

MEMBUAT GAME TEMBAKAN PEMBURU BURUNG

MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Santoso Widodo

08.12.2894

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

**PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP
PADA SMK IDSA KOBA BANGKA TENGAH**

Skripsi

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



disusun oleh
Santoso Widodo
08.12.2894

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membuat Game Tembakan Pemburu Burung Menggunakan Macromedia
Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Santoso Widodo

08.12.2894

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membuat Game Tembakan Pemburu Burung Menggunakan Macromedia
Flash**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Santoso Widodo

08.12.2894

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

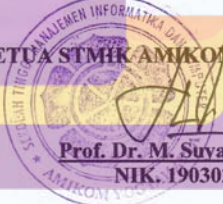
Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Amir Fatah Sofvan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Tony Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 April 2012

KETUA STM IK-AMIKOM YOGYAKARTA


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

MOTTO

Janganlah menilai hasil karya orang dari luarnya saja, tapi lihatlah bagaimana sebenarnya proses mengerjakannya. Malaka kamu akan sadar bahwa bagaimana sebenarnya menghargai orang lain.

Sesuatu pekerjaan jika dikerjakan dengan ikhlas akan menghasilkan hasil yang memuaskan.

Kesalahan adalah proses belajar untuk menuju keberhasilan

Syukuri Apa Yang Ada Dan Ikhtiar Serta Berdo'a Jika Belum Ada



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa bangga, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Berkat, Rahman dan Rahim-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
- Rasa terimakasihku kepada kedua orang tuaku, Bapak Adji Warsana dan Ibu Sri Martuti ku tercinta yang telah mendukung dan tak henti-hentinya mendo'akan aku untuk menjadi orang yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.
- Terimakasih juga kepada kedua kakakku Suryo dan Sindu, kedua adikku Mahendra, dan Anggit, serta Keponakanku Khansa yang selalu menghiburku.
- Rekan-rekan " Santos", Inggit yang tak henti hentinya memberi motifasi-motifasi jika aku sedang mengalami kesulitan.
- Kepada rekan-rekan jurusan Sistem Informasi kelas C angkatan 2008 yang telah menemaniku membimbingku dalam menuntut ilmu selama 4 tahun.
- Tak lupa kepada rekan rekan Katrok Kos yang setiap hari telah menemaniku dalam mengerjakan skripsi ini.
- Dan semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat saya katakana satu persatu.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepadaku karena telah banyak memberikan kemudahan dan kekuatan padaku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Membuat Game Tembakan Pemburu Burung Dengan Macromedia Flash”** yang sesuai dengan apa yang diharapkan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan bahan matakuliah yang harus ditempuh karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

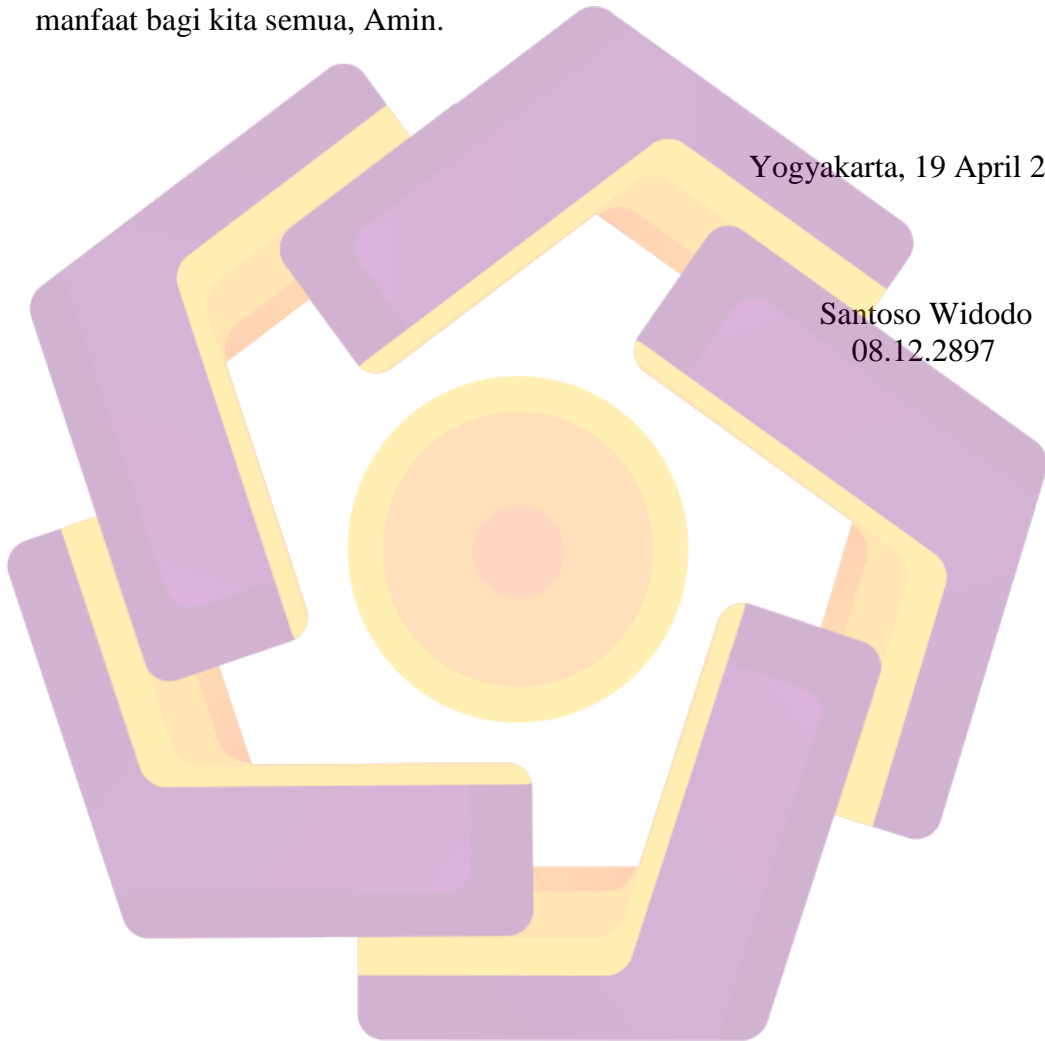
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.kom, yang telah membimbingku selama ini.
3. Para dosen dan staf pengajaran Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang dengan kasih sayang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan mendukung tekad seorang anak yang berhasrat untuk menjadi seseorang yang sukses.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 19 April 2012

Santoso Widodo
08.12.2897



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
INTISARI	xxii
ABSTRAKSI	xxiii
BAB 1 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 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

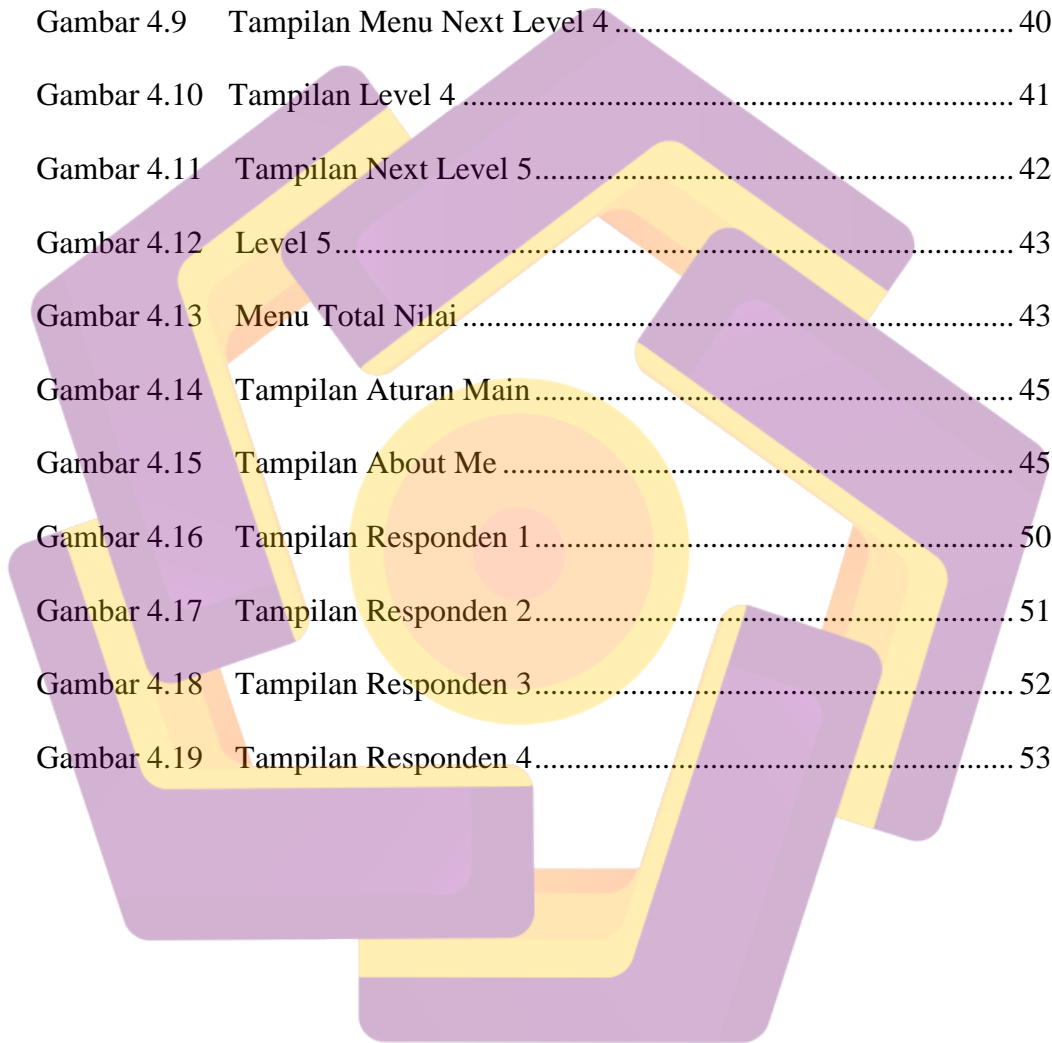
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Game.....	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.1.2 Tipe-tipe Game.....	8
2.2 Protokol Komunikasi.....	10
2.3 Perangkat Lunak atau Software	10
2.3.1 Macromedia Flash	11
2.3.2 Action Script.....	12
2.3.3. Adobe Pothoshop.....	14
2.3.4 Adobe Audition.....	15
2.4 Game terdahulu	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Analisis Sistem	23
3.1.1 Analisis.....	24
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.1.3 Analisis Kelayakan Teknologi.....	27
3.1.4 Analisis Kelayakan Hukum.....	27
3.1.5 Analisis Kelayakan Operasional.....	27
3.2 Perancangan Game	27
3.2.1 Latar Belakang Masalah.....	27
3.2.2 Rincian Game.....	28
3.2.3 Aturan Permainan Pemburu Burung.....	29
3.2.4 Struktur Navigasi.....	29

3.2.5 Perancangan Antarmuka.....	31
3.2.5.1 Antarmuka Menu Utama.....	31
3.2.5.2 Antarmuka Menu Pengaturan Game.....	32
3.2.5.3 Rancangan Antarmuka Game	33
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Menu Awal.....	34
4.1.1 Menu Utama.....	35
4.1.2 Tampilan Aturan Main	45
4.1.3 Tampilan About Me.....	45
4.2 Teknik Pengumpulan Data	46
4.3 Form	48
BAB V PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

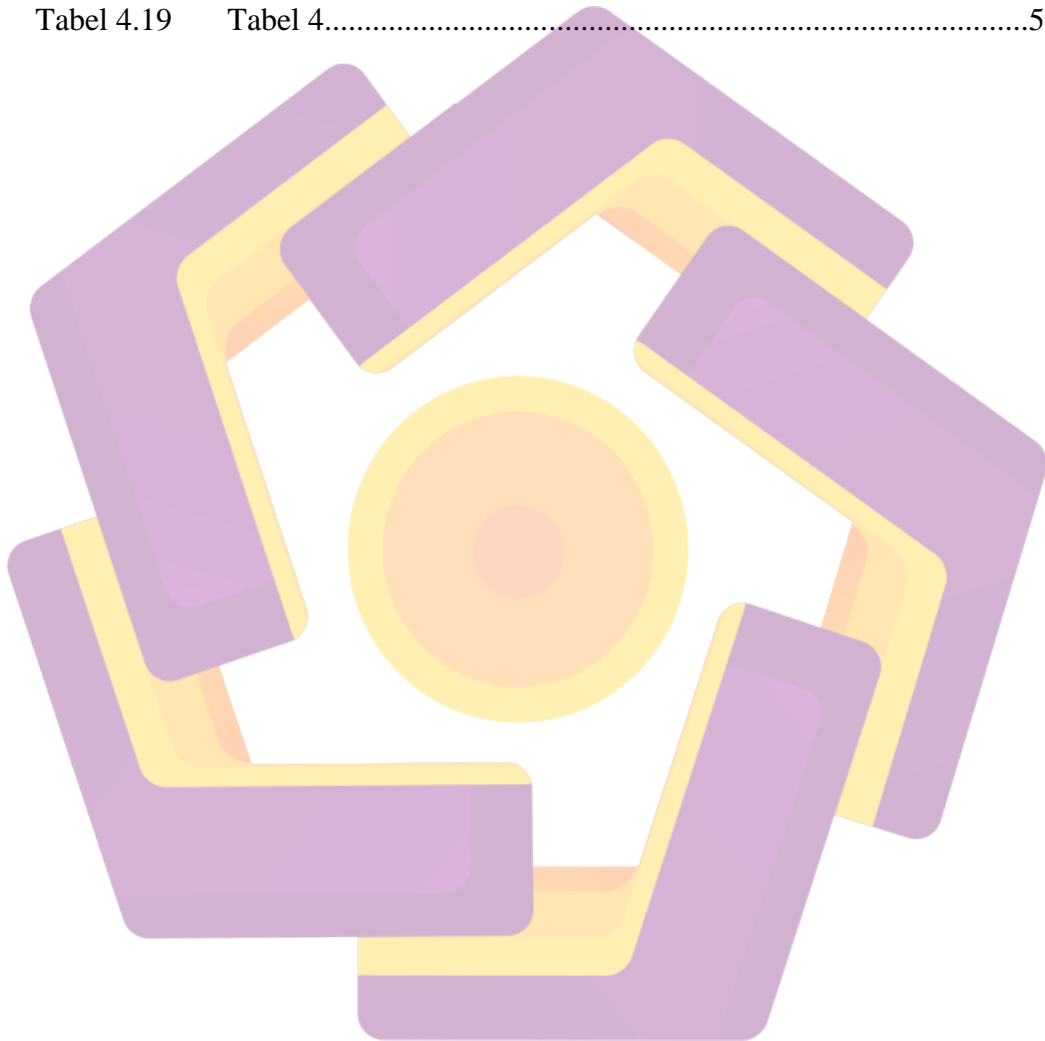
Gambar 2.1	Tampilan Macrmedia Flash.....	12
Gambar 2.2.	Tampilan Panel Action Script	12
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Pothoshop.....	15
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Audition.....	17
Gambar 2.5	Tampilan Awal Game	17
Gambar 2.6	Tampilan Menu Utama Game	18
Gambar 2.7	Tampilan Level 1	18
Gambar 2.8	Tampilan Aturan Main.....	19
Gambar 2.9	Tampilan Pengaturan Game.....	19
Gambar 2.10	Tampilan Akhir Jika Kalah Pada Level 1	19
Gambar 2.11	Tampialn Akhir Jika Menang Pada Level 1.....	20
Gambar 2.12	Tampilan Level 2.....	20
Gambar 2.13	Tampilan Akhir Jika Kalah Pada Level 2.....	21
Gambar 2.14	Tampialn Akhir Jika Menang Pada Level 2.....	21
Gambar 2.15	Tampilan Highscore	22
Gambar 3.1	Struktur Navigasi	30
Gambar 3.2	Rancangan Antarmuka Menu Utama.....	31
Gambar 3.3.	Rancangan Antarmuka Pengaturan game Instruksi	32
Gambar 3.4.	Rancangan Antarmuka Game	33
Gambar 4.1	Menu Awal.....	34
Gambar 4.2	Menu Utama.....	35
Gambar 4.3	Tampilan Level 1	37

Gambar 4.4	Tampilan Menu Next Level 2	37
Gambar 4.5	Tampilan Level 2	38
Gambar 4.7	Tampilan Menu Next Level 3	39
Gambar 4.8	Tampilan Level 3	40
Gambar 4.9	Tampilan Menu Next Level 4	40
Gambar 4.10	Tampilan Level 4	41
Gambar 4.11	Tampilan Next Level 5.....	42
Gambar 4.12	Level 5.....	43
Gambar 4.13	Menu Total Nilai	43
Gambar 4.14	Tampilan Aturan Main.....	45
Gambar 4.15	Tampilan About Me	45
Gambar 4.16	Tampilan Responden 1.....	50
Gambar 4.17	Tampilan Responden 2.....	51
Gambar 4.18	Tampilan Responden 3.....	52
Gambar 4.19	Tampilan Responden 4.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 4.16	Tabel 1.....	50
Tabel 4.17	Tabel 2.....	51
Tabel 4.18	Tabel 3.....	52
Tabel 4.19	Tabel 4.....	53



INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi dengan pesatnya di zaman sekarang ini. Sebagai hasil dari perkembangan Teknologi ini konsol-konsol game pun ikut berkembang seperti Playstation 3, Nitendo Wii. Bahkan game-game yang dihasilkanpun menyesuaikan dengan konsolnya masing-masing. Bersamaan dengan itu sumber daya manusia ikut berkembang menyesuaikan perkembangan teknologi. Banyaknya generasi muda ikut dalam pembuatan game untuk menciptakan game impian mereka sendiri.

Dalam pembuatan game terdapat banyak bagian yang membutuhkan kemampuan khusus yang sesuai dengan pekerjaannya masing-masing. Apalagi bagi pembuat game yang masih pemula, Karena itu, muncul pertanyaan, Bagaimana cara membuat Shooting Game : Pemburu Burung Menggunakan Macromedia Flash? Apakah membutuhkan banyak kemampuan? Apa langkah awal membuat game?

Pada skripsi ini, penulis ingin menunjukkan bahwa dalam membuat game khususnya dalam hal ini adalah SHOOTING GAME dengan menggunakan Macromedia Flash akan bisa dilakukan dengan mudah. Penulis juga mengharapkan perkembangan pembuatan game dengan mudah. Penulis juga mengharapkan perkembangan pembuatan game di Indonesia bisa tidak kalah oleh game-game buatan.

Kata Kunci : Multimedia, Game, SHOOTING GAME

ABSTRACT

Today's development in information technology has developed to such a high level. The parallel of this development, a lot of game console even also developed accordingly, such as Playstation 3, Nitendo Wii. Even more the games has been adapted to the consoles. At the same time human resources has also developed in line with the development of technology. Many new generation also taking part in developing new game.

There are a lot of specialists needed in developing a game for each specially that it cannot be handled by oneself, even for a beginner. So that, what's the first step to developing a game? Does it need many specialty? How to make GAME SHOOTING: Bird Hunter game using Macromedia Flash?

In this paper, the author showed that in creating a game, especially SHOOTING GAME using Macromedia Flash will be easily carried out. He also expecting in the near future, game that domestically developed will be in the same level as those developed abroad.

Keyword : *Multimedia, Game, SHOOTING GAME*

