

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE TARGET DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Jeffry Indarto

10.12.5329

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE TARGET DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Achmad Jeffry Indarto

10.12.5329

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE TARGET DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Jeffry Indarto

10.12.5329

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 November 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME SHOOT THE TARGET DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Achmad Jeffry Indarto

10.12.5329

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 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, 5 November 2014

Achmad Jeffry Indarto

10.12.5329

MOTTO

“Tersenyumlah dalam situasi apapun, tanpa disadari senyum itu yang akan menguatkanmu”.

“Orang yang tak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tak pernah mencoba sesuatu yang baru”.

(Albert Einstein)

“Seorang ibu tidak pernah memintamu untuk meletakkan dunia di tangannya, namun tutur kata yang halus, perangai yang santun, perilaku yang bertanggung jawab dari seorang anak yaitu kebahagiaan bagi seorang ibu”.

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa harus kehilangan semangat”.

(Winston Chucill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tuaku, kedua adeku dan keluarga besarku yang senantiasa memberikan dukungannya baik moral maupun materil dan selalu membimbingku dengan doa dan limpahan kasih sayang yang tak terbatas.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman kelas 10-SISI-11 yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati, serta teman-teman seperjuangan 10-SISI-11 yang lain sukses buat kalian.
4. Vofka Carrisa K yang setia memberikan dukungan doa, kasih dan sayang.
5. Dosen-dosen AMIKOM yang telah memberi ilmu selama ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih untuk semua bantuannya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir laporan skripsi yang berjudul **“Analisis Dan Pembuatan Game Shoot The Target Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3”** dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom selaku dosen Pembimbing terima kasih atas bimbingannya bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang S., M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom dan Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. Selaku Dosen Penguji, saya mengucapkan banyak terima kasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 27 Oktober 2014

Achmad Jeffry Indarto

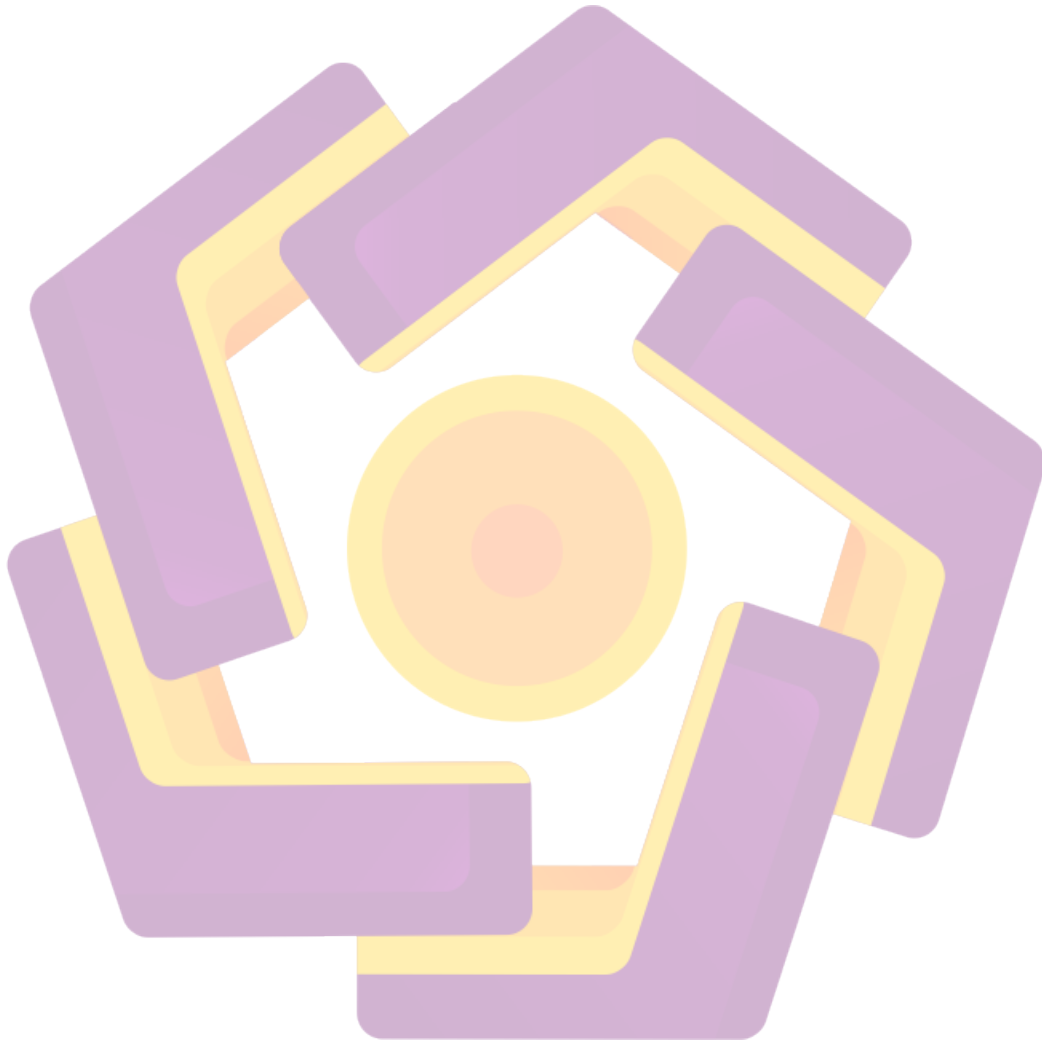
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Game	8

2.2.1	Pengertian Game	8
2.2.2	Sejarah Perkembangan Game	10
2.2.3	Jenis–Jenis Game	11
2.3	Tahap – Tahap Pembuatan Game	14
2.4	Flowchart.....	16
2.5	Tampilan Antar Muka	19
2.6	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan	20
2.6.1	Adobe Flash CS3	20
2.6.2	Corel Draw.....	23
2.6.3	Action Script 2.0	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Gambaran Umum	29
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional	29
3.1.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	30
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.2	Perancangan Game	34
3.2.1	Konsep	34
3.2.2	Design	35
3.2.2.1	Flowchart	38
3.2.2.2	Perancangan Antar Muka.....	39
3.3	Material Collection.....	46
3.3.1	Image.....	47
3.3.2	Sound	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Implementasi (Assembly).....	50
4.1.1	Persiapan Aset-aset	51
4.1.2	Membuat Gambar	51
4.1.3	Pembuatan Animasi	54
4.1.4	Memasukan Gambar (Import Image).....	55

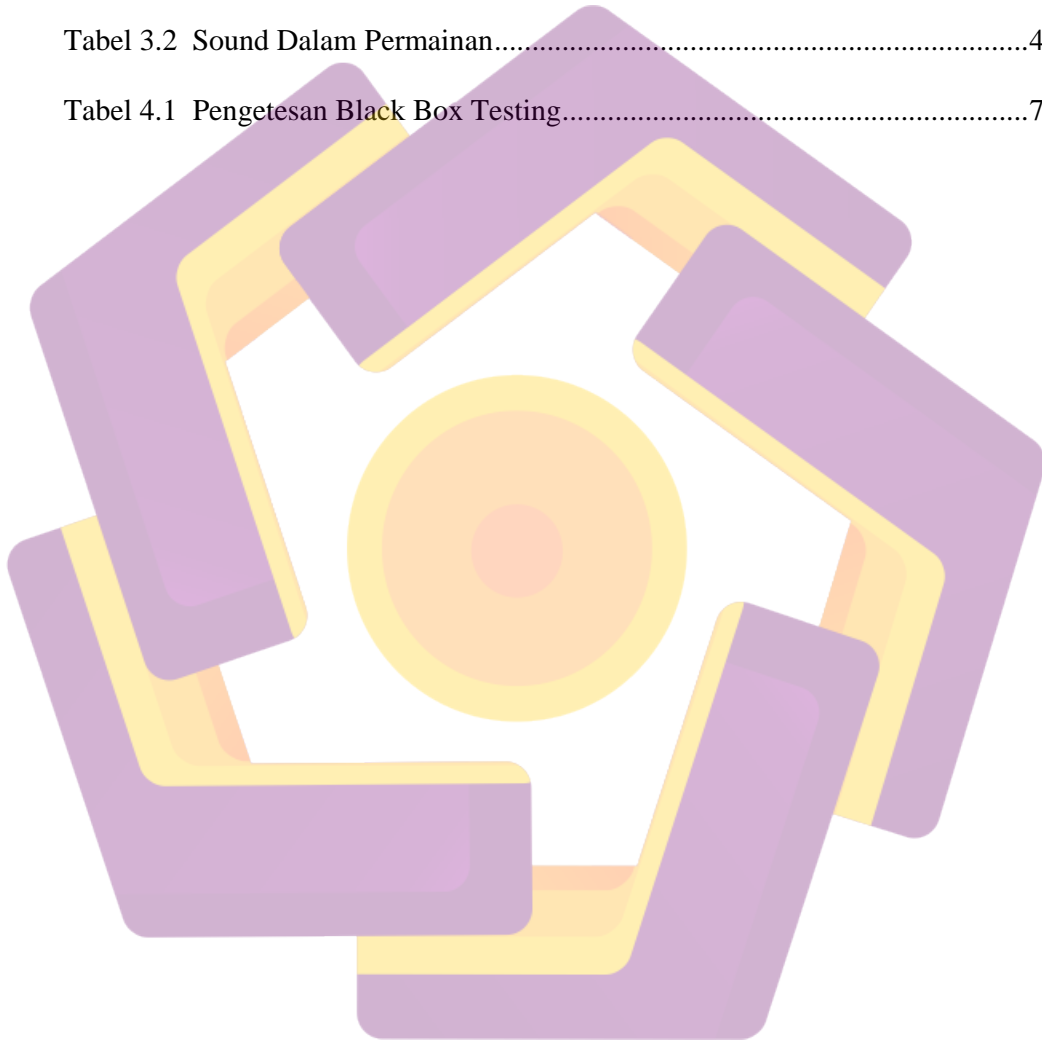
4.1.5	Memasukan Suara (Import Sound)	56
4.1.6	Membuat Tombol.....	57
4.1.7	Membuat File Executable	58
4.2	Pembahasan	59
4.2.1	Tampilan Intro.....	59
4.2.2	Tampilan Menu Utama	59
4.2.3	Tampilan Menu Petunjuk.....	61
4.2.4	Tampilan Menu Skor Tertinggi.....	62
4.2.5	Tampilan Menu Pengaturan	62
4.2.6	Tampilan Menu Keluar	64
4.2.7	Tampilan Permainan	65
4.3	Uji Coba (Testing).....	69
4.3.1	White Box Testing	69
4.3.2	Black Box Testing.....	70
4.4	Mengetes Sistem.....	74
4.4.1	Pengetesan Unit.....	75
4.4.2	Pengetesan Sistem.....	82
4.5	Menggunakan Game.....	82
4.6	Manual Program	83
4.6.1	Tampilan Intro.....	83
4.6.2	Tampilan Menu Utama	84
4.6.3	Tampilan Pengaturan Petunjuk.....	85
4.6.4	Tampilan Skor Tertinggi.....	86
4.6.5	Tampilan Halaman Pengaturan	86
4.6.6	Tampilan Menu Keluar	87
4.6.7	Tampilan Input Nama	87
4.6.8	Tampilan Mulai Permainan.....	88
4.6.8.1	Tampilan Permainan Game Shoot The Target Level 1	88
4.6.8.2	Tampilan Permainan Level 1 Selesai.....	88
4.6.9	Tampilan Menang Level 3 Dan Tampilan Coba Lagi	89
4.7	Memelihara Sistem.....	89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	19
Tabel 3.1 Image Dalam Permainan.....	47
Tabel 3.2 Sound Dalam Permainan.....	49
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box Testing.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	16
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS3	21
Gambar 2.3 Tampilan Corel Draw	25
Gambar 2.4 Tampilan Action Script 2.0	26
Gambar 3.1 Flowchart Keseluruhan Game Shoot The Target.....	38
Gambar 3.2 Tampilan Awal Intro	39
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 3.4 Tampilan Menu Petunjuk.....	40
Gambar 3.5 Tampilan Menu Skor Tertinggi.....	41
Gambar 3.6 Tampilan Menu Pengaturan	41
Gambar 3.7 Tampilan Game Level 1	42
Gambar 3.8 Tampilan Game Level 2	42
Gambar 3.9 Tampilan Game Level 3.....	43
Gambar 3.10 Tampilan Menu Pause.....	43
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Menang Level 1 Dan 2	44
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Menang Level 3 Dan Coba Lagi	45
Gambar 3.13 Tampilan Input Nama.....	45
Gambar 3.14 Menu Keluar.....	46
Gambar 4.1 Background Menu Utama	51
Gambar 4.2 Background Game Level 1.....	52
Gambar 4.3 Background Game Level 2.....	52

Gambar 4.4 Background Game Level 3.....	53
Gambar 4.5 Implementasi Karakter Pemain	53
Gambar 4.6 Objek Papan Target.....	53
Gambar 4.7 Objek Waktu	54
Gambar 4.8 Objek Burung	54
Gambar 4.9 Membuat Animasi Loading.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	55
Gambar 4.11 Import Image To Library (Pohon).....	56
Gambar 4.12 Import Image To Library.....	56
Gambar 4.13 Import Suara To Library	57
Gambar 4.14 Membuat Tombol.....	57
Gambar 4.15 Membuat File Executable.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Intro Game Shoot The Target	59
Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama Game Shoot The Target	60
Gambar 4.18 Tampilan Menu Petunjuk.....	61
Gambar 4.19 Tampilan Menu Skor Tertinggi.....	62
Gambar 4.20 Tampilan Menu Pengaturan	63
Gambar 4.21 Tampilan Menu Keluar	64
Gambar 4.22 Tampilan Permainan Level 1	65
Gambar 4.23 Tampilan Pengujian White Box	70
Gambar 4.24 Tampilan Game Halaman Intro.....	76
Gambar 4.25 Tampilan Game Menu Utama.....	76
Gambar 4.26 Tampilan Game Shoot The Target.....	77

Gambar 4.27 Tampilan Target Besar	77
Gambar 4.28 Tampilan Target Sedang	78
Gambar 4.29 Tampilan Target Kecil	78
Gambar 4.30 Tampilan Target Salah	79
Gambar 4.31 Tampilan Game Halaman Petunjuk	79
Gambar 4.32 Tampilan Game Halaman Skor Tertinggi	80
Gambar 4.33 Tampilan Game Halaman Pengaturan.....	80
Gambar 4.34 Tampilan Game Halaman Keluar.....	81
Gambar 4.35 Tampilan Game Halaman Input Nama.....	81
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Intro	83
Gambar 4.37 Tampilan Game Halaman Menu Utama.....	85
Gambar 4.38 Tampilan Game Halaman Petunjuk	85
Gambar 4.39 Tampilan Game Halaman Skor Tertinggi	86
Gambar 4.40 Tampilan Game Halaman Pengaturan.....	86
Gambar 4.41 Tampilan Game Halaman Keluar.....	87
Gambar 4.42 Tampilan Game Halaman Input Nama.....	87
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Game Level 1, 2 Dan 3.....	88
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Selesai Level 1 Dan Level 2.....	88
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Menang Level 3.....	89

INTISARI

Game adalah permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan pemain dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. *Game* biasanya disukai anak-anak hingga orang dewasa. *Game* juga penting untuk perkembangan otak dan meningkatkan konsentrasi. Bermain game dapat memberikan kesempatan kepada pemain untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas pemain. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha pemain, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari pemain.

Game shoot the target sebuah permainan seni dan keterampilan praktis dengan menembak target menggunakan busur dan anak panah. Dalam permainan, pemanah harus memperhatikan keakuratan menembak dengan busur untuk memanah target. Skor pada masing-masing titik papan panah berbeda-beda. Skor semakin besar jika titik panah mendekati pusat lingkaran papan panah. Game ini terdiri dari 3 level. Masing-masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3.

Kata Kunci: shoot the target, game, multimedia

ABSTRACT

The Game is a game that challenges the power of creativity and the memories of the players due to the emergence of the motivation to continually try to solve the problem. Game usually liked children and adults. Games important to brain development and increasing concentration. Game play can give the opportunity to the player to think and act imaginatively as well as full-power is closely linked with the imaginary development of creativity of the player. The ambition to win the game that would give a value of optimization of motion and effort of the players, so that there will be a fair competition and a wide range of players.

Game shoot the target a game art and practical skills with target shooting using a bow and arrow. In the game, Archer should pay attention to the accuracy of the shot with a bow for archery target. The score at each point a dart different. Score the greater the arrow if the point is approaching the centre circle dart Board. This game consisting of 3 level. Each level having different level of difficulty.

Stages research done is use multimedia method of development. Software used namely Adobe Flash CS3.

Keywords: *shoot the target, game, multimedia.*

