

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH**

**TOUR WITH MY MOTORCYCLE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Alfian Maulana Subchi**

**11.12.5454**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH**

**TOUR WITH MY MOTORCYCLE**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Alfian Maulana Subchi**

**11.12.5454**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH  
TOUR WITH MY MOTORCYCLE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alfian Maulana Subchi**

**11.12.5454**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH**  
**TOUR WITH MY MOTORCYCLE**

yang disusun oleh

**Alfian Maulana Subchi**  
11.12.5454

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

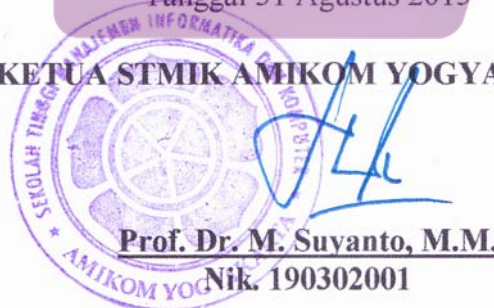
**Robert Marco, MT**  
NIK. 190302228

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Agustus 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
Nik. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

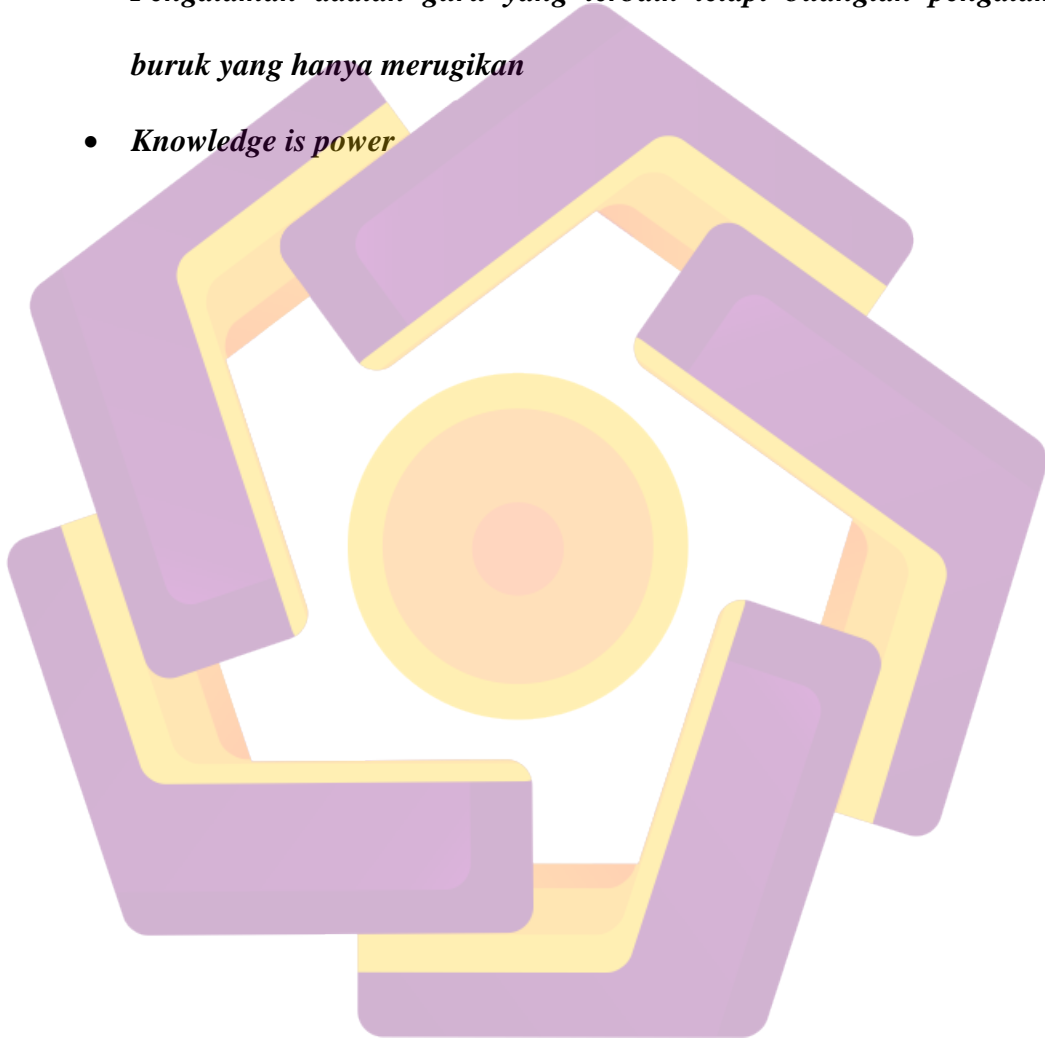
Yogyakarta, 1 September 2015

Alfian Maulana Subchi

11.12.5454

## MOTTO

- *Hari Ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.*
- *Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buanglah pengalaman buruk yang hanya merugikan*
- *Knowledge is power*



## PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku dan seluruh keluarga yang selalu mendukung, memberi semangat, memberikan yang terbaik selama kuliah.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom , terimakasih atas bimbingan yang diberikan dan masukannya selama ini.
3. Terimakasih untuk Nicco, mas Thomas dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutin satu-persatu atas dukungan dan motivasinya selama ini dan keluarga besar S1SI02 yang sudah menemani selama kuliah ini.

Dan seluruh pihak yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Pemelihara seluruh alam raya, atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari segala pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Penulis sadar bahwa penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 1 September 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode penelitian.....	4

1.5.1	Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2	Analisis .....	4
1.5.3	Perancangan.....	4
1.5.4	Implementasi .....	5
1.5.5	Pengujian .....	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Game .....	8
2.2.1	Definisi Game.....	8
2.2.2	Sejarah Singkat Perkembangan Game.....	9
2.2.3	Elemen Dasar dan Tahap Pembuatan Game .....	10
2.2.4	Jenis – Jenis Game .....	10
2.2.5	Karakteristik Game.....	12
2.3	Analisis SWOT.....	13
2.3.1	Tujuan analisis SWOT .....	13
2.3.2	Manfaat Analisis SWOT .....	14
2.3.3	Fungsi Analisis SWOT .....	14
2.4	Tentang Game Flash.....	15
2.4.1	Sejarah Flash .....	15
2.5	Tahap Pembangunan aplikasi Game .....	16

2.5.1	Flowchart.....	16
2.5.2	Storyboard .....	17
2.6	Pengujian .....	17
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
2.7.1	Adobe Flash CS3 .....	18
2.7.2	Adobe Illustrator CS3.....	20
2.7.3	Adobe Soundbooth CS3 .....	21
2.7.4	ActonScript 3.0 .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Analisis Sistem.....	25
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	25
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.2	Perancangan Game .....	30
3.2.1	Konsep.....	30
3.2.2	Tool .....	31
3.2.3	Gameplay.....	32
3.2.4	Grafis .....	36
3.2.5	Suara.....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	45

4.2	Tahapan Implementasi Sistem.....	46
4.2.1	Persiapan Aset–aset.....	46
4.2.2	Mengolah Gambar.....	47
4.2.3	Pembuatan Button.....	49
4.2.4	Pembuatan Animasi (Movie Clip).....	52
4.2.5	Import Suara.....	53
4.3	Pembahasan Listing Program.....	54
4.3.1	Frame Menu utama.....	55
4.3.2	Frame Tutorial.....	57
4.3.3	Frame Permainan.....	58
4.3.4	Frame Menang.....	73
4.3.5	Frame Kalah.....	75
4.4	Membuat File .exe.....	76
4.5	Pengujian.....	77
4.5.1	Pengujian Alpha.....	78
4.5.2	Pengujian Beta.....	79
	<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	81
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Simbol <i>Flowchart</i> .....	16
Tabel 3.1 <i>Storyboard Game Tour With My Motorcycle</i> .....	33
Tabel 3.2 Suara yang digunakan .....	44
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Alpa</i> pada <i>Game Tour With My Motorcycle</i> .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3 .....	19
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Illustrator CS3 .....	20
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	22
Gambar 2.4 Tampilan Actionsript 3.0.....	24
Gambar 3.1 <i>Flowchart Game Tour With My Motorcycle</i> .....	35
Gambar 3.2 Menu Game .....	36
Gambar 3.3 Permainan Level 1.....	37
Gambar 3.4 <i>Score Menang Level 1</i> .....	38
Gambar 3.5 <i>Score Kalah Level 1</i> .....	39
Gambar 3.6 Permainan Level 2.....	40
Gambar 3.7 <i>Score Menang Level 2</i> .....	41
Gambar 3.8 <i>Score Kalah Level 2</i> .....	42
Gambar 3.9 <i>Tutorial</i> .....	43
Gambar 4.1 <i>Background Game</i> .....	47
Gambar 4.2 Karakter Utama .....	48
Gambar 4.3 Rintangan .....	48
Gambar 4.4 Panel Properties pada Adobe Flash CS3 .....	49
Gambar 4.5 <i>Convert to Symbol</i> .....	50
Gambar 4.6 <i>Library Buttons</i> .....	50

Gambar 4.7 <i>Button Play Game</i> .....	51
Gambar 4.8 <i>Button Tutorial</i> .....	51
Gambar 4.9 <i>Button Exit</i> .....	51
Gambar 4.10 <i>Create Motion Tween</i> .....	53
Gambar 4.11 <i>Sound Properties</i> .....	54
Gambar 4.12 <i>Frame Menu Utama</i> .....	55
Gambar 4.13 <i>Frame Tutorial</i> .....	57
Gambar 4.14 <i>Frame Level Permainan</i> .....	58
Gambar 4.15 <i>Frame Menang</i> .....	73
Gambar 4.16 <i>Frame Kalah</i> .....	75
Gambar 4.17 <i>Publish Setting</i> .....	77

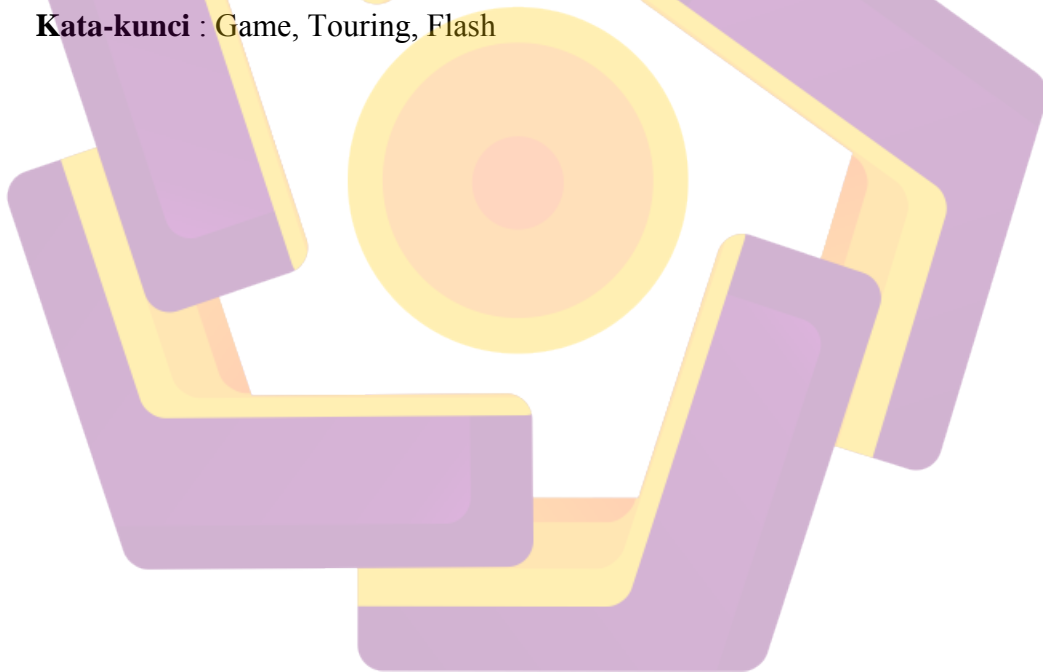
## INTISARI

Permainan memberikan banyak kesempatan yang ditawarkan, mengingat jumlah peminat dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Game merupakan salah satu industri besar di dunia sehingga perusahaan-perusahaan dibidang teknologi informasi mengarah pada produksi pembuatan game.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah Adobe Flash CS3 dengan bahasa pemrograman ActionScript. Untuk membuat kualitas permainan kemudian membuat menggabungkan animasi dan logika actionscript. Karakter utama dan latar belakang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator CS3.

Game ini terinspirasi dari penulis Hobby seperti jalan pada sepeda motor atau istilah lainnya Touring. Game ini bercerita tentang seseorang yang sedang Touring dari satu kota ke kota lain, disertai dengan berbagai rintangan di jalan.

**Kata-kunci :** Game, Touring, Flash





## **ABSTRACT**

*Games provide many opportunities offered, considering the number of applicants from among the children as well as adults. Game is one of the major industries in the world so that companies in the field of information technology lead to the production of the game.*

*The software used in the making of this game is Adobe Flash CS3 with ActionScript programming language. To make a quality game then making combines animation and actionscript logic. The main characters and backgrounds created using Adobe Illustrator CS3 software.*

*This game is inspired from Hobby writers like roads on a motorbike or other terms Touring. This game tells the story of someone who is being Touring from one city to another, accompanied by a variety of obstacles in his way.*

*Keywords : Game, Touring, Flash*

