

**PEMBUATAN GAME “SMASH THE ZOMBIES” MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS6 DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Delsy Carissa Belinda**

**12.12.6862**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN GAME “SMASH THE ZOMBIES” MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS6 DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Delsy Carissa Belinda**

**12.12.6862**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “SMASH THE ZOMBIES” MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS6 DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Delsy Carissa Belinda**

**12.12.6862**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME “SMASH THE ZOMBIES” MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS6 DENGAN ACTION SCRIPT 2.0**

yang disusun oleh

**Delsy Carissa Belinda**

**12.12.6862**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

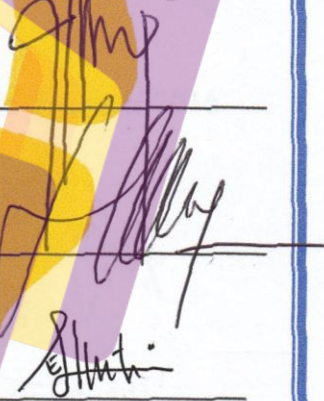
**Nama Penguji**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302231**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Februari 2016



Delsy Carissa Belinda

NIM. 12.12.6862



## MOTTO

- ❖ Anda tidak bisa mengubah orang lain, Anda harus menjadi perubahan yang Anda harapkan dari orang lain (Mahatma Gandhi)
- ❖ Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang disekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Kegagalan di setiap langkahmu adalah pengawetnya. Maka dari itu, bersabarlah! Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam proses menuju keberhasilan. Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan
- ❖ Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini
- ❖ Aku percaya bahwa apapun yang aku terima saat ini adalah yang terbaik dari Tuhan dan aku percaya Dia akan selalu memberikan yang terbaik untukku pada waktu yang telah Ia tetapkan.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam. Karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua saya untuk Papa dan Mama yang saya sayangi, cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Makasih pah, mah chacha sayang banget sama papa mama.
- Emak atau nenek satu-satunya, yang selalu doain chacha, selalu semangatn chacha. Makasih emak, chacha sayang sama emak. Emak sehat terus ya sampai chacha punya anak. Amiin ...
- Adik saya Delvina Safira Belinda semoga dimudahkan dalam Ujian Nasional SMA dan mendapat nilai yang bagus. Makasih sudah memberikan banyak dukungan sama kakak.
- Keluarga yang di Bali, tante yang di Taiwan terima kasih atas doa, semangatnya untuk chacha agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
- Kesayanganku Fikri Agus Aliansyah yang selalu ada terus menerus dan memberikan *support* nya, yang selalu kasih nasihat dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini, nemenin kalau aku bete. Thank's aakk, jangan galak-galak lagi yaa ☺

- Budhe Maf, Tante Ros, Mbak Maf, Syifa, Dimas dan keluarga di Pemalang makasih buat doa dan semangatnya dari jauh sana. Makasih semuanya ....
- Sahabat-sahabat tercinta Yulia Adzani, Irmayanti, Laila, Tri Marsuyani, Indri, Riski Ofiyana, Fairuz Saniyya, Muktiari Ayu, Kartika Sukmaningtyas, Nuria Nadia, Fikri Agus, Anggry Nugroho, Rizal , Agung Kurniawan, Aryo, Rinda, Juju dan sahabat-sahabat lain yang sudah memberikan banyak dukungan.
- Yulia Adzani dan Dwi Satrio temen seperjuangan dosen pembimbing yang sama, sehingga kita bisa lulus bareng-bareng.
- Teman-teman SI08 yang tersayang, yang sudah memberikan banyak kenangan. Terima kasih untuk kebersamaan dan keceriaan kita selama ini
- Riski Ofiyana yang waktu ujian pendadaran jadi temen yang nemenin, nganterin sampai selesai ujiannya. Thank's kikuk ☺
- Mbak Windha penjaga kos yang jadi tempat pelarian ketika stress sama skripsi.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.



## KATA PENGANTAR

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua, adik, serta keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Fikri Agus Aliansyah yang senantiasa memberikan dukungan dan mendampingi penulis sampai selesainya pembuatan skripsi.
7. Semua teman-teman kelas 12-SI08 dan sahabat-sahabat tercinta yang membantu secara tidak langsung hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya..

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan, dan minimnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhirnya, semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 25 Februari 2016



Delsy Carissa Belinda

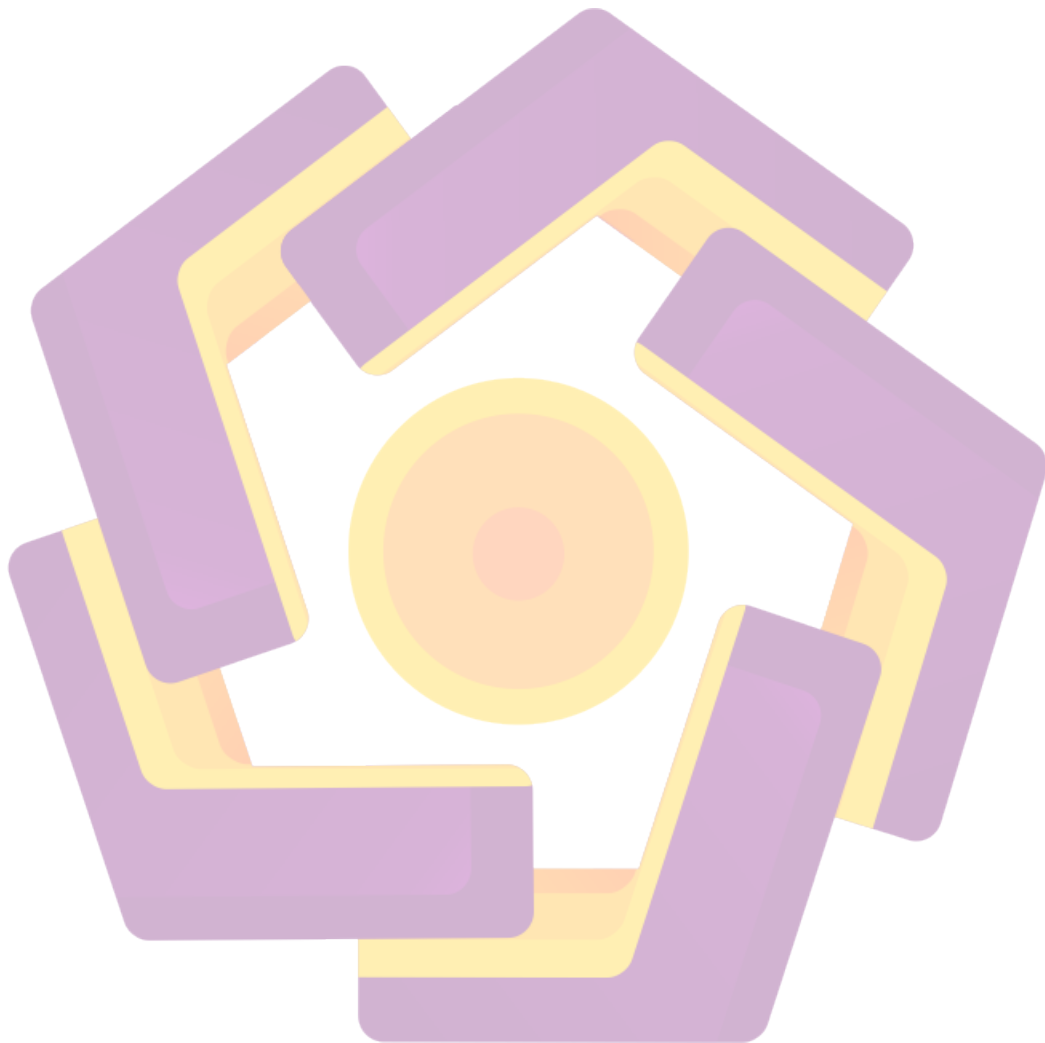
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5

1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Pengertian <i>Game</i> .....	8
2.2.1 Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	10
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	18
2.2.3 Tahap-Tahap Pembuatan <i>Game</i> .....	20
2.3 <i>Game Flash</i> .....	22
2.3.1 Sejarah <i>Flash</i> .....	22
2.4 <i>Flowchart</i> .....	23
2.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
2.6 Analisis Kelayakan Sistem .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	29
3.1 Analisis Sistem .....	29
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem .....	34
3.2 Perancangan .....	35
3.2.1 Latar Belakang Cerita .....	35
3.2.2 Menentukan <i>Genre Game</i> .....	36
3.2.3 Menentukan <i>Tool / Software</i> yang Digunakan .....	36
3.2.4 Menentukan <i>Game Play</i> .....	37
3.2.5 Menentukan Grafis .....	40

3.2.6 Menentukan Suara ( <i>Sound</i> ).....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	49
4.1 Implementasi <i>Game</i> .....	49
4.1.1 Persiapan Aset-Aset.....	49
4.1.2 Membuat Gambar .....	50
4.1.3 Pembuatan Animasi.....	52
4.1.4 Memasukkan Gambar ( <i>Import Image</i> ).....	53
4.1.5 Memasukkan Suara ( <i>Import Sound</i> ).....	54
4.1.6 Membuat Tombol .....	55
4.1.7 Pembuatan <i>File Executable (.exe)</i> .....	56
4.2 Pembahasan .....	57
4.2.1 Tampilan Intro.....	57
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	57
4.2.3 Tampilan <i>Highscore</i> .....	59
4.2.4 Tampilan Menu <i>Help</i> .....	63
4.2.5 Tampilan Menu <i>Exit</i> .....	64
4.2.6 Tampilan Permainan .....	65
4.3 Uji Coba ( <i>Testing</i> ) .....	83
4.3.1 <i>Black Box Testing</i> .....	83
4.4 Menggunakan Sistem.....	86
4.5 Manual Program .....	86
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Kesimpulan .....	92

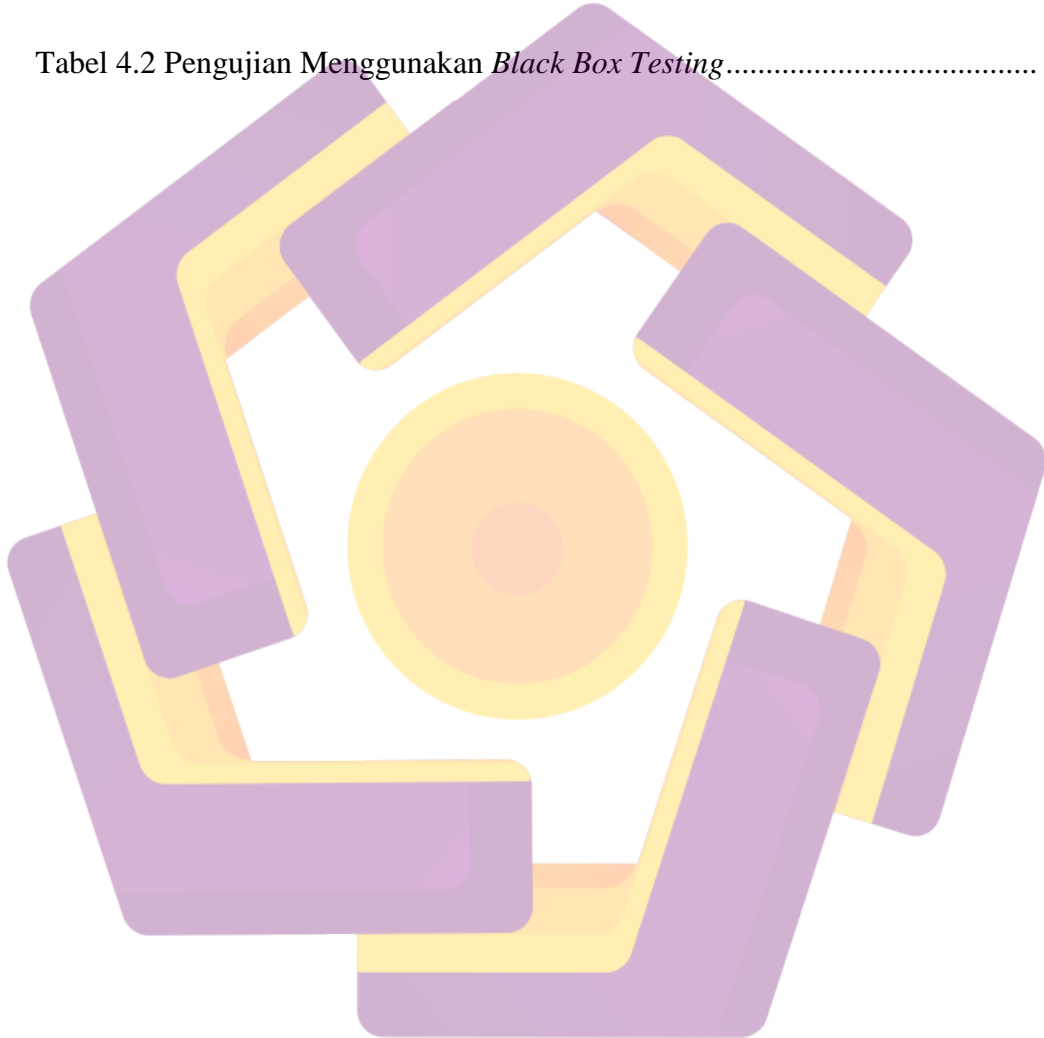
5.2 Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> .....	26
Tabel 3.1 <i>Sound</i> Dalam Permainan.....	48
Tabel 4.1 Karakter <i>Game</i> Smash The Zombies .....	52
Tabel 4.2 Pengujian Menggunakan <i>Black Box Testing</i> .....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Keseluruhan Game Smash The Zombies.....	39
Gambar 3.2 Sketsa Karakter Zombie Biasa .....	40
Gambar 3.3 Sketsa Karakter Zombie Penambah Nilai .....	41
Gambar 3.4 Sketsa Karakter Zombie Monster.....	41
Gambar 3.5 Sketsa Karakter Zombie Hamil dan Anaknya.....	42
Gambar 3.6 Sketsa Karakter Anak Kecil Manusia .....	42
Gambar 3.7 Tampilan Awal Intro .....	43
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 3.9 Tampilan Menu Play .....	44
Gambar 3.10 Tampilan Menu Play Level Arcade .....	45
Gambar 3.11 Tampilan Menu Play Level Survival .....	45
Gambar 3.12 Tampilan Menu Help .....	46
Gambar 3.13 Tampilan Game Over .....	47
Gambar 3.14 Tampilan Menu Highscores .....	47
Gambar 3.15 Tampilan Menu Exit.....	48
Gambar 4.1 Implementasi Background Menu Utama.....	50
Gambar 4.2 Implementasi Background Level Arcade.....	51
Gambar 4.3 Implementasi Background Level Survival.....	51
Gambar 4.4 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6 .....	53
Gambar 4.5 Import Image To Library ( <i>Background</i> ) .....	54
Gambar 4.6 Import Suara To Library .....	54
Gambar 4.7 Membuat Tombol.....	55

Gambar 4.8 Membuat <i>File Executable (.exe)</i> .....	56
Gambar 4.9 Tampilan Intro.....	57
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.11 Tampilan Menu Highscores .....	60
Gambar 4.12 Tampilan Highscores Arcade.....	60
Gambar 4.13 Tampilan Highscores Survival.....	62
Gambar 4.14 Tampilan Menu Help .....	63
Gambar 4.15 Tampilan Menu Exit.....	64
Gambar 4.16 Tampilan Permainan Level Arcade .....	65
Gambar 4.17 Tampilan Game Over Permainan Level Arcade .....	72
Gambar 4.18 Tampilan Permainan Level Survival.....	73
Gambar 4.19 Tampilan Game Over Permainan Level Survival .....	82
Gambar 4.20 Tampilan Intro Game Smash The Zombies .....	87
Gambar 4.21 Tampilan Game Halaman Utama.....	87
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Highscores Arcade.....	88
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Highscores Survival.....	88
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Help .....	89
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Exit .....	89
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Game Level Arcade.....	90
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Game Over Level Arcade.....	90
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Game Level Survival.....	91
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Game Over Level Survival.....	91

## INTISARI

Game adalah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, di sini pemain berinteraksi dengan sistem, dan konflik dalam permainan tersebut dimodifikasi atau buatan, dalam permainan ada aturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak dan orang dewasa.

Game "Smash The Zombies" mengandalkan kecepatan pemain di membunuh zombie. Game ini memiliki 2 level, level arcade dan survival dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Pemain harus membunuh zombie yang berusaha melewati kota dan mencoba mengganggu anak kecil. Semakin lama permainan berlangsung, maka zombie yang akan muncul akan lebih cepat dan bertambah banyak. Permainan akan berakhir ketika user membunuh anak kecil dan nyawa pemain yang ada telah habis. Karakter dan sifat zombie pada game ini berbeda-beda.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Game "Smash The Zombies". Game ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai software utamanya dengan Action Script 2.0.

**Kata Kunci: Game, Pemain, Smash The Zombies, Adobe Flash CS6, Action Script 2.0**

## **ABSTRACT**

*Game is a system in which players engage in an artificial conflict, here players interact with the system, and the conflict in the game is modified or artificial, in the game there are rules that aim to limit the behavior of players and decide the game. Game aims to entertain, usually games much liked by children and adults.*

*Game "Smash The Zombies" rely on the player's speed in killing zombies. This game has two levels, arcade and survival levels with different difficulty levels. Players must kill zombies are trying to get through the city and tried to disrupt a small child. The longer the game progresses, the zombies will appear to be faster and multiply. The game will end when the user kills small children and the lives of the players who are already exhausted. The character and nature of the zombies in this game is different.*

*The purpose of this study was to create a Game "Smash The Zombies". This game is created using Adobe Flash CS6 as its main software with Action Script 2.0.*

**Keywords: Game, Player, Smash The Zombies, Adobe Flash CS6, Action Script 2.0**

