

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH
THE PEDICAB**

SKRIPSI



disusun oleh

Thomas Aria Nirwanda

09.12.4033

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH
THE PEDICAB**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Thomas Aria Nirwanda

09.12.4033

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH

THE PEDICAB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Thomas Aria Nirwanda

09.12.4033

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 September 2012

Dosen Pembimbing,



M. Ruddyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI GAME FLASH
THE PEDICAB**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Thomas Aria Nirwanda

09.12.4033

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2013

KEJAYA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

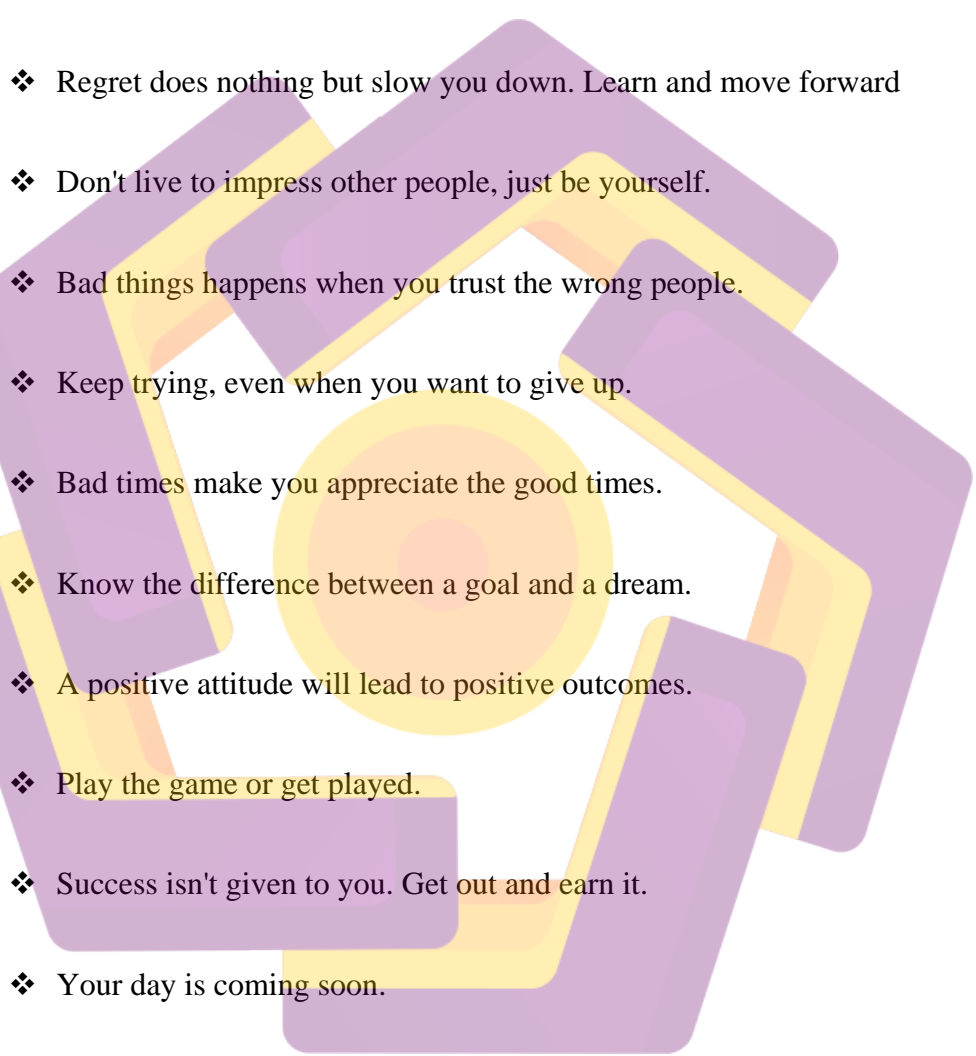
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, laporan skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam laporan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2013



Thomas Aria Nirwanda
09.12.4033

MOTTO

- 
- ❖ Look The Light, Follow The Light.
 - ❖ Stay strong when times get tough. Don't get discouraged, Keep fighting.
 - ❖ Regret does nothing but slow you down. Learn and move forward
 - ❖ Don't live to impress other people, just be yourself.
 - ❖ Bad things happens when you trust the wrong people.
 - ❖ Keep trying, even when you want to give up.
 - ❖ Bad times make you appreciate the good times.
 - ❖ Know the difference between a goal and a dream.
 - ❖ A positive attitude will lead to positive outcomes.
 - ❖ Play the game or get played.
 - ❖ Success isn't given to you. Get out and earn it.
 - ❖ Your day is coming soon.
 - ❖ Every second, every minute, every hour, every day, keep trust the god.

PERSEMBAHAN

Hasil karya ini kupersembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT yang senantiasa memberikan seluruh rahmat-Nya kepadaku dan keluargaku, serta hidup yang sungguh luar biasa untuk mengenal Allah lebih dekat.
- ❖ Bapak dan Ibu yang selalu mengirimkan do'a kepadaku, serta yang selalu menjadi motivator dalam hidupku.
- ❖ Kakak yang selalu mendukungku dan memberikan arahan kepadaku serta keluarga besar yang selalu membuatku lebih semangat.
- ❖ Teman-teman S1 SI 09 terimakasih atas waktu yang menyenangkan bersama kalian.
- ❖ Buat teman-teman STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- ❖ Para penghuni Vila Merah, Anak-anak WJG yang agak sedeng-sedeng kalian istimewa.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil‘alamin, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Game Flash The Pedicab”.

Adapun penyusunan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Tersusunnya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari kontribusi berbagai pihak yang sangat membantu penulis, baik saran, motivasi, dan pengetahuan yang sangat berarti. Atas dasar itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- ❖ Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan barokah-Nya.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto. M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan sistem informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ M. Rudiyanto Arief, MT selaku Dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.

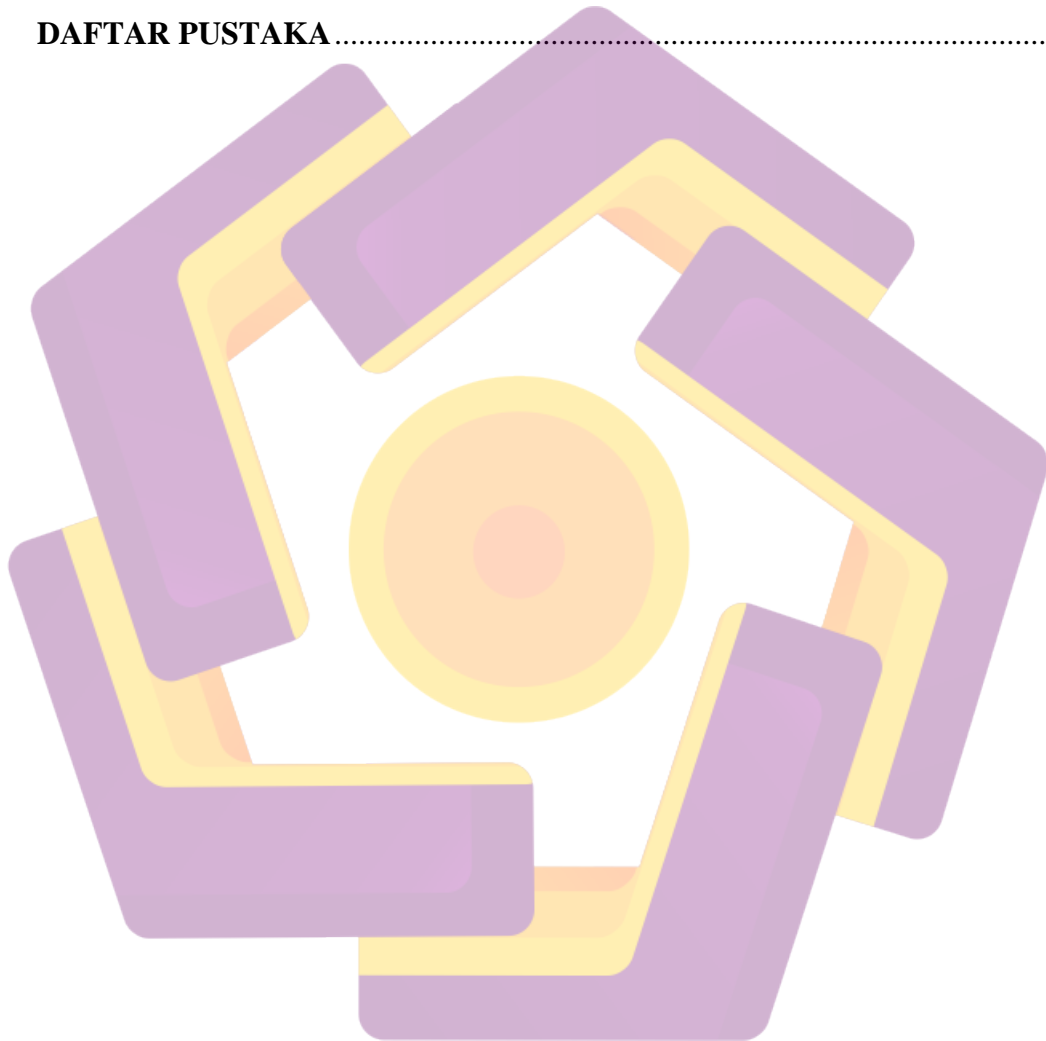
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Game	6
2.2 Sejarah Singkat Perkembangan Game	7
2.3 Jenis – Jenis Game	7
2.4 Elemen Game	9
2.5 Tahap Pengembangan Sistem Game.....	10
2.5.1 Teori Analisis Game	11
2.6 Tahapan Pembuatan Game.....	14

2.7 Tahap Pembangunan aplikasi Game	15
2.7.1 Flowchart	15
2.7.2 Storyboard	16
2.8 Pengujian.....	17
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
2.9.1 Adobe Flash CS3	18
2.9.2 Adobe Illustrator CS3	19
2.9.3 Adobe Soundbooth CS3	21
2.9.4 ActonScript 3.0	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Analisis Sistem.....	25
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	25
3.1.1.1 Analisis Kekuatan (Strenghts)	26
3.1.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness).....	26
3.1.1.3 Analisis Kesempatan (Opportunity).....	26
3.1.1.4 Analisis Ancaman (Threats).....	26
3.1.2 Analisi Kebutuhan Sistem.....	26
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	27
2.1.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	27
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi	29
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	29
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.2 Perancangan Game.....	30
3.2.1 Konsep	30
3.2.2 Tool	31
3.2.3 Gameplay	31
3.2.3.1 Perancangan Storyboard	32
3.2.3.2 Perancangan Flowchart	36
3.2.4 Grafis.....	37

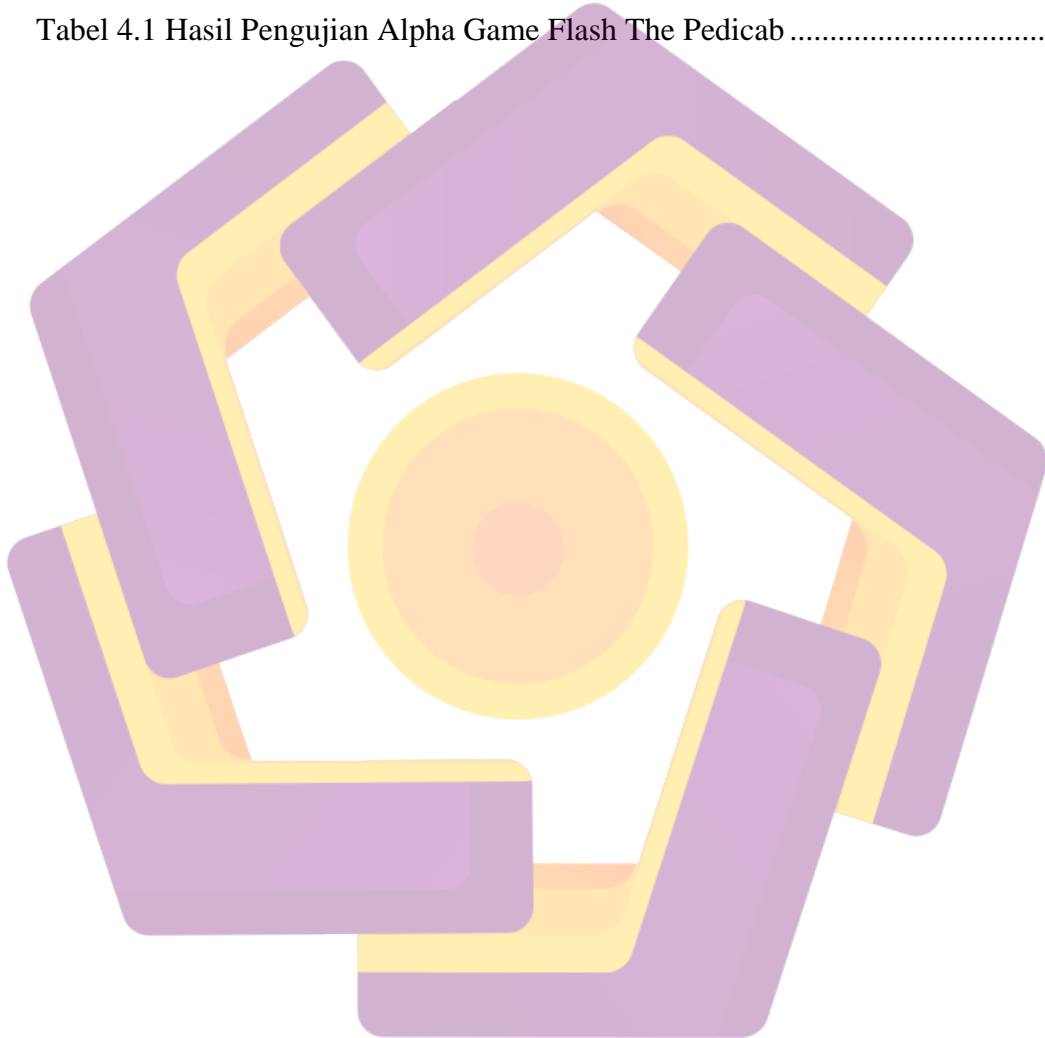
3.2.4.1 Grafis Intro	37
3.2.4.2 Grafis Menu	38
3.2.4.3 Grafis Introduction	39
3.2.4.4 Grafis Level Permainan.....	40
3.2.4.5 Grafis Level Complete	41
3.2.4.6 Grafis Game Over	42
3.2.4.7 Grafis Select Stage	43
4.2.4.8 Grafis Help	44
3.2.4.9 Grafis Exit	45
3.2.5 Suara.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi Sistem	47
4.2 Tahapan Implementasi Sistem.	48
4.2.1 Persiapan Aset-aset.....	48
4.2.2 Mengolah Gambar.....	48
4.2.3 Pembuatan Button	50
4.2.4 Pembuatan Animasi (Movie Clip)	55
4.2.5 Import Suara.....	56
4.3 Pembahasan Listing Program.....	57
4.3.1 Frame Menu utama	58
4.3.2 Frame Introduction.....	62
4.2.3 Frame Level Permainan	64
4.2.4 Frame Level Complete.....	80
4.2.5 Frame Mission Complete	82
4.2.6 Frame Game Over	83
4.2.8 Frame Help.....	86
4.2.9 Frame Exit.....	87
4.3 Membuat File .exe.....	88
4.4 Pengujian.....	89
4.4.1 Pengujian Alpha	90

4.4.2 Pengujian Beta.....	92
4.5 DISTRIBUSI.....	92
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95



DAFTAR TABEL

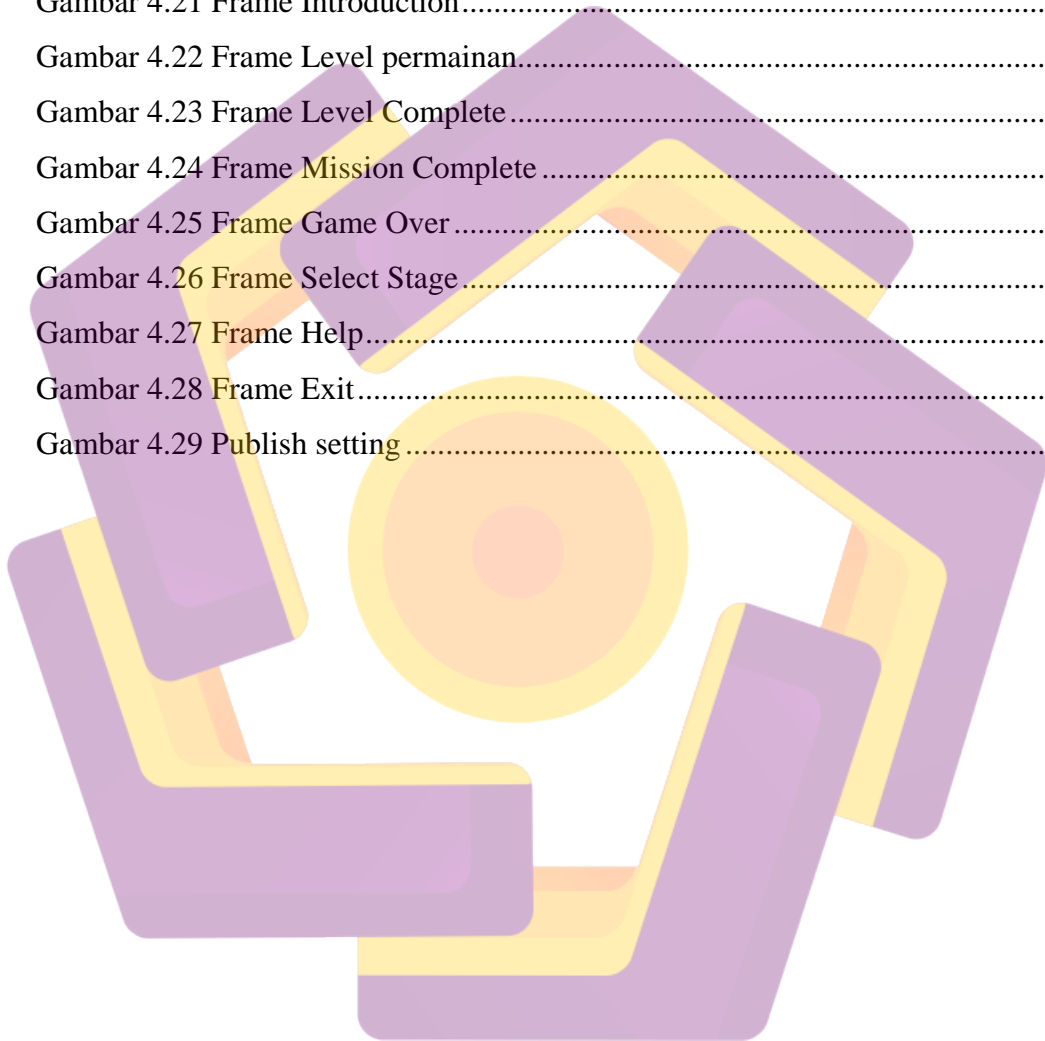
Tabel 2.1 Gambar Flowchart	16
Tabel 3.1 Storyboard Game The Pedicab	49
Tabel 3.2 Suara yang digunakan	67
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Alpha Game Flash The Pedicab	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.2 Adobe Illustrator CS3	20
Gambar 2.3 Adobe Soundbooth CS3	21
Gambar 2.4 ActionScript 3.0	23
Gambar 3.1 Flowchart Game The Pedicab	36
Gambar 3.2 Intro Game	37
Gambar 3.3 Menu Game	38
Gambar 3.4 Introduction Game	39
Gambar 3.5 Level Permainan.....	40
Gambar 3.6 Level Complete	41
Gambar 3.7 Game Over	42
Gambar 3.8 Select Stage	43
Gambar 3.9 Help	44
Gambar 3.10 Exit	45
Gambar 4.1 Background sebelum diwarnai	49
Gambar 4.2 Background setelah diwarnai	49
Gambar 4.3 Karakter utama	50
Gambar 4.4 Musuh.....	50
Gambar 4.5 Panel Properties pada Adobe Flash CS3	51
Gambar 4.6 Convert to Symbol	51
Gambar 4.7 Library Buttons	52
Gambar 4.8 Button Play Game	52
Gambar 4.9 Button Select Stage	52
Gambar 4.10 Button Help	53
Gambar 4.11 Button Exit	53
Gambar 4.12 Button Tombol Home	53
Gambar 4.13 Button Tombol Reload	53
Gambar 4.14 Button Tombol Next Stage.....	54
Gambar 4.15Button Pause dan Play.....	54

Gambar 4.16 Button Full Screen.....	54
Gambar 4.17 Button Sound On Off	54
Gambar 4.18 Create motion Tween	56
Gambar 4.19 Sound Properties	57
Gambar 4.20 Frame Menu utama	58
Gambar 4.21 Frame Introduction.....	62
Gambar 4.22 Frame Level permainan.....	64
Gambar 4.23 Frame Level Complete.....	80
Gambar 4.24 Frame Mission Complete	82
Gambar 4.25 Frame Game Over	83
Gambar 4.26 Frame Select Stage.....	84
Gambar 4.27 Frame Help.....	86
Gambar 4.28 Frame Exit.....	87
Gambar 4.29 Publish setting.....	89



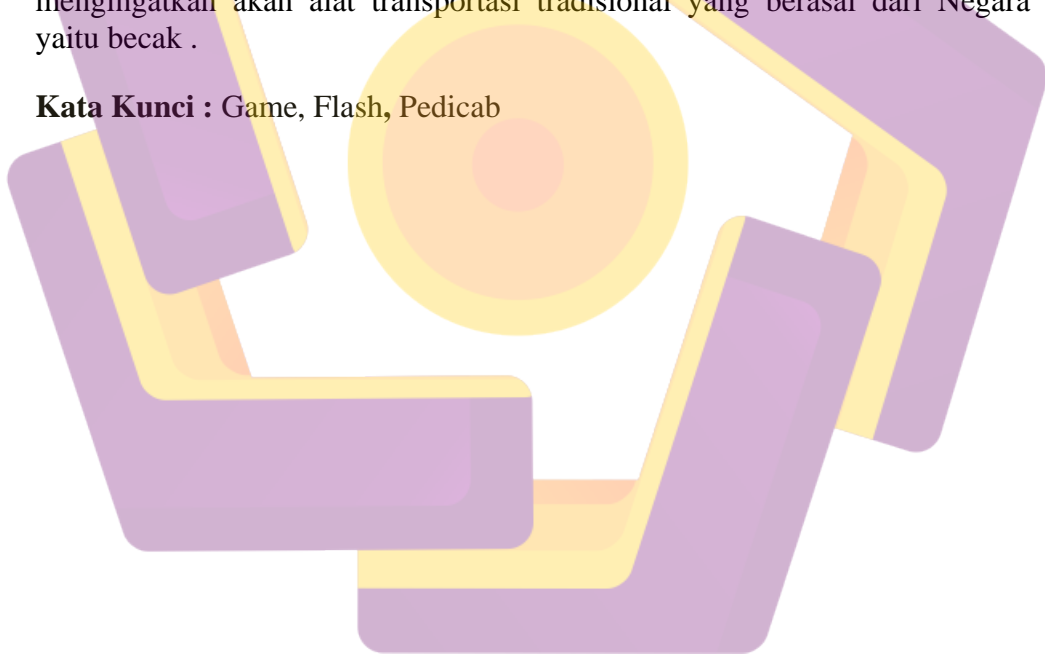
INTISARI

Saat ini dunia game telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dari game yang 2D maupun 3D. Semua pusat pembuatan game berlomba untuk membuat game secepat mungkin sehingga memiliki banyak peminat. Dengan adanya semua kemajuan game disaat ini menimbulkan berbagai dampak, dampak positifnya game memberikan kemudahan bagi para pengguna. Cukup dengan menggunakan Laptop, PC, ataupun Gadget gamers sudah dapat memainkan berbagai macam game tapi semua itu juga memberikan dampak negative karena semuanya menghilangkan ragam permainan tradisional dari bangsa ini.

The Pedicab merupakan game yang diangkat dari salah satu alat transportasi bangsa Indonesia yaitu becak. Game yang bercerita tentang sebuah becak yang sedang mengantarkan penumpangnya sampai ke tempat tujuan, dan tentunya setiap perjalanannya disertai dengan rintangan dari yang mudah hingga sulit. Dan apakah user dapat mengantarkan penumpang sesuai tempat tujuan, dengan selamat dan tepat waktu.

Game yang bertujuan untuk melatih kecermatan dari para pemain dan juga mengingatkan akan alat transportasi tradisional yang berasal dari Negara kita yaitu becak.

Kata Kunci : Game, Flash, Pedicab



ABSTRACT

This time the game world has experienced rapid growth from a 2 dimensional games and 3 dimensions. All game developer is compete to create games as good as possible so it can has a lot of interest. With all the advances in technology today so that make it easy for users. Simply by using a laptop, PC, or Gadgets user is able to play a variety of games.

The Pedicab is a game that were adapted from one of tricycles transportation from Indonesian. Game tells the story of a tricycles transportation that was delivering passengers to their destination, and of course in each of the journey there are difficulty from easy to hard. Therefore the user is challenged to be able deliver the passenger to the right destination, with safely and on time.

This game aims to train precision of the players and is also reminds about traditional transportation that comes from the Indonesian that is tricycles.

Keywords : *Game, Flash, Pedicab*

