

**RANCANG BANGUN GAME PETA BUTA DUNIA**

**TUGAS AKHIR**



**Disusun oleh :**

**Erma Ramdhasari**

**11.02.7963**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKADAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN GAME PETA BUTA DUNIA**

yang di persiapkan dan di susun oleh

**Erma Ramdahasari**                      **11.02.7963**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 03 Juli 2014

**Dosen Pembimbing,**



**BAYU SETIAJLM.KOM**

**NIK.190302216**



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN GAME PETA BUTA DUNIA**

Yang di persiapkan dan di susun oleh

**Erma Ramdahasari**

**11.02.7963**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Krisnawati,S.Si,MT.**

**NIK.190302038**

**Nila Feby Puspitasari,S.Kom.M. Cs.**

**NIK.190302161**

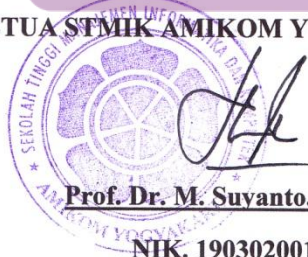
**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 25 Agustus 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) , dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang tidak di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 02 September 2014

Erma Ramdhasari

11.02.7963

# MOTTO

- **HARI INI HARUS LEBIH BAIK DARI HARI KEMARIN DAN HARI ESOK ADALAH HARAPAN**
- **BERDOA, BERUSAHA & TAWAKAL**
- **PENGALAMAN ADALAH GURU TERBAIK**
- **JALANI HIDUPMU TANPA PENYESALAN**
- **UBAHLAH TAKDIRMU, SEBELUM TAKDIRMU TIBA JADIKANLAH PENGALAM BAIK MENJADI SEBUAH KEBIASAAN, DAN TETAP KENANG PENGALAMAN BURUK,UNTUK DI JADIKAN PELAJARAN KEDEPANYA**

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan .

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir dengan semua kemudahan
- Ibu dan bapak tercinta yang selalu memanjatkan doa dan serta kasih sayang yang tak henti-hentinya engkau berikan sepenuh hati.
- Keluarga besar STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Terima kasih kepada :

- ❖ Bapak Bayu Setiaji, M.Kom.sebagai pembimbing yang telah mendampingi dalam penyusunan tugas akhir ini
- ❖ M .ABROR TRIMUHARDI terimakasih telah menemani selama ini menjadi penyemangat di setiap hariku ,☺especially for perhatian, pengertian,sabar,masukan .suport dan mungkin tak dapat selalu terucap namun hati ini selalu bicara cepet nyusul ya sayang☺
- ❖ Adik Intan,Sari ,Dian ,Linda ,Armi,Oline,Memey yang selalu menyemangati saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan memberi dukunganya :)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah –Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul ”Rancang Bangun Game Peta Buta Dunia”

Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan pendidikan program D3 Manajemen Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

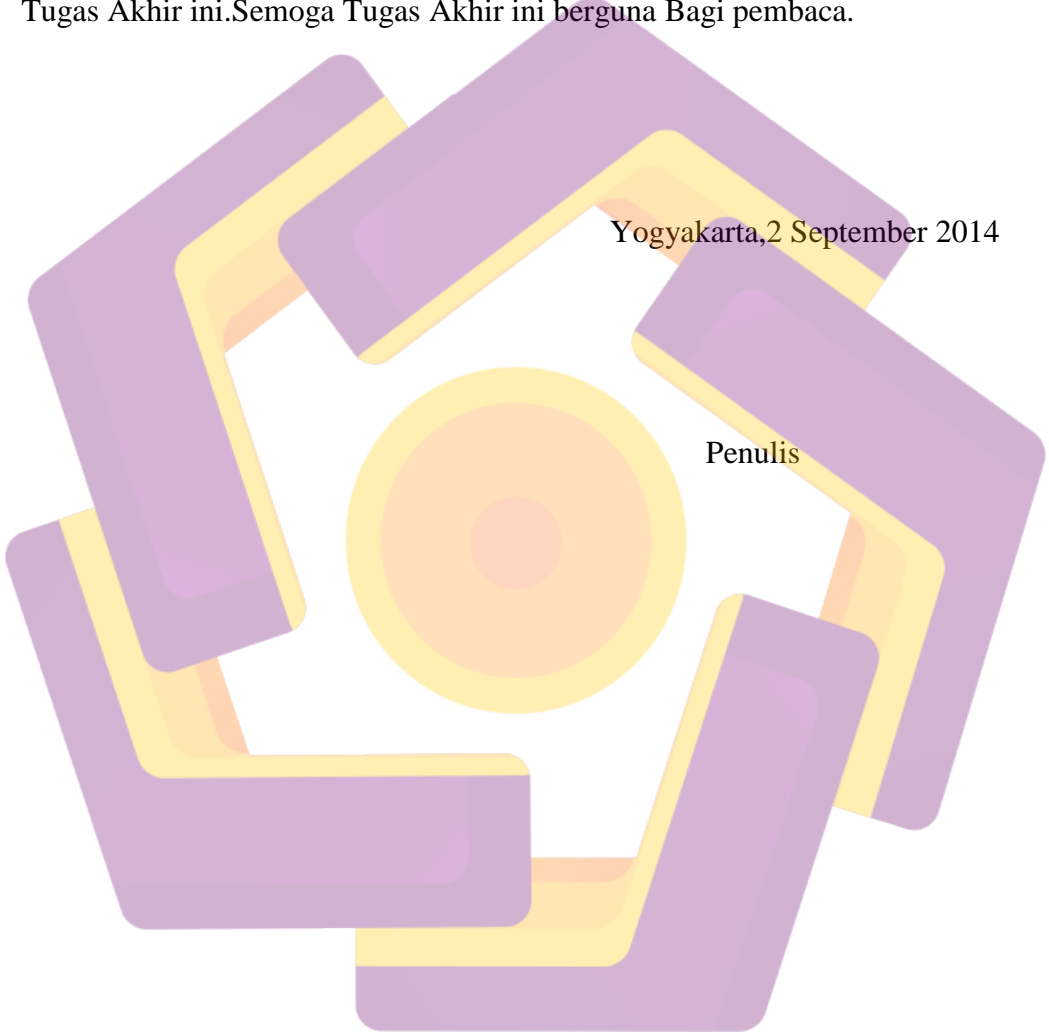
Dengan selesainya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku jurusan Manajemen Informatika
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir .
4. Semua Pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari Tugas Akhir ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini berguna Bagi pembaca.

Yogyakarta, 2 September 2014

Penulis





## DAFTAR ISI

RANCANG BANGUN GAME PETA BUTA DUNIA .....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I.....	1
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
1.8 Jadwal Kegiatan .....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Game .....	8
2.1.1 Pengertian Game Peta Buta.....	8
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game .....	10

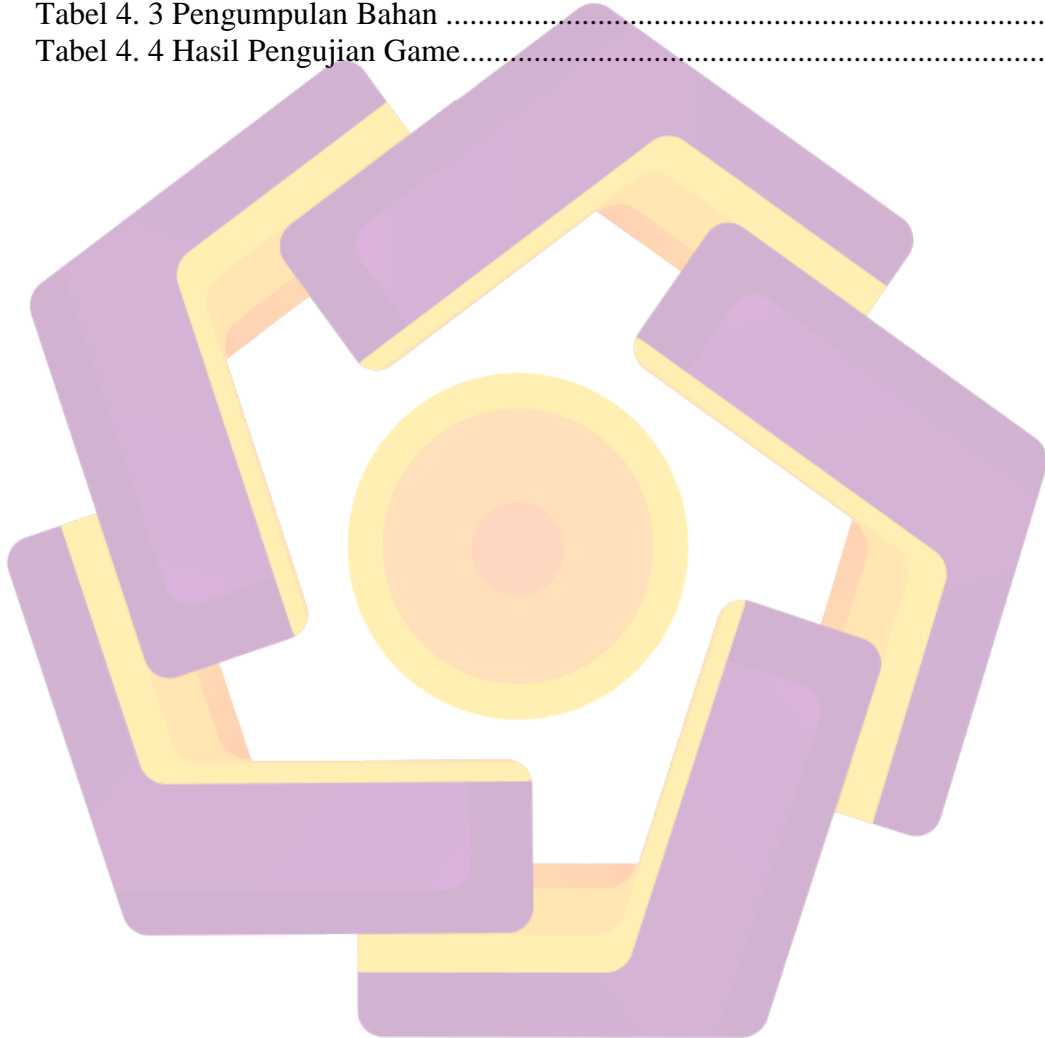
2.1.3	Elemen Dasar Game.....	10
2.1.4	Jenis-jenis Game .....	11
2.1.5	Karakteristik Game .....	14
2.1.6	Background .....	14
2.1.7	Suara.....	14
2.2	Metodologi Pengembangan Game .....	15
2.2.1	Konsep (Concept).....	16
2.2.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	16
2.2.2.1	Storyboard.....	17
2.2.2.2	Flowchart .....	17
2.2.3	Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	21
2.2.4	Assembly.....	21
2.2.5	Testing.....	21
2.2.5.1	Black box testing .....	22
2.2.6	Distribution .....	22
2.3	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan .....	22
2.3.1	Adobe Flash CS3 .....	22
2.3.2	Action Script 2.0 .....	23
BAB III	.....	25

GAMBARAN UMUM .....	25
3.1    Game “Peta Buta Dunia” .....	25
3.1.1    Puzzle Game.....	25
3.1.2    Rincian Game.....	26
3.1.3    Aturan Permainan Game Peta Buta.....	26
3.1.4    Kebutuhan Sistem .....	27
3.1.4.1    Kebutuhan Fungsional.....	27
3.1.4.2    Kebutuhan Non Fungsional .....	28
BAB IV .....	30
PEMBAHASAN .....	30
4.1    Perancangan.....	30
4.1.1 <i>Design</i> (Perancangan) .....	30
4.1.1.1    Storyboard.....	31
4.1.1.2    Flowchart .....	34
4.1.2    Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	38
4.1.3    Assembly.....	39
4.1.4    Membuat Gambar.....	39
4.1.5    Membuat Animasi.....	41
4.1.6    Membuat Tombol.....	42

4.1.7	Import suara .....	43
4.1.8	Publishing.....	44
4.1.9	Testing.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.9.1	Black box testing .....	44
4.2	Pembahasan code program.....	46
4.2.1	Pada Tombol Menu Utama .....	46
4.3	Pada Tombol Mulai .....	46
4.3.1	Menu utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2	Halaman Pengaturan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3	Halaman menampilkan Nilai.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.4	level 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.5	level 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.6	level 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.7	Nilai Tertinggi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V</b>	.....	55
<b>PENUTUP</b>	.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2. 1 Simbol Program Flowchart	
Tabel 4. 1 Perancangan .....	30
Tabel 4. 2 StoryBoard .....	31
Tabel 4. 3 Pengumpulan Bahan .....	38
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Game.....	45



## INTISARI

Peta Buta adalah sebuah peta gambar dunia, Negara atau wilayah tertentu yang tidak di sertai dengan tulisan keterangan nama-nama daerahnya, Siswa sekolah biasanya mempelajari Peta Buta pada pelajaran ilmu pengetahuan social atau geografi. Selain peta buta, para siswa-siswi sekolahpun di bekali dengan pelajaran tentang peta umum seperti cara membaca peta yang benar, cara membuat peta yang baik, arah mata air, dll.

Peta Buta memiliki manfaat melatih daya ingat anak-anak dari melihat suatu bentuk gambar, mengetahui letak kota-kota di Indonesia, memahami betapa luasnya Negara kita dan juga dunia. Dari beberapa manfaat yang telah di sampaikan di atas maka di perlukan suatu media pendukung agar siswa dapat mempelajari peta buta dengan cara yang lebih menyenangkan. Salah satu solusi yang di tawarkan yaitu pembuatan Game Peta Buta Dunia .

Banyak siswa yang tidak menyukai dengan pelajaran peta buta, padahal pelajaran peta buta sangat baik bagi semua orang. Adapula orang yang menyarankan agar pelajaran peta buta di hapus saja dari kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah saja karena di anggap tidak bermanfaat atau tidak berguna bagi masa depan seorang anak.

Kata Kunci: Adobe Flash CS3, Game Peta Buta Dunia, Android, Animasi

## ABSTRACT

*Blind map is a map image of the world, countries or regions that are not accompanied by written description of region names, school students usually study the Blind Map in the subject of social science or geography. In addition to the map blind, the students in the school does Arm with lessons on common map like the right way to read a map, how to make a good map, the direction of the water, etc..*

*Blind train map has the benefit of children's memory of seeing a form of image, locate the cities in Indonesia, understand the breadth of our country and the world. From some of the benefits that have been conveyed above then in need of a supporting medium for students to study the map blind in more ways than one solution menyenangkan. Salah in the offer that is making the World Blind Game Map.*

*Many students do not like the map blind subjects, whereas subjects blind map is very good for everyone. There is also the person who suggested that subjects in the blind delete maps of the educational curriculum in schools is considered not only as useful or not useful to the future of a child.*

*Keywords: Adobe Flash CS3, the World Blind Game Map, Android, Animation*



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2. 3 Tampilan Panel Action.....	24
Gambar 4. 1 Flowchart Game Peta Buta Dunia Level 1.....	35
Gambar 4. 2 Flowchart Game Peta Buta Dunia level II .....	36
Gambar 4. 3 Flowchart Game Peta Buta Dunia level III.....	37
Gambar 4. 4 Baground.....	40
Gambar 4. 5 Karakter.....	40
Gambar 4. 6 animasi tombol .....	41
Gambar 4. 7 Animasi loading .....	42
Gambar 4. 8 Membuat tombol .....	42
Gambar 4. 9 import Suara .....	43



Gambar 4. 10 Publishing.....	44
Gambar 4. 11 Menu Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Halaman Pengaturan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 13 Halaman menang level 1 dan lanjut level II.	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Level 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 15 Level 2.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 16 Level 3.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 17 Halaman Top Skor .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

