

**PERANCANGAN GAME KUIS SEPAK BOLA**

**SKRIPSI**



disusunoleh

**Petit Imam Tantra**

**09.12.3941**

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

# **PERANCANGAN GAME KUIS SEPAK BOLA**

## **SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Petit Imam Tantra**

**09.12.3941**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME KUIS SEPAK BOLA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Petit Imam Tantra**

**09.12.3941**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 November 2013

**Dosen Pembimbing**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302125**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN GAME KUIS SEPAK BOLA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Petit Imam Tantra**

**09.12.3941**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302036**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 November 2013

**KEFUA STM IKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, MM.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, 5 Desember 2013



Petit Imam Tantra  
09.12.3941

## MOTTO

Bekerjalah kamu hari ini, walaupun hanya mencabut  
sehelai rumput.

Semua bisa dikalahkan, kecuali Tuhan dan orang tua.

(Evan Dimas)

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan.

(QS AL-Insyirah : 6)

Mimpi-mimpi kamu, cita-cita kamu, apa yang kamu  
kejar kamu taruh di depan, biarkan dia menggantung  
mengambang 5 centimeter dikening kamu.

(5cm)

How hard we can live on this hard world, how hard we can  
work and looking some money to keeping us eat and life,

how hard we can keep family save.

(Fernando AL Ghazali)



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga dalam mengerjakan skripsi ini berjalan dengan sangat lancar.
- ❖ Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju zaman yang terang.
- ❖ Yang tercinta Ibu dan Bapakku yang selalu mencurahkan kasih sayangnya, selalu memberikan semangatnya, selalu memberikan nasihatnya, dan do'a yang tak henti mengiringi langkahku ini.
- ❖ Adikku "Indah Hadzar Febrianti", sukses untuk sekolah farmasinya biar bisa menjadi peracik obat handal. Adikku "Danang Richyan Jauhari", sukses untuk sekolahnya.
- ❖ My Girlfriend yang selalu membuat aku jatuh cinta setiap saat
- ❖ Yang tersayang keluarga besarku yang selalu mendukungku.
- ❖ Anak-anak kontrakan Legi 22, Bayu Lurahe, Adi Dobleh, Izam M, Budi Pakdhe, Fian Rudholfo, Mbah Wondo, Tea Tazz, Angga Sindung, Dani, Bobo dan keluarga "LEXOTAN" terima kasih telah menjadi bagian dari keluarga besar ini, selalu ada kenangan kebersamaan kita.
- ❖ Keluarga besar kelas "SI SI F", atau kelas "69" yang telah bersama selama kuliah. Kita berjalan bersama, tiap akhir semester liburan bersama, bersatu dalam perbedaan. Kekompakan, persahabatan kalian sangat berkesan. Jaga kekompakan, persahabatan kita kawan. Dimanapun kalian, itu harus tetap dijaga. Salam Super.
- ❖ Anak-anak "GAK" walaupun pengangguran kita tetap selalu makan dan bermain bersama.
- ❖ Thanks to Fernando AL Ghazali semoga cepat kelar membuat album Hardcore nya bersama GammaBlaster, dan cepat dapat pekerjaan.
- ❖ Buat JCI Jogja dan JCI Wonosobo yang selalu setia dukung Juventus berlaga Forza Juve
- ❖ Dan kepada semua pihak yang telah membantu.

## KATA PENGANTAR

Atas karunia dan izin Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan bermacam halang dan rintang yang mewarnai kegiatan ini. Dengan judul PERANCANGAN GAME KUIS SEPAK BOLA. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna menyelesaikan program pendidikan jenjang Strata 1. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala nikmat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. .M. Suyanto,MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM ” Yogyakarta.
3. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno,MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi saya, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Kedua orang tua dan adik – adiku yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan dan semangat.
6. Seluruh keluarga besarku yang telah memberikan dukungan materil dan moril saya selama ini.

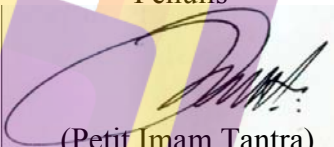


7. Semua teman – teman saya yang telah ikut terlibat dan membantu baik secara langsung maupun tidak langsung menjadi kenangan tersendiri. Semoga kalian dapat meraih apa yang dicita – citakan, segala hormat atas sosialita ini.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kriteria sempurna sebagai sebuah hasil karya. Untuk itu berbagai masukan baik kritik maupun saran sangat diharapkan untuk memperbaiki segala sesuatu yang masih dirasa kurang. Semoga skripsi ini memiliki manfaat yang dapat dipergunakan untuk kebaikan sesama. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga.

Yogyakarta, 5 Desember 2013

Penulis



(Petit Imam Tantra)

## DAFTAR ISI

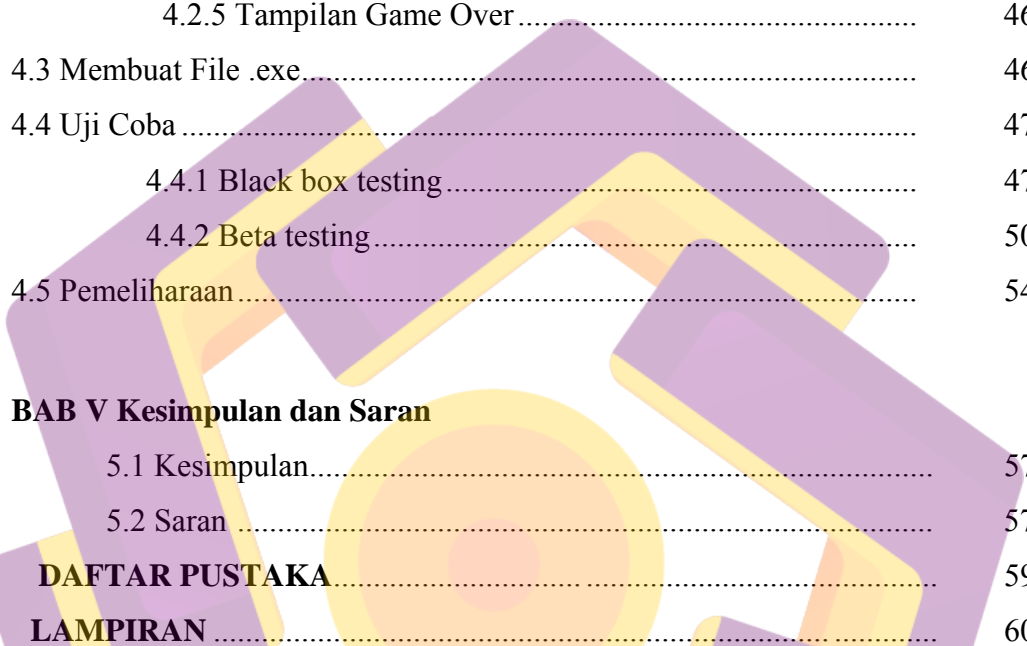
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Game .....	7
2.1.1 Sejarah dan Perkembangan Game .....	7
2.1.2 Definisi Game .....	8
2.1.3 Jenis Jenis Game .....	12
2.1.4 Tahap-tahap Pembuatan Game .....	15
2.2 Perangkat Lunak/Software yang Digunakan .....	16
2.2.1 Adobe Flash CS3 .....	16
2.2.2 Action Script 2.0 .....	17

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1	Gambaran Umum .....	19
3.2	Analisis .....	20
3.2.1	Analisis SWOT .....	20
3.2.2	AnalisisKebutuhan Sistem .....	21
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	21
3.2.2.2	Analisis Kenutuhan Non-Fungsional .....	21
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	24
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	24
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	24
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Oprasional .....	24
3.2.3.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	24
3.3	Perancangan Game Kuis Sepak Bola .....	24
3.3.1	Konsep.....	24
3.3.2	Rincian Game.....	25
3.3.3	Aturan Game Kuis Sepak Bola .....	26
3.4	Input Device .....	26
3.5	Flowchart Sistem Permainan.....	26
3.6	Perancangan Antarmuka .....	28
3.6.1	Antarmuka Tampilan Permainan .....	28
3.6.2	Antarmuka Menu Utama .....	29
3.6.3	Antarmuka Menu Option .....	30
3.6.4	Antarmuka Cara Main.....	31
3.6.5	Antarmuka Tampilan Pilihan Main.....	32
3.6.6	Antarmuka Halaman Konfirmasi Keluar .....	33
3.6.7	Antarmuka Rancangan Game.....	34

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

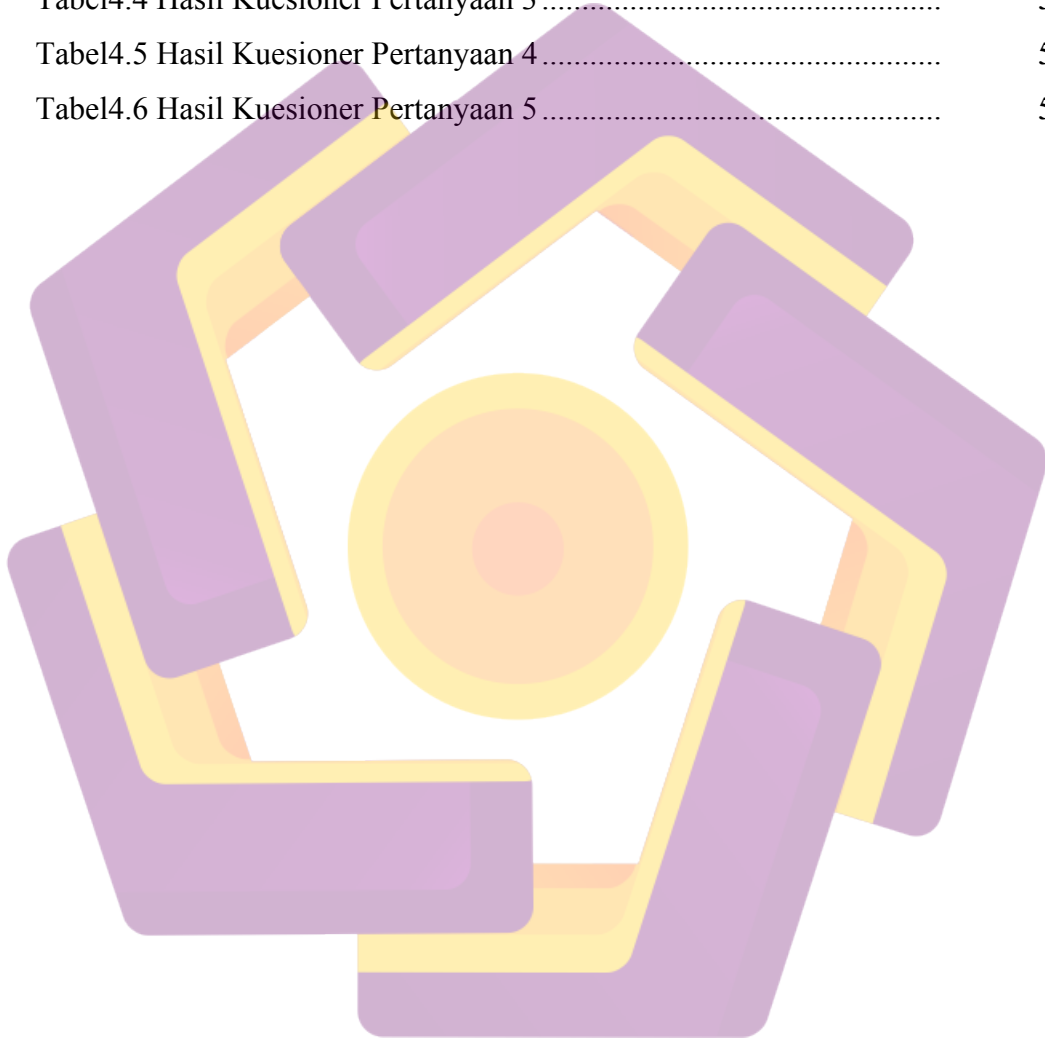
4.1	Implementasi Sistem .....	35
4.1.1	Persiapan Aset-aset .....	35
4.1.2	Pembuatan Animasi .....	37
4.1.3	Import Suara.....	37



4.2 Pembahasan.....	39
4.2.1 Script pada button main .....	40
4.2.2 Script pada button Setting .....	41
4.2.3 Script pada button Cara Main .....	44
4.2.4 Script pada button Keluar.....	44
4.2.5 Tampilan Game Over.....	46
4.3 Membuat File .exe.....	46
4.4 Uji Coba .....	47
4.4.1 Black box testing.....	47
4.4.2 Beta testing.....	50
4.5 Pemeliharaan.....	54
<b>BAB V Kesimpulan dan Saran</b>	
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN</b> .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel4.1 Tabel Pengujian Black Box Testing.....	48
Tabel4.2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1 .....	52
Tabel4.3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2 .....	53
Tabel4.4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3 .....	53
Tabel4.5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4 .....	53
Tabel4.6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5 .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Game Quis Sepak Bola .....	27
Gambar 3.2 Antarmuka Tampilan Permainan.....	28
Gambar 3.3 Antarmuka Menu Utama.....	29
Gambar 3.4 Antarmuka Menu Options.....	30
Gambar 3.5 Antarmuka Cara Main.....	31
Gambar 3.6 Antarmuka Tampilan Main .....	32
Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Konfirmasi .....	33
Gambar 3.8 Antarmuka Game .....	34
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	36
Gambar 4.2 Tampilan Menu .....	36
Gambar 4.3 Gambar Logo Club.....	36
Gambar 4.4 Gambar Bola .....	37
Gambar 4.5 Import Suara.....	38
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4.7 Tampilan Permainan .....	40
Gambar 4.8 Tampilan Setting .....	42
Gambar 4.9 Tampilan Permainan Selesai .....	46
Gambar 4.10 Tampilan Publish Setting .....	47



## INTISARI

Telah di ketahui di era globalisasi ini, perkembangan teknologi komputer berkembang dengan cukup pesat. Semakin pesat perkembangan teknologi semakin mengharuskan manusia untuk mengikuti perkembangannya. Teknologi komputer tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mempermudah dalam bekerja tetapi juga sebagai media penghibur, contohnya seperti menonton film, mendengarkan musik dan salah satu hiburan yang paling di minati pengguna komputer adalah bermain game.

Banyak game sepak bola yang sudah ada hanya menyajikan variasi-variasi yang sudah banyak orang lakukan dan sering memainkan permainan tersebut dan mungkin sudah mulai bosan dengan variasi yang ada, maka dari itu penulis membuat permainan ini dengan tujuan memberikan variasi baru sehingga di harapkan dapat menambah variasi baru dalam game sepak bola dan menghilangkan kebosanan terhadap variasi-variasi game yang lama.

Dipilihnya Adobe Flash sebagai aplikasi untuk pembuatan game Kuis Sepak Bola ini karena game dengan Adobe Flash termasuk game yang ringan dan tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.

**Kata Kunci :** Game, Flash, Sepak Bola

## **ABSTRACT**

*Have been in the know in this era of globalization, the development of computer technology developed rapidly. The more rapid development of technology increasingly requires people to follow its development. Computer technology is not only used as a tool to facilitate the work but also as a medium of entertainment, such as watching movies, listening to music and one of the most entertainment in the interest of computer users are playing games.*

*Many football games are already present only variations that have a lot of people do and often plays the game and may have started to get bored with the variations that exist, and therefore the author makes this game with the goal of providing a new variation that is expected to add variety new in the game of football and eliminate boredom against variations old game.*

*Adobe Flash was chosen as an application for the creation of the Football quiz games because games with Adobe Flash, including games that are lightweight and do not require high computer specs.*

**Keywords :** *Game, Flash, Football*

