

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME

THE MONK MONKEY

SKRIPSI



Disusun oleh

Aditiya Firmansyah Putra

07.12.2050

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME

THE MONK MONKEY

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

Aditiya Firmansyah Putra

07.12.2050

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME
THE MONK MONKEY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Aditiya Firmansyah Putra

07.12.2050

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME
THE MONK MONKEY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditiya Firmansyah Putra

07.12.2050

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Juni 2015



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan tertentu, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 April 2015



Handwritten signature of Auliya Firmansyah Putra in purple ink.

Auliya Firmansyah Putra

NIM. 07.12.2050

MOTTO



Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan air matamu adalah pewarnaannya. Doamu dan doa orang-orang isekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Kegagalandi setiap langkahmu adalah pengawetnya. aka dari itu, bersabarlah! Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam roses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur atas nikmat dan karunia serta limpahan kasih sayang yang telah Allah SWT berikan kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Sholawat dan salam saya hanturkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang merupakan nabi akhir zaman serta tauladan bagi umat disemesta alam ini.

Skripsi ini aku persembahkan kepada :

Kedua orang tuaku... Terima kasih atas doa, dukungan dan kasih sayang yang abak dan ibu berikan pada ananda...

Kakak-kakak dan adik-adikku.... Terima kasih atas doa dan motivasinya serta selalu mengingatkanku akan tanggung jawabku sebagai anak terhadap orang tua...

Saya juga mengucapkan terima kasih banyak kepada orang-orang yang telah mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini dengan bentuk apapun, tanpa dukungan kalian semua saya tidak dapat berbuat apa-apa...

Tertanda

Aditiya Firmansyah Putra

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Wr WB

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Alhamdulillah, dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan dibuat, walaupun ini bukanlah suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar karena belajar adalah sesuatu yang tidak terbatas.

Terselesainya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Tim Penguji, segenap Dosen, Staff dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman.
5. Ucapan terima kasih penulis kepada semua sahabat dan teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta 18 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Manfaat bagi masyarakat umum	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game	9

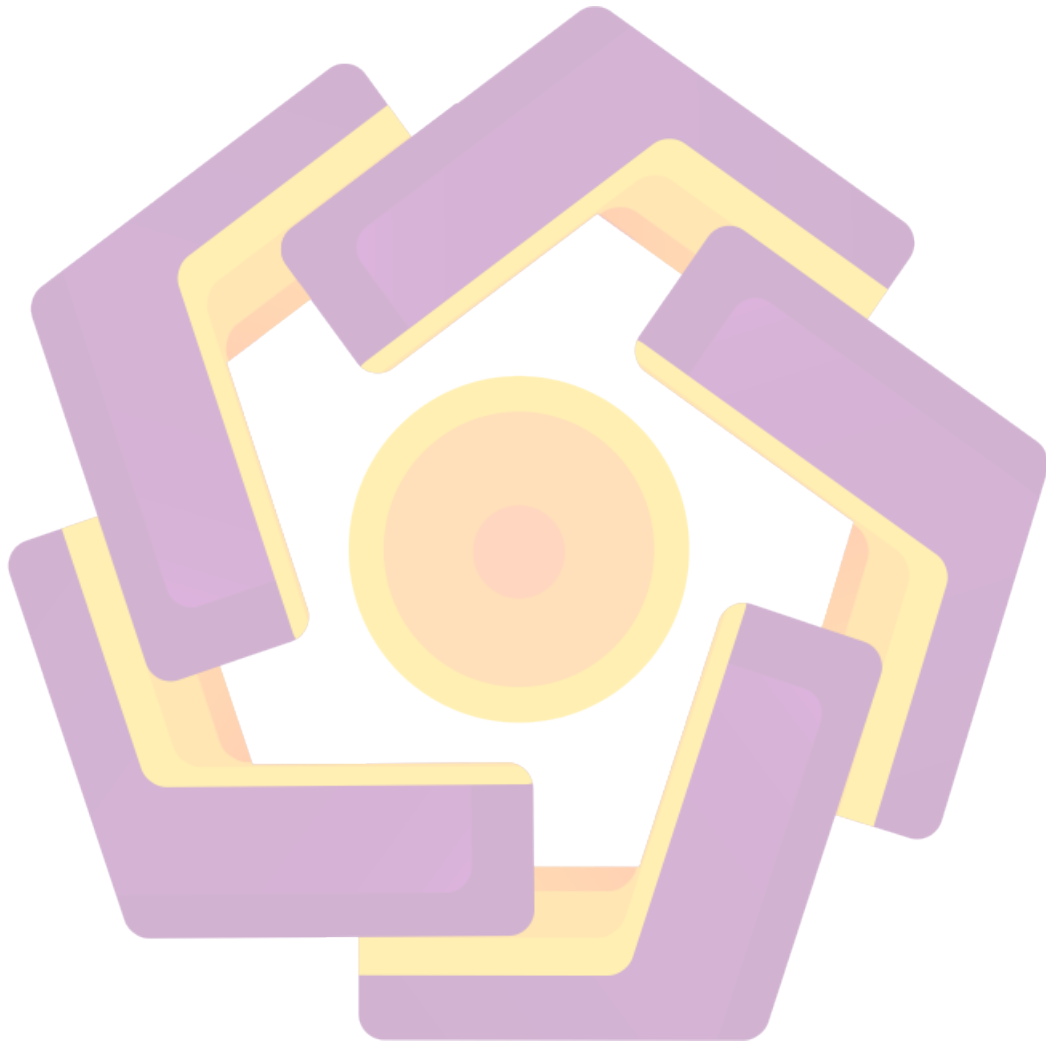
2.1.3 Elemen Dasar Game	11
2.1.4 Jenis-jenis Game	13
2.2 Konsep Pemodelan system	15
2.2.1 Flowchart	15
2.3 Storyboard	19
2.4 Metode Pengembangan Multimedia	19
2.4.1 Concept	19
2.4.2 Design	19
2.4.3 Material Collecting	21
2.4.4 Assembly	21
2.4.5 Testing	21
2.4.6 Distribution	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Gambaran Umum	23
3.1.1 Analisis Kebutuhan	24
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	25
3.1.2 Analisis Kelayakan	25
3.1.2.1 Kelayakan Teknologi	25
3.1.2.2 Kelayakan Hukum	26
3.1.2.3 Kelayakan Operasional	26
3.2 Perancangan	26
3.2.1 Konsep(Concept).....	26
3.2.2 Desain	27
3.2.2.1 Pengembangan Cerita	27
3.2.2.2 Struktur Navigasi	28
3.2.2.3 Flowchart	29
3.2.3 Material Collecting	34
3.2.3.1 Material Gambar	34

BAB IV	PEMBAHASAN.....	40
4.1	Pembuatan Game (Assembly)	41
4.1.1	Import Image	42
4.1.2	Import Suara	42
4.1.3	Membuat Tombol	43
4.1.4	Membuat Animasi	44
4.2	Membuat File Executable (Member File *.exe).....	44
4.2.1	Membuat File AutoRun	45
4.3	Pembahasan	46
4.3.1	Tampilan Intro	46
4.3.2	Tampilan Menu utama	46
4.3.3	Tampilan Menu Pengaturan	49
4.3.4	Tampilan Menu Petunjuk	49
4.3.5	Tampilan Menu Keluar	50
4.3.6	Tampilan Permainan	51
4.4	Mengetes Sistem	56
4.4.1	White Box Testing	56
4.5	Menggunakan Sistem.	58
4.6	Manual Program.	62
4.7	Memelihara Sistem.....	62
BAB V	PENUTUP	63
5.1.	Kesimpulan	63
5.2.	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xx

DAFTAR GAMBAR

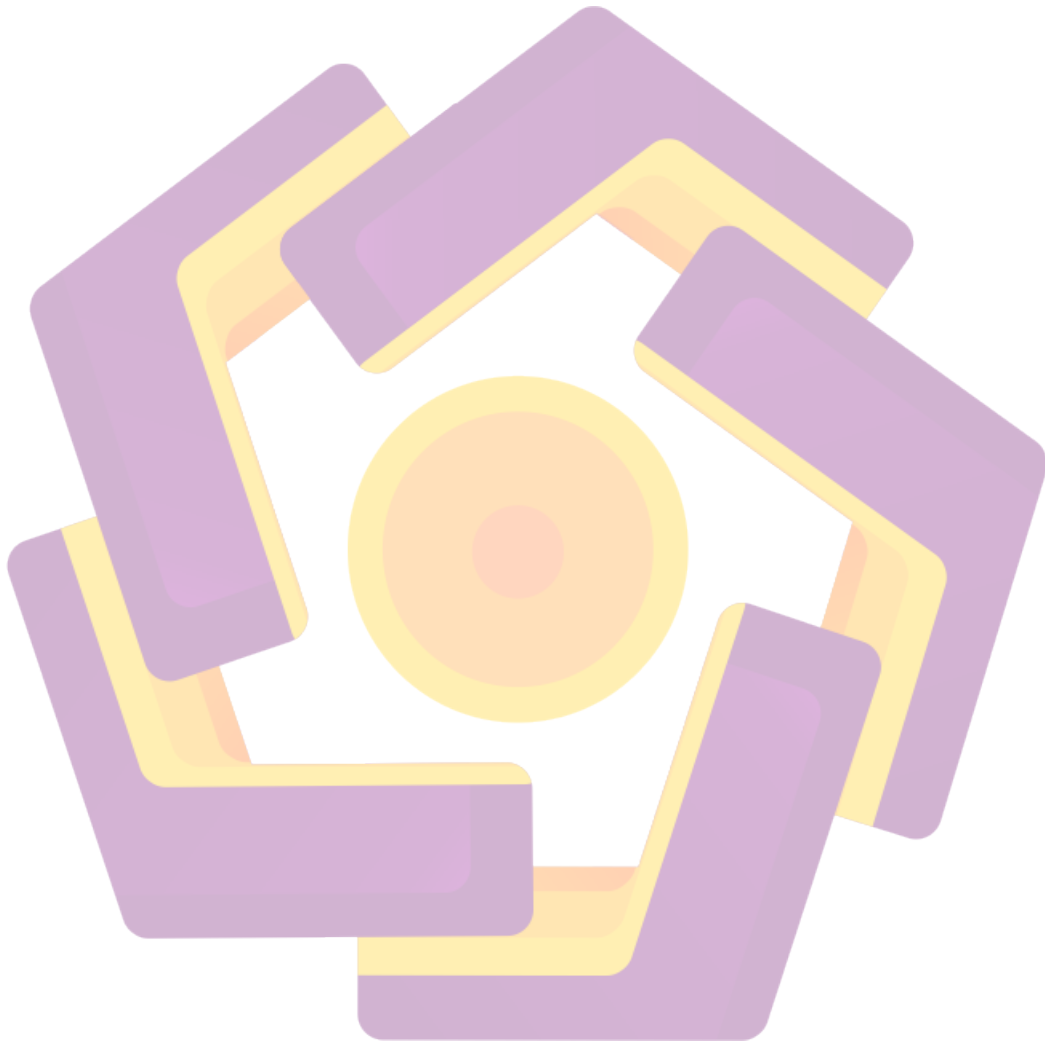
Gambar 2.1	Simbol Input/Output Aplikasi Flowchart	17
Gambar 2.2	Simbol Untuk Processing Aplikasi Flowchart	18
Gambar 2.3	Simbol Untuk Processing Aplikasi Flowchart	18
Gambar 3.1	Struktur navigasi Game The Monk Monkey	29
Gambar 3.2	Flowchart Level 1 Game The Monk Monkey	30
Gambar 3.3	Flowchart Level 2 Game The Monk Monkey	31
Gambar 3.4	Flowchart Level 3 Game The Monk Monkey	32
Gambar 3.5	Flowchart Level 4 Game The Monk Monkey	33
Gambar 3.6	Menu Utama	36
Gambar 3.7	Menu Utama	36
Gambar 3.8	Tampilan Game	37
Gambar 3.9	Menu Setting	38
Gambar 3.10	Menu Help	38
Gambar 3.11	Menu Exit	39
Gambar 4.1	Bagan memproduksi game The Monk Monkey	41
Gambar 4.2	Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS3	42
Gambar 4.3	Import Image To library (Gambar Opening)	42
Gambar 4.4	Import Suara To Library	43
Gambar 4.5	Membuat Tombol	44
Gambar 4.6	Membuat File Executable	45
Gambar 4.7	Tampilan Intro Game The Monk Monkey	46
Gambar 4.8	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 4.9	Tampilan Menu Pengaturan	49
Gambar 4.10	Tampilan Menu Petunjuk	50
Gambar 4.11	Tampilan Menu Keluar	50
Gambar 4.12	Tampilan Level 1	51
Gambar 4.13	Tampilan Level 2	53
Gambar 4.14	Tampilan Level 3	54
Gambar 4.15	Tampilan Level 4	55

Gambar 4.16	Tampilan Halaman Intro	59
Gambar 4.17	Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.18	Tampilan Permainan	60
Gambar 4.19	Tampilan Menu petunjuk	61
Gambar 4.20	Tampilan Tampilan Menu Pengaturan	61



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Karakter Utama	34
Tabel 4.1 Pengetesan White Box Testing	56



INTISARI

Genre game pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan jenis game *Arcade/side scrolling* yaitu Salah satu game permainan pada computer. Cirri-ciri permainan dengan konsep arcade adalah pembuatan level yang singkat, control yang mudah, karakter yang beraneka ragamserta tingkat kesulitan yang bertambah dengan cepat.

Pada penelitian ini , akan dibuat game *The Monk Monkey* sederhana dengan fitur-fitur lengkap. Pengguna pada game ini player menggunakan karakter utama yaitu seekor kera dan di minta untuk menyelamatkan kawan kera yang di tahan oleh musuh kera di dalam hutan, dan di dalam hutan si kera pun harus melewati berbagai banyak rintangan dan musuh si kera tersebut.

Metode yang digunakan yaitu pengembangan multimedia yang meliputi tahap konsep, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap testing saja. Perangkat lunak yang digunakan yaitu adobe flash cs3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CorelDraw. Game *The Monk Monkey* menggunakan *action script* 2.0 sebagai script pendukung

Keyword : Game flash The Monk Monkey

ABSTRACT

Genre games is basically no different from the electronic genre in general. In this study, used the type of game Arcade / side scrolling game is one game on the computer. Characteristics with the concept of arcade games is the level of making a short, easy control, character ragamserta various difficulty levels add up quickly.

In this study, will be made simpler game The Monk Monkey with full features. Users in this game player using the main character is a monkey and asked to save a herd of monkeys that were retained by the enemies of monkeys in the forest, in the forest and the monkey had to pass through various obstacles and enemies many of the monkeys.

The method used is a multimedia development which includes the step of the concept, design, collecting materials, assembly, testing and distribution. However, in this study only until the testing phase only. The software used is adobe flash cs3 and other supporting software such as CorelDraw. The Monk Monkey game using the action script 2.0 as support script

Keyword: The Monk Monkey flash game