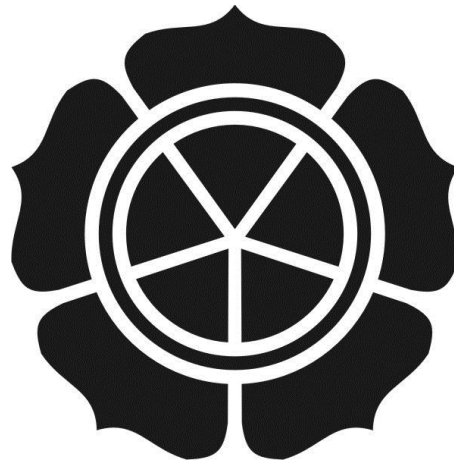


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI UNTUK
MEMPERKENALKAN OBJEK WISATA DI KULON PROGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Viningrum Vigorsinanjung

10.12.4978

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

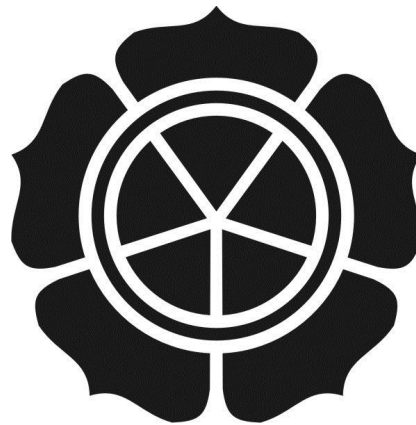
YOGYAKARTA

2014

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI UNTUK
MEMPERKENALKAN OBJEK WISATA DI KULON PROGO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informatika



disusun oleh

Viningrum Vigorsinanjung

10.11.4978

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI
UNTUK MEMPERKENALKAN OBJEK WISATA DI KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Viningrum Vigorsinanjung

10.12.4978

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juli 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME EDUKASI
UNTUK MEMPERKENALKAN OBJEK WISATA DI KULON PRUGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Viningrum Vigorsinanjung
10.12.4978

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



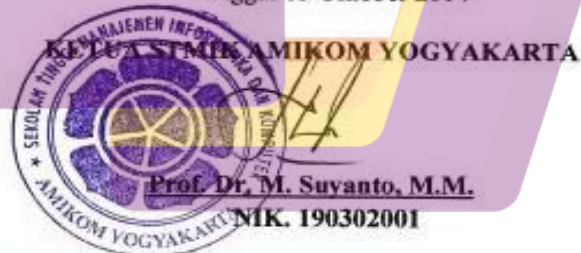
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Tonny Hidayat M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Oktober 2014



PERNYATAAN

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



Yogyakarta, 26 September 2014

Viningrum Vigorsinanjung

10.12.4978

MOTTO

- All is well
- Doa orang tua akan selalu menyertai kita dalam segala hal
- Percaya diri, dan selalu berfikir positif
- Ikhas
- Malu bertanya sesat di jalan



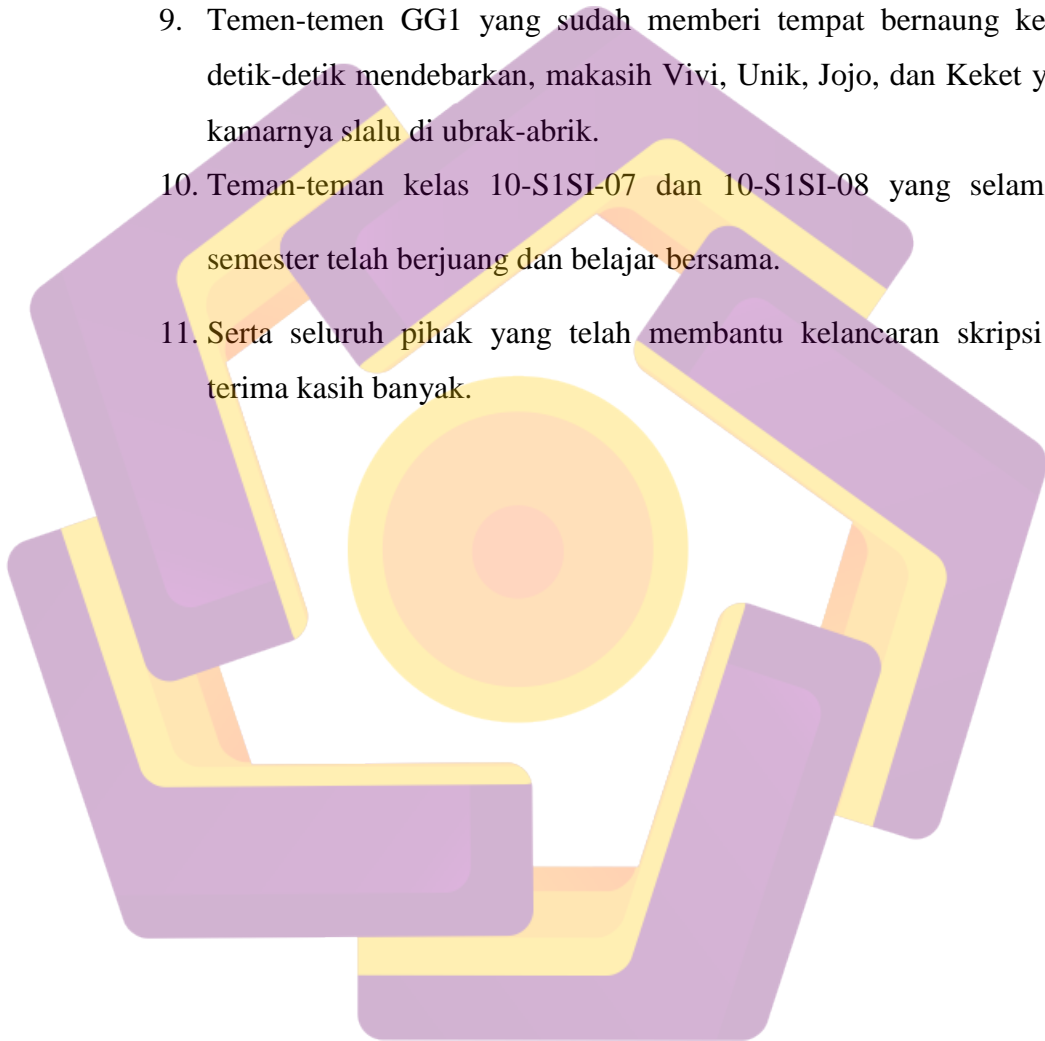
PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Yohanes Soprobo dan Ibu Theresia Suprih yang sangat luar biasa memberikan dukungan doa, dana, dan dukungannya.
2. Adik saya, Agnes Hestu Pramudita dan Paskalis Tangguh Jalu Pradipta yang selalu bilang, kapan kamu wisudanya ndut?☺
3. Simbah Kakung dan Simbah Putri, trimakasih untuk dukungan, dan doanya.
4. Budhe Cicil dan Pakdhe Samidi, dan Keluarga besar Trah Simbah Pawiro.
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada saya.
6. Keluarga Besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) yang telah mengarahkan saya mengenal multimedia dan banyak hal yang saya dapatkan di KOMA. Terima kasih KOMA, "KOMA Selalu diHati KOMA Selalu dinanti!!!".
7. Terima kasih buat sahabat-sahabatku yang selalu ngasih aku support, Mas Aji yang selalu ngomel ini itu yang selalu nemenin dan mau

aku repotin buat anterin aku kemana-mana^^, Lupita, Arum , Dsinta yang mau jadi tentor dadakanku.

8. Teman-teman Kost Lely yang selalu ngomel-ngomel. Tete Tia, beh Aliet, Imut, mbk Kre(Lily) dan semuanya, Love kalian.. :*
9. Temen-temen GG1 yang sudah memberi tempat bernaung ketika detik-detik mendebarkan, makasih Vivi, Unik, Jojo, dan Keket yang kamarnya slalu di ubrak-abrik.
10. Teman-teman kelas 10-S1SI-07 dan 10-S1SI-08 yang selama 7 semester telah berjuang dan belajar bersama.
11. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

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 Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
5. Semua Teman-Teman yang telah mendukung saya.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 6 Oktober 2014

Viningrum Vigorsinanjung

10.12.4978

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
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 Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7

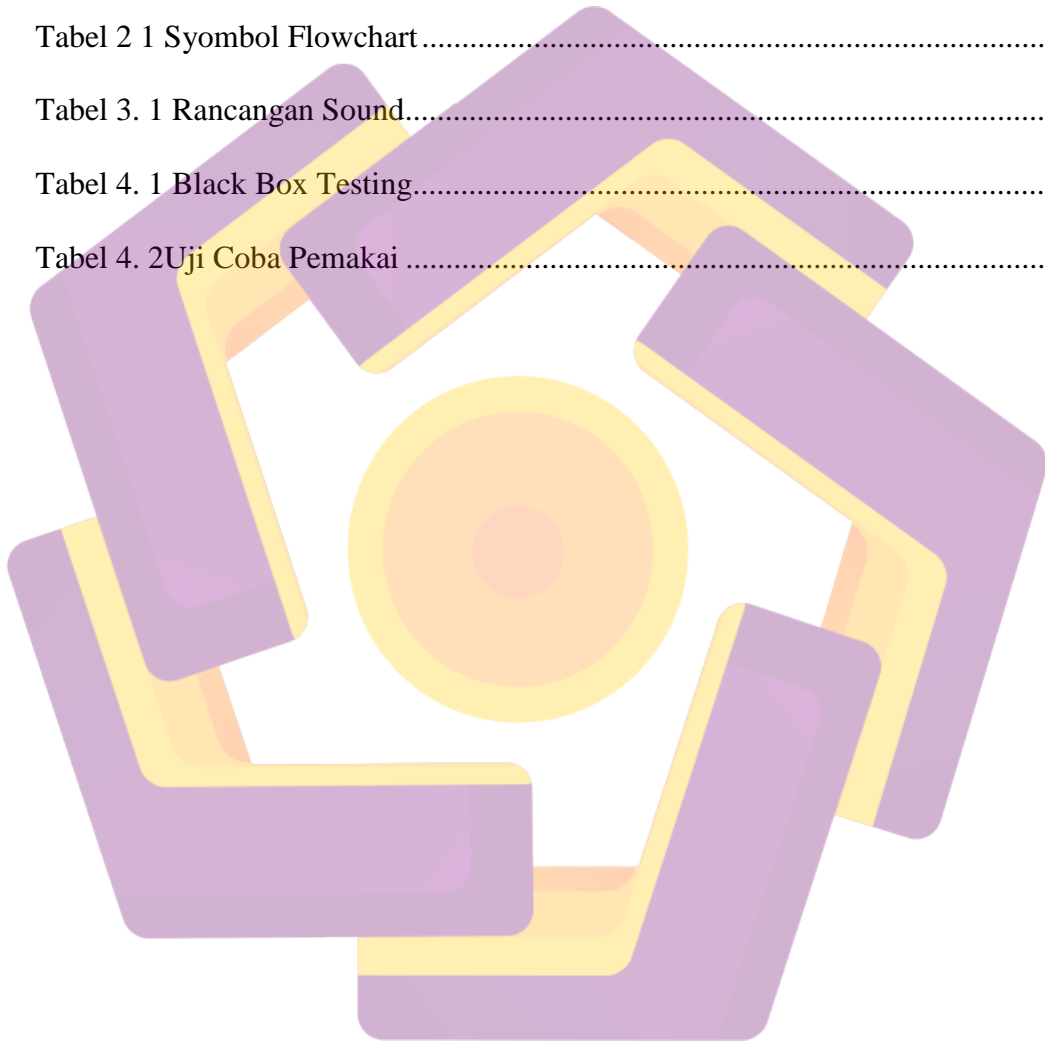
2.1.2	Sejarah Multimedia.....	8
2.2	Kuesioner	11
2.3	Konsep Dasar Game.....	12
2.3.1	Pengertian Game.....	12
2.3.2	Kualitas Game.....	20
2.3.3	Tahap-tahap Pengembangan Game	25
2.4	Flowchart	27
2.4.1	Flowchart <i>Game</i> (Siklus).....	28
2.5	Pengenalan Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.5.1	Adobe Flash CS3	30
2.5.2	Windows Movie Maker	33
BAB III PERANCANGAN GAME		34
3.1	Gambaran Umum.....	34
3.1.1	Gambaran Umum Game	34
3.2	Analisis Kebutuhan.....	35
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.3	Analisis Kelayakan.....	40
3.4	Perancangan <i>Game</i>	41
3.4.1	Menentukan Genre <i>Game</i>	41
3.4.2	Menentukan Tools	42
3.4.3	Menentukan <i>Gameplay</i>	43
3.4.4	Merancang Grafis	54
3.4.5	Rancangan Sound atau Suara.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66

4.1	Implementasi Game	66
4.2	Proses Produksi	66
4.2.1	Pembuatan Karakter.....	67
4.2.2	Pembuatan Simbol	67
4.2.3	Pengeditan Video.....	69
4.2.4	Pembuatan Animasi	70
4.2.5	Import Suara	72
4.2.6	Pembuatan Background	73
4.2.7	Pembuatan Game	74
4.3	Publish.....	81
4.4	Uji Coba	83
4.4.1	Black Box Testing	83
4.5	Uji Coba Pemakai	85
4.6	Interface Game	85
4.6.1	Tampilan Pembuatan Intro.....	85
4.6.2	Tampilan Menu Utama	86
4.6.3	Tampilan Pengaturan	86
4.6.4	Tampilan Video	87
4.6.5	Tampilan Berhasil.....	88
4.6.6	Tampilan Gagal.....	88
4.6.7	Tampilan Keluar	89
4.6.8	Pemeliharaan Sistem.....	89
BAB V PENUTUP		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran.....	91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Symbol Flowchart.....	29
Tabel 3.1 Rancangan Sound.....	65
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	84
Tabel 4.2 Uji Coba Pemakai	85

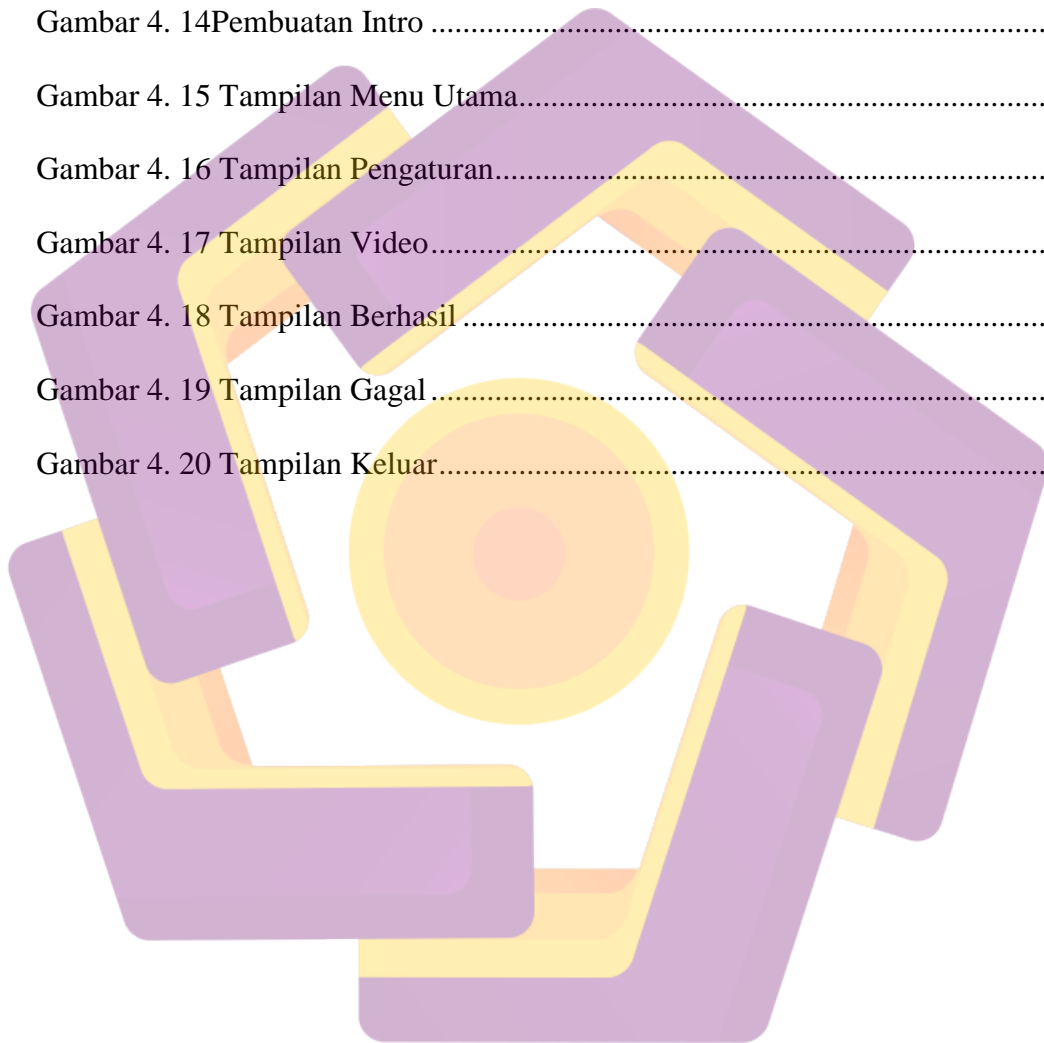


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen-komponen Multimedia	9
Gambar 2. 2 Contoh Side Scrolling Game Super Mario.....	14
Gambar 2. 3 Contoh Shooting Game Counter Strike.....	14
Gambar 2. 4 Roleplay Game Lord of the Ring	15
Gambar 2. 5 Contoh Real Time Strategi Game Red alert 2.....	15
Gambar 2. 6 Contoh Simulation Game Ace Combat.....	16
Gambar 2. 7 Contoh Racing Game Need for Speed	16
Gambar 2. 8 Contoh Fighting Game Tekken	17
Gambar 2. 9 Contoh Puzzle Game Tetris	18
Gambar 2. 10 Contoh Sport Game Winning Eleven.....	18
Gambar 2. 12 Contoh Edukasi Game Bobi Bola	19
Gambar 2. 11 Contoh Edukasi Game Dora the Explorer.....	19
Gambar 2. 13 Interface Adobe Flash CS3	31
Gambar 2. 14 Tampilan Panel Action.....	32
Gambar 3. 1 Flowchart Game 1.....	47
Gambar 3. 2 Flowchart Game 2	48
Gambar 3. 3 Flowchart Game 3	49
Gambar 3. 4 Flowchart Game 4	50
Gambar 3. 5 Flowchart Game 5	51
Gambar 3. 6 Rancangan Navigasi Aplikasi	54

Gambar 3. 8 Rancangan Menu Intro	55
Gambar 3. 7 Karakter Dalam Game.....	55
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Utama	56
Gambar 3. 10 Rancangan Setting.....	57
Gambar 3. 11 Rancang High Score.....	57
Gambar 3. 12 Rancangan Tentang.....	58
Gambar 3. 13 Rancangan Level 1	59
Gambar 3. 14 Rancangan Menu Permainan Level 1 Game 2.....	60
Gambar 3. 15 Rancangan Menu Permainan Level 2.....	60
Gambar 3. 16 Rancang Menu Permainan Level 3	61
Gambar 3. 17 Rancangan Menu Permainan Level 4.....	62
Gambar 3. 18 Rancangan Game Over.....	62
Gambar 3. 19 Rancangan Tampilan Video	63
Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Keluar.....	64
Gambar 4. 1 Gambar karakter.....	67
Gambar 4. 2 Tombol Play	68
Gambar 4. 3 Tombol Keluar	68
Gambar 4. 4 Pembuatan Simbol Button.....	69
Gambar 4. 5 File Video.....	70
Gambar 4. 6 Pembuatan Animasi.....	72
Gambar 4. 7 Sound Properties	73
Gambar 4. 8 Background	74
Gambar 4. 9 Tampilan pengaturan.....	74

Gambar 4. 10 Tampilan petunjuk.....	76
Gambar 4. 11 Tampilan level 1	77
Gambar 4. 12 High score	80
Gambar 4. 13 Publish Setting.....	82
Gambar 4. 14 Pembuatan Intro	86
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Utama.....	86
Gambar 4. 16 Tampilan Pengaturan.....	87
Gambar 4. 17 Tampilan Video.....	87
Gambar 4. 18 Tampilan Berhasil	88
Gambar 4. 19 Tampilan Gagal	88
Gambar 4. 20 Tampilan Keluar.....	89



INTISARI

Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kabupaten Kulon Progo memiliki potensi wisata yang beraneka ragam, mulai dari wisata alam, wisata sejarah dan wisata religi. Banyak orang yang kurang berminat terhadap wisata lokal yang ada di Kabupaten Kulon Progo . Sedangkan dalam perkembangan jaman yang modern ini, orang tua lebih memanjakan anak- anaknya dengan fasilitas yang lebih modern dan canggih. Sehingga membuat anak-anak merasa cukup dengan teknologi yang diberikan.

Penjelasan inilah yang menjadi acuan penulis memilih judul Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Untuk Memperkenalkan Objek Wisata di Kulon Progo.

Tujuan di buatnya *game* ini untuk menarik minat anak agar lebih mengenal wisata lokal yang ada di Kulon Progo.

Kata Kunci : *Game*, Anak – anak, Objek Wisata

ABSTRACT

Kulon Progo Regency is one of regencies in Yogyakarta Special Region, Indonesia. Kulon Progo have tourism potential of diverse, ranging from natural attractions, historical and religious tourism. Many people who are less interested in the local tourist in Kulon Progo. While the development of this modern era, more parents indulge their children with more modern facilities and sophisticated. Thus making the kids feel pretty with a given technology.

*The explanation here is the reference the author choose the title of **Design and Game Development Education To Introduce Attractions in Kulon Progo.***

Her purpose in this game to attract children to be more familiar with local tourism that is in Kulon Progo.

Keywords: Games, Children - children, Attractions

