

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ADRIANA GREEN GARDEN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



DisusunOleh:
Adriana Avia
04.12.0866

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ADRIANA GREEN GARDEN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:
Adriana Avia
04.12.0866

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ADRIANA GREEN GARDEN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adriana Avia

04.12.0866

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 September 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Patta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME ADRIANA GREEN GARDEN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adriana Avia
04.12.0866

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Maret 2014

KETUA STMK 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, 14 Maret 2014

Adriana Avia

MOTTO

- Jangan jadikan keerbatasan sebagai hambatan tapi jadikan itu sebagai motivasi agar kamu lebih aktif, kreatif, inovatif.
- Jangan pernah menyerah atas impianmu, rintangan kadang menjatuhkanmu, namun kamu harus bangkit dan terus melangkah.
- Ketika kamu berada dalam keraguan, serahkan semua pada TUHAN, karena hanya DIA yang dapat menuntunmu untuk menemukan jawaban kepastian.
- Sahabat adalah mereka yang menggenggam tanganmu ketika kamu dalam kesulitan, tapi tahu kapan melepasmu berjuang sendiri untuk belajar dewasa.
- Ada kesempatan ditengah kesempatan
- Tuhan Yesus mengundang setiap orang yang letih lesu dan berbeban berat, Dia menjanjikan kelegaan bagi mereka yang datang kepadaNya. Lepaskan stres dengan berdoa (Yohanes 6:35)

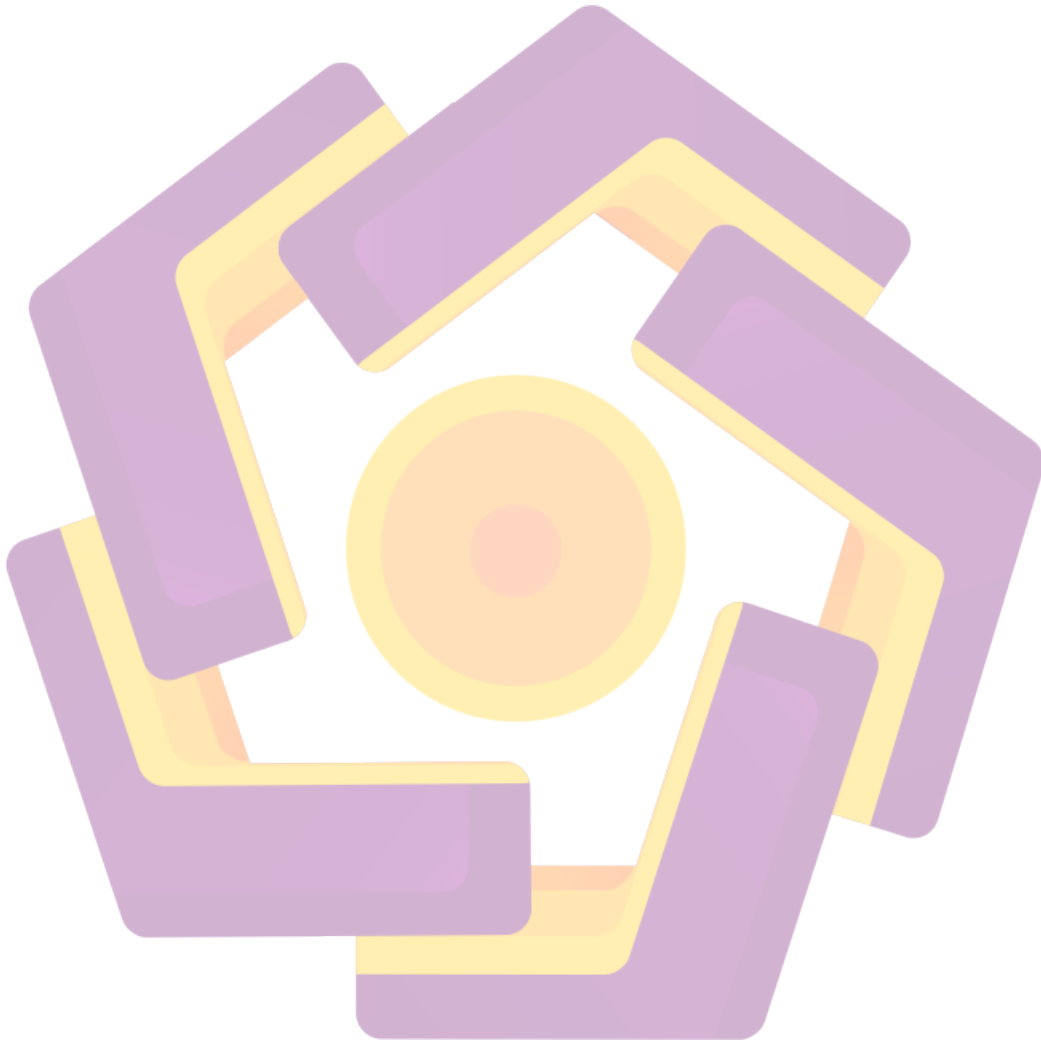
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas anugrah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak, Mama, Kakak dan Adik-adikku yang tiada henti-hentinya selalu mendoakan dan mendukung baik secara moral maupun finansial.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bpk. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, terimakasih atas saran dan masukannya selama bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu beserta pengalamannya dengan tulus ikhlas.
5. Teman-teman dan sahabat-sahabatku yang sudah turut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi
6. Sahabatku khususnya Sofie sweet dan Koko cakep yang sudah membantu dalam segala hal, maaf merepotkan dan juga AA Burjo yang setia ngasih ngutang saat tanggal tua.
7. Makasih buat sahabat-sahabatku di kos WK-20 serta bapak Kos yang selalu ngasih dispensasi telat bayar kos.
8. Pacarku Mr_Demoez yang super, duper protektif, yang selalu care sama aku, maaf sering bikin emosi.

9. Dan semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu-persatu terimakasih untuk semuanya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas anugerah dan kesahatan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisis dan Pembuatan Game Adriana Green Garden Menggunakan Adobe Flash”**. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis sadar tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Tuhan YME yang telah memberikan banyak hikmat dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
2. Bapak, Mama, Kakak dan Adik-adikku yang tiada henti-hentinya selalu mendoakan dan mendukung baik secara moral maupun finansial.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Bpk.Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, terimakasih atas saran dan masukannya selama bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
5. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu beserta pengalamannya dengan tulus ikhlas.
6. Teman-teman dan sahabat-sahabatku yang sudah turut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi

7. Dan semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu-persatu terimakasih untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna karena mengingat pengetahuan penulis yang masih terbatas. Untuk itu bilamana terdapat banyak kekurangan didalam penyusunan laporan ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 14 Maret 2014

Adriana Avia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian game.....	12
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	12
2.1.2 Jenis-Jenis Game.....	15
2.1.3 Tahap-Tahap Pembuatan Game.....	17
2.2 Flowchart.....	18
2.3 Tentang Game Flash.....	21

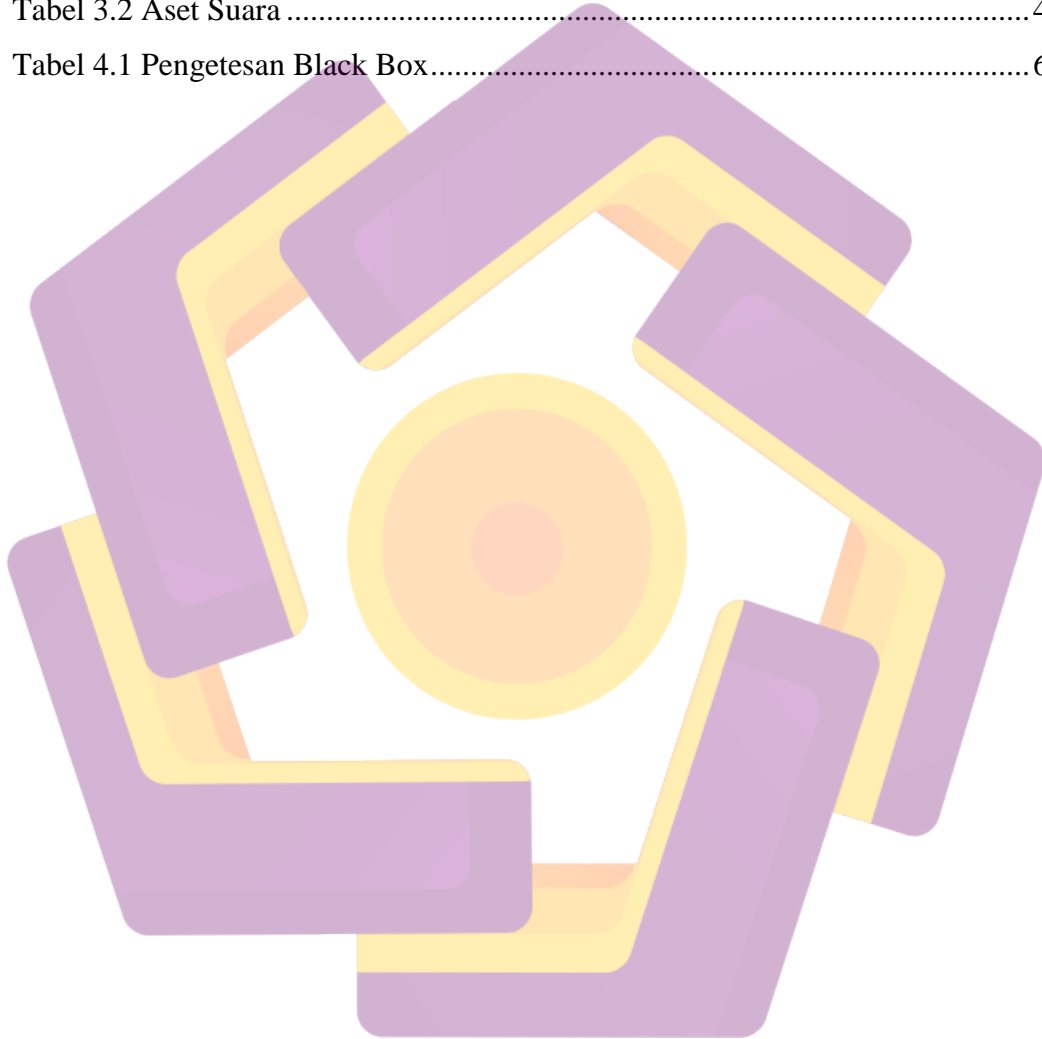
2.3.1 Sejarah Flash	22
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.4.1 Adobe Flash CS3	25
2.4.2 Actrion Script 2.1	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Gambaran Umum	27
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	30
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	30
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.4 Perancangan	31
3.4.1 Konsep (<i>Consept</i>).....	31
3.4.2 Menentukan Perangkat Lunak Yang DiGunakan	31
3.4.2 Menentukan Game Play	32
3.4.4 Flowchart Game	34
3.4.5 Perancangan Antar Muka.....	37
3.4.6 Perancangan Aset	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Memproduksi Sistem	47
4.1.1 Import Image.....	47
4.1.2 Import Suara.....	48
4.1.3 Membuat Tombol.....	49
4.1.4 Membuat Animasi.....	50
4.2 Membuat File Executable (Member File *.exe)	50
4.2.1 Membuat File AutoRun	51
4.3 Pembahasan.....	52



4.3.1 Tampilan Intro.....	52
4.3.2 Tampilan Menu Utama	54
4.3.3 Tampilan Menu Setting	55
4.3.4 Tampilan Menu Instruction	56
4.3.5 Tampilan Menu Exit.....	56
4.3.6 Tampilan Permainan.....	58
4.4 Mengetes Sistem.....	63
4.4.1 Black Box Testing	64
4.5 Menggunakan Sistem	64
4.6 Manual Program	66
4.7 Memelihara Sistem.....	67
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	21
Tabel 3.1 Aset Gambar	43
Tabel 3.2 Aset Suara	45
Tabel 4.1 Pengetesan Black Box.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Adobe Flash CS 3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Action Script 2.0	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Flowchart game Adriana Green Garden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Flowchart level 1 game Adriana Green Garden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Flowchart level 2 game Adriana Green Garden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Flowchart level 3 game Adriana Green Garden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Rancangan Interface Halaman Intro permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Rancangan Interface Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Rancangan Interface Menu Pengaturan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Rancangan Interface Halaman Instruction.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Rancangan Interface Halaman Keluar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Gambar Rancangan Halaman Permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Rancangan Interface Halaman kalah.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Rancangan Interface Halaman Menang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Rancangan Interface Halaman Top Score	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Bagan Memproduksi Game Adriana Green Garden	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Import image to library (Langit dan pegunungan)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Import suara to library	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Membuat tombol	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Membuat File Executable.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan Intro Game Adriana Green Garden .	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 8 TampilanMenu Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 TampilanMenu Setting.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 TampilanMenu Instruction.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 TampilanMenu Exit	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 TampilanLevel 1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Intro.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Tampilan Permainan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Tampilan Menu High Score	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Instruction.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Setting	Error! Bookmark not defined.



INTISARI

Pada perkembangan teknologi saat ini, hiburan untuk masyarakat bermacam-macam salah satunya adalah game. perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Aplikasi game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang nyata. Sebenarnya tanpa disadari game dapat mengajarkan banyak keterampilan dan game dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. salah satu edukasi bagi anak-anak adalah beternak, berkebun atau memelihara binatang peliharaan.

Dalam permainan ini, pemain wajib menyelesaikan pekerjaan yang berbeda-beda. Pemain dapat memilih tanaman bunga yang akan ditanam. Game ini terbagi menjadi tiga level dan masing-masing level memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Pemain harus memenuhi pesanan konsumen dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Agar tanaman bunga ini tidak mati maka pemain harus menyirami dan mengusir hama.

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia meliputi concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pada penelitian ini hanya dibatasi pada testing saja. Perangkat lunak yang akan digunakan yaitu Adobe Flash CS3.

Kata kunci: Game, Pemain, Multimedia.

ABSTRACT

In the current technological developments, entertainment for diverse communities one of which is gaming. Developments in the gaming world is rapidly increasing, not least in Indonesia. Application games today have become an alternative entertainment without age restrictions either old, young, men and women . In accordance with its development , application type or genre of games are also very diverse. One of these gaming applications are built upon the real thing. Actually unwittingly games can teach a lot of skills and games can be used as an educational alternative. One education for children is raising, gardening or maintaining pets .

In this game, players must complete different jobs. Players can choose flowers that will be planted. The game is divided into tugal levels and each level has different difficulty levels. Players must fulfill customer orders within a specified time period . In order for these flowers do not die then the player should be watered and repel pests .

Stages of research conducted by using the method of multimedia include concept development , design, collecting materials, assembly, testing and distribution. In this study, only limited to testing only. The software that will be used is Adobe Flash CS3.

Keywords : Games, Players, Multimedia.