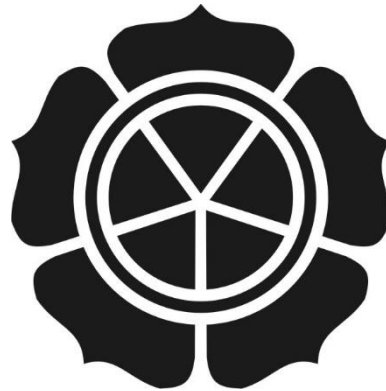


**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI ANIMAL
MOTION STICKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK PADA PLAT FORM ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Imam Anggara

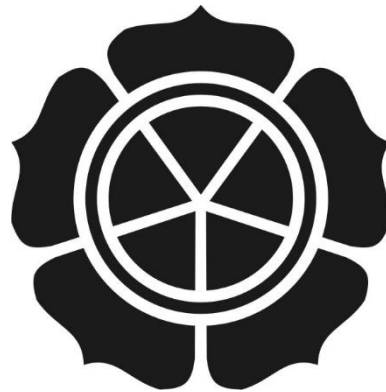
11.12.5617

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI ANIMAL
MOTION STICKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK PADA PLAT FORM ANDROID**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Imam Anggara

11.12.5617

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI ANIMAL
MOTION STICKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK PADA PLAT FORM ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Anggara

11.12.5617

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Januari 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI ANIMAL
MOTION STICKER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
ANAK PADA PLAT FORM ANDROID**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Imam Anggara

11.12.5617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2016

Susunan Dewan Penguji

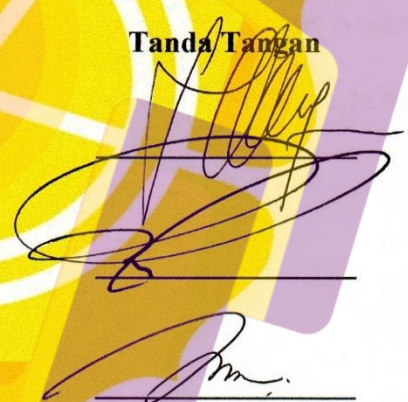
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

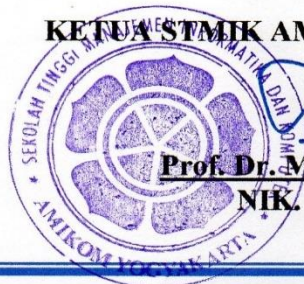
Rizqi Sukma Kharisma
NIK. 190302035

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Januari 2016

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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 tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan 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 tanggung jawab pribadi.

Yogyakarta, 18 Januari 2016



Imam Anggara

NIM.11.12.5617

MOTTO

“Rumah adalah tempat untuk berlindung dari hujan dan panas,sejelek apapun rumah kita tetapi tetaplah istana kita,dari rumahlah kita akan pergi untuk kembali”

“Tuhan yang Maha Esa telah meciptakan semua mahluk di alam semesta ini memiliki tujuan dan manfaatnya masing-masing. Tidak ada ciptaannya yang tidak bermanfaat bagi dia (ALLAH) dan sesama mahluk ciptaannya”

PERSEMBAHAN

Sebuah hasil perjuangan yang dengan tulus dipersembahkan kepada mereka yang istimewa, kepada mereka yang luar biasa :

1. **ALLAH SWT**, Terima kasih telah memberikan kemudahan kepadaku, dalam setiap kesulitan yang telah kuhadapi, Sujud syukur aku panjatkan kepada-Mu dan jadikanlah aku hamba-Mu yang berguna bagi-Mu dan juga sesame mahluk ciptaan-Mu.
2. **Keluargaku**, Nenek, Kakek serta Kedua Orang Tua Ku, terima kasih untuk semua pengorbanan yang telah kalian berikan kepadaku. Terima kasih atas dukungan kalian yang luar biasa yang pantang menyerah.
3. **Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom**, selaku dosen pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan ditengah-tengah kesibukan Bapak untuk bimbingan dan mengarahkan saya agar menjadi lebih baik serta kesabaran dalam mengajari dan membimbing saya.
4. Terima kasih teman-teman terbaikku **Boby Laksamana, Novian Erdianto, Mayda Dhaniarta, Tri Sulistio, Yogi Arminto, Zulfian dan Imam Zulfikar, Abdul Halim Yusufi, Dedi Tunggal**. Terima kasih untuk waktu, support, serta motivasinya, saya bersyukur bisa mengenal kalian semua yang bisa berbagi waktu, canda serta tawa hal-hal yang tidak penting dan konyol.

KATA PENGANTAR

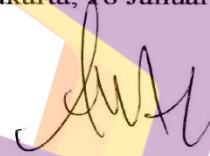
Alhamdulillah suji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Animal Motion Stickers Sebagai Media Pembelajaran Anak Pada Platform Android”** sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selama proses menyusun laporan ini penulis telah banyak mendapatkan bimbingan maupun bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.Suyanto,M..M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM “ Yogyakarta.
2. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno,M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Segenap Staff Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membimbing hingga saat ini.

5. Kedua orang tuasaya , serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Penulis ini menyadari sepenuhnya, bahwa penulis skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu pembuatan skripsi yang lebih baik dan bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 18 Januari 2016



Penulis

DAFTAR ISI

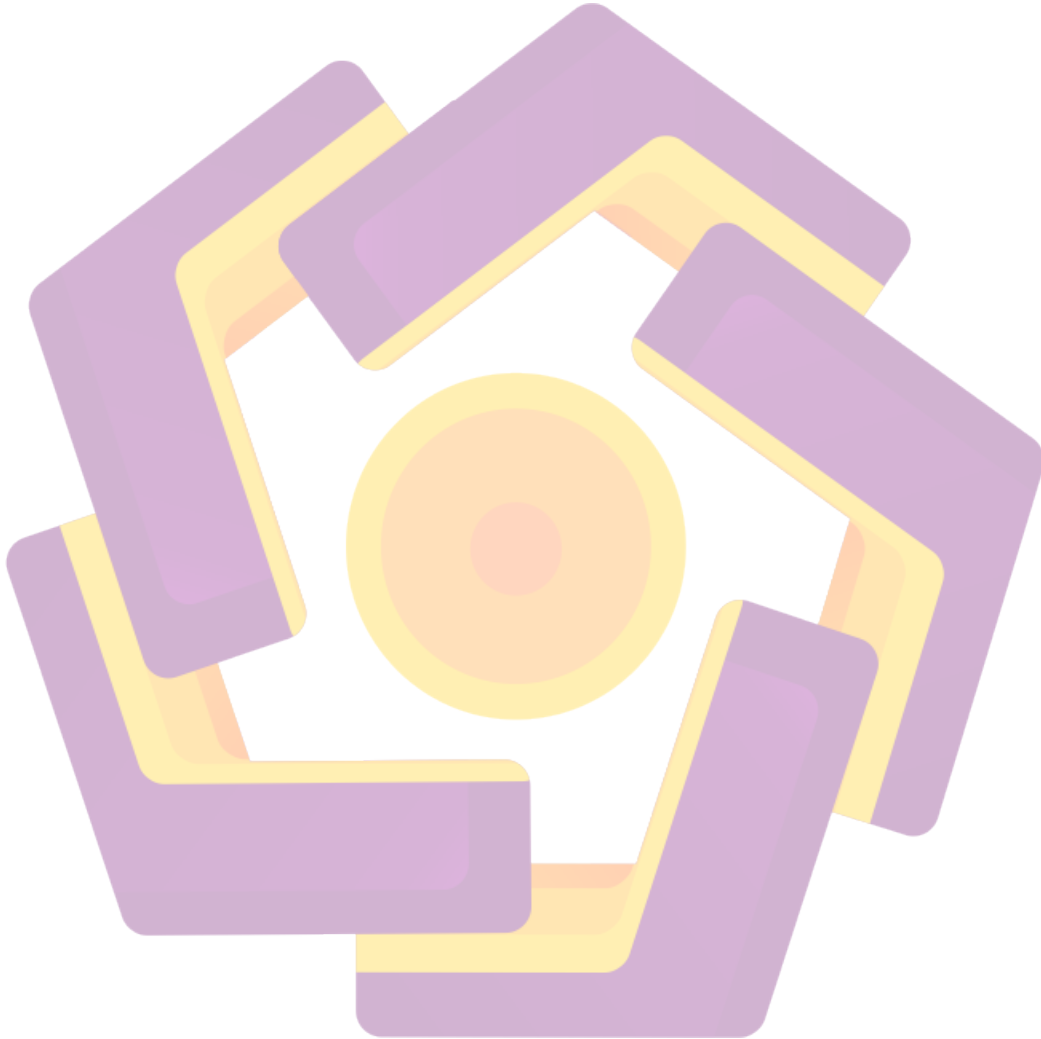
HALAMAN JUDUDL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tinjauan Dan Manfaat.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	6
1.5.3 Sistematika Penulis.....	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Pengertian Game	10
2.1.2 Sejarah Game	12
2.1.3 Jenis-Jenis Game	23
2.2 Pembuatan Game.....	28
2.3 Software Yang Digunakan	33
2.3.1 Adobe Flash Professional CS 6.....	33
2.3.2 Adobe Photoshop CS 6.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	37
3.1 Analisis Sistem.....	37
3.1.1 Defenisi Sistem	37
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	38
3.1.3 Titik Keputusan	39
3.1.4 Analisis SWOT.....	39
3.1.4.1 Faktor Kekuatan (Strength).....	39
3.1.4.2 Faktor Kelemahan (Weaknes)	40
3.1.4.3 Fantor Peluang (<i>Opertunities</i>).....	40
3.1.4.4 Fantor Ancaman (<i>Treath</i>).....	41
3.1.5 Analisis Kekuatan Sistem.....	42
3.1.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	44
3.1.7 Perancangan (<i>Design</i>).....	46
3.7.1 Konsep (<i>Consept</i>)	46
3.7.2 Alur Permainan.....	46
3.7.3 Perancangan (<i>Design</i>).....	47
3.7.3.1 Diagram Alur (<i>Flowchart</i>)	47
3.7.3.2 <i>Storyboard</i>	50
3.7.3.3 Material Collecting.....	55

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Implementasi Sistem	59
4.2 Tahapan Pembuatan Game Animal Motion Stickers	59
4.3 Penggabungan Tombol, Karakter, Dan Background	56
4.4 Menyisipkan Script	66
4.5 Membuat File .EXE	67
4.6 Uji Coba Sistem	68
4.6.1 <i>Blackbox Testing</i>	69
4.6.2 Manual Instalasi	71
4.6.3 Pengujian Pada Device.....	76
4.7 Pembahasan.....	79
4.7 Pembahasan Listing program	79
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR TABEL

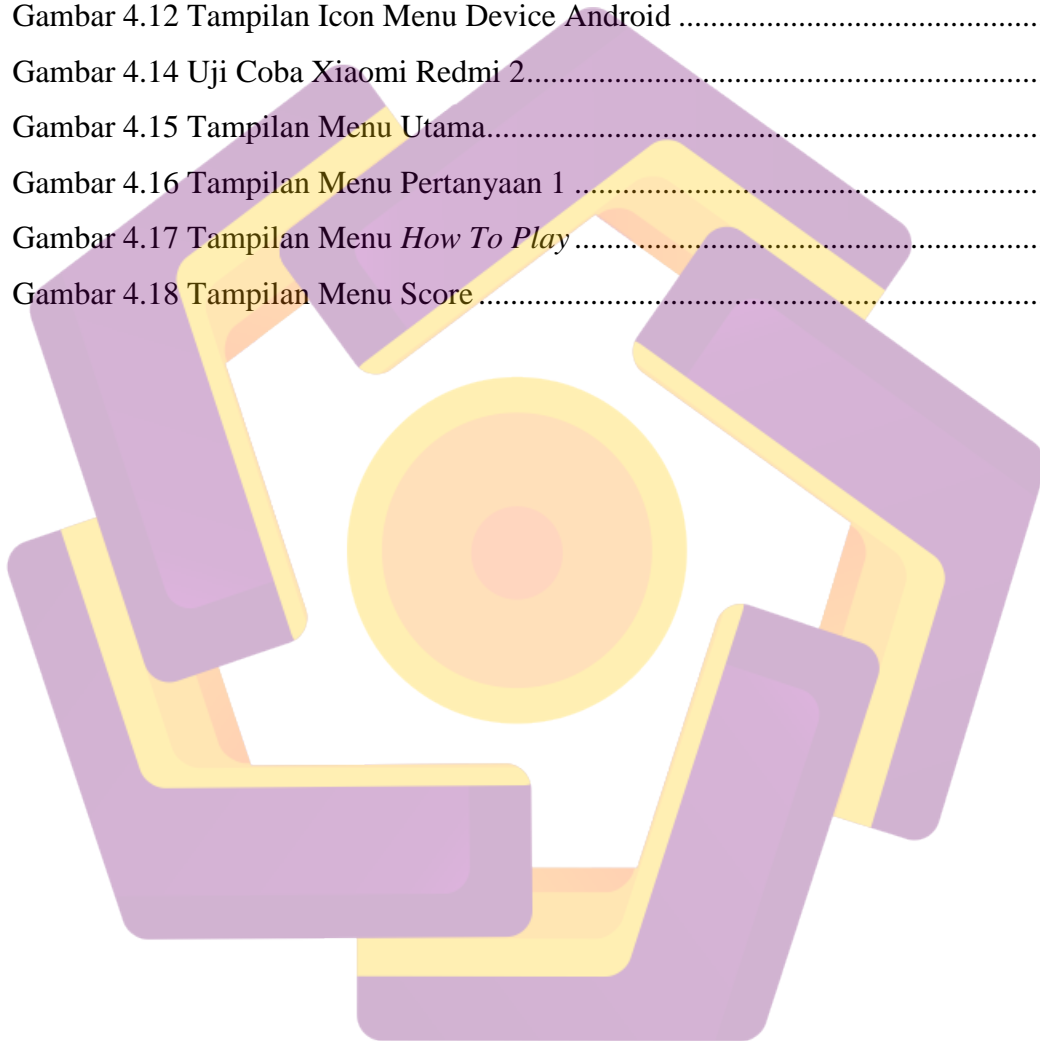
Tabel 3.1 Tampilan Kerangka Kerja Objek	56
Table 4.1 Tampilan Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Penelitian Lunak	7
Gambar 2.1 Tampilan Area Kerja Adobe Flash Professional	34
Gambar 2.2 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop	35
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	48
Gambar 3.2 Flowchart Sistem	49
Gambar 3.3 Perancangan <i>Interface</i> Incon Screen	49
Gambar 3.4 Perancangan <i>Interface</i> Menu Utama	50
Gambar 3.5 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 1	51
Gambar 3.6 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 2	51
Gambar 3.7 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 3	51
Gambar 3.8 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 4	52
Gambar 3.9 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 5	52
Gambar 3.10 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 6	52
Gambar 3.11 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 7	53
Gambar 3.12 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 8	53
Gambar 3.13 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 9	53
Gambar 3.14 Perancangan <i>Interface</i> Play Pertanyaan 10	54
Gambar 3.15 Perancangan <i>Interface</i> Menu <i>Score</i>	54
Gambar 3.16 Perancangan <i>Interface</i> Menu <i>How To Play</i>	54
Gambar 4.1 Hasil Gambar Karakter Guru	60
Gambar 4.2 Hasil Gambar Karakter Hewan	61
Gambar 4.3 Air Adobe for Android	63
Gambar 4.4 Suara Pada Library	64
Gambar 4.5 Menu Convert To Symbol	65
Gambar 4.6 Publish Setting	67
Gambar 4.7 AIR for Android Setting	68
Gambar 4.8 Tampilan Manual Instalasi	72

Gambar 4.9 Tampilan Folder File.....	72
Gambar 4.10 Tampilan Verifikasi Insatalasi	73
Gambar 4.11 Tampilan Proses Instalasi.....	74
Gambar 4.12 Tampilan Instalasi Selesai.....	75
Gambar 4.12 Tampilan Icon Menu Device Android	76
Gambar 4.14 Uji Coba Xiaomi Redmi 2.....	76
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.16 Tampilan Menu Pertanyaan 1	77
Gambar 4.17 Tampilan Menu <i>How To Play</i>	78
Gambar 4.18 Tampilan Menu Score.....	78



INTISARI

Game merupakan sebuah permainan yang menarik dan menyenangkan. Game merupakan fenomena global. Namun ironisnya content dari game sebagian besar berisi hiburan dan sangat sedikit yang bercontent pendidikan (edukasi).

Penelitian ini akan membahas bagaimana cara membuat game edukasi Animal motion Stickers pada platform Android, diharapkan dapat memberikan edukasi pengenalan nama hewan beserta makanannya dan pemain juga dapat memperluas wawasan-nya dalam pelajaran bahasa Inggris. Game ini akan penulis buat dengan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 sebagai aplikasi utamanya dan aplikasi pendukung lain seperti Adobe Photoshop CS6 sebagai pengolah gambar . Elemen-elemen yang dibuat berupa gambar, suara, dan text yang berupa soal-soal kuis nantinya akan di import dan diorganisir ke dalam cast yang ada dalam aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 untuk kemudian di susun dan diolah dalam Stage, Score dan Channel. penulis nantinya akan memanfaatkan Action Script 3 sebagai dasar pemrograman dan animasi agar hasil menjadi lebih menarik.

Hasil dari penelitian ini adalah game edukasi berplatform Android dengan tampilan menarik, mencakup materi pembelajaran yang banyak, serta mudah dalam penggunaannya. Diharapkan selain dapat bersaing mendapat nilai tertinggi pemain juga dapat mengasah kemampuannya dalam pengetahuan bahasa Inggris

Kata Kunci : Multimedia, Game Edukasi, Adobe Flash Professional CS6

ABSTRACT

Game is an interesting and exciting game. Game is a global phenomenon. Ironically, however, the content of the game mostly contained entertainment and very little is bercontent education.

This study will discuss how to create motion Animal Stickers educational games on the Android platform, is expected to provide education along with the name recognition of animal food, and players also can expand its horizons in learning English. This game will be the author created with Adobe Flash Professional CS6 applications as its main application and other supporting applications such as Adobe Photoshop CS6 as image processing. The elements are made in the form of images, sounds, and text in the form of quiz questions will be imported and organized into a cast that exist in Adobe Flash Professional CS6 to then collated and processed in the Stage, Score and Channel. the author will utilize Action Script 3 as the basis for programming and animation for the results to become more attractive

The results of this study are educational game platform Android with attractive appearance, it covers a lot of learning materials, and easy to use. Expected but can compete for the highest score players can also hone their ability knowledge of English.

Keywords: *Multimedia, Education Games, Adobe Flash Professional CS6*

