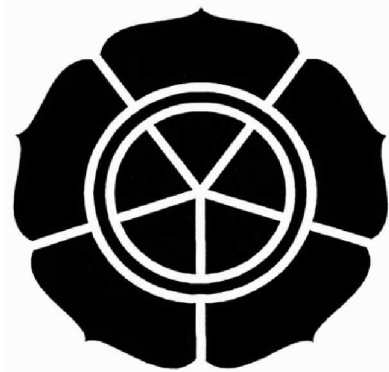


**MEMBANGUN APLIKASI GAME THE SHEPHERD MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Hendi Yefri Aditya

08.11.1875

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

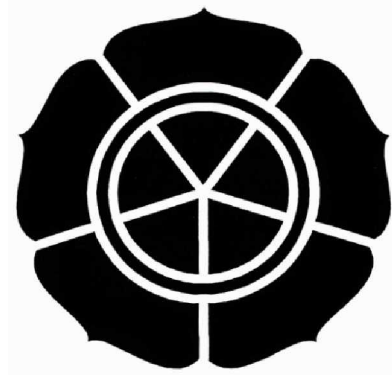
**MEMBANGUN APLIKASI GAME THE SHEPHERD MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Teknik Informatika



Disusun Oleh :

Hendi Yefri Aditya

08.11.1875

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN APLIKASI GAME THE SHEPHERD MENGGUNAKAN
MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendi Yefri Aditya

08.11.1875

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 April 2012

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN APLIKASI GAME THE SHEPHERD
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Hendi Yefri Aditya

08.11.1875

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2012

Susunan Dewan Penguji

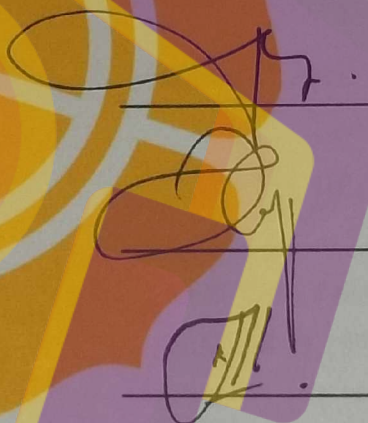
Nama Penguji

Tanda Tangan

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

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

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 April 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

PERNYATAAN

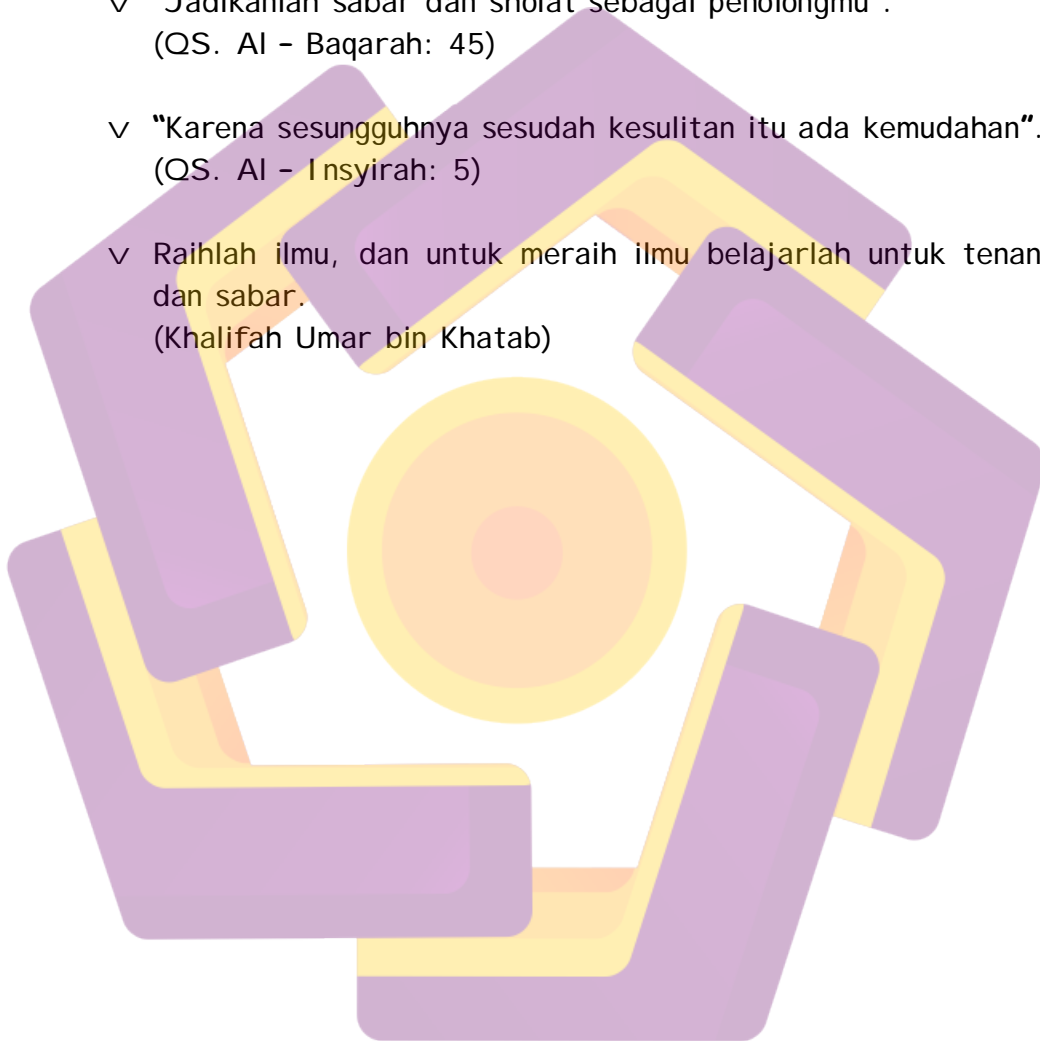
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat 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, 21 April 2012

Hendi Yefri Aditya
NIM. 08.11.1875

MOTTO

- √ “Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu”.
(QS. Al - Baqarah: 45)
- √ “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.
(QS. Al - Insyirah: 5)
- √ Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.
(Khalifah Umar bin Khatab)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua hasil skripsi ini Saya dedikasikan dan persembahkan untuk :

- ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya padaku, serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi teladan bagi umat.
- Ibu dan Bapak tercinta terima kasih atas kasih sayang yang tidak henti - hentinya memberikan doa dan dukungan dalam setiap langkahku serta didikan yang setiap saat selalu diberikan tanpa mengenal lelah.
- Kepada keluargaku anty Ufy, om Ta'in, om Budi, Heni Dwi Ratna, anty H5, Fahrul Irham, Ninis, Meril dan Mbak Siti yang selalu memberikan doa dan tawa, yang telah memberi semangat kepadaku selama ini sehingga bisa meraih gelar S.kom
- Teman-teman S1TI-A '08 dan Sahabat-sahabat terbaikku dalam mengejar mimpi @dhanik_rishadmanti @abdul_hadi @yossi_roland @saynomaurach @bellalova @esynita @laura_rumahorbo @nurhapsoro @atilila.
- Sahabat-sahabat kostku @bimo_waluyo @sumantri_wijaya @ Awek @hafit @warih @uwak @saproli @agung @dewo @adit_bali.
- Serta tak lupa untuk almamater dan perpustakaan tercinta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “**MEMBANGUN APLIKASI GAME THE SHEPHERD MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0**”. Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “**STMIK AMIKOM**” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak, Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “**STMIK AMIKOM**” Yogyakarta yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun isinya karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran ataupun kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 21 April 2012

Penulis,

Hendi Yefri Aditya

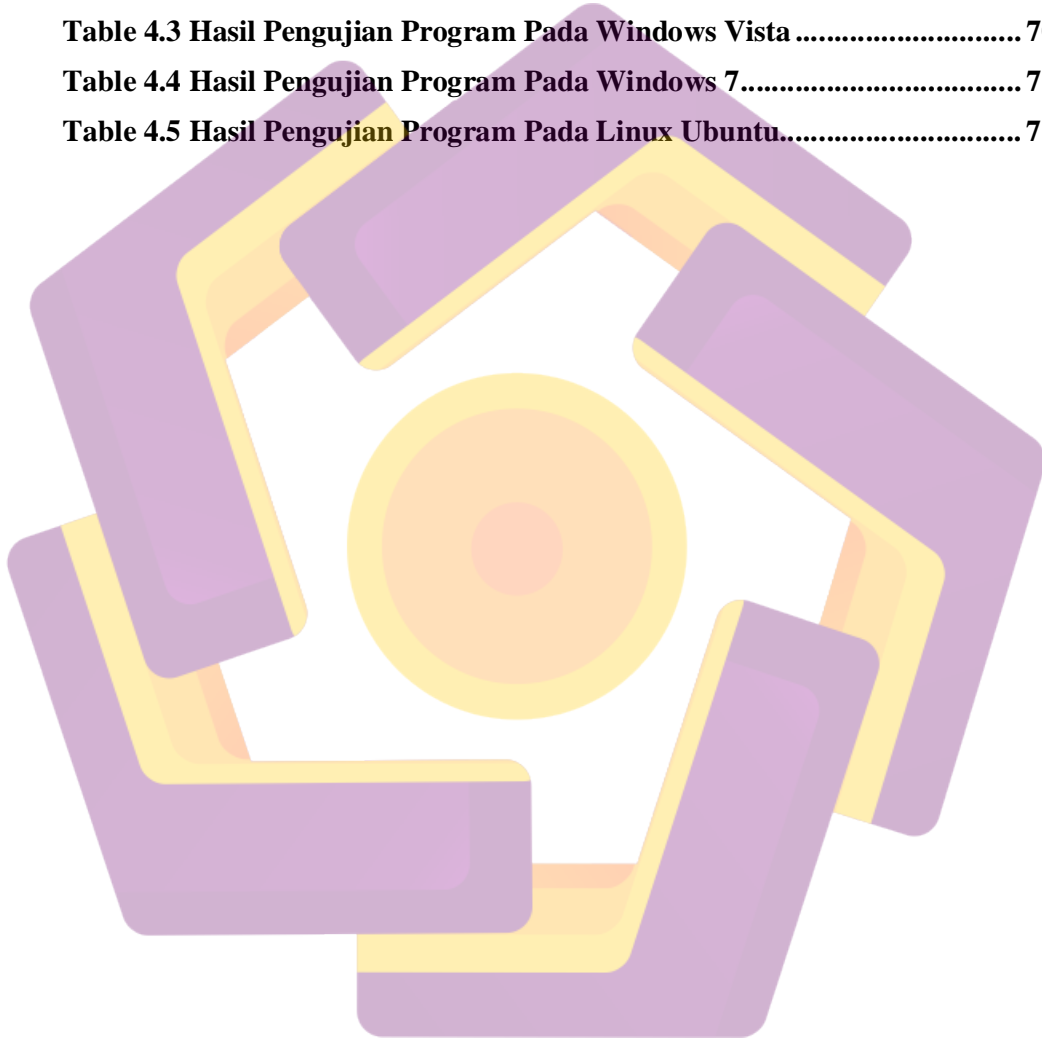
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
INTISARI	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENULIS.....	3
1.5 METODE PENELITIAN	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II	7
DASAR TEORI	7
2.1 PENGERTIAN APLIKASI.....	7
2.2 PENGERTIAN GAME (COMPUTER GAME).....	7
2.3 LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN GAME	24
2.4 GRAFIK.....	27
2.5 ANIMASI	27
2.6 KONTROL DALAM ANIMASI	27
2.7 SEKITAR MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0	28
2.8 FLOWCHART	34
BAB III	37
ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 DESKRIPSI UMUM.....	37
3.2 ANALISIS PERANCANGAN GAME.....	39
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.2 Analisis Kelayakan Teknologi.....	41

3.2.3	<i>Analisis Kelayakan Hukum</i>	41
3.2.4	<i>Analisis Kelayakan Operasional</i>	41
3.3	PERANCANGAN GAME.....	42
3.3.1	<i>Latar Belakang Cerita</i>	42
3.3.2	<i>Rincian Game</i>	42
3.3.3	<i>Rancangan Desain Game</i>	44
3.3.4	<i>Struktur Game</i>	50
BAB IV	51
PEMBAHASAN	51
4.1	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	51
4.2	IMPLEMENTASI FORM <i>LOADING</i>	52
4.3	IMPLEMENTASI FORM MENU UTAMA.....	52
4.4	IMPLEMENTASI FORM PILIH LEVEL.....	53
4.5	IMPLEMENTASI FORM TUTORIAL.....	54
4.6	IMPLEMENTASI FORM PENGATURAN.....	54
4.7	IMPLEMENTASI FORM TENTANG KAMI.....	55
4.8	IMPLEMENTASI FORM GAME.....	56
4.9	TESTING PROGRAM.....	56
4.10	PENENTUAN SKOR.....	66
4.11	UJICOBA SISTEM.....	67
4.12	PENGUJIAN PEMAKAIAN (TABEL PENGUJIAN).....	69
BAB V	73
PENUTUP	73
5.1	KESIMPULAN	73
5.2	SARAN	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Table 4.1 Ujicoba Aplikasi Game The Shepherd.....	67
Table 4.2 Hasil Pengujian Program Pada Windows Xp.....	70
Table 4.3 Hasil Pengujian Program Pada Windows Vista	70
Table 4.4 Hasil Pengujian Program Pada Windows 7.....	71
Table 4.5 Hasil Pengujian Program Pada Linux Ubuntu.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Antar Muka Visual Basic.....	29
Gambar 2.2. Tampilan Menu Bar.....	29
Gambar 2.3. Tampilan Main Toolbar.....	29
Gambar 2.4 Tampilan Jendela Project	30
Gambar 2.5 Tampilan Form	31
Gambar 2.6 Tampilan Toolbox	31
Gambar 2.7 Terminator	34
Gambar 2.8 Prosesing.....	34
Gambar 2.9 Decision.....	35
Gambar 2.10 Preparation Symbol	35
Gambar 2.11 Connector Symbol	35
Gambar 2.12 Input/Output Symbol	36
Gambar 2.13 Flow Lines Simbol	36
Gambar 3.1 Menu Utama.....	44
Gambar 3.2 Pilih Level.....	45
Gambar 3.3 Pengaturan	49
Gambar 3.4 Tentang Kami.....	49
Gambar 4.3 Form Pilih Level.....	53
Gambar 4.4 Form Pengaturan	54
Gambar 4.5 Form Pengaturan	55
Gambar 4.6 Form Tentang Kami.....	55
Gambar 4.7 Mulai Permainan.....	57
Gambar 4.8 Tampilan Awal Game	57
Gambar 4.9 Proses Permainan.....	58
Gambar 4.10 Permainan Selesai	59
Gambar 4.11 Kotak Dialog Gagal/ Domba Tersesat	65
Gambar 4.12 Kotak Dialog Berhasil	65

INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Begitu juga dengan perkembangan game yang begitu pesat dengan jenis yang beragam. Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan perangkat lunak yang penulis gunakan untuk membangun aplikasi game The Shepherd.

Aplikasi game The Shepherd adalah suatu game jenis puzzle yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pengguna komputer disela-sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari. Keunggulan dari game ini adalah untuk melatih daya pikir. Sehingga baik dimainkan dalam jangka panjang.

Pemain game The Shepherd bertugas menggiring domba-domba ke dalam kandang. Dimana domba-domba tersebut berada di tempat yang berbeda. Sehingga penggembala harus bisa menentukan langkah dengan cara membuat arah jalan mana yang akan di lewati dengan tepat oleh domba-domba tersebut. Pemain cukup menggunakan mouse dengan cara mengklik tanda anak panah dan mengarahkan kearah jalan yang akan di lewati oleh domba-domba tersebut agar supaya masuk kedalam kandang.

Kata Kunci : The Shepherd, Aplikasi game, Microsoft Visual Basic 6.0.

ABSTRACT

The high developments technological have brought us to coexist with the information and the technology itself. So with the high development of the game with a different kind. Microsoft Visual Basic 6.0 is a software that I use to build a gaming application The Shepherd.

The Shepherd game application is a puzzle game that is built to meet the entertainment needs of computer users on the sidelines of free time to avoid boredom in everyday activities. The advantages from this game is to train the intellect. So good played in the long run.

The players of Shepherd in charge of game herding the sheep into the corral, where the sheep are located in different places. So that the shepherd must be able to set the pace by making the road which will be passed to the right by the sheep. Players can simply use the mouse by clicking the arrows mark and instruct towards the road that will be passed by the sheep in order to get into the cage.

Keywords: *The Shepherd, Game Application, Microsoft Visual Basic 6.0*

