

**PERANCANGAN GAME BIDIK DAN TEMBAK TIKUS PENCURI
KEJU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh:

Juni Ardhi Yanto

09.12.3899

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN GAME BIDIK DAN TEMBAK TIKUS PENCURI KEJU
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Juni Ardhi Yanto

09.12.3899

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Bidik dan Tembak Tikus Pencuri Keju Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juni Ardhi Yanto

09.12.3899

telah disetujui oleh Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 11 November 2014

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Game Bidik dan Tembak Tikus Pencuri Keju Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juni Ardhi Yanto

09.12.3899

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2014

Susunan Dewan Penguji

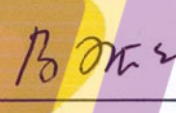
Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK.190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, 16 April 2014

Juni Ardhi Yanto

09.12.3899

MOTTO

- ❖ Jika bisa berbuat lebih kenapa harus dengan kata cukup
- ❖ Jangan sia – sia kan kesempatan yang ada didepan mata, tangkap dan ambil kesempatan itu selagi mampu
- ❖ Lakukan apa yang harus kamu lakukan
- ❖ Jangan lupa bersyukur kepada Allah SWT



Ikhlas

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda syukur kepada Allah SWT sang pemilik kehidupan dan isinya, atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak keajaiban, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, kelancaran serta rezeki hingga saya mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.
2. Kedua Orang tua saya, bapak Ponidjandan ibu saya Supriyati yang selalu memberikan doa dan dukungan baik secara moril dan materil, terima kasih untuk doa yang selalu di panjatkan di setiap sholat.
3. Kepada Kakak saya yang selalu memberi dukungan agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing, bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang telah membimbing saya dan memberikan arahan-arahan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Terimakasih kepada teman - teman S1SI 69, yang telah memberikan kesan yang pasti akan selalu saya ingat selamanya. Kita harus sukses!
6. Terimakasih kepada Semua teman-teman SMP dan SMA yang terus-terusan memberi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan sebuah 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, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.

6. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung saat menyusun skripsi ini.
7. 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 tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
1 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
2 BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Game.....	6
2.1.1 Definisi Game.....	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game.....	6
2.1.3 Jenis – Jenis Game.....	7
2.1.4 Tahap-Tahap Pembuatan Game.....	10
2.2 Flowchart.....	11
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	14
2.3.1 Adobe Flash CS3.....	14

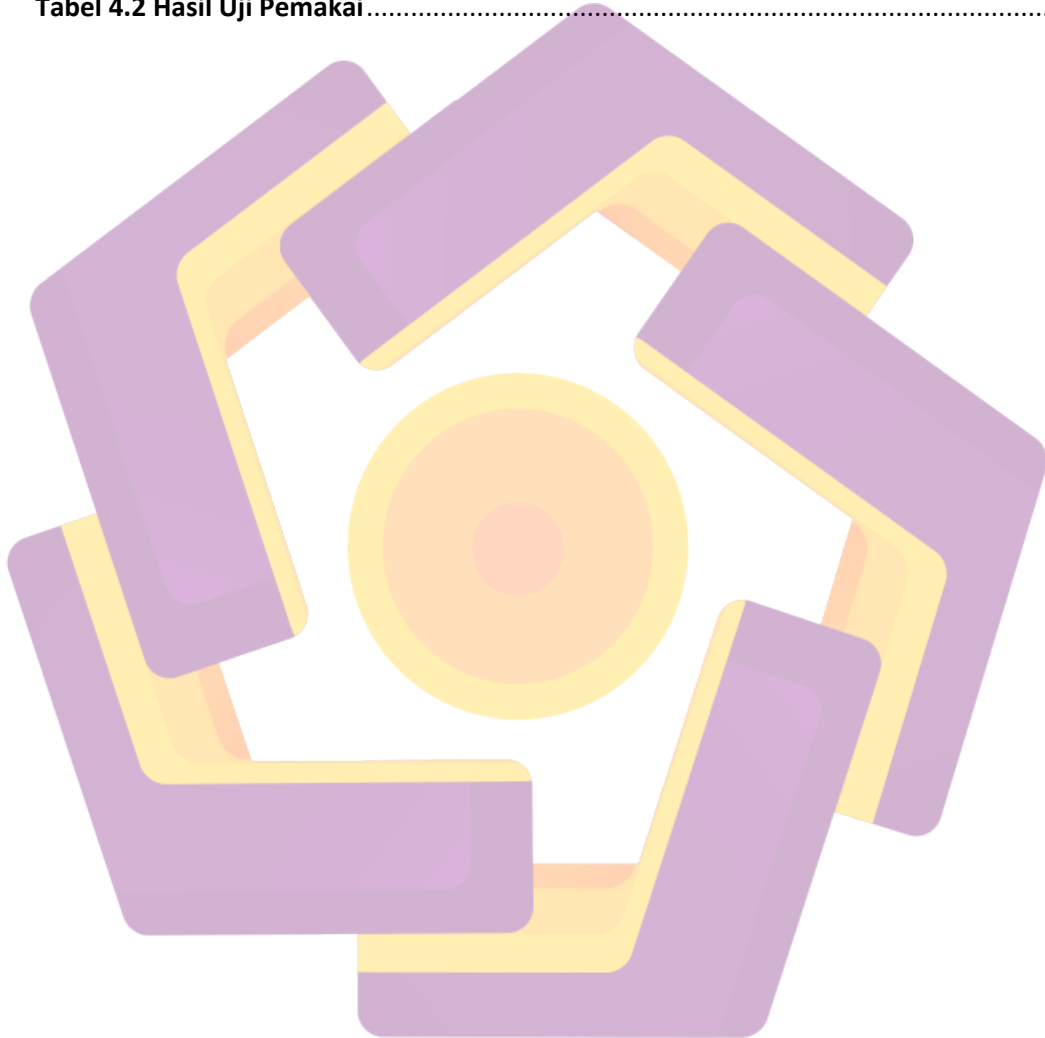
2.3.2	Corel Draw X4.....	15
2.3.3	Adobe Photoshop CS3.....	16
2.3.4	Adobe Flash Player.....	17
3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	19
3.1	Analisis Sistem.....	19
3.1.1	Definisi Analisis Sistem	19
3.1.2	Analisis SWOT.....	20
3.1.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.2	Perancangan Sistem Multimedia.....	24
3.2.1	Menentukan Konsep	24
3.2.2	Menentukan Gameplay.....	24
3.3	Merancang Antar Muka	33
3.3.1	Komponen Biaya	33
3.3.2	Rancangan Antarmuka.....	34
4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1	Implementasi.....	36
4.2	Implementasi Tampilan Intro.....	36
4.3	Implementasi Menu Utama.....	37
4.3.1	Implementasi Tampilan Cara Bermain.....	38
4.3.2	Implementasi Tampilan Pengaturan	39
4.3.3	Implementasi Tampilan Peringkat.....	41
4.3.4	Implementasi Tampilan Keluar	44
4.4	Implementasi Tampilan Menang.....	45
4.5	Implementasi Tampilan Kalah.....	47
4.6	Implementasi Tampilan Keju.....	49
4.7	Implementasi Tampilan Tiap Level	50
4.7.1	Implementasi Level 1	50
4.7.2	Implementasi Level 2	53
4.7.3	Implementasi Level 3	56
4.7.4	Implementasi Level 4	59
4.7.5	Implementasi Level 5	62
4.8	Membuat file *.exe	63
4.9	Uji Coba Sistem	64

4.10 Uji Coba Pemakai	67
5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	13
Tabel 3.1 Rancangan Karakter	33
Tabel 3.2 Rancangan Antarmuka	34
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing.....	65
Tabel 4.2 Hasil Uji Pemakai	67



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash</i>	15
<i>Gambar 2.2 Tampilan Corel Draw X4</i>	16
<i>Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3</i>	17
<i>Gambar 2.4 Tampilan Proses Instalasi Adobe Flash Player</i>	18
<i>Gambar 3.1 Flowchart Program</i>	27
<i>Gambar 3.2 Flowchart Level 1</i>	28
<i>Gambar 3.3 Flowchart Level 2</i>	29
<i>Gambar 3.4 Flowchart Level 3</i>	30
<i>Gambar 3.5 Flowchart Level 4</i>	31
<i>Gambar 3.6 Flowchart Level 5</i>	32
<i>Gambar 4.1 Tampilan Intro</i>	36
<i>Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama</i>	37
<i>Gambar 4.3 Tampilan Cara Bermain</i>	38
<i>Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan</i>	39
<i>Gambar 4.5 Tampilan Peringkat</i>	41
<i>Gambar 4.6 Tampilan Keluar</i>	44
<i>Gambar 4.7 Tampilan Menang</i>	45
<i>Gambar 4.8 Tampilan Kalah</i>	47
<i>Gambar 4.9 Tampilan Keju</i>	49
<i>Gambar 4.10 Tampilan Level 1</i>	50
<i>Gambar 4.11 Tampilan Tikus Level 1</i>	51
<i>Gambar 4.12 Tampilan Level 2</i>	53
<i>Gambar 4.13 Tampilan Tikus Level 2</i>	54
<i>Gambar 4.14 Tampilan Level 3</i>	56
<i>Gambar 4.15 Tampilan Tikus Level 3</i>	57
<i>Gambar 4.16 Tampilan Level 4</i>	59
<i>Gambar 4.17 Tampilan Tikus Level 4</i>	60
<i>Gambar 4.18 Tampilan Level 5</i>	62
<i>Gambar 4.19 Gambar Publish Settings</i>	64

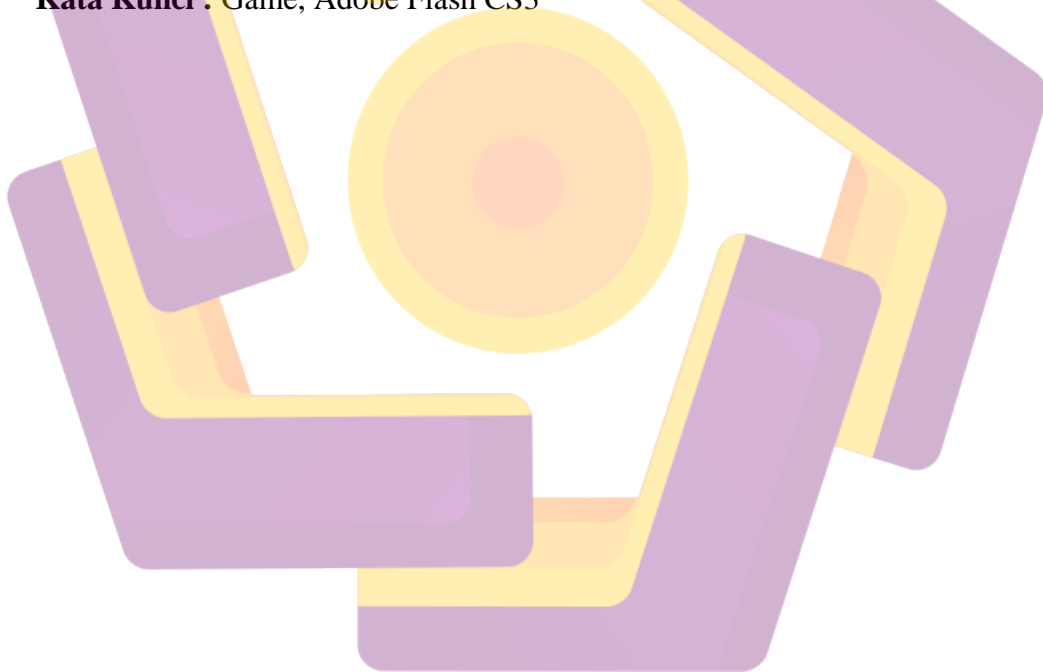
INTISARI

Di dalam sebuah komputer pasti akan terdapat game sebagai pelengkap sekaligus sebagai salah satu hiburan bagi penggunanya disaat lelah mengerjakan suatu pekerjaan. Selain itu game juga dapat menjadi salah satu hobi yang menyenangkan.

Game ini cukup mudah sehingga dapat dimainkan oleh semua umur. Dalam memainkannya pemain cukup menggerakkan mouse untuk menembak tikus-tikus yang akan berkeliaran untuk mencuri keju.

Dalam perancangan game Bidik dan Tembak Tikus Pencuri Keju ini akan digunakan software bernama Adobe Flash CS3. Selain itu untuk membuat lebih menarik lagi dari segi background, warna, karakter maka akan digunakan juga software Adobe Photoshop CS3 dan Corel Draw X4. Game ini diharapkan dapat menjadi hiburan bagi pemainnya.

Kata Kunci : Game, Adobe Flash CS3



ABSTRACT

In a computer, surely there will be games as a complement as well as one of the entertainment for the users when tired of doing a job. Moreover, the game also can be one fun hobby.

This game is quite simple so it can be played by all ages. In the play the players simply move the mouse to shoot the rats that will roam to steal cheese.

In designing the game Aim and Shoot Rat Cheese Thieves used a software called Adobe Flash CS3. Furthermore, to make more interesting in terms of background, color, character, then used Adobe Photoshop CS3 software also and Corel Draw X4. This game is expected to be the entertainment for its players.

Keywords: *Game, Adobe Flash CS3*

