



## **LAPORAN PROYEK AKHIR**

### **PRO EVOLUTION SOCCER 2015 UNOFFICIAL PATCHES**

Disusun Oleh:

NAMA : TRIYONO  
NIM : 12.3.00054  
PROGRAM PENDIDIKAN : TEKNIK INFORMATIKA  
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA III

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**SINAR NUSANTARA**

**SURAKARTA**

**2016**

## **PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR**

Nama Pelaksana Proyek Akhir : Triyono  
Nomor Induk Mahasiswa : 12.3.00054  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Pendidikan : Diploma III  
Judul Proyek Akhir : Pro Evolution Soccer 2015 Unofficial  
Patches  
Dosen Pembimbing : Teguh Susyanto, S.Kom, M.Cs

Surakarta, Maret 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

**(Teguh Susyanto, S.Kom, M.Cs)**

Mengetahui,

Ketua STMIK Sinar Nusantara

**(Kumaratih Sandradewi, S.P, M.Kom)**

## **PENGESAHAN**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK SINAR NUSANTARA**

**SURAT PERNYATAAN PENULIS**

JUDUL : Pro Evolution Soccer 2015 Unofficial Patches  
NAMA : Triyono  
NIM : 12.3.00054

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Proyek Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain mengklaim bahwa Proyek Akhir ini sebagai karyanya yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Ahli Madya Komputer saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Surakarta,     Maret 2016

Triyono

Penulis

**MOTTO**

HIDUP MULIA ATAU MATI SYAHID

Triyono

## **PERSEMBAHAN**

Laporan Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Ucapan syukur alhamdulillah kepada Allah S.W.T.
2. Untuk STMIK Sinar Nusantara Surakarta yang selama ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu.
3. Untuk Ibu Kumaratih Sandradewi, S.P., M.Kom. selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara Surakarta beserta Staf dan karyawan.
4. Untuk Bapak Teguh Susyanto, S.Kom. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan kepada penulis.
5. Untuk kedua orang tuaku yang memerikan segala dukungan selama kuliah.
6. Untuk orang-orang satu kampus yang telah memberi semangat kepada penulis tanpa mereka tahu dan sadari untuk selama-lamanya.
7. Untuk mahasiswi yang pernah penulis sukai di kampus biru. Nuh Fitasari, Sofia F. R., Akta Dwi Bekti T. F. A., Kurnia M., Do H. R. dan Wulandari.
8. Pembaca yang budiman.

## **RINGKASAN**

Laporan Proyek Akhir ini dengan judul Pro Evolution Soccer 2015 Unofficial Patches disusun berdasarkan penelitian dan analisa yang dilakukan pada tanggal 8 April 2015 sampai 20 Januari 2016.

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah Aplikasi Patch Pro Evolution Soccer 2015.

Langkah yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah dengan mengumpulkan informasi melalui berselancar di internet dan penelitian secara langsung pada permainan Pro Evolution Soccer 2015. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi patch ini adalah PES File Explorer 2014, Adobe Photoshop, PES 2015 Kit Studio, Kit Manager PES2015, PES Next-Gen Editor 2015, Julian Cames DpFileList Editor, CRI Packed File Maker, Smart Install Maker dan Borland Delphi 7.0.

Hasil Proyek Akhir ini dapat diunduh dan digunakan oleh semua orang secara gratis dan bebas. Hasil Proyek Akhir ini dapat mengubah beberapa konten Pro Evolution Soccer 2015 setelah dipasang. Konten yang diubah adalah nama dan logo tim/klub yang belum berlisensi, nama dan liga/kompetisi yang belum berlisensi, serta kostum tim atau klub yang belum berlisensi.

## **SUMMARY**

The Final Project Report with the title Pro Evolution Soccer 2015 Unofficial Patches compiled based on research and analysis conducted on April 8, 2015 until January 20, 2016.

The purpose of the final project is to make a patch application Pro Evolution Soccer 2015.

Steps used to complete the final project is to gather information through the internet surfing and research directly on the game Pro Evolution Soccer 2015. The software used to create this patch applications is the PES File Explorer 2014, Adobe Photoshop, PES 2015 Kit Studio, Kit Manager PES2015, PES Next- gen Editor 2015, Julian comes DpFileList Editor, CRI Packed File Maker, Smart Install Maker and Borland Delphi 7. 0.

This Final Project result can be downloaded and used by everyone for free and free. This Final Project result can change some content Pro Evolution Soccer 2015 after installed. The content changed is the name and team logo/club logo that have not licensed, the name and the league/competition that have not licensed, as well as costume team or club that have not licensed.



## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini dengan judul “Pro Evolution Soccer 2015 Unofficial Patches”.

Laporan Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu kewajiban yang dimaksudkan untuk melengkapi syarat dalam menyelesaikan program pendidikan Diploma III pada STMIK Sinar Nusantara Surakarta.

Penyusunan Laporan Proyek Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Kumaratih Sandradewi, S.P, M.Kom, selaku Ketua STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
2. Bapak Teguh Susyanto S.Kom., selaku pembimbing dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir ini.
3. Dosen yang telah memberikan ilmu teori dan praktik selama masa perkuliahan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
4. Staf karyawan dan karyawan kampus STMIK Sinar Nusantara Surakarta.
5. Orang tua tercinta, yang telah memberikan semangat dan doa untuk menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini.
6. Teman-teman satu kelas maupun kelas lainnya yang selama ini telah memberikan bantuan selama masa-masa kuliah.

7. Teman-teman semua jurusan angkatan tahun 2012 dan 2013. Terima kasih kebersamaannya selama ini.
8. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Proyek akhir ini masih ada kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Hal ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, semoga Laporan Proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca yang budiman.

Surakarta, Maret 2016

(Triyono)

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN LAPORAN PROYEK AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN PENULIS .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
RINGKASAN .....	vii
SUMMARY .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
HALAMAN GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Pembatasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Proyek Akhir .....	3
1.5. Manfaat Proyek Akhir .....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	6

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Patch.....	9
2.1.1. Jenis Patch .....	10
2.1.2. Patch untuk Video Game .....	10
2.1.3. Unofficial Patches (Patch Tidak Resmi).....	11
2.1.3.1. Jenis .....	12
2.1.3.2. Metode .....	12
2.1.3.3. Penerimaan .....	13
2.2. Pro Evolution Soccer.....	14
2.2.1. Pro Evolution Soccer 2.....	15
2.2.2. Pro Evolution Soccer 3.....	16
2.2.3. Pro Evolution Soccer 4.....	18
2.2.4. Pro Evolution Soccer 5.....	20
2.2.5. Pro Evolution Soccer 6.....	21
2.2.6. Pro Evolution Soccer 2008.....	23
2.2.7. Pro Evolution Soccer 2009.....	24
2.2.8. Pro Evolution Soccer 2010.....	25
2.2.9. Pro Evolution Soccer 2011.....	26
2.2.10. Pro Evolution Soccer 2012.....	27
2.2.11. Pro Evolution Soccer 2013.....	28
2.2.12. Pro Evolution Soccer 2014.....	28
2.2.13. Pro Evolution Soccer 2015.....	29
2.2.13.1. Fox Engine .....	29

2.3. Delphi 7 .....	30
2.4. Adobe Photoshop .....	31

### **BAB III TINJAUAN MASALAH**

3.1. Sejarah Pro Evolution Soccer.....	33
3.2. Konten Pro Evolution Soccer 2015 .....	40
3.3. Tim dan Kompetisi.....	42
3.4. Kekurangan Pro Evolution Soccer 2015 .....	44
3.5. Tujuan Pemakaian Patch .....	47
3.6. Kelebihan Dan Kekurangan Patch .....	47
3.7. Cara Kerja Patch.....	48

### **BAB IV HASIL ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN**

4.1. Persiapan pembuatan.....	49
4.1.1. Perangkat lunak pendukung.....	49
4.2. Story board .....	50
4.2.1. Story Board Konfigurasi Umum Permainan .....	51
4.2.2. Story Board Konfigurasi Pemuatan Mod .....	51
4.2.3. Story Board Mod Kostum/Kit .....	52
4.2.3.1. Berkas Konfigurasi Kostum/Kit.....	53
4.2.3.2. Berkas Gambar Kostum/Kit .....	55
4.2.4. Story Board Mod Logo Klub, Liga dan Kompetisi.....	60
4.2.4.1. Story Board Mod Liga dan Kompetisi .....	60

4.2.4.2. Story Board Mod Klub .....	62
4.2.5. Story Board Mod Warna .....	72
4.2.6. Story Board Antar Muka Aplikasi Utama .....	72
4.3. Pembuatan Mod .....	74
4.3.1. Penggantian Nama Klub .....	74
4.3.2. Penggantian Liga dan Kompetisi .....	75
4.3.3. Penggantian Gambar Klub, Liga dan Kompetisi .....	76
4.3.4. Penggantian Kostum .....	77
4.3.5. Pengemasan Mod .....	78
4.3.6. Pembuatan Program .....	79
4.3.7. Pembuatan Installer .....	79
4.4. Implementasi .....	80
4.4.1. Tampilan Nama dan Logo Klub/Tim .....	80
4.4.2. Tampilan Kostum/Kit .....	81
4.4.3. Tampilan Nama dan Logo Liga/Kompetisi .....	83
4.5. Pengujian Perangkat Lunak (Testing) .....	84
4.6. Pendistribusian .....	87

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	88
5.2. Saran .....	88

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
-----------------------------	-----------

## HALAMAN GAMBAR

Gambar 4.1 Tim yang menggunakan <i>fake name</i> .....	74
Gambar 4.2 Kompetisi/cup yang menggunakan <i>fake name</i> .....	75
Gambar 4.3 Gambar hasil dari mengekstrak <i>database</i> bawaan permainan .....	76
Gambar 4.4 Klub yang menggunakan <i>fake kit</i> .....	77
Gambar 4.5 Daftar berkas <i>mod</i> ketika akan di kemas.....	78
Gambar 4.6 Antarmuka aplikasi <i>patch</i> .....	79
Gambar 4.7 Nama dan logo klub/tim sebelum di <i>patch</i> .....	80
Gambar 4.8 Nama dan logo klub/tim setelah di <i>patch</i> .....	81
Gambar 4.9 Kostum Chelsea sebelum di <i>patch</i> .....	82
Gambar 4.10 Kostum Chelsea sesudah di <i>patch</i> .....	82
Gambar 4.11 Nama dan logo kompetisi sebelum di <i>patch</i> .....	83
Gambar 4.12 Nama dan logo kompetisi sesudah di <i>patch</i> .....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Konfigurasi Umum Permainan .....	51
Tabel 4.2 Konfigurasi Pemuatan <i>Mod</i> .....	52
Tabel 4.3 Konfigurasi Kostum/Kit.....	54
Tabel 4.4 Berkas Gambar Kostum/Kit.....	55
Tabel 4.5 <i>Mod</i> Logo Liga dan Kompetisi .....	61
Tabel 4.6 <i>Mod</i> Logo Klub.....	62
Tabel 4.7 <i>Mod</i> Warna.....	72
Tabel 4.8 Berkas Aplikasi <i>Patch</i> .....	73
Tabel 4.9 Hasil Pengujian Perangkat Lunak .....	85

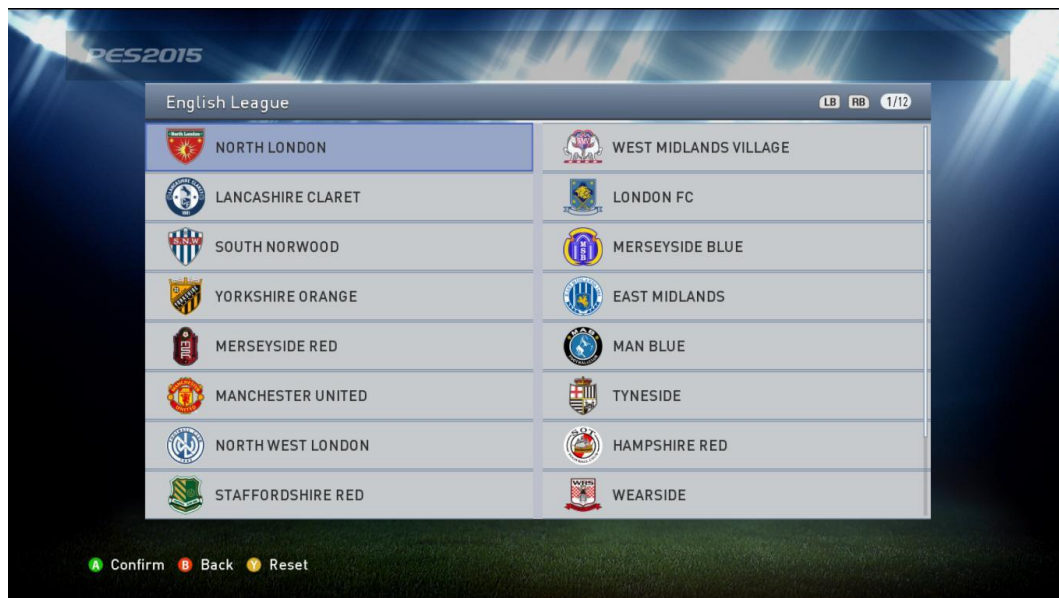


## 4.4. Implementasi

### 4.4.1. Tampilan Nama dan Logo Klub/Tim

Pada Gambar 2.1 terdapat tampilan 18 klub dari *Premier League* yang nama dan logonya masih memakai pengaturan dan gambar bawaan dari permainan dalam kondisi *patch* belum diimplementasikan ke dalam permainan.

Pada Gambar 2.2 tampilan dari 18 klub Premier League sudah berubah ketika *patch* diimplementasikan ke dalam permainan. Misalkan klub yang tadinya bernama “NORTH LONDON” berubah menjadi “ARSENAL F. C.” dan diikuti juga dengan perubahan pada gambar logo klub.



Gambar 4.7 Nama dan logo klub/tim sebelum di patch

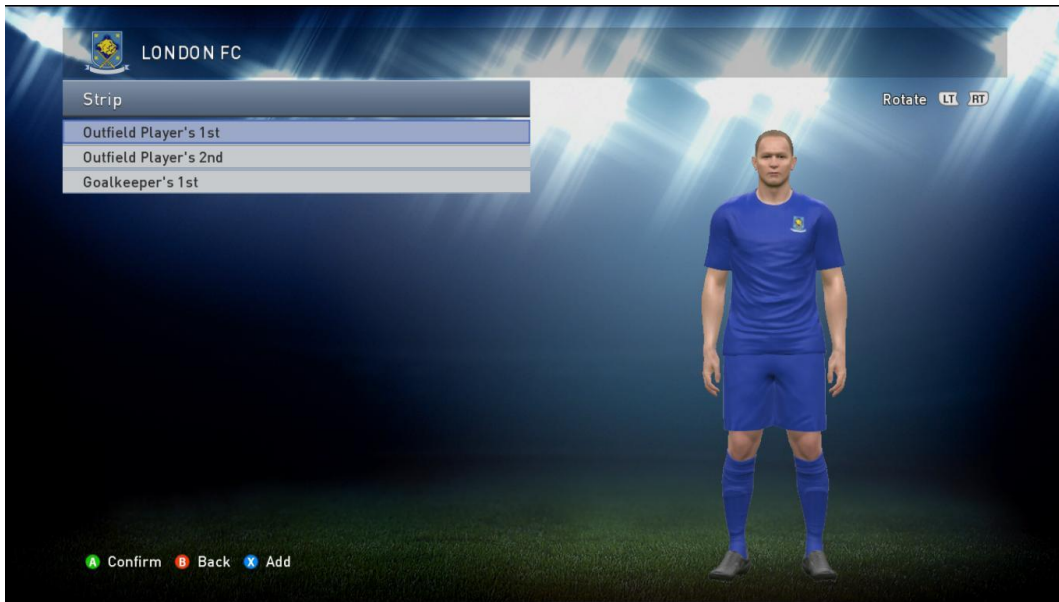


Gambar 4.8 Nama dan logo klub/tim setelah di patch

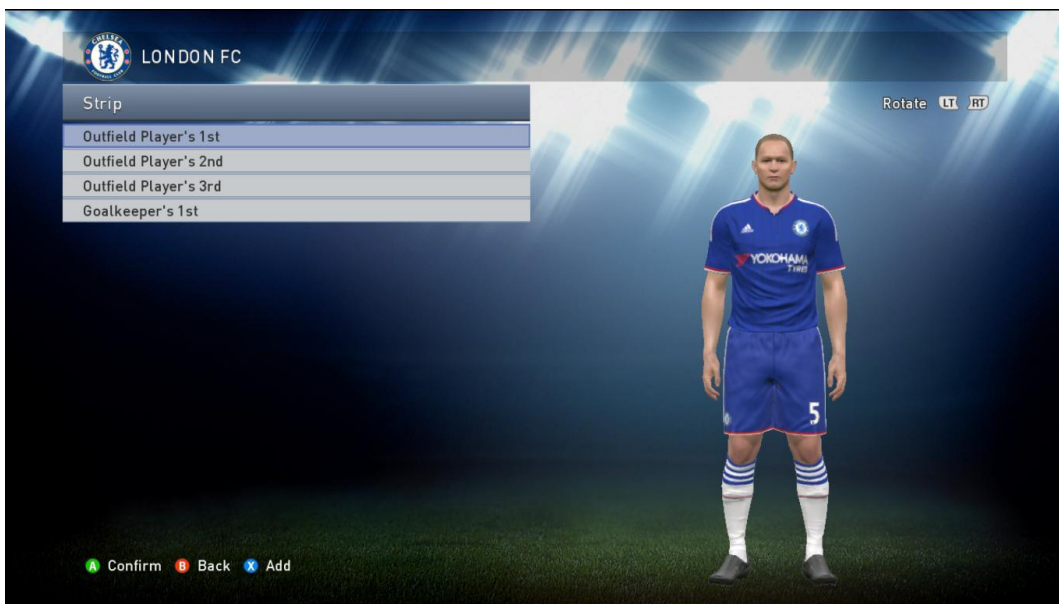
#### 4.4.2. Tampilan Kostum/Kit

Pada Gambar 2.3 terdapat tampilan dari klub LONDON FC ketika masih memakai pengaturan dan gambar kostum bawaan dari permainan dalam keadaan *patch* belum diimplementasikan ke dalam permainan.

Pada Gambar 2.4 tampilan kostum dari klub LONDON FC sudah berubah ketika *patch* diimplementasikan ke dalam permainan. Tidak hanya gambar kostum yang berubah, tetapi model dan pengaturan dari kostum juga telah berubah. Misalnya saja ketika belum di *patch* tidak ada nomor di bagian kiri celana dan tidak ada logo klub di bagian kanan celana. Ketika sudah di *patch*, nomor muncul di bagian kiri celana dan logo klub muncul di bagian kanan celana.



*Gambar 4.9 Kostum Chelsea sebelum di patch*

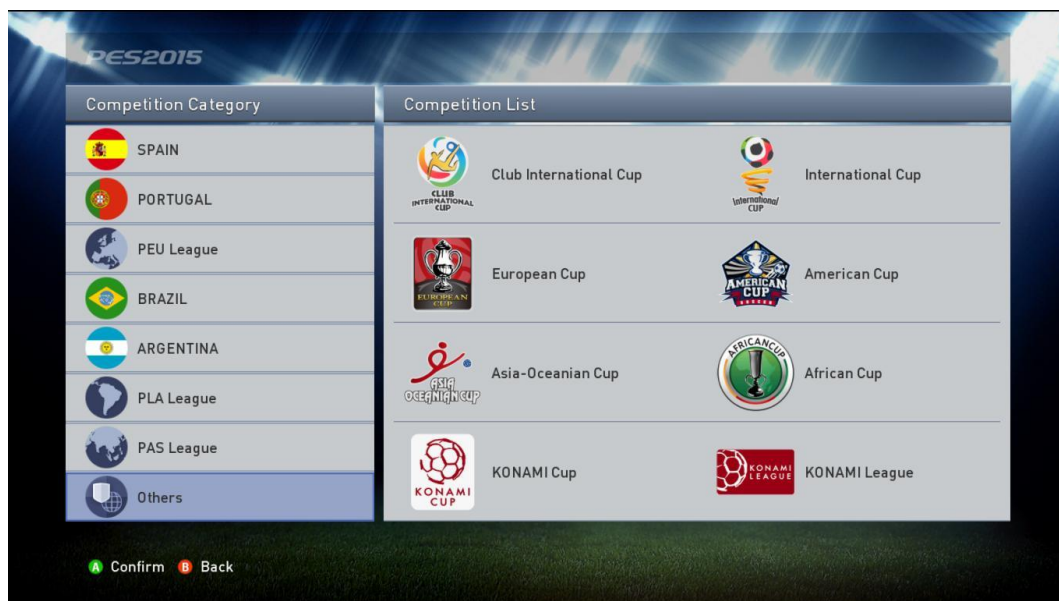


*Gambar 4.10 Kostum Chelsea sesudah di patch*

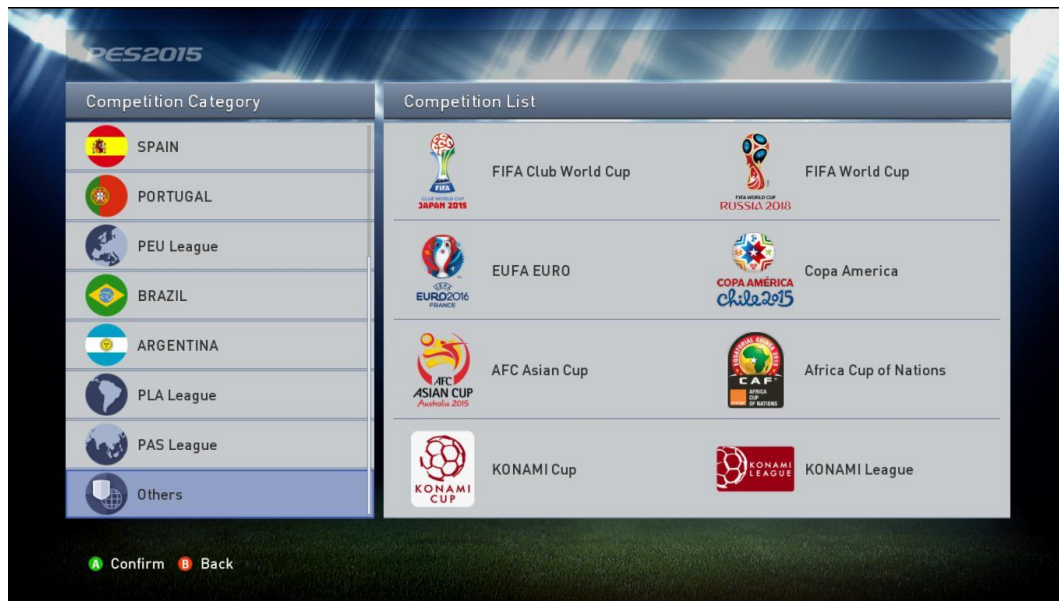
#### 4.4.3. Tampilan Nama dan Logo Liga/Kompetisi

Pada Gambar 2.5 terdapat tampilan kompetisi dalam permainan yang masih menggunakan nama dan logo bawaan dari permainan dalam kondisi *patch* belum diimplementasikan ke dalam permainan.

Pada Gambar 2.6 tampilan nama dan gambar logo kompetisi sudah berubah ketika *patch* sudah diimplementasikan ke dalam permainan. Misalkan saja kompetisi “Club International Cup” berubah menjadi “FIFA Cup World Cup” dan diikuti juga dengan perubahan pada gambar logo.



Gambar 4.11 Nama dan logo kompetisi sebelum di patch



Gambar 4.12 Nama dan logo kompetisi sesudah di patch

#### 4.5. Pengujian Perangkat Lunak (Testing)

Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan menggunakan metode black-box. Pemilihan metode ini bertujuan agar penulis bisa menemukan fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal, kesalahan kinerja, inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Guna mengetahui kinerja perangkat lunak yang telah dibuat, maka dilakukan pengujian menggunakan unit *testing black-box* dengan mencari *bug/eror/kesalahan* yang terdapat pada perangkat lunak. Hasil pengujian terlihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Perangkat Lunak

No.	Nama Pengujian	Kondisi Pengujian	Target	Hasil Pengujian	Ket.
1	Tombol Main	1. Jika tombol “Main” di klik	1. Membuka jendela permainan 2. <i>Patch</i> terintegrasi ke dalam permainan	1. Permainan berjalan dengan keadaan <i>patch</i> terintegrasi	Valid
2	Tombol Pengaturan	1. Jika tombol “Pengaturan” di klik	1. Membuka jendela pengaturan bawaan permainan	1. Jendela pengaturan bawaan permainan terbuka	Valid
3	Menu “Cek Pembaruan”	1. Jika menu “Cek Pembaruan” di klik	1. Membuka halaman pembaruan <i>patch</i> dengan peramban <i>default</i> komputer	1. Jendela peramban muncul membuka halaman pembaruan	Valid
4	Menu “Tentang”	1. Jika menu “Tentang” di klik	1. Membuka jendela baru dari aplikasi <i>patch</i>	1. Jendela baru muncul yang berisi profil penulis	Valid

<b>No.</b>	<b>Nama Pengujian</b>	<b>Kondisi Pengujian</b>	<b>Target</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	<b>Ket.</b>
5	Nama Tim	1. Jika nama tim dilihat dalam permainan	1. Mengganti nama tim yang belum berlisensi	1. Nama tim berubah menjadi seperti yang ada di lapangan	Valid
6	Logo Tim	1. Jika logo tim dilihat dalam permainan	1. Mengganti logo tim yang belum berlisensi	1. Logo tim berubah menjadi seperti yang ada di lapangan	Valid
7	Nama Liga dan Kompetisi	1. Jika nama liga dan kompetisi dilihat dalam permainan	1. Mengganti nama liga dan kompetisi yang belum berlisensi	1. Nama liga dan kompetisi berubah seperti yang ada di lapangan	Valid
8	Logo Liga dan Kompetisi	1. Jika logo liga dan kompetisi dilihat dalam permainan	1. Mengganti logo liga dan kompetisi yang belum berlisensi	1. Logo liga dan kompetisi berubah menjadi seperti yang ada di lapangan	Valid

No.	Nama Pengujian	Kondisi Pengujian	Target	Hasil Pengujian	Ket.
9	Kostum Tim	1. Jika kostum tim dilihat dalam permainan	1. Mengganti kostum tim yang belum berlisensi	1. Kostum tim berubah seperti yang ada di lapangan	Valid

#### 4.6. Pendistribusian

Ketika tahap pengujian perangkat lunak sudah selesai, perangkat lunak akan didistribusikan lewat internet yang di posting dalam sebuah halaman *blog*. Perangkat lunak berlisensi *freeware* (gratis) yang berarti siapa saja dapat menggunakan dan menyebarkannya tanpa harus membayar.

Berkas *patch* yang di unggah ke internet di kemas (*pack*) dalam satu berkas berformat WinRAR archive (.rar), hal ini bertujuan untuk menjadikan ukuran berkas lebih kecil dari ukuran sebenarnya dan meminimalkan risiko terinfeksi virus sesaat setelah di unduh. Berkas akan di unggah/simpan ke penyedia layanan penyimpanan berbasis *cloud*, yaitu MediaFire.