik. Keterampilan mengetik sepuluh jari sangat membantu dalam melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan komputer, misalnya penulis, programmer atau sekretaris. Sehingga tujuan dari latar belakang ini yaitu penulis ingin membuat aplikasi *Game Mengetik Cepat berbasis Desktop* dengan menggunakan Konsep gim yaitu “*Typing*” dimana musuh yang datang dapat dikalahkan dengan mengetikkan kalimat yang muncul. Genre *Game* jenis ini dipilih karena memiliki kontribusi cukup besar untuk membantu seseorang agar terbiasa mengetik tanpa harus benar-benar belajar secara serius. *Platform game* ini kelak dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*).

Kata Kunci : *Game*, Mengetik Cepat, *Desktop*.

ABSTRACT

ANDI AHMAD RIAS RIDA, *Fast Typing Game Application as a Means to Train Typing Speed Based on Desktop. (guided by Muhammad Basri and Wahyuddin).*

This research is motivated by the popularity of gaming, which is widely embraced by people of all ages as a source of entertainment and to pass the time. However, games are not only created for entertainment purposes; they can also be utilized as educational tools to enhance the quality of education. For instance, in the case of Fast Typing Game, the ability to type quickly is a fundamental skill that accelerates work processes. If typing is done without knowledge and skill, the resulting keystrokes may be unsatisfactory or even prone to errors. The ten-finger typing skill is particularly helpful in computer-related tasks, such as writing, programming, or secretarial work. Therefore, the aim of this background is for the author to develop a Desktop-based Fast Typing Game application using the concept of "Typing" as the game mechanism, where enemies can be defeated by typing the displayed sentences. This genre of game was chosen because it significantly contributes to helping individuals become accustomed to typing without the need for serious formal learning. The game platform will ultimately be playable on a PC (Personal Computer).

Keywords : Game, Fast Typing, Desktop.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Batasan Masalah	3
E. Manfaat Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	5

B.	Game	6
C.	Pengertian Mengetik	12
D.	<i>Adobe Animate</i>	15
E.	UML (Unified Modeling Language)	20
F.	Kerangka Pikir	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
A.	Jenis Penelitian	26
B.	Waktu Penelitian	26
C.	Teknik Pengumpulan Data	26
D.	Alat dan Bahan Penelitian	27
E.	Tahapan Penelitian	27
F.	Desain Sistem	29
BAB IV HASIL PENELITIAN		41
A.	Analisis Aliran Data dengan UML	41
B.	Pembuatan Aplikasi	54
C.	Deskripsi Aplikasi	60
D.	Implementasi	77
E.	Pengujian Sistem	78
BAB V PENUTUP		86
A.	Kesimpulan	86

B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Workspace Adobe Animate	16
Gambar 3. 1 Sistem yang berjalan	29
Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan	30
Gambar 3. 3 Tampilan Awal	30
Gambar 3. 4 Tampilan Level	31
Gambar 3. 5 Tampilan Level 1	32
Gambar 3. 6 Tampilan Level 2	33
Gambar 3. 7 Tampilan Level 3	34
Gambar 3. 8 Tampilan Level 4	35
Gambar 3. 9 Tampilan Level 5	36
Gambar 3. 10 Tampilan Menu Pause	37
Gambar 3. 11 Tampilan Level Selanjutnya	38
Gambar 3. 12 Tampilan GameOver	38
Gambar 3. 13 Tampilan The End	39
Gambar 3. 14 Tampilan Bantuan	39
Gambar 3. 15 Tampilan Keluar	40
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	41
Gambar 4. 2 Activity Diagram Tampilan Awal	43
Gambar 4. 3 Activity Diagram Tampilan Menu Mulai	43
Gambar 4. 4 Activity Diagram Tampilan Menu Pengaturan	44
Gambar 4. 5 Activity Diagram Tampilan Menu Mudah	45

Gambar 4. 6 Activity Diagram Tampilan Menu Sulit	46
Gambar 4. 7 Activity Diagram Tampilan Menu Menang	47
Gambar 4. 8 Activity Diagram Tampilan Menu Kalah	48
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Awal	49
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Mulai	50
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Pengaturan	50
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Menu Mudah	51
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Menu Sulit	52
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Menu Menang	52
Gambar 4. 15 <i>Sequence Diagram</i> Tampilan Menu Kalah	53
Gambar 4. 16 Tampilan <i>Sprite</i>	60
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Import Sprite</i>	61
Gambar 4. 19 Tampilan Awal Aplikasi	61
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Pengaturan	62
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Tingkat Kesulitan	63
Gambar 4. 22 Tampilan Level 1 Mudah	64
Gambar 4. 23 Tampilan Level 2 Mudah	65
Gambar 4. 24 Tampilan Level 3 Mudah	66
Gambar 4. 25 Tampilan Level 4 Mudah	67
Gambar 4. 26 Tampilan Level 5 Mudah	69
Gambar 4. 27 Tampilan Level 1 Sulit	70
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Level 2</i> Sulit	71
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Level 3</i> Sulit	72

Gambar 4. 30 Tampilan <i>Level 4</i> Sulit	73
Gambar 4. 31 Tampilan <i>Level 5</i> Sulit	74
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Menu Kalah</i>	75
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Menu Menang</i>	76
Gambar 4. 34 <i>Flowchart</i> Aplikasi	83
Gambar 4. 35 <i>Flowgraph</i> Aplikasi	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	21
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol Class Diagram	22
Tabel 2. 3 Sequence Diagram	23
Tabel 2. 4 State Chart Diagram	23
Tabel 2. 5 Simbol-Simbol Activity Diagram	24
Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Use Case</i>	42
Tabel 4. 2 Definisi <i>Use Case</i>	42
Tabel 4. 3 Kebutuhan Perangkat Keras	77
Tabel 4. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak	77
Tabel 4. 5 Pengujian Menu Utama	78
Tabel 4. 6 Pengujian Menu Tingkat Kesulitan	79
Tabel 4. 7 Pengujian Menu Pengaturan	79
Tabel 4. 8 Pengujian Level 1	80
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Gameplay</i>	80
Tabel 4. 10 Pengujian <i>Game Over</i>	81
Tabel 4. 11 Pengujian Menang	81