



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN DEVIPOCHI**  
**BERBASIS ANDROID**



Nama : Jason Kelvin Japutra  
NIM : 11110110033  
Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Program Studi : Teknik Informatika

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2015**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA MAGANG**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN DEVIPOCHI**  
**BERBASIS ANDROID**

Oleh

Nama : Jason Kelvin Japutra

NIM : 11110110033

Fakultas : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Program Studi : Teknik Informatika

Tangerang, 30 Januari 2015

Pembimbing

Penguji

Dennis Gunawan, S.Kom.,M.Sc.

Seng Hansun, S.Si., M.Cs.

UMN  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Maria Irmina Prasetiyowati, S.Kom., M.T.

## **Lembar Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat Dalam Penyusunan Laporan Kerja Magang**

Dengan ini saya:

Nama : Jason Kelvin Japutra

NIM : 11110110033

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang:

Nama Perusahaan : Universitas Tokyo Denki

Divisi : Laboratorium Software Engineering

Alamat : 2-1200 Muzai Gakuendai, Inzai, Chiba 270  
- 1382, Jepang

Periode Magang : 04 September 2014 – 19 Desember 2014

Pembimbing Lapangan : Prof. Osamu Shigo

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang saya tempuh.

Tangerang, 30 Januari 2015

Jason Kelvin Japutra

## ABSTRAK

Pada sebuah aplikasi *game*, tampilan dan navigasi merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah *user interface* dimana tampilan ini adalah tampilan yang dilihat oleh pengguna ketika memainkan *game* tersebut. Hal berikutnya yang tidak kalah pentingnya adalah navigasi pada *game*, karena tanpa adanya navigasi yang jelas, maka *user* tidak akan mengerti bagaimana alur dari *game* tersebut. Pada kerja magang ini, dikembangkan *user interface* yang terdiri dari *title screen design* dan *button design*, modul *page transition*, dan juga dilakukan implementasi musik latar belakang dari *game* DeviPochi. Pengembangan *game* ini dilakukan dengan menggunakan IDE Eclipse ADT versi 4.2 yang sudah memiliki Android SDK. *Testing* aplikasi dilakukan pada perangkat *smartphone* yang berbasis Android dan pada Android Virtual Emulator yang telah disediakan oleh IDE. Untuk menampilkan bagian yang sudah dikembangkan, dibuatlah sebuah *prototype version* dari aplikasi yang dikembangkan dan aplikasi tersebut telah memiliki *user interface* dan modul *page transition* yang telah terimplementasi dengan benar. Pengimplementasian dari musik latar belakang juga sudah berjalan dengan benar.

Kata kunci: *Background Music, DeviPochi, Idle Game, Page Transition, User Interface*



UMN

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini. Tujuan dibuatnya laporan magang ini adalah untuk membuat pembaca menjadi lebih mengerti tentang bagaimana cara membuat *user interface*, cara perpindahan halaman dan bagaimana cara memasang latar belakang musik pada *game* di Android.

Penulis paham bahwa tanpa bantuan dari banyak pihak, penulis tidak mungkin dapat menyelesaikan masa magang dan juga laporan ini dengan baik. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Osamu Shigo sebagai kepala laboratorium Teknik Informatika di Tokyo Denki University yang telah memberikan banyak sekali bimbingan kepada penulis selama masa magang di Tokyo Denki University.
2. Prof. Muliawati Siswanto yang telah membantu penulis sehingga dapat melaksanakan magang di Tokyo Denki University yang terletak di Jepang.
3. Ibu Maria Irminda Prasetyowati, S.Kom., M. T. selaku kepala program studi Teknik Informatika di Universitas Multimedia Nusantara karena telah mendukung penulis dalam pelaksanaan magang.

4. Bapak Shizuga selaku asisten dari Prof. Shigo yang selalu membantu dan juga mengawasi jalannya penelitian sehingga, penelitiannya berjalan dengan lancar.
5. Rekan kerja di Tokyo Denki University yang juga telah membantu penulis selama proses magang dan juga membantu dalam pembuatan program.
6. Ivan Prakasa dan Andre Rusli selaku senior dan pembimbing selama berjalannya magang.
7. Keluarga, khususnya Ayah, Ibu, dan paman yang selalu memberikan motivasi dan doa selagi penulis berada di Jepang.
8. Teman-teman di Indonesia dan di Jepang yang juga telah memberikan dukungan selama pelaksanaan magang di Jepang.

Akhir kata, penulis meminta maaf bila terdapat banyak kesalahan dalam pembuatan laporan magang ini. Laporan magang ini dibuat dengan harapan untuk memberikan informasi yang lengkap kepada pembaca, juga agar pembaca dapat menggunakannya. Penulis berharap laporan magang ini dapat digunakan untuk penelitian atau pengembangan aplikasi berikutnya di masa depan.

Tangerang, 30 Januari 2015

Jason Kelvin Japutra

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	4
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM UNIVERSITAS .....	6
2.1 Sejarah Singkat Universitas .....	6
2.2 Struktur Organisasi Universitas .....	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....	11
3.1 Posisi dan Koordinasi .....	11
3.2 Tugas yang Dilakukan .....	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	12
3.3.1 Proses Pelaksanaan .....	12
3.3.2 Proses Perancangan.....	14
3.3.3 Proses Implementasi .....	18
3.3.4 Kendala yang Ditemukan.....	23
3.3.5 Solusi dari Kendala yang Ditemukan.....	24
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....	26
4.1 Kesimpulan.....	26
4.2 Saran .....	27
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN .....	30



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Tokyo Denki University.....	7
Tabel 2.1 Perkembangan Tokyo Denki University (Lanjutan).....	8
Tabel 2.2 Peneliti di Tokyo Denki University .....	9
Tabel 3.1 Pembagian Tugas Kelompok .....	12
Tabel 3.2 Proses Kerja Magang Mingguan.....	13



UMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Struktur Laboratorium Software Engineering.....	10
Gambar 3.1 Rancangan Desain <i>Title Screen</i> .....	15
Gambar 3.2 Rancangan Desain <i>Main Screen</i> .....	16
Gambar 3.3 <i>State Diagram</i> dari modul <i>page transition</i> .....	17
Gambar 3.4 Tampilan <i>Title Screen</i> .....	19
Gambar 3.5 Tampilan <i>Main Screen</i> .....	20
Gambar 3.6 Tampilan <i>Invade Screen</i> .....	21
Gambar 3.7 Layar Konfirmasi Menuju <i>Battle Screen</i> .....	22



UMN