

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE LAST BULLET
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rizqi Setiawan

11.12.5679

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE LAST BULLET
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Rizqi Setiawan

11.12.5679

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE LAST BULLET
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizqi Setiawan

11.12.5679

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2014

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE LAST BULLET MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizqi Setiawan

11.12.5679

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Dony Ariyus, S.S, M.Kom
NIK. 190302128

Robert Marco, M.T
NIK. 190000016



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

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 disuatu 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, 01 Oktober 2014



MUHAMMAD RIZQI SETIAWAN
NIM. 11.12.5679

MOTTO

“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success.”

“Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.”

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ ... (البقره : 185).....

*“...Sesungguhnya Allah menghendaki kemudahan bagimu,
dan Allah tidak menghendaki kesukaran bagimu...”*

(QS. Al-Baqarah: 185)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“...Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan...”

(QS. Alam Nasyrat: 6)

Aku datang, aku bimbingan, aku revisi, aku ujian, dan aku menang.

-Alhamdulillah-

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa 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 semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua ku tersayang, Bapak Ibu, serta Abang ku dan Ayuk ku yang selalu mendoakan dan menyemangatiku.
2. Semua keluarga besarku di Pangkalpinang, Bangkal Belitung.
3. Sahabat-sahabat terbaikku terima kasih atas dukungan, bantuan serta doa yang selalu kalian berikan kepada saya.
4. Semua teman-teman di kelas 11-S1SI-05 (SIOS. Terima kasih banyak teman, sukses selalu untuk kalian semua.
5. Teman seperjuangan Angkatan 2011 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah dengan ikhlas memberikan ilmunya.
7. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. *Thanks for all..*

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi manfaat bagi penggunanya. Diharapkan hasil karya tulis ini juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Game The Last Bullet Menggunakan Adobe Flash CS3”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.

5. Kedua orang tua saya, serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman – teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 01 Oktober 2014

Penulis,



Muhammad Rizqi Setiawan

DAFTAR ISI

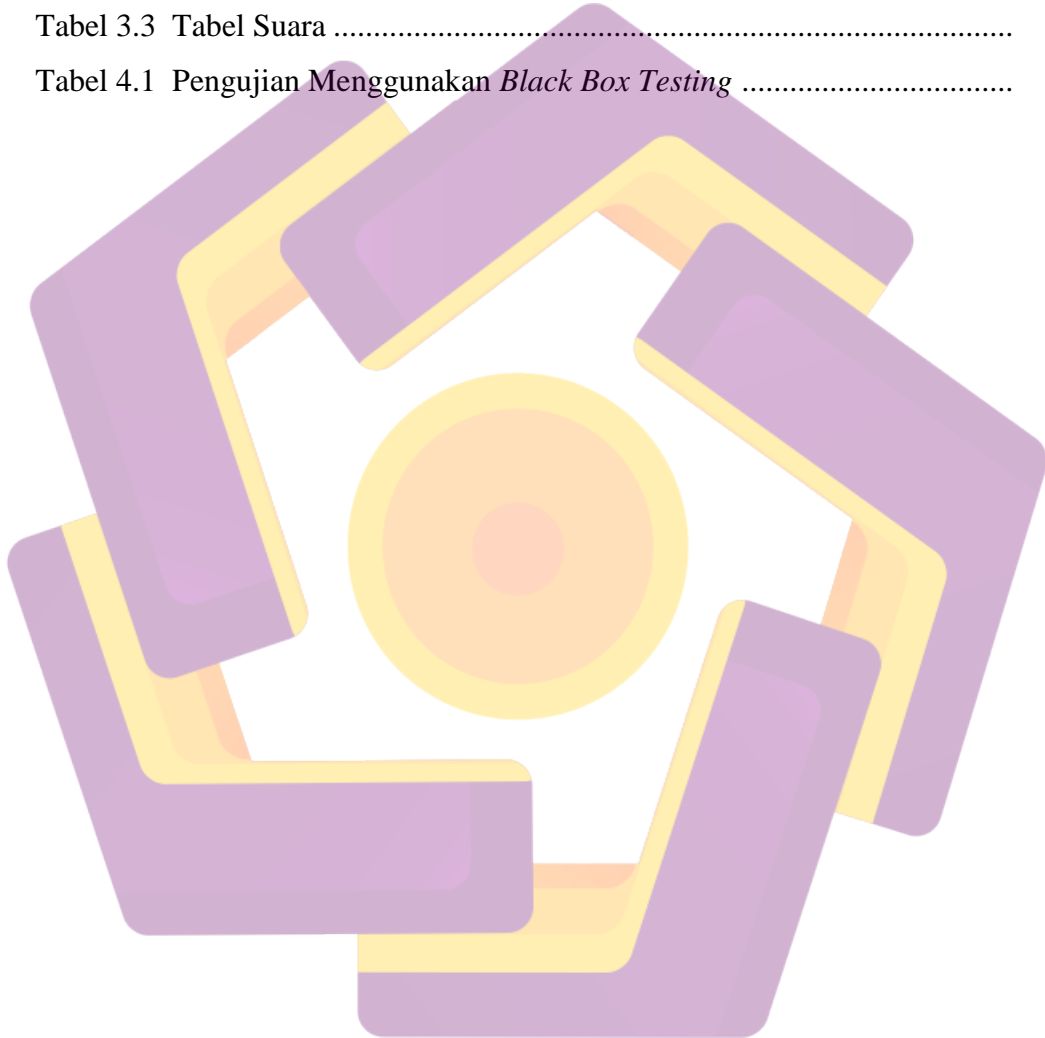
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar <i>Game</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.1.2 Sejarah Perkembangan <i>Game</i>	9
2.1.3 Jenis - jenis <i>Game</i>	10
2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan	11
2.2.1 Adobe Flash CS3	11
2.2.2 Adobe PhotoShop CS3	13

2.2.3 Adobe ActionScript 2.0	14
2.3 Konsep Pemodelan Sistem	15
2.3.1 <i>Flowchart</i>	15
2.4 Model Pengembangan Sistem Waterfall	17
2.4.1 Tahap Model Waterfall	18
2.4.1.1 Analisis Kebutuhan (<i>Requirements</i>).....	18
2.4.1.2 Desain Sistem (<i>Design System</i>)	18
2.4.1.3 Penulisan Kode Program (<i>Coding</i>)	18
2.4.1.4 Pengujian Program (<i>Implamantation & Testing</i>)	19
2.4.1.5 Pemeliharaan (<i>operation & maintenance</i>)	19
2.4.2 Keunggulan Metode <i>Waterfall</i>	19
2.4.3 Kelemahan Metode <i>Waterfall</i>	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1 Analisis Sistem	21
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.1.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	22
3.1.2 Analisis Kelayakan	23
3.1.2.1 Analisa Kelayakan Teknologi	23
3.1.2.2 Analisa Kelayakan Hukum	24
3.1.2.3 Analisa Kelayakan Operasional	24
3.2 Perancangan <i>Game (Design)</i>	24
3.2.1 Konsep <i>Game</i>	25
3.2.2 Perancangan Sistem	27
3.2.2.1 Perancangan <i>Flowchart</i>	27
3.2.2.2 Perancangan Tampilan Antar Muka	33
3.2.3 Objek yang Digunakan	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Memproduksi Sistem	40
4.1.1 Import Image	41

4.1.2	Import Suara	42
4.1.3	Membuat Tombol	43
4.1.4	Membuat Animasi	43
4.2	Membuat File Executable	44
4.2.1	Pemasaran	45
4.3	Pembahasan	45
4.3.1	Tampilan Intro	45
4.3.2	Tampilan Menu Utama	46
4.3.3	Tampilan Menu <i>Highscore</i>	47
4.3.4	Tampilan Menu <i>Help</i>	49
4.3.5	Tampilan Menu <i>Exit</i>	50
4.3.6	Tampilan Permainan	51
4.4	Menguji <i>Game</i>	57
4.4.1	<i>Black Box Testing</i>	57
4.5	Menggunakan Sistem	59
4.6	Manual Program	60
4.7	Memelihara Sistem	63
BAB V	PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	66
DAFTAR	PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

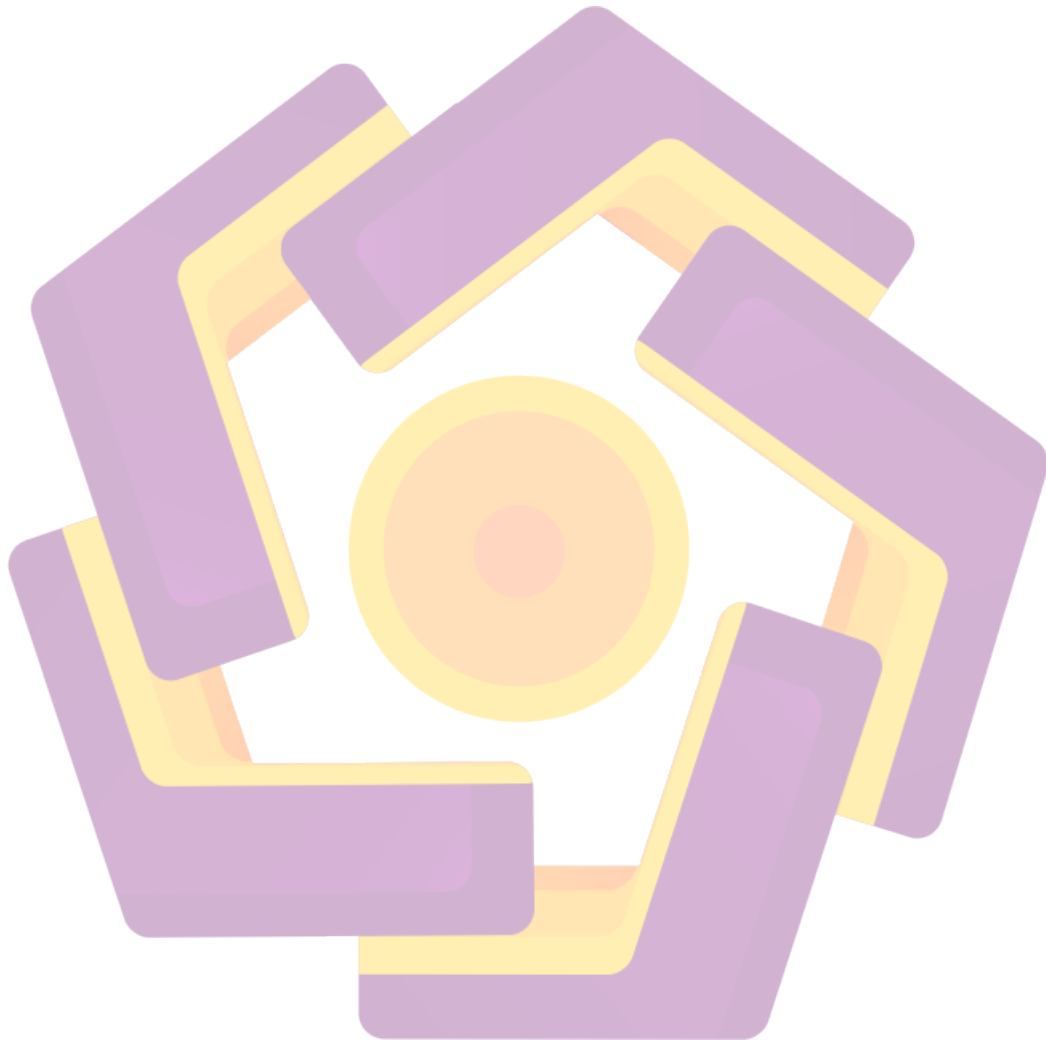
Tabel 2.1 Tabel Simbol <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.2 Tabel Simbol <i>Flowchart</i> (Lanjutan)	17
Tabel 3.1 Tabel Karakter	38
Tabel 3.2 Tabel <i>Background</i>	38
Tabel 3.3 Tabel Suara	40
Tabel 4.1 Pengujian Menggunakan <i>Black Box Testing</i>	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	12
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3	13
Gambar 2.3 Tampilan ActionScript 2.0	14
Gambar 3.1 <i>Flowchart System</i>	28
Gambar 3.2 <i>Flowchart System (Lanjutan 1)</i>	29
Gambar 3.3 <i>Flowchart System (Lanjutan 2)</i>	30
Gambar 3.4 <i>Flowchart System (Lanjutan 3)</i>	31
Gambar 3.5 <i>Flowchart System (Lanjutan 4)</i>	32
Gambar 3.6 Rancangan <i>Interface Splash Screen</i>	33
Gambar 3.7 Rancangan <i>Interface Menu Utama</i>	34
Gambar 3.8 Rancangan <i>Interface Menu Level 1</i>	34
Gambar 3.9 Rancangan <i>Interface Menu Level 2</i>	35
Gambar 3.10 Rancangan <i>Interface Menu Level 3</i>	35
Gambar 3.11 Rancangan <i>Interface Menu Level 4</i>	36
Gambar 3.12 Rancangan <i>Interface Menu Level 5</i>	36
Gambar 3.13 Rancangan <i>Interface Menu Highscore</i>	37
Gambar 3.14 Rancangan <i>Interface Menu Help</i>	37
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Game The Last Bullet.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	41
Gambar 4.3 <i>Import Image to library</i>	42
Gambar 4.4 <i>Import Suara to library</i>	42
Gambar 4.5 Membuat Tombol	43
Gambar 4.6 Membuat <i>File Executable</i>	44
Gambar 4.7 Tampilan Intro The Last Bullet.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.9 Tampilan Menu <i>Highscore</i>	48
Gambar 4.10 Tampilan Menu <i>Help</i>	59
Gambar 4.11 Tampilan Menu <i>Exit</i>	50
Gambar 4.12 Tampilan Level 1	51

Gambar 4.13 Tampilan <i>Intro</i>	60
Gambar 4.14 Tampilan Menu	61
Gambar 4.15 Tampilan Permainan	62
Gambar 4.16 Tampilan Menu <i>Highscore</i>	62
Gambar 4.17 Tampilan Menu <i>Help</i>	63



INTISARI

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia. PC Game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu hiburan bagi yang memainkan.

Genre game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan genre elektronik umumnya. pada penelitian ini, digunakan genre *shooting* yaitu berfokus pada kecepatan refleks dan aksi pemain dalam mengantisipasi munculnya Ufo. Permainan ini tidak memiliki level. ketentuan dasar game ini yaitu pemain akan menggunakan mouse untuk mengincar dan menembak Ufo. Bila berhasil menembak Ufo, pemain akan mendapatkan poin. Waktu permainan dibatasi dengan hitungan mundur dan pemain harus berusaha mencapai nilai setinggi mungkin dalam waktu tersebut. Bila permainan berakhir, pemain akan melihat skor terakhirnya, dan bisa melakukan permainan dari awal. Permainan berakhir bila waktu yang ditentukan habis.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat suatu game The Last Bullet yang bergenre *shooting*. Fitur-fitur yang terdapat pada game ini yaitu pengaturan layar, pengaturan suara, skor tertinggi dan 5 level permainan. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Waterfall model yg terdiri dari proses *requirements, analysis, coding, testing dan maintenance*. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash dan bahasa pemrograman yang digunakan ActionScript 2.

Kata kunci : game, lastbullet, ActionScript 2

ABSTRACT

Nowadays computers have been equipped with multimedia tools. PC games or games that use computer media is an entertainment application in a computer that became one of the entertainment for the play.

Flash game genres are essentially no different from the electronic genre generally. in this study, used the shooting genre focuses on speed and reflex action in anticipation of the emergence Ufo players. This game does not have levels. basic rules of this game that players will use the mouse to target and shoot Ufo. If successful shoot Ufo, players will earn points. When the game is limited to the countdown and the player must try to reach a value as high as possible in the time. When the game ends, the player will see the final score, and could make a game from scratch. The game ends when the specified time runs out.

The purpose of this study is to make a game The Last Bullet shooting genre. The features in this game is the setting screen, sound settings, scores tallest and 5 levels of the game. The method used is the method Waterfall models which consist of process requirements, analysis, coding, testing and maintenance. The software used is Adobe Flash and ActionScript programming language used 2.

Keywords: *Game, lastbullet, ActionScript 2*