

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME  
THE SECRET OF PARADISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhtar Adhi Sujatmiko**

**10.12.5333**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE SECRET OF  
PARADISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhtar Adhi Sujatmiko**

**10.12.5333**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 November 2013

**Dosen Pembimbing,**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME THE SECRET OF  
PARADISE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhtar Adhi Sujatmiko**

**10.12.5333**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2014

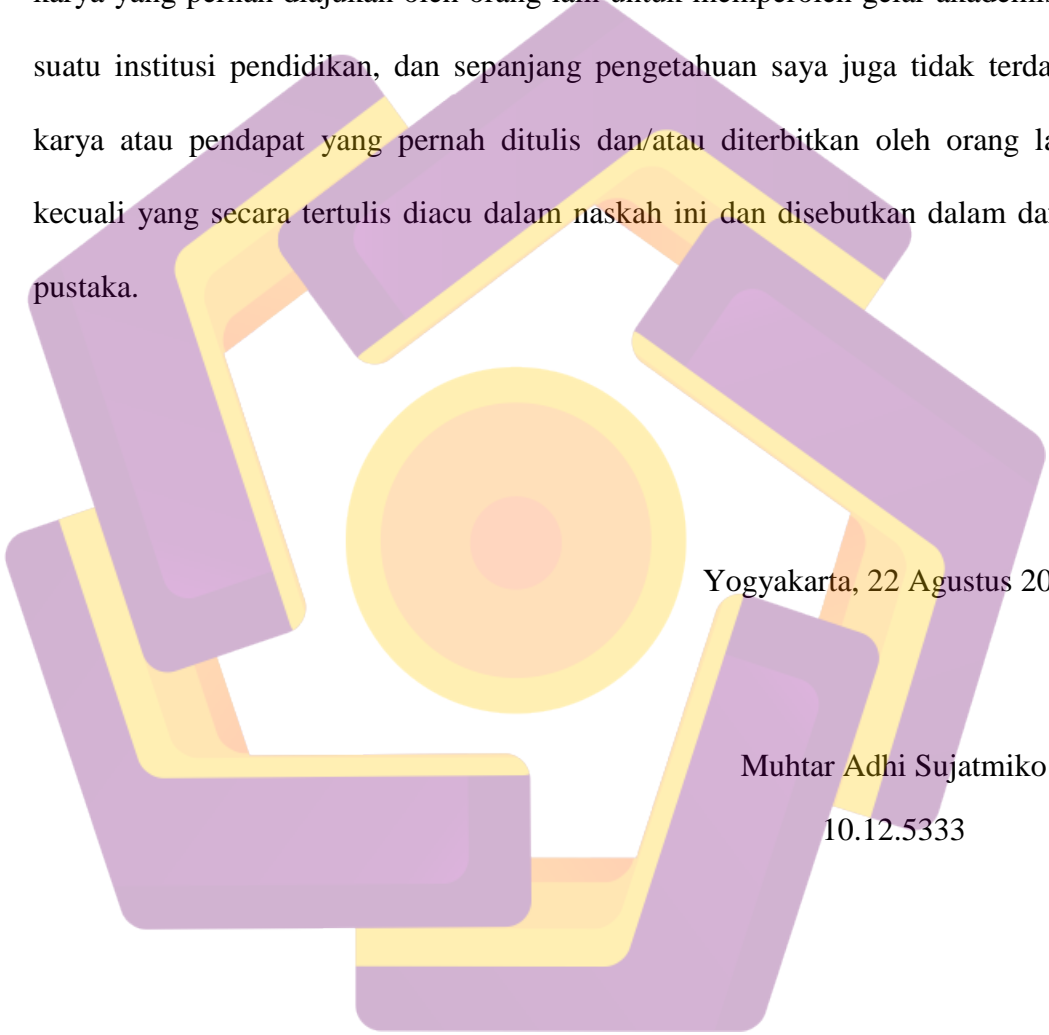


**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 22 Agustus 2014

Muhtar Adhi Sujatmiko

10.12.5333

## MOTTO

"Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta. Masa yang lampau sangat berguna sebagai kaca benggala daripada masa yang akan datang." Ir. Soekarno

"Dia yang tidak cukup berani untuk mengambil resiko, tidak akan mendapatkan apa-apa dalam hidupnya." Muhammad Ali

"Kita hidup untuk saat ini, kita bermimpi untuk masa depan, dan kita belajar untuk kebenaran abadi." Chiang Kai-shek

"Pekerjaan hebat tidak dilakukan dengan kekuatan, tapi dengan ketekunan dan kegigihan." Samuel Johnson



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku dan keluarga besarku yang senantiasa memberikan dukungannya baik moral maupun materil dan selalu membimbingku dengan doa dan limpahan kasih sayang yang tak terbatas.
2. Bapak Hanif al fatta, M.Kom yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
3. Seluruh teman-teman kelas 10-SISI-11 yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati, serta teman-teman seperjuangan 10-SISI-11 yang lain sukses buat kalian.
4. Teman-teman ku SMK SWADAYA TAMANGGUNG kelas TKJ angkatan 2007 makasih atas doa dan dukungan kalian.
5. Dosen-dosen AMIKOM yang telah memberi ilmu selama 4 tahun ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih untuk semua bantuannya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

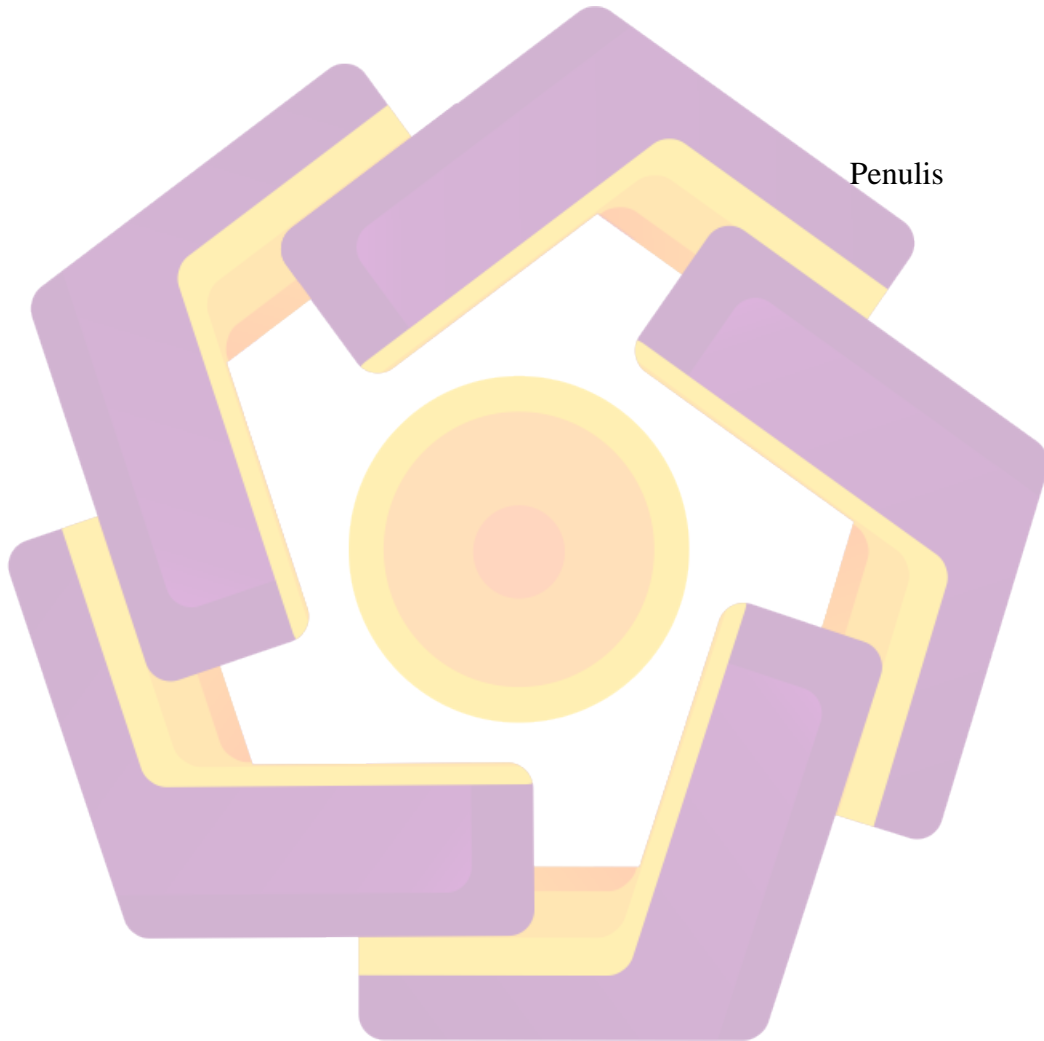
Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif al fatta, M.Kom, selaku dosen Pembimbing terima kasih atas bimbingannya bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang S., M.M, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tanganterbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang

tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.  
Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 20 Agustus 2014





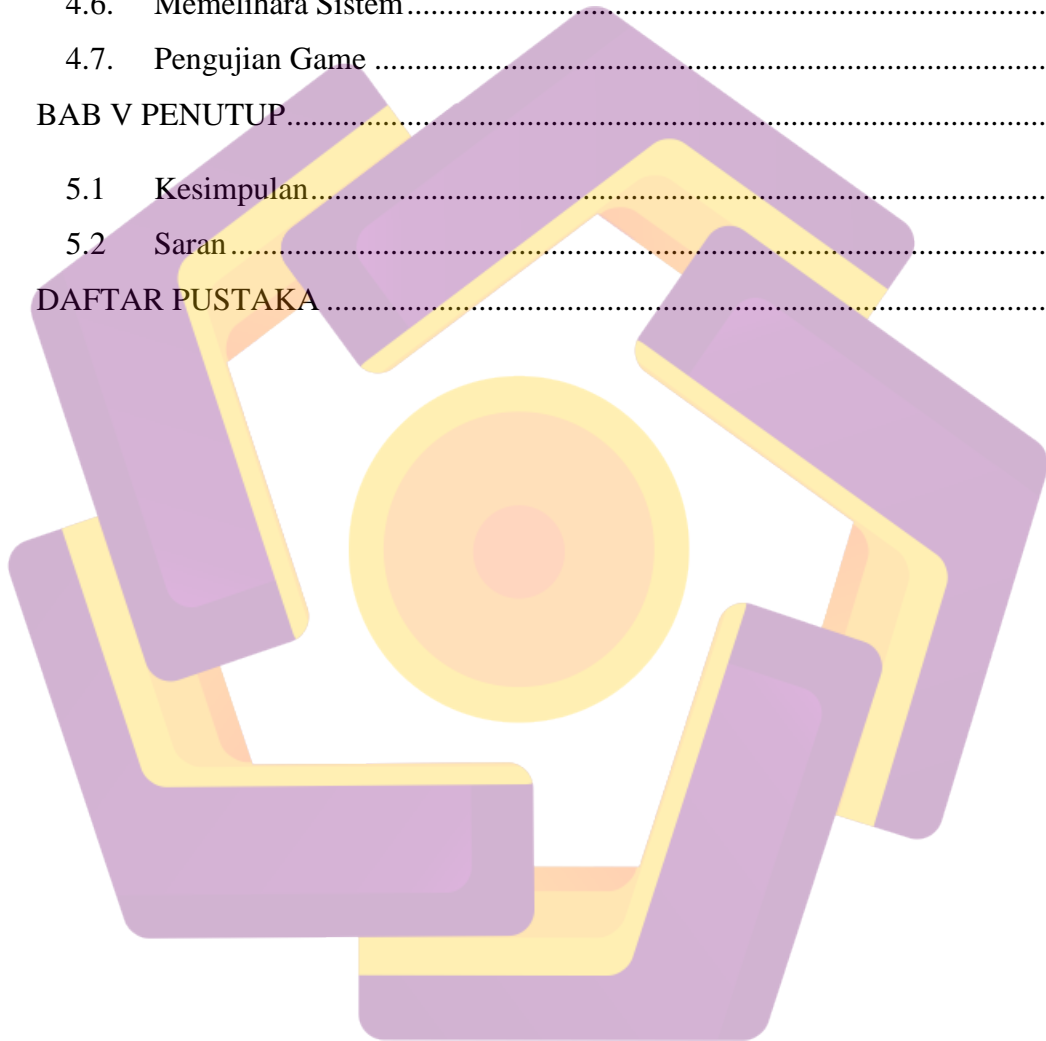
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Game.....	8
2.1.1. Definisi Game.....	8
2.1.2. Sejarah Perkembangan Game.....	9

2.1.3. Jenis–Jenis Game .....	12
2.1.4. Background .....	14
2.1.5. Suara .....	14
2.1.6. Tahap–Tahap Pembuatan Game .....	15
2.2. Flowchart .....	17
2.3. Tentang Game Flash.....	20
2.3.1. Sejarah Flash .....	21
2.4. Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan .....	21
2.4.1. Adobe Flash CS3 .....	22
2.4.2. Action Script 2.0 .....	23
2.4.3. Adobe Photoshop CS3 .....	25
2.4.4. Corel Draw .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
3.1.1.1. Analisis Kebutuhan Fungsional .....	30
3.1.1.2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	31
3.1.2. Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.1.2.1. Analisis Kebutuhan Teknik.....	33
3.1.1.2. Analisis Kelayakan Hukum .....	33
3.1.1.3. Analisis Kelayakan Operasional .....	33
3.2 Konsep.....	34
3.3 Perancangan.....	36
3.3.1. Storyboard.....	34
3.3.2. Flowchart Permainan .....	35
3.4 Pengumpulan Bahan .....	36
3.4.1. Pengumpulan Bahan Pilihan Permainan Pertama .....	36
3.4.1.1 Gambar.....	36
3.4.2. Pengumpulan Bahan Pilihan Permainan Ke dua.....	39
3.4.2.1. Gambar.....	39

3.4.3. Suara .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	47
4.1.1. Persiapan Aset-aset .....	48
4.1.2. Membuat Gambar .....	48
4.1.3. Pembuatan Animasi .....	52
4.1.4. Import Image.....	52
4.1.5. Import Suara.....	53
4.1.6. Membuat Tombol.....	54
4.1.7. Membuat Animasi.....	55
4.1.8. Membuat File Executable .....	56
4.2. Pembahasan .....	57
4.2.1. Tampilan Intro .....	57
4.2.2. Tampilan Menu Utama .....	57
4.2.3. Tampilan Menu Pilih Permainan .....	59
4.2.4. Tampilan Menu Pengaturan .....	61
4.2.5. Tampilan Menu Petunjuk.....	64
4.2.6. Tampilan Menu Nilai Tertinggi .....	64
4.2.7. Tampilan Menu Keluar .....	65
4.2.8. Tampilan Permainan .....	66
4.3. Mengetes Sistem.....	71
4.3.1. Black Box Testing.....	71
4.4. Menggunakan Sistem .....	75
4.5. Manual Program .....	76
4.5.1. Tampilan Intro .....	76
4.5.2. Tampilan Menu Utama .....	76
4.5.3. Tampilan Menu Pilih Permainan .....	77
4.5.4. Tampilan Menu Pengaturan .....	78
4.5.5. Tampilan Menu Petunjuk.....	78
4.5.6. Tampilan Menu Nilai Tertinggi .....	79

4.5.7. Tampilan Menu Keluar .....	80
4.5.8. Tampilan Permainan .....	80
4.5.8.1 Tampilan Game 1.....	80
4.5.8.2. Tampilan Game 2.....	81
4.5.8.3. Tampilan Pemain Berhasil Menebak Objek .....	82
4.6. Memelihara Sistem.....	85
4.7. Pengujian Game .....	85
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol Flowchart.....	19
Tabel 3.1. Storyboard Game The Secret of Paradise .....	35
Tabel 3.1. Material Collecting Gambar Objek Game 1 .....	41
Tabel 3.2. Material Collecting Background Game 1 .....	43
Tabel 3.3. Material Collecting Gambar Objek Game 2 .....	44
Tabel 3.4. Material Collecting Background Game 2 .....	45
Tabel 3.5. Suara Game The Secret of Paradise.....	46
Tabel 4.1. Pengetesan Black Box Testing.....	71
Tabel 4.2. Pengujian Game .....	86
Tabel 4.3. Prosentase Pengujian Game .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Pengembangan Multimedia .....	16
Gambar 2.2. Tampilan Adobe Flash CS3 .....	23
Gambar 2.3. Tampilan Panel Action .....	23
Gambar 2.4. Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	26
Gambar 2.5. Tampilan Corel Draw .....	29
Gambar 3.1. Flowchart Game The Secret of Paradise .....	40
Gambar 4.1. Background Level 1 Game 1 .....	48
Gambar 4.2. Background Level 2 Game 1 .....	49
Gambar 4.3. Background Level 3 Game 1 .....	49
Gambar 4.4. Background Game 2 .....	49
Gambar 4.5. Objek Permainan Level 1 Game 1 .....	50
Gambar 4.6. Objek Permainan Level 2 Game 1 .....	50
Gambar 4.7. Objek Permainan Level 3 Game 1 .....	50
Gambar 4.8. Objek Permainan Level 1 Game 2 .....	51
Gambar 4.9. Objek Permainan Level 2 Game 2 .....	51
Gambar 4.10. Objek Permainan Level 3 Game 2 .....	51
Gambar 4.11. Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3 .....	53
Gambar 4.12. Import Image To Library .....	53
Gambar 4.13. Import suara To Library .....	54
Gambar 4.14. Membuat Tombol .....	55
Gambar 4.15. Animasi Ketika Memasuki Halaman Menu Utama .....	55

Gambar 4.16. Membuat File Executable.....	56
Gambar 4.17. Tampilan Intro Game The Secret of Paradise .....	57
Gambar 4.18. Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.19. Tampilan Menu Pilih Permainan.....	60
Gambar 4.20. Tampilan Menu Pilih Permainan.....	61
Gambar 4.21. Tampilan Menu Petunjuk.....	64
Gambar 4.22. Tampilan Menu Nilai Tertinggi.....	65
Gambar 4.23. Tampilan Menu Keluar .....	65
Gambar 4.24. Tampilan Game 1 Level 1 .....	66
Gambar 4.25. Tampilan Game 2 Level 1 .....	69
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Intro .....	76
Gambar 4.27. Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.28. Tampilan Menu Pilih Permainan.....	77
Gambar 4.29. Tampilan Menu Pengaturan .....	78
Gambar 4.30. Tampilan Menu Petunjuk.....	79
Gambar 4.31. Tampilan Nilai Tertinggi.....	79
Gambar 4.32. Tampilan Menu Keluar .....	80
Gambar 4.33. Tampilan Permainan Game 1 .....	81
Gambar 4.34. Tampilan Permainan Game 2 .....	81
Gambar 4.35. Tampilan Permainan Pemain Benar Menebak Objek Game 1 .....	82
Gambar 4.36. Tampilan Permainan Pemain Benar Menebak Objek Game 2.....	83
Gambar 4.37. Tampilan Level 1 Selaesai Game 1 dan Game 2 .....	83
Gambar 4.38. Tampilan kalah dalam permainan game 1 dan game 2 .....	84



Gambar 4.39. Tampilan Input Nama dalam permainan game 1 dan game 2.....84



## INTISARI

Permainan atau *game* adalah suatu struktur kegiatan, yang biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang digunakan sebagai sarana pendidikan. Permainan berbeda dengan pekerjaan, yang biasanya dilakukan untuk mendapatkan upah tertentu, atau dengan seni, yang lebih peduli dengan ekspresi ide. Namun ada kalanya perbedaan itu menjadi tidak jelas, banyak permainan juga dinilai sebagai pekerjaan (seperti olahraga profesional) atau sebagai seni karena melibatkan sebuah layout artistik. Komponen kunci dari permainan adalah tujuan, aturan, tantangan dan interaksi. Pada umumnya *game* jenis ini memerlukan keandalan logika pemain dalam menyelesaikan berbagai persoalan unik yang sudah disiapkan sebelumnya.

The Secret of Paradise terdiri dari dua jenis pilihan permainan. Yang pertama pemain harus mencari perbedaan antara dua gambar. Yang kedua pemain diminta untuk menyesuaikan dua buah gambar. Masing-masing level pada permainan ini dibatasi oleh waktu dan sisa waktu akan ditambahkan dengan jumlah poin. Setiap pilihan permainan terdiri dari tiga level permainan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi game The Secret of Paradise. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game* ini yaitu Adobe Flash CS3, dengan perangkat lunak pendukung Adobe Photoshop, Corel Draw dan Action Script 2.0.

## **ABSTRACT**

*Game is a structure of activity, which is usually done for enjoyment and sometimes used as a means of education. The game of different with a job, typically done to earn wages a particular, or with any art, who are concerned with the expression of ideas. But sometimes the differences became clear, not many games are also considered work (such as professional sports) or sebai art because it involves an artistic layout. The key component of the game is the goal, rule, challenges and interaction. In general game type this requires the reliability of logic player in solving various problems unique prepared before.*

*The Secret of Paradise consists of two types of games. First player must find the differences between two pictures. The second player is asked to adjust the two images. Each level in the game is limited by the time and the remaining time will be added to the number of point. Each choice of games consists of three levels of the game*

*The purpose of this research is to make the application game The Secret of Paradise. software used in the creation of this game is Adobe Flash CS3 with Adobe Photoshop, Corel Draw and Action Script 2.0 support software.*

