

PEMBUATAN GAME “Hujan Bakpia Pelangi”

SKRIPSI



disusun oleh

Henry Rahmad Putro Setyo Wibowo

09.12.4193

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PEMBUATAN GAME “Hujan Bakpia Pelangi”

SKRIPSI

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



disusun oleh

Henry Rahmad Putro Setyo Wibowo

09.12.4193

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME "HUJAN BAKPIA PELANGI"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

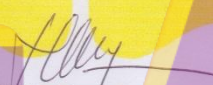
Henry Rahmad Putro Setyo Wibowo

09.12.4193

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 oktober 2012

Dosen Pembimbing


Hanif AL Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN GAME "HUJAN BAKPIA PELANGI"

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Henry Rahmad Putro Setyo Wibowo

09.12.4193

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom
NIK.190302008

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

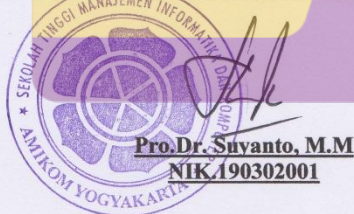
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 juni 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Pro.Dr. Suvanto, 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 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, 19 Februari 2013

Henry Rahmad Putro Setyo Wibowo
09.12.4193

HALAMAN PERSEMBAHAN



Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Puji syukur kehadiran Allah SWT.

Teriring rasa cinta dan penuh hormat

Ku persembahkan karya ini untuk :

Bapak saya tercinta dan

Ibunda tercinta Atas limpahan kasih sayang, doa dan bimbingan

yang begitu tulus dan tak ternilai.

Mbakku tercinta atas perhatian dan motivasi

yang begitu membantu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah mengkaruniakan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, yang diajukan guna memenuhi syarat kelulusan dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer di Jurusan Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta, dalam penelitian yang berjudul "*Hujan Bakpia Pelangi*".

Dalam penyusunan skripsi dan penelitian ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Hanif Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang luar biasa dan dengan sabar memberikan bimbingan, masukan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Dewan penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu, memberikan pengalaman dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Kedua orangtua tercinta, atas dukungan dan doa yang tak pernah putus dalam setiap nafasnya dan kakaku tercinta yang selalu memberikan dorongan dan semangat. Teman-teman 09 S1SI 10 khususnya PANDAWA (Hilman, Nino,

Soffan, Arif, Henry, Liza, Ana, Tiwi) atas dukungan, semangat, kerjasama dan persahabatan yang begitu indah.

6. Teman-teman Kos Ponimen FC (Amri, Sofian, Putra, Wawan, Geblex, Cung, Manto, Arif) atas dukungan dan rasa persaudaraan yang begitu erat.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari keterbatasan dalam pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang membangun sehingga berguna bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan bagi penulis sendiri. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Februari 2013

Penulis

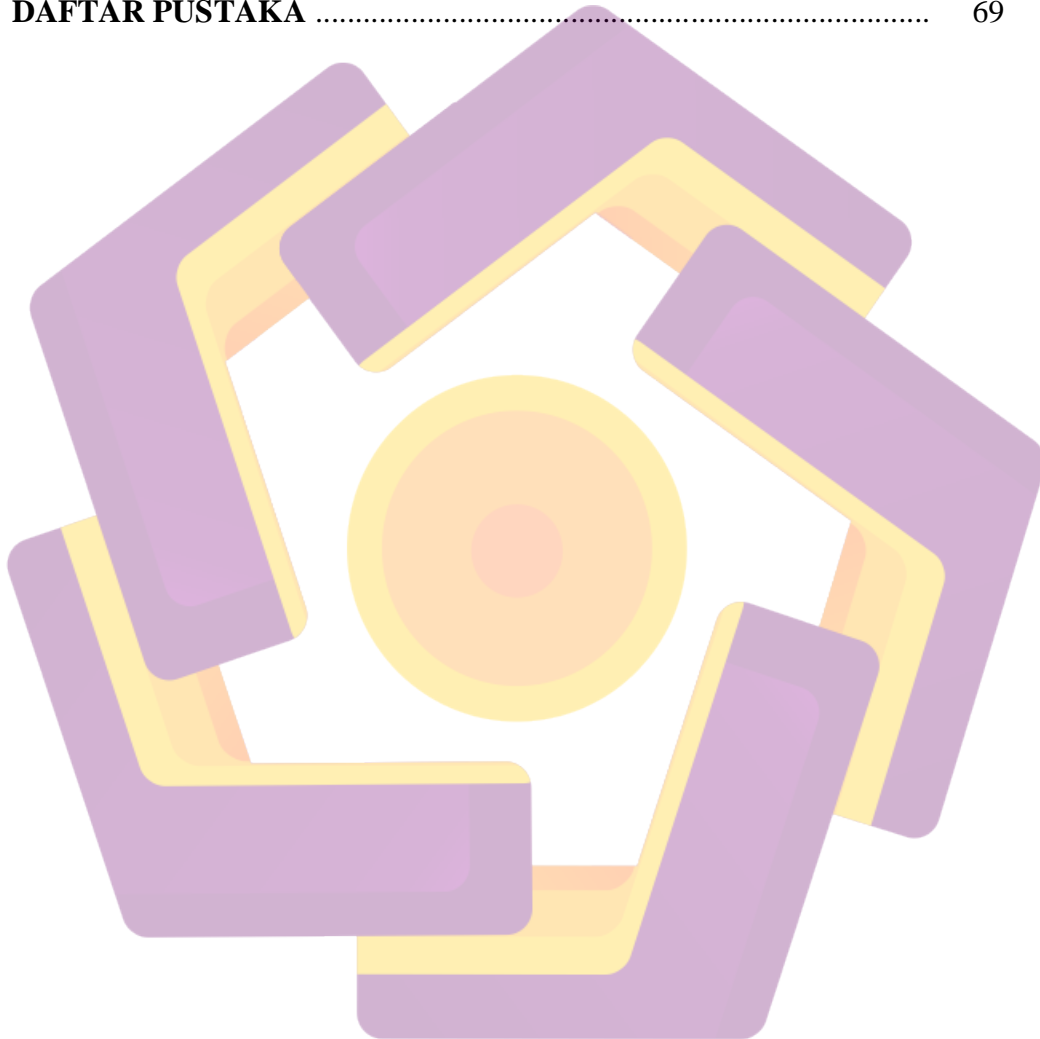
DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
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	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.2 Pengertian Game	7
2.3 Sejarah Perkembangan Game	9
2.4 Jenis - Jenis Game	11
2.4.1 Berdasarkan Gener Game terbagi 10 jenis	12

2.5 Tahap - Tahap Pembuatan Game	17
2.6 Pengertian Dasar Flowchart	19
2.6.1 Simbol - Simbol Flowchart	20
2.7 Pengenalan Adobe Photoshop	22
2.8 Pengenalan Adobe Flash	24
2.8.1 Action Script.....	27
2.8.2 Action Script 2.0 dan Action Script 3.0.....	30
BAB III	
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Analisis Sistem	31
3.2 Analisis Masalah	32
3.3 Analisis Kelayakan Sistem	32
3.3.1 Analisis Kelayakan Teknik	32
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	32
3.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	33
3.3.4 Analisis Kelayakan Ekonomi	33
3.3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	33
3.3.6 Analisis Pengguna	33
3.4 Analisis Kebutuhan.....	34
3.4.1 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.6 Diagram Alur.....	35
3.6.1 Tampilan Diagram Alur Permainan Waktu	36
3.6.2 Tampilan Diagram Alur Permainan Klasik	37
3.6.3 Tampilan Diagram Alur Permainan Wisata	38
3.7 Perancangan Sistem	39
3.7.1 Tujuan Perancangan Sistem	39
3.8 Gambaran Umum Sistem	39
3.9 Perancangan Program	40

3.10 Perancangan Antar Muka	40
3.10.1 Antar Muka Tampilan Depan	40
3.10.2 Antar Muka Menu <i>Play Game</i>	41
3.10.3 Antar Muka Menu <i>Play Klasik Game</i>	42
3.10.4 Antar Menu Menu Waktu <i>Game</i>	42
3.10.5 Antar Muka Menu Wisata	43
3.11 Material Collection	45
3.11.1 Image	45
3.11.2 Sound	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi Game	47
4.1.1 Persiapan Aset	47
4.1.2 Desain (Layout)	47
4.1.3 Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS6 ..	49
4.1.4 Pembuatan Perintah Menu Utama	54
4.1.5 Pembuatan Perintah Bakpia yang Turun.....	55
4.1.6 Pembuatan Script Skor pada setiap Bakpia	56
4.1.7 Pembuatan Perintah Permainan klasik	57
4.1.8 Pembuatan Perintah Permainan Waktu	59
4.1.9 Pembuatan Perintah Permainan Wisata	59
4.2 Manual Program	60
4.2.1 Halaman Utama	60
4.2.2 Halaman Permainan Klassik.....	61
4.2.3 Halaman Permaian waktu.....	61
4.2.4 Halaman Permaian wisata.....	62
4.2.5 Tampilan Background.....	62
4.2.6 Tampilan Button Play.....	62
4.2.7 Tampilan Sekor.....	63
4.3 Uji Coba	64

4.4 Uji Coba Kepada User	65
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Flow Direction Symbols	19
Tabel 2.2 Processing Symbols	20
Tabel 2.3 Input / Output Symbols	21
Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras	34
Tabel 3.2 Penggunaan Tombol Menu	42
Tabel 3.3 Penggunaan Tombol Play	42
Tabel 3.4 Penggunaan Tombol Klasik game	43
Tabel 3.5 Penggunaan Tombol waktu game	44
Tabel 3.6 Penggunaan Tombol wisata game	46
Tabel 3.7 beberapa gambar pada game hujan bakpia pelangi	47
Tabel 3.8 Menampilkan Sound Pada Game	48
Tabel 4.1 Black Box Testing	66
Tabel 4.2 Uji coba kepada user	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 2.1. Game Fruit Ninja	12
Gambar. 2.2. Game Counter Strike	13
Gambar. 2.3. Game need for speed	13
Gambar. 2.4. Game Age of Empires	14
Gambar. 2.5. Game Lord of the Ring	14
Gambar. 2.6. Game PES (Pro Evolution Soccer)	15
Gambar. 2.7. Game GTA (grand theft auto)	15
Gambar. 2.8. Game ASSASSIN'S CREED	16
Gambar. 2.9. Game TROPICO 3	17
Gambar. 2.10. Game SIM CITY 4	17
Gambar. 2.11 Tampilan Adobe Photos CS3	24
Gambar. 2.12 Tampilan Adobe Flash CS3	27
Gambar. 3.1 Tampilan Permainan Waktu	37
Gambar. 3.2 Tampilan Permainan Klasik	38
Gambar. 3.3 Tampilan Permainan Klasik	39
Gambar. 3.4 Menu Utama	41
Gambar. 3.5 Menu Play	42
Gambar. 3.6 Menu Play Klasik	43
Gambar. 3.7 Menu Play Waktu	44
Gambar. 3.8 Menu Play Wisata	45
Gambar 4.1 Background	50
Gambar 4.2 Tampilan Menu Play	50
Gambar 4.3 Tampilan Bantuan	50
Gambar 4.4 Tampilan Permainan Waktu	51
Gambar 4.5 Tampilan Permainan Wisata	51

Gambar 4.6 Tampilan Adobe Flash CS6	51
Gambar 4.7 Tampilan Kerja Adobe Flash CS6	52
Gambar 4.8 Memasukan file ke Adobe Flash CS6	52
Gambar 4.9 Membuat tombol Adobe Flash CS6	53
Gambar 4.10 Jendela timeline Adobe Flash CS6	54
Gambar 4.11 Publish setting	56
Gambar 4.12 Menu Utama	56
Gambar 4.13 Tampilan Bakpia turun	59
Gambar 4.14 Tampilan Script Permainan klasik	60
Gambar 4.15 Tampilan Script Permainan waktu	61
Gambar 4.16 Tampilan Script Permainan wisata	63
Gambar 4.17 Halaman Utama Permainan	64
Gambar 4.18 Halaman Permainan Klasik	65
Gambar 4.19 Halaman Permainan waktu	65
Gambar 4.20 Halaman Permainan wisata	66
Gambar 4.21 Contoh Background	66
Gambar 4.22 Contoh Button	67
Gambar 4.23 Contoh Sekor	67

INTISARI

Indonesia adalah negara besar yang kaya memiliki berbagai kebudayaan yang merupakan ciri suatu daerah tersebut, pada kali ini penulis akan mengenalakan daerah yogyakarta lewat permainan yang masih jarang ditemukan, pemain akan mengetahui tempat wisata di yogyakarta sehinga pemain lebih mengenal dahulu tempat wisata di Yogyakarta sebelum berwisata ke kota yogyakarta.

Permainan yang berjudul “Hujan Bakpia Pelangi” ini akan dibuat semenarik mungkin yang tentu tidak akan melepaskan khas-khas yang ada di yogyakarta ini, dari judulnya saja pasti tau jenis makanan yang dijadikan oleh-oleh dari yogyakarta yaitu bakpia pathok, setiap orang yang datang ke yogyakarta takjarang selalu membawa makanan khas ini. Permainan ini tak hanya menampilkan bakpia pathok saja, pemain akan dapat melihat tempat-tempat wisata yang ada di yogyakarta ini.

Oleh karena itu penulis membuat permainan ini, agar para wisatawan yang pernah datang ke yogyakarta dapat mengingatkan memori ketika berlibur di kota ini. Maupun yang belum pernah berlibur ke yogyakarta dapat memberi gambaran tentang kota ini, tentunya dibuat dengan permainan yang sangat mudah dan simpel di mainkan.

Kata kunci: Multimedia, Game, Yogyakarta, Wisata, bakpia pelangi

ABSTRACT

Indonesia is a large country which has a rich variety of cultures that are characteristic of a region that, at this time the author will introduce the area of Yogyakarta, the passing game is still rare, the players will know the tourist attractions in Yogyakarta, so that the players get to know first tourist attractions in Yogyakarta before traveled to Yogyakarta city

The game is titled "Rain Bakpia Rainbow" will be made as attractive as possible that would not let go of the typical-typical at this Yogyakarta, read the title alone must know the types of foods that serve as a souvenir from Yogyakarta is bakpia pathok, every person who comes to Yogyakarta often always bring this special food. This game not only shows bakpia paathok course, players will be able to see the tourist attractions that exist in this Yogyakarta.

Therefore, the authors make this game, so that the tourists who had come to Yogyakarta to remind the memory when vacationing in this city. Or who have not been on a vacation to Yogyakarta can give an idea of this city, of course, made the game very easy and simple in play.

Keywords: Multimedia, Game, Yogyakarta, a tour.bakpia rainbow