

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME FISH ISLAND**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Randy Budi Prasetyawan**  
**09.12.3838**

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

# **ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME FISH ISLAND**

## **SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Randy Budi Prasetyawan**  
**09.12.3838**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### **Analisis Dan Pembuatan Game Fish Island**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Randy Budi Prasetyawan**

**09.12.3838**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 april 2014

Dosen Pembimbing,



**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### Analisis Dan Pembuatan Game Fish Island

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Randy Budi Prasetyawan**

09.12.3838

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 April 2014

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098

Tonny Hidavat, M.Kom  
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

### **PERNYATAAN**

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, 15 Juni 2014



Randy Budi Prasteyawan  
09.12.3838

## MOTTO

*"Harapan kosong itu lebih menyakitkan daripada kenyataan yang pahit  
sekalipun.*

*pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa  
keengganan"*

*"Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas  
kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula"*

*"Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan"*

*"Percayalah, setelah kegagalan ada sebuah petanda kesuksesan"*

*"Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buanglah pengalaman buruk yang  
hanya  
merugikan"*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT sang penguasa yang telah membimbing pikiran saya dan memberikan rahmat dan hidayahnya.
2. Rasulullah SAW yang telah menunjukkan kepada umatnya sebuah jalan kebenaran sebagai sinar terang dalam kehidupan.
3. Orang tua yang telah merawat dan membesarkan saya hingga sekarang beserta doa yang telah diberikannya.
4. Pihak yang telah membantu kesulitan dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.
5. Teman-Teman S1 SI 05 angkatan 2009 dan semua teman dari STMIK Amikom Yogyakarta.
6. Teman-teman sekitar kost sekarang, Eko, Fahmi, Salman, Dasri , selamat berjuang menuju kelulusan.
7. Semua keluarga besarku, terima kasih inspirasinya.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWTatas berkat, rahmat, taufik dan hidaya-Nya penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis Dan Pembuatan Game Fish Island" dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT , Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dewan Penguji Skripsi.
4. Bapak Drs, Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Semua keluarga besar penulis terutama ayah dan ibu.
6. Teman seperjuangan penulis.
7. Staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.



8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu demi satu.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan leihklasan, mendapat pahala yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca agar menjadikan lebih baik di waktu yang mendatang dan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Terimakasih.

Yogyakarta, 15 Juli 2014

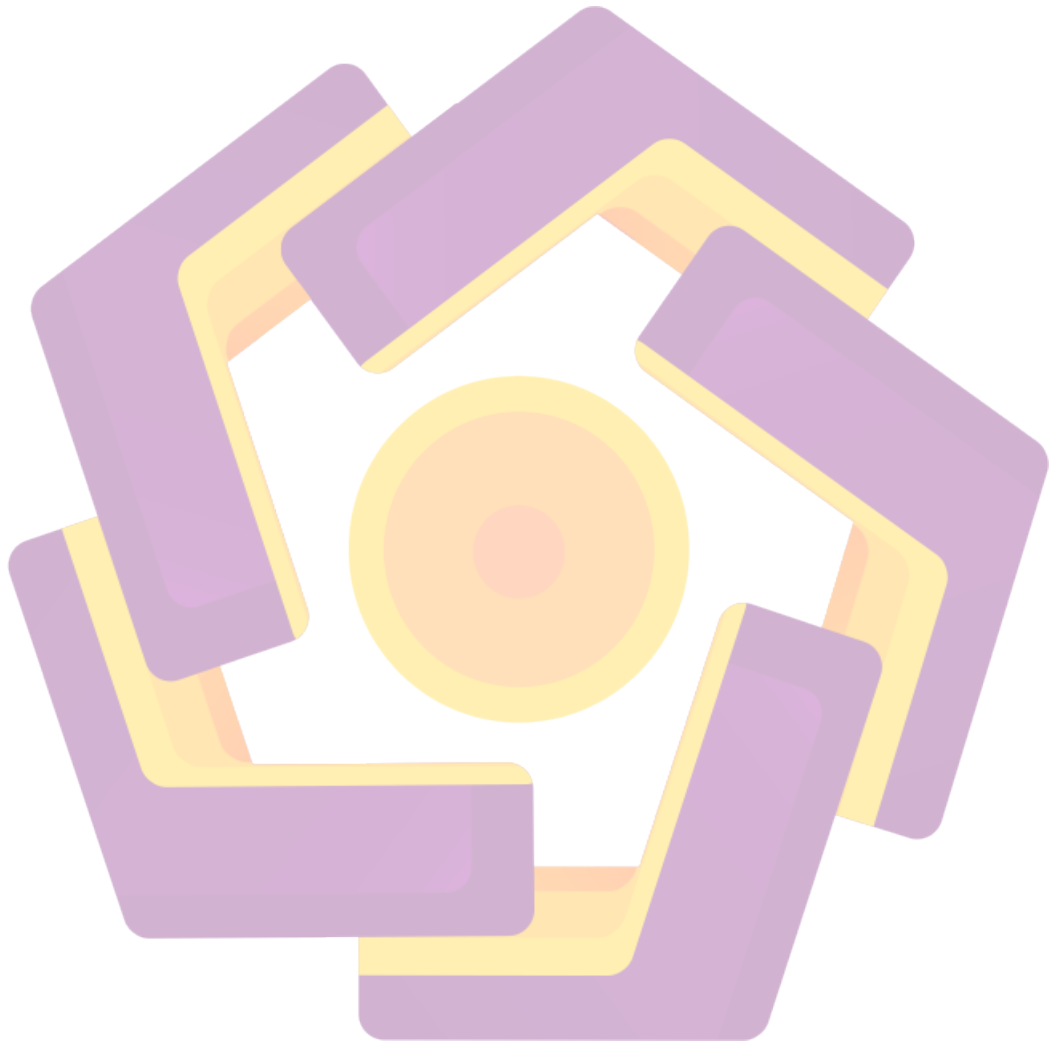


**Penyusun**

## DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME FISH ISLAND .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
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 .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II .....	6
LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Pengertian Game .....	6
2.1.1 Sejarah Singkat Perkembangan Game .....	7
2.1.2 Jenis-jenis/Type Game .....	8
2.1.3 Elemen-elemen game .....	16
2.1.4 Unsur-unsur yang harus terdapat didalam game .....	17
2.1.5 Langkah-langkah Pembuatan Game .....	18
2.2 Aplikasi Perangkat Lunak .....	19
2.2.1 Pengertian Adobe Flash CS3 .....	19
2.2.2 Adobe Photoshop CS5 .....	23
BAB III .....	26

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	26
3.1    Analisis Sistem .....	26
3.1.1    Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
3.1.2    Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.2    Perancangan Sistem.....	31
3.2.1    Perancangan Konsep .....	31
3.2.2    Perancangan (Design) .....	33
BAB IV .....	56
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1    Memproduksi Sistem.....	56
4.1.1    Import Image .....	57
4.1.2    Import Suara.....	58
4.1.3    Pembuatan Tombol .....	59
4.1.4    Membuat Joran / Pancing Dan Tangan .....	60
4.1.5    Membuat Background.....	63
4.2    Membuat File Executable ( .exe) .....	64
4.3    Pembahasan .....	64
4.3.1    Tampilan Intro.....	64
4.3.2    Tampilan Menu Utama .....	65
4.3.3    Tampilan Menu Pengaturan .....	69
4.3.4    Tampilan Menu Petunjuk.....	70
4.3.5    Tampilan Menu High Score .....	71
4.3.6    Tampilan Menu Fish Pedia .....	73
4.3.7    Tampilan Menu Keluar / Exit .....	74
4.3.8    Tampilan Input Nama .....	76
4.3.9    Tampilan Permainan .....	77
4.4    Pengetesan Sistem .....	80
4.4.1    White box testing .....	80
4.5    Menggunakan Sitem.....	82
4.6    Manual Program .....	83
BAB V.....	91
PENUTUP.....	91
5.1    Kesimpulan.....	91
5.2    Saran .....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ruang Kerja.....	20
Gambar 2. 2 Stage .....	20
Gambar 2. 3 3 Timeline .....	21
Gambar 2. 4 Layer.....	22
Gambar 3. 1 Flowchart Game Fish Island .....	33
Gambar 3. 2 Flowchart Game Fish Island Level 1 .....	34
Gambar 3. 3 Flowchart Game Fish Island Level 2 .....	34
Gambar 3. 4 Flowchart Game Fish Island Level 3 .....	35
Gambar 3. 5 Ikan Tuna.....	43
Gambar 3. 6 Salmon.....	44
Gambar 3. 7 Red Snapper .....	46
Gambar 3. 8 Mackerel.....	47
Gambar 3. 9 Tripletail .....	49
Gambar 3. 10 Perusian Carp .....	50
Gambar 3. 11 Bluefish .....	51
Gambar 3. 12 Ikan Cupang .....	52
Gambar 3. 13 Ikan Lumba-lumba .....	53
Gambar 4. 1 Bagan memproduksi Game Fish Island .....	56
Gambar 4. 2 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS.....	57
Gambar 4. 3 image telah berhasil di masukan kedalam library .....	58
Gambar 4. 4 Import sound atau suara to library.....	58
Gambar 4. 5 Screen Shoot tombol button .....	59
Gambar 4. 6 Pancing atau Joran.....	60
Gambar 4. 7 Tangan kiri .....	61
Gambar 4. 8 Tangan kanan dan roll pancing .....	62
Gambar 4. 9 tangan dan alat pancing .....	62
Gambar 4. 10 Tampilan Intro .....	65
Gambar 4. 11 Menu Utama.....	66
Gambar 4. 12 Tampilan pengaturan.....	69
Gambar 4. 13 Menu petunjuk .....	70
Gambar 4. 14 Tampilan High Score .....	71
Gambar 4. 15 Tampilan Fish Pedia Ikan Tuna .....	74
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Keluar .....	75
Gambar 4. 17 Input Nama.....	76
Gambar 4. 18 Tampilan Permainan level 1 .....	77
Gambar 4. 19 Tampilan Intro.....	83
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Utama.....	84
Gambar 4. 21 Tampilan Input Nama .....	84
Gambar 4. 22 permainan pada saat sebelum melempar umpan .....	86
Gambar 4. 23 Tampilan permainan menarik saat ikan .....	86

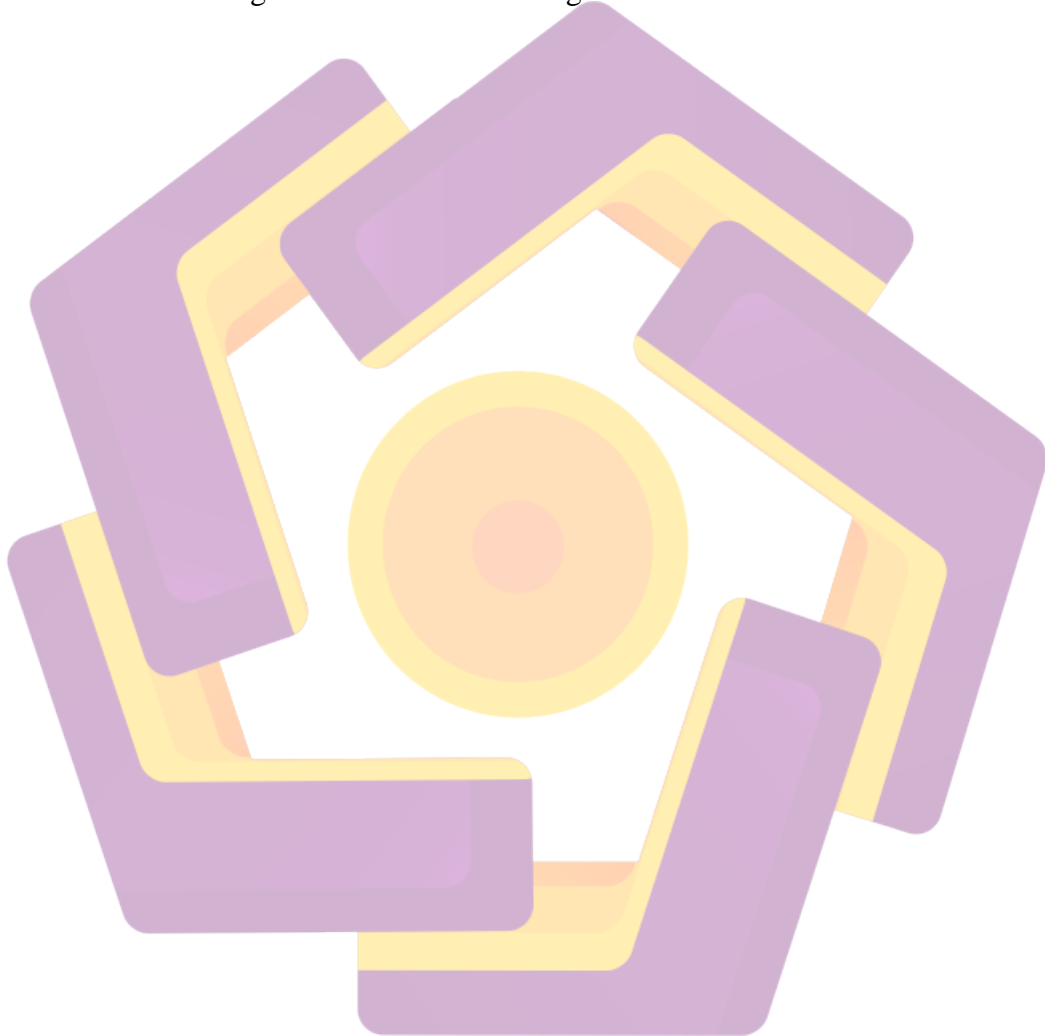
Gambar 4. 24 Tampilan permainan dimana pemain harus strike ikan.....	87
Gambar 4. 25 Tampilan Pengaturan.....	87
Gambar 4. 26 Tampilan petunjuk.....	88
Gambar 4. 27 Tampilan Menu High Score .....	89
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Fishpedia.....	89





## DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 Storyboard .....	36
TABEL 3. 2 Tabel Level background.....	40
TABEL 3. 3 Jenis Ikan.....	41
TABEL 4. 1 Pengetesan White box testing .....	80



## INTISARI

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Game Lake Fishing ini merupakan jenis game memancing. Game ini bergenre simulation. Fish Island adalah sebuah game bertema memancing yang menggunakan grafis 2D yang menarik. Dalam bermain, pemain menggunakan mouse untuk mengendalikan permainan. Pemain dituntut untuk memancing ikan sesuai target pada setiap level dan di batasi oleh waktu. Pemain juga dapat menginputkan nama dan melihat skor tertinggi. Salah satu fitur tambahan yaitu *Fishpedia*. *Fishpedia* merupakan fitur ensiklopedia mini yang memberikan informasi tentang nama latin ikan, habitat dan lain sebagainya.

Metode yang di gunakan yaitu pengembangan multimedia yang meliputi tahap konsep, design, material colleting, *assembly*, *testing* dan *distrubution*. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap *assembly* saja. Perangkat lunak yang di gunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CorelDraw. Game Fish Island menggunakan *ActionScript* sebagai script pendukung.

Kata Kunci : Game Flash, Multimedia, Fishpedia

## ABSTRACT

Nowadays computers have been equipped with multimedia tool , which shows the addition of a function as a media entertainer that computer users do not feel bored at the computer . PC games or games that use computer media is an entertainment application in a computer that is an alternative to reduce the saturation of computer users and is entertainment for those who play it .

Game Lake Fishing is a fishing game types . These simulation game genre . Fish Island is a fishing themed game that uses 2D graphics interesting . In the play , the player uses the mouse to control the game . Players are required to fish on target on each level and limited by time . Players can also input the name and see the highest score . One additional feature that is Fishpedia . Fishpedia a mini encyclopedia features that provide information about the Latin name of fish , habitat , and so forth .

The method used is a multimedia development which includes the stages of concept , design , colleting material , assembly , testing and distrubution . However , in this study only reached the stage of assembly alone . The software used is Adobe Flash CS3 and other supporting software such as CorelDraw . Game Fish Island uses ActionScript as the script support .

Key words : Game Flash, Multimedia, Fishpedia

