

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN
JEMOUSE MENGGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

BELAUMI AHMAD

08.11.2488

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN
JEMOUSE MENGGUNAKAN FLASH**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

BELAUMI AHMAD

08.11.2488

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN
JEMOUSE MENGGUNAKAN FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Belaumi Ahmad

08.11.2488

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 12 November 2012

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN
JEMOUSE MENGGUNAKAN FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Belaumi Ahmad

08.11.2488

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

Emma Utami, Dr., S.Si, M.Kom

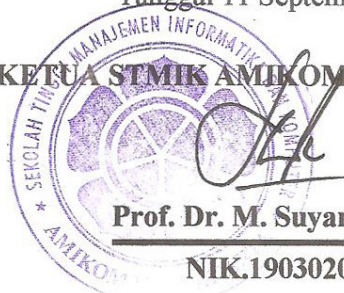
NIK.190302037

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M


NIK.190302001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 September 2013

Mahasiswa


Belaumi Ahmad

NIM. 08.11.2488

MOTTO

“bersenang-senang tetapi juga bertanggung jawab”

“wa man jaahada fa-innamaa yujaahidu linafsihi”

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.”

(QS Al-Ankabut [29]: 6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku yang tak henti - hentinya mendo'akan anaknya agar diberikan kemudahan dan kesuksesan dalam menyelesaikan studinya.*
- ❖ Keluarga besarku yang memberikan do'a dan dukungan dalam meraih cita - citaku dijenjang pendidikan yang lebih tinggi.*
- ❖ Kekasihku Dias Puspitaning Mawarni yang memberikan semangat dan kasih sayang yang menuntunku dalam menyelesaikan skripsi dan kuliah ini.*
- ❖ Teman - teman yang memberikan bantuan serta dukungannya : Risnadiyahanti, Mauli Oki, M Tahir, teman - teman l'Class 08 Amikom, dan serta teman - teman GSC Pangukan yang tidak dapat kusebutkan satu persatu.*
- ❖ Kepada orang - orang yang menyayangiku sampai detik ini.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Permainan Jemouse Menggunakan Flash**”. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Skripsi ini selesai atas bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. **Ibunda dan ayahanda tercinta dan adikku, serta keluarga besarku** yang senangtiasa mendoakan, memotivasi, dan memberikan semangat kepada penulis.
2. **Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.** selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. **Bapak Sudarmawan, M.T.** selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. **Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom** selaku Dosen Pembimbing, yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, dan masukan bagi penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. **Para Dosen Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA** yang telah memberikan banyak bekal ilmu kepada penulis
6. **Dias Copycat** sang kekasih yang telah memberikan semangat, motivasi, dan doanya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dan kuliah.

7. **Rekan – rekan I' Class 08**, yang merupakan teman seperjuangan dalam meniti ilmu pengetahuan di Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi sampai selesai yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, akan tetapi penulis berusaha semaksimal mungkin membuat skripsi ini agar mudah dipahami oleh para pembaca sekalian. Demi untuk kesempurnaan skripsi ini, diharapkan semua pembaca memberikan saran dan kritik yang dapat membangun, sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih sempurna.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermamfaat bagi penulis khususnya dan semua pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 10 September 2013

Penulis



Belaumi Ahmad
NIM.08.11.2488

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Game.....	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.1.2 Jenis Game.....	8
2.2 Langkah Pembuatan Game.....	13
2.3 Perangkat Lunak atau Software.....	14
2.3.1 Adobe Flash CS4.....	14
2.3.2 Adobe Photoshop CS.....	15
2.3.3 Action Script.....	17

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Analisis Sistem.....	20
3.1.1 Mengidentifikasi Masalah	20
3.1.2 Analisa Kebutuhan	21
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	22
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	24
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	24
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum	24
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	25
3.2 Perancangan Game.....	25
3.2.1 Merancang Konsep.....	25
3.2.1.1 Genre Game	25
3.2.1.2 Title Game	25
3.2.1.3 Sistem Permainan.....	26
3.2.2 Merancang Isi Game.....	26
3.2.2.1 Flowchart Game.....	26
3.2.2.2 Naskah dan Rancangan Antar Muka.....	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Implementasi Game	37
4.1.1 Produksi Game	37
4.1.1.1 Persiapan Aset-Aset.....	38
4.1.1.2 Pembuatan Dokumen Flash	39
4.1.1.3 Proses Import Data.....	40
4.1.1.4 Proses Pembuatan Movie Clip.....	43
4.1.1.5 Pembuatan tombol	45
4.1.1.6 Import Suara.....	47
4.1.1.7 Penyusunan File pada Stage.....	48
4.1.2 Ujicoba	52
4.1.3 Publish Game.....	55
4.2 Pembahasan.....	56

4.2.1 Penggunaan Actionsript.....	56
4.2.1.1 Menu Utama.....	56
4.2.1.2 Gameplay	58
4.2.1.3 Skor	60
4.2.2 Penggunaan Motion Tween.....	60
4.2.2.1 Efek Fading.....	61
4.2.2.2 Animasi Motion Guide	62
4.2.2.3 Animasi Motion Tweening	63
4.2.2.4 Animasi Frame by Frame.....	64
4.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	64
4.3.1 Kelebihan.....	64
4.3.2 Kelemahan.....	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

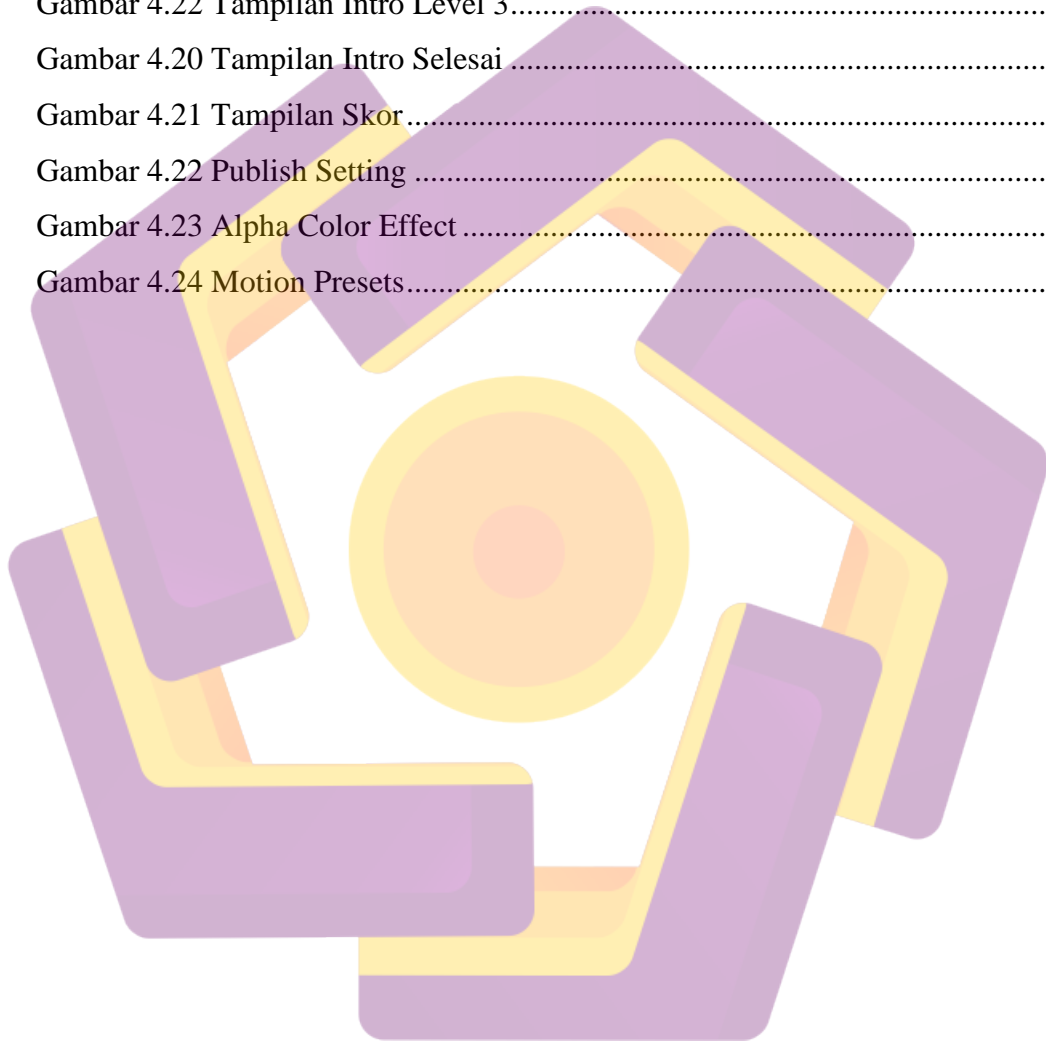
Tabel 4.1	Daftar Movie Clip Pada Game	44
Tabel 4.2	Daftar Tombol Pada Game.....	46
Tabel 4.3	Black Box Testing.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Workspace Adobe Flash CS4.....	14
Gambar 2.2 Workspace Adobe Photoshop CS	16
Gambar 2.3 Tampilan Panel Action Script	18
Gambar 3.1 Flowcart Sistem Permainan.....	27
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Game.....	28
Gambar 3.3 Rancangan Layar Menu Utama.....	29
Gambar 3.4 Rancangan Layar Intro Permainan.....	30
Gambar 3.5 Rancangan Layar Gameplay	32
Gambar 3.6 Rancangan Transisi Level	33
Gambar 3.7 Rancangan Intro Selesai	34
Gambar 3.8 Rancangan Skor Permainan	35
Gambar 3.9 Rancangan Tombol	36
Gambar 4.1 Cover Game.....	38
Gambar 4.2 Karakter Game	38
Gambar 4.3 Tombol – Tombol Pada Game	39
Gambar 4.4 Adobe Flash CS4.....	39
Gambar 4.5 Document Properties Adobe Flash CS4.....	40
Gambar 4.6 Workspace Adobe Flash.....	40
Gambar 4.7 Menu Import to Library.....	41
Gambar 4.8 jendela Explorer Import to Library	41
Gambar 4.9 Jendela Layer Import to Library.....	42
Gambar 4.10 Tab Library.....	42
Gambar 4.11 Convert Movie Clip.....	43
Gambar 4.12 Instance Name	44
Gambar 4.13 Convert to Symbol	46
Gambar 4.14 Sound Properties	48
Gambar 4.15 Tampilan Layer Pada Timeline	49
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	49

Gambar 4.17 Tampilan Intro Sedia.....	49
Gambar 4.18 Tampilan Intro Gerak.....	50
Gambar 4.19 Tampilan Gameplay.....	50
Gambar 4.20 Tampilan Intro Level 1.....	50
Gambar 4.21 Tampilan Intro Level 2.....	51
Gambar 4.22 Tampilan Intro Level 3.....	51
Gambar 4.20 Tampilan Intro Selesai.....	51
Gambar 4.21 Tampilan Skor.....	52
Gambar 4.22 Publish Setting.....	55
Gambar 4.23 Alpha Color Effect.....	62
Gambar 4.24 Motion Presets.....	63



INTISARI

Permainan merupakan media virtual yang mewadahi penggunanya untuk bermain dan adu strategi untuk dapat memecahkan suatu persoalan dan memenangkan tantangan yang disajikan didalamnya. Perkembangan permainan dalam kemajuan teknologi begitu pesat dengan berbagai jenis yang beragam, mulai dari permainan yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja hingga permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus, Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak yang saat ini populer digunakan untuk membuat aplikasi permainan baik untuk komputer atau telepon genggam.

Game merupakan program permainan yang bersifat menghibur dan menyenangkan. Ketika pengguna seseorang suntuk dan seseorang butuh hiburan, pasti mereka akan mencoba memainkan game. Game yang dimainkan tersebut bukan game yang menguras pikiran dan bukan game yang tidak membutuhkan tenaga banyak tapi menyenangkan.

Dalam sebuah komputer atau perangkat multimedia lainnya tidak akan lengkap rasanya jika tidak ada permainan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, memproduksi dan menguji perangkat lunak berupa permainan yang tidak hanya untuk hiburan semata namun untuk mengasah pola pikir pemain dalam memainkan permainan karena permainan ini dibuat dengan pola permainan yang beraturan. Sasaran dari pengguna permainan ini adalah kalangan umum bagi siapa saja yang membutuhkan. Tujuan pembuatan permainan ini adalah mengasah pemikiran pemain bagaimana cara melewati rintangan serta jebakan yang ada dalam permainan. Permainan ini dirancang hanya dikontrol menggunakan mouse, sehingga tidak menyulitkan memainkan permainan ini dan pemain bisa santai dalam bermain permainan ini.

Kata-kunci : Flash, game portable play

ABSTRACT

The game is a virtual media which facilitate users to play and fighting strategy to solve a problem and win the challenges presented in it. The development of the game in technology advances is so rapid by a variety of different types. start of the game can only be played by one person only to games that can be played by several people at once, Adobe Flash is one of the software that is currently used to make a popular game apps for computers or mobile phones.

Game is a game program that is both entertaining and fun. When the user is a person busy and someone need entertainment, they will definitely try to play the game. The game being played is not a game that drains the mind and not the games that do not require a lot of power but fun.

In a computer or other multimedia device will not be complete if there is no game. The problem in this research is how to plan, design and test software in the form of a game that is not just for entertainment only, but to encourage mindset of players in play. Because this game was made by a regular pattern. The aim of this game is for everyone who need. the purpose of making this game is to encourage players thinking how to past hurdles and traps that exist in the game. The game is controlled using the mouse, so the players should have no trouble to playing this game, just enjoy and relax this game.

Keywords : *Flash, game portable play*