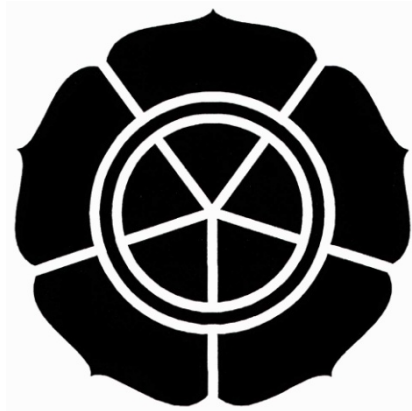


**PEMBUATAN GAME SAFE THE CITY FROM DISASTER DENGAN
FLASH**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Kathayakum Muh Hiththoh

09.11.2730

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN GAME SAFE THE CITY FROM DISASTER DENGAN
FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Kathayakum Muh Hiththoh

09.11.2730

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME SAFE THE CITY FROM DISASTER DENGAN
FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kathayakum Muh Hitlthoh

09.11.2730

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Desember 2012

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME SAFE THE CITY FROM DISASTER DENGAN
FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kathayakum Muh Hiththoh

09.11.2730

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 24 Agustus 2013



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



PERNYATAAN KEASLIAN

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, 7 Juni 2013

Kathayakum Muh Hiththoh
09.11.2730

MOTTO

- ❖ Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin.
- ❖ Jika bisa dilakukan hari ini kenapa harus menunggu besok?
- ❖ “Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!”
- ❖ Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka, namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka.
- ❖ Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton.

-(Mark Twain)-

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ✚ Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan rhido-NYA dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
- ✚ Terima kasih kepada kedua orangtua saya tercinta yang telah mendukung dan mendoakan saya, demi kesuksesan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Terima kasih kepada kakak saya Dwi Agustiana Sari yang telah memberi dukungan dan doanya.
- ✚ Terima kasih kepada istri saya tercinta Ajeng Rezeanita yang telah memberi dukungan dan doanya.
- ✚ Terima kasih kepada Anggit Satriawan, S.Kom yang sudah senantiasa mau membantu dan membimbing saya dalam suka maupun duka, dalam sehat maupun sakit.
- ✚ Terima kasih kepada Bangkit, Fery (koreng), Kushadi, Daus, Ibnu, Adi (Tarno), Adit (codot), Arif Dwi, dan semua teman-teman CTIC lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah memeberikan support kepada saya. Kalian semua luar biasa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat dan ridhonya saya dapat menyelesaikan skripsi pada waktu yang tepat. Skripsi yang berjudul “GAME APLIKASI PENULISAN AKSARA JAWA “HANACARA”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan tingkat Sarjana (S-1) program studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Keberhasilan yang Penulis raih ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. **ALLAH SWT** yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga dapat melaksanakan dan membuat skripsi ini.
2. **Bapak Dr. Mohammad Suyanto, M.M**, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. **Bapak Sudarmawan, MT**, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika (S-1).
4. **Bapak Amir Fatah Sofyan ST, M.Kom**, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. **Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom** dan **bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom** selaku dosen penguji.

6. Staff, karyawan, dan Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
7. Bapak, ibu, kakak-kakaku, dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan mendukung dalam penulisan Skripsi ini.
8. Teman-temanku CTIC yang senantiasa setia mendukung.
9. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir katasaya mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam penulisan laporan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Yogyakarta, 7 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR MODUL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I 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 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Game	6
2.1.1 Pengertian Game	6

2.1.2	Jenis – Jenis Game	7
2.1.3	Langkah-langkah Pengembangan Game.....	10
2.2	<i>Flowchart</i>	12
2.3	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	15
2.3.1	Adobe Flash CS3	15
2.3.2	Adobe Photoshop CS3	16
2.3.3	Audacity	17
2.3.4	ResHacker	18
2.4	Uji Coba Game	19
2.4.1	Blackbox Testing	19
3.4.2	Metode Pengujian Blackbox	20
BAB III ANALISIS		21
3.1	Analisis	21
3.1.1	Analisis SWOT	21
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	23
3.1.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	24
3.1.2	Analisis Kelayakan.....	26
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknologi	26
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	26
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	26
3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	27
3.2.1	Rincian Game	27
3.2.2	Perancangan <i>Flowchart View</i>	28
3.2.3	Perancangan <i>Flowchart Program</i>	30

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	44
4.1 Implementasi	44
4.2 Implementasi Tampilan Menu Utama	44
4.3 Implementasi Tampilan <i>Cara Bermain Level 1-3</i>	46
4.4 Implementasi Tampilan <i>Level 1-3</i>	47
4.5 Implementasi Tampilan <i>Top Score</i>	56
4.6 Implementasi Tampilan <i>Setting</i>	59
4.7 Implementasi Tampilan <i>Game Over</i>	62
4.8 Implementasi Tampilan <i>Exit</i>	63
4.9 Implementasi <i>Script Sound</i>	63
4.10 Pengujian Sistem	67
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

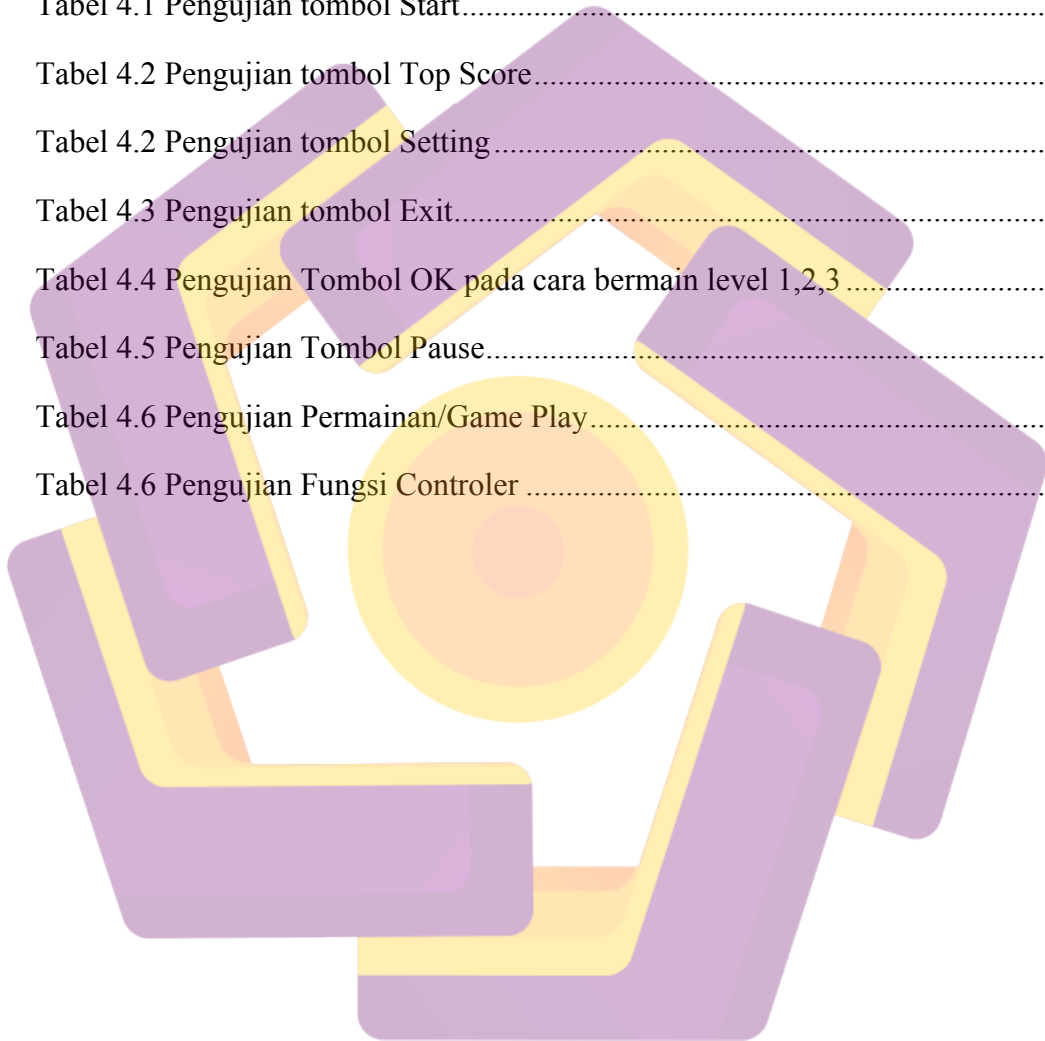
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tampilan Adobe Flash CS3	16
Gambar 2.2 : Tampilan Adobe Photoshop CS3	17
Gambar 2.3 : Tampilan Audacity.....	18
Gambar 2.4: Tampilan ResHack.....	19
Gambar 3.1 Flowchart View	29
Gambar 3.2 Flowchart Level 1.....	31
Gambar 3.3 Flowchart Level 2.....	33
Gambar 3.4 Flowchart Level 3.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	44
Gambar 4.2 Tampilan Cara Bermain Level 1	46
Gambar 4.3 Tampilan Cara Bermain Level 2	47
Gambar 4.4 Tampilan Cara Bermain Level 3	47
Gambar 4.5 Tampilan Level 1	47
Gambar 4.6 Tampilan Level 2	48
Gambar 4.7 Tampilan Level 3	48
Gambar 4.8 Tampilan Level 1 selesai.....	49
Gambar 4.9 Tampilan Level 2 selesai.....	49
Gambar 4.10 Tampilan Level 3 selesai.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Input Nama Top Score.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Top Score.....	56
Gambar 4.13 Tampilan Setting	59
Gambar 4.14 Tampilan Game Over	62
Gambar 4.15 Tampilan Exit.....	63
Gambar 4.16 Pengujian tombol Start.....	68

Gambar 4.17 Tampilan cara bermain sebelum level 1 di mulai.	68
Gambar 4.18 Gambar pengujian tombol Top Score	69
Gambar 4.19 Gambar Top Score muncul ketika tombol Top Score di klik	69
Gambar 4.20 Gambar Pengujian tombol Setting	70
Gambar 4.21 Gambar tampilan Setting/pengaturan muncul.....	70
Gambar 4.22 Gambar Pengujian Tombol Exit.....	71
Gambar 4.23 Gambar pilihan apakah yakin akan keluar dari permainan atau tidak	72
Gambar 4.24 Gambar Pengujian tombol OK pada cara bermain level 1.....	73
Gambar 4.25 Gambar permainan level 1 muncul ketika tombol OK pada cara bermain level 1 di klik	73
Gambar 4.26 Gambar Pengujian tombol OK pada cara bermain level 2.....	74
Gambar 4.27 Gambar permainan level 2 muncul ketika tombol OK pada cara bermain level 2 di klik	74
Gambar 4.28 Gambar Pengujian tombol OK pada cara bermain level 3.....	75
Gambar 4.29 Gambar permainan level 3 muncul ketika tombol OK pada cara bermain level 3 di klik	75
Gambar 4.30 Pengujian tombol pause	76
Gambar 4.31 Tampilan Pause muncul ketika tombol pause yang ada di setiap level di klik.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart	14
Tabel 3.1 Storyboard Level.....	36
Tabel 3.2 Storyboard Item	40
Tabel 4.1 Pengujian tombol Start.....	68
Tabel 4.2 Pengujian tombol Top Score.....	69
Tabel 4.2 Pengujian tombol Setting.....	71
Tabel 4.3 Pengujian tombol Exit.....	72
Tabel 4.4 Pengujian Tombol OK pada cara bermain level 1,2,3.....	75
Tabel 4.5 Pengujian Tombol Pause.....	77
Tabel 4.6 Pengujian Permainan/Game Play.....	77
Tabel 4.6 Pengujian Fungsi Controler	78



DAFTAR MODUL

Modul 4.1 Script Semua tombol di menu utama	46
Modul 4.2 Script Inisialisasi Level 1	50
Modul 4.3 Script Menggerakkan Karakter pada Level 1	51
Modul 4.4 Script Karakter terkena batu pada Level 1	51
Modul 4.5 Script Mendapat poin dari sampah pada Level 1	52
Modul 4.6 Script Finish Level 1	52
Modul 4.7 Script Inisialisasi Level 2	52
Modul 4.8 Script membedakan organik dan unorganik jika salah nyawa berkurang pada level 2	53
Modul 4.9 Script membedakan organik dan unorganik jika benar poin bertambah pada level 2	53
Modul 4.10 Script inisialisasi level 3	53
Modul 4.11 Script menggerakkan Bibit dan Air Level ke 3	55
Modul 4.12 Script navigasi dan validasi nama untuk di lanjutkan di simpan skor	56
Modul 4.13 Script Simpan Nama	57
Modul 4.13 Script Tampilkan nama TopScore	59
Modul 4.14 Script pada menu Setting	61
Modul 4.15 Script Lanjut saat Game Over	62
Modul 4.16 Script Play Sound	63
Modul 4.17 Script Variable suara dari library	66
Modul 4.18 Script Sound saat Input Nama	67

INTISARI

Game merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau sebagai media pembelajaran. (Wikipedia.p.1). Saat ini telah banyak jenis game antara lain shooting, action, adventure, arcade, sport dan lain-lain.

Jenis game Flash pada dasarnya tidak berbeda dengan jenis game pada umumnya. Pada penelitian ini, digunakan jenis game arcade dengan cirri-ciri pembuatan level yang singkat, control mudah, karakter beraneka ragam, serta tingkat kesulitan yang bertambah dengan cepat. Jenis permainan arcade dirancang untuk memancing adrenalin pemain serta tidak membutuhkan jalan cerita yang baik. Permainan jenis ini kadang membutuhkan kecepatan dan kelincahan penguasaan alat control dan membutuhkan waktu belajar yang singkat.

Perangkat lunak yang akan di gunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3 dan CorelDraw. Game Safe The City From Disaster ini menggunakan ActionScript sebagai script pendukung.

Kata kunci : Game edukasi, Safe the city from disaster, Adobe Flash CS3

ABSTRACT

Game is a structured or semi-structured activity that is usually done for fun or as a medium of learning. (Wikipedia.p.1). Currently, many types of games such as shooting, action, adventure, arcade, sport, etc.

Flash game type is essentially no different from the types of games in general. In this study, used type of arcade games with the characteristic level of making a short, easy control, diverse characters, as well as the difficulty level increases rapidly. Type of arcade game designed for adrenaline lure players and do not need a good storyline. This type of game sometimes requires speed and agility mastery and control equipment requires a short learning time.

The software that will be used is Adobe Flash CS3 and other supporting software such as Adobe Photoshop CS3 and Corel Draw. Game The City Safe From Disaster uses Action Script as the script support.

Keywords : *Educational game, Safe The City From Disaster, Adobe Flash CS3*

