

**PEMBUATAN GAME UNTUK MENGHIAS CUPCAKE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Yuniar Eliza

09.11.3461

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

**PEMBUATAN GAME UNTUK MENGHIAS CUPCAKE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yuniar Eliza

09.11.3461

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MOBILE
KAMUS BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yuniar Eliza

09.11.3461

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2013

Dosen Pembimbing,

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN GAME UNTUK MENGHIAS CUPCAKE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Yuniar Eliza

09.11.3461

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

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

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

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2013

KETUA STM IKAMIKOM YOGYAKARTA


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



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 September 2013



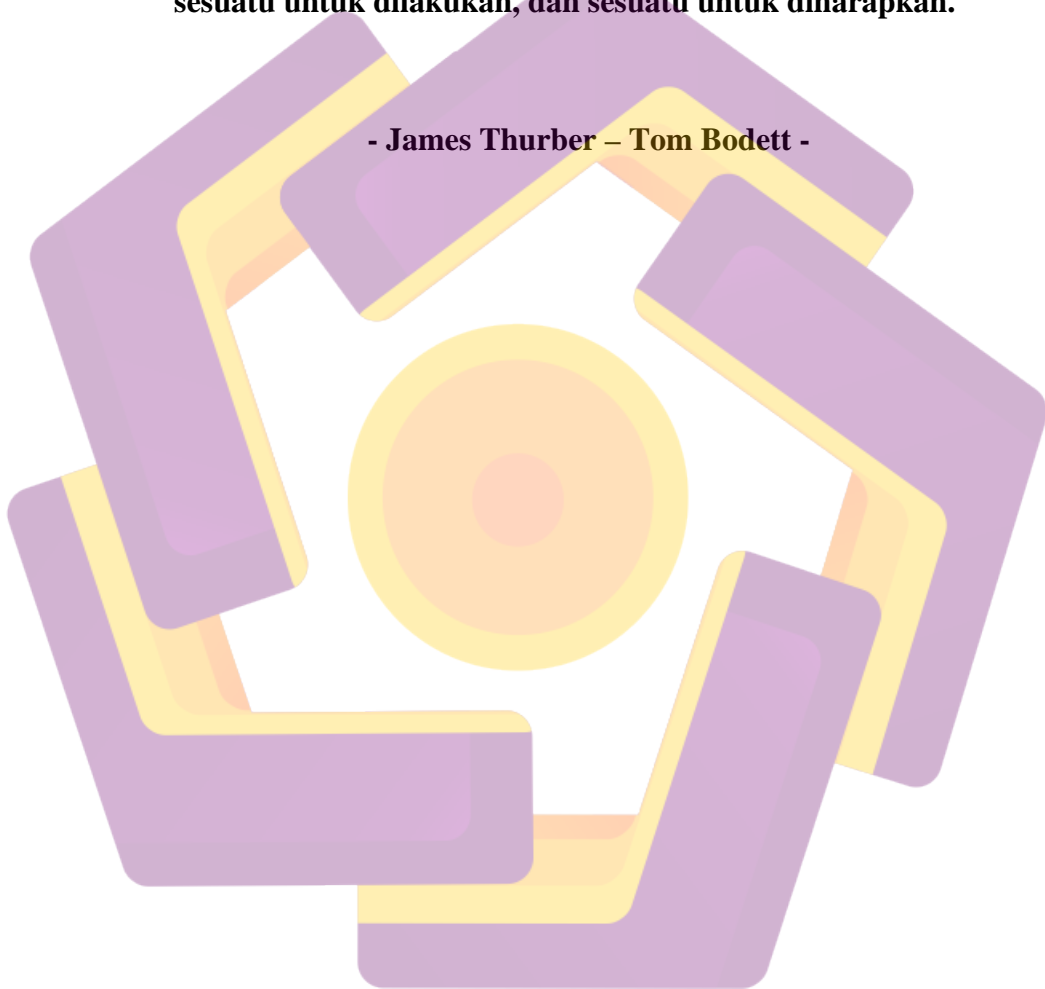
Yuniar Eliza
NIM. 09.11.3461

MOTTO

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.

Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan.

- James Thurber – Tom Bodett -



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT, yang selalu melimpahkan Rahman dan Rohim Nya.
2. Ibu saya Nelyati, atas doa dan dukungannya.
3. Ayah saya Anthony Rizal, yang selalu mengajarkan saya tentang kedisiplinan dan arti dari tanggung jawab.
4. Kakak saya Mas Deny dan Mbak Astri, yang selalu memberi saya motivasi dan membantu dalam mengerjakan skripsi.
5. Bapak Emha Taufiq Luthfi, terima kasih atas semua masukan dan bimbingannya.
6. Dan semua yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pembuatan skripsi ini seperti mereka yang ada dibawah ini :
 1. Tante Evi, Tante Wiwik, Tante Mei, Tya, yang selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi dengan selalu bertanya “Kapan Wisuda?”.
 2. Yudhita Dewi R yang selalu memberikan bantuan, semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi.
 3. Dhita, Ajik gendut, Luthfi, Robet, Eko, Eka terima kasih atas kebersamaan dan membuat masa kuliah di STMIK Amikom menjadi indah dan menyenangkan.
 4. Titi Rahmani yang selalu membantu dalam membenarkan naskah.
 5. Semua teman-teman S1-TI-12 terima kasih atas doanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul “ pembuatan Game Untuk Menghias Cupcake Menggunakan Adobe Flash CS3”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

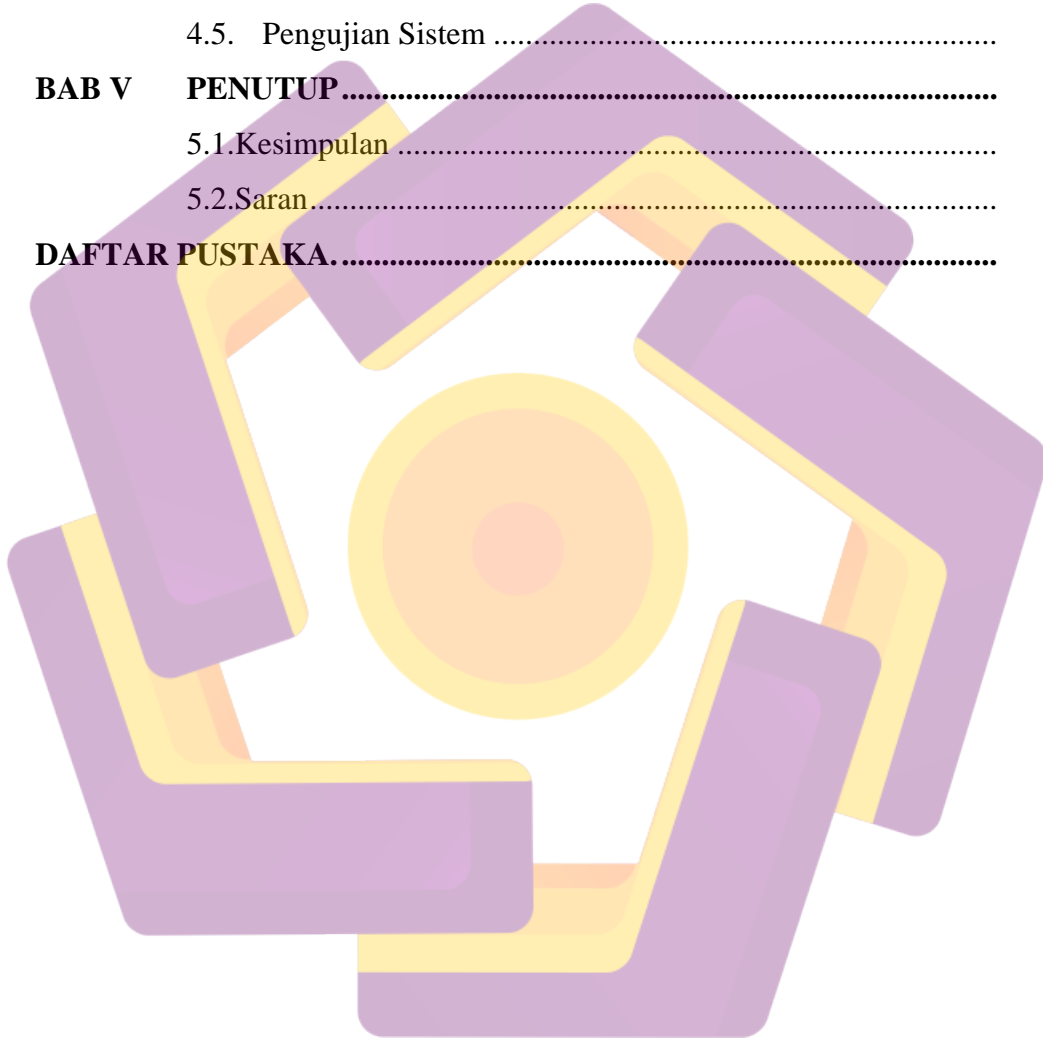
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Infomatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Seluruh dosen dan staf karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuannya selama di bangku perkuliahan.
5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya.
6. Seluruh teman dan sahabatku kelas S1-TI-12 angkatan 2009.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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 Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Definisi Game	5
2.2. Sejarah dan Perkembangan Game	5
2.3. Sejarah Game Flash	6
2.4. Tipe Game.....	7
2.5. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	9
2.5.1. Adobe Flash CS3	10
2.5.2 Action Script 2.0	11
2.6. Metodologi Pengembangan Multimedia.....	13
2.6.1. Konsep.....	13

2.6.2.	Perancangan.....	14
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	24
3.1.	Gambaran Umum.....	24
3.2.	Analisis Kebutuhan.....	25
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.2.2.	Analisis KebutuhanNon Fungsional	25
3.3.	Analisis Kelayakan.....	27
3.3.1.	Analisis Kelayakan Teknologi.....	27
3.3.2.	Analisis Kelayakan Hukum.....	28
3.3.3.	Analisis Kelayakan Operasional	28
3.4.	Perancangan Game	28
3.4.1.	Konsep Dasar	28
3.4.2.	Menentukan Tools	29
3.4.3.	Gameplay.....	29
3.4.4.	Flowchart Sistem Permainan.....	30
3.5.	Perancangan Antar Muka.....	35
3.5.1.	Karakter Pemain.....	35
3.5.2.	Antar Muka Menu Utama.....	36
3.5.3.	Antar Muka Menu Mulai.....	37
3.5.4.	Antar Muka Menu Pengaturan.....	38
3.5.5.	Antar Muka Menu Nilai Tertinggi	39
3.5.6.	Antar Muka Menu Bantuan	40
3.5.7.	Antar Muka Menu Keluar	41
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1.	Implementasi.....	42
4.1.1.	Tampilan Implementasi	43
4.1.2.	Import Image.....	43
4.2.	Pembahasan	44
4.3.	Menggunakan Sistem.....	51
4.4.	Manual Program	51
4.4.1.	Tampilan Loading Intro	51
4.4.2.	Tampilan Aplikasi Menu Utama.....	52

4.4.3.	Tampilan Mulai ke Masukkan Nama Anda	52
4.4.4.	Tampilan Pengaturan	53
4.4.5.	Tampilan Nilai Tertinggi	54
4.4.6.	Tampilan Petunjuk	54
4.4.7.	Tampilan Keluar	55
4.4.8.	Tampilan Game Menghias CupCake	56
4.4.9.	Mempersiapkan Suara.....	57
4.5.	Pengujian Sistem	58
BAB V	PENUTUP	64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.	65



DAFTAR TABEL

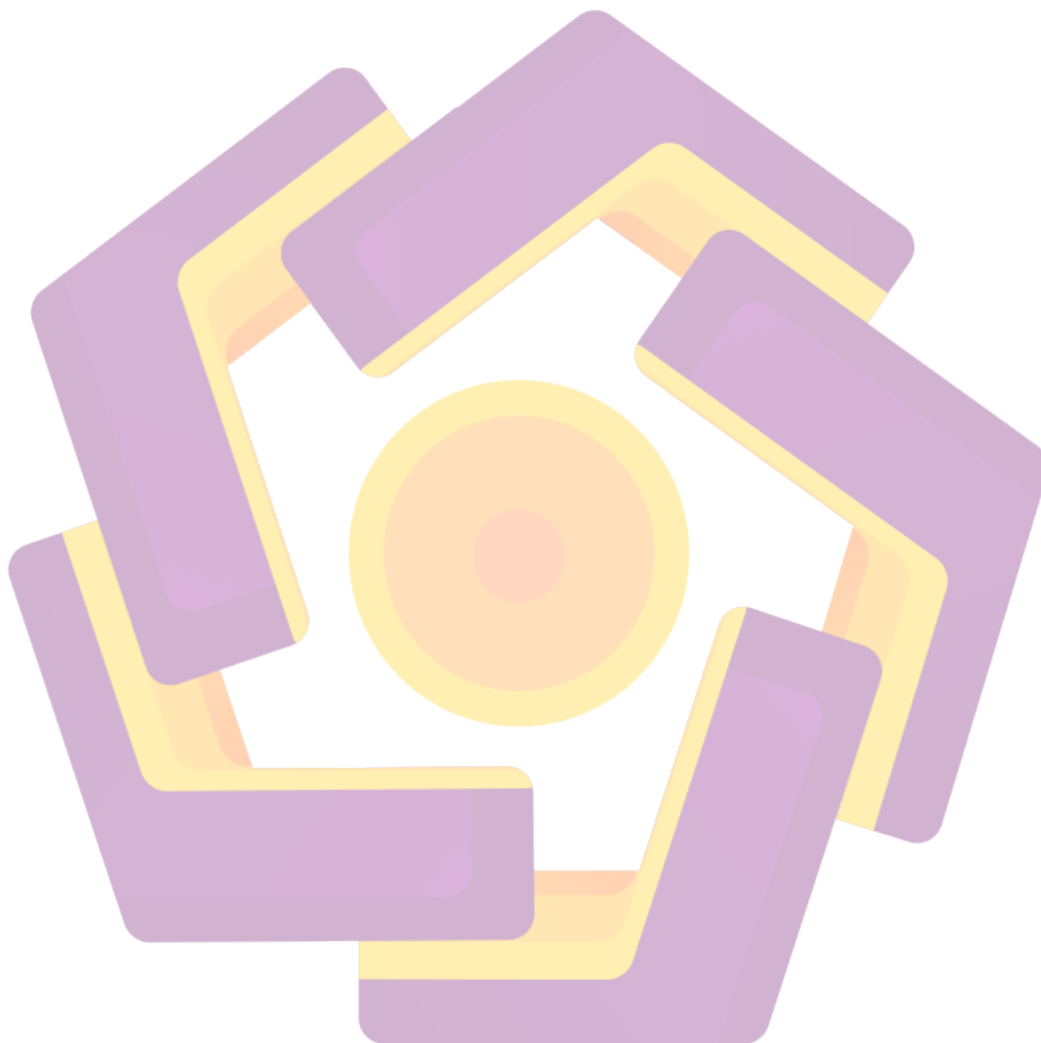
Tabel 2.1. Simbol Program Flowchart.....	16
Tabel 4.1. Penggunaan Sound Effect.....	57
Tabel 4.2. Pengujian Black Box Testing	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Adobe Flash CS3.....	11
Gambar 2.2	Tampilan Panel Actions	12
Gambar 2.3	Tahap Pengembangan Multimedia.....	13
Gambar 2.4	Contoh Flowchart View	17
Gambar 2.5	Struktur Navigasi Linear	18
Gambar 2.6	Struktur Navigasi Hierarchical.....	19
Gambar 2.7	Struktur Navigasi Spoke.....	20
Gambar 2.8	Struktur Navigasi Full Web.....	21
Gambar 3.1	Flowchart Sistem Permainan.....	31
Gambar 3.2	Flowchart Level 1.....	32
Gambar 3.3	Flowchart Level 2.....	33
Gambar 3.4	Flowchart Level 3.....	34
Gambar 3.5	Karakter	35
Gambar 3.6	Antarmuka Menu Utama	36
Gambar 3.7	Antarmuka Menu Mulai	37
Gambar 3.8	Antarmuka Menu Pengaturan.....	38
Gambar 3.9	Antarmuka Menu Nilai Tertinggi.....	39
Gambar 3.10	Antarmuka Menu Bantuan	40
Gambar 3.11	Antarmuka Menu Keluar.....	41
Gambar 4.1	Tampilan Lembar Baru Adobe Flash	43
Gambar 4.2	Import Image	44
Gambar 4.3	Tampilan Loading Intro.....	51
Gambar 4.4	Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.5	Tampilan Masukkan Nama Anda.....	53
Gambar 4.6	Tampilan Pengaturan.....	53
Gambar 4.7	Tampilan Nilai Tertinggi	54
Gambar 4.8	Tampilan Petunjuk.....	55
Gambar 4.9	Tampilan Keluar.....	56
Gambar 4.10	Tampilan Game Menghias CupCake.....	57

Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi Halaman Loading Intro..... 59
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama 60



INTISARI

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan pemain/pengguna game lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan pada pemain untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas pemain. Proses kemerdekaan pemain akan memberi kemampuan lebih pada pemain untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permaian tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberi nilai optimalisasi gerak dan usaha pemain, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari pemain.

Game CupCake merupakan salah satu game puzzle. Game ini ditujukan untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam membuat cake. Pemain pada game ini harus menghias cupcake sesuai dengan permintaan pelanggan berdasarkan waktu yang telah ditentukan pula. Terdapat 3 level dalam game ini. Tingkat kesulitan masing level ditentukan oleh waktu dan kesulitan menghias cupcake.

Tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia.

Kata Kunci : Cupcake, games puzzle

ABSTRACT

Puzzle games is a form of game that challenges the power of creativity and memory player / game users because of the emergence of a deeper motivation to always try to solve the problem, but still can be fun because repeated. The challenge in this game will always provide addictive effect to always try, try, and keep trying until successful. Play can provide opportunities for players to think and act imaginatively and fanciful closely associated with the development of creative players. The process of independence will give players more ability to develop his thoughts on the players get pleasure and triumph of form playing on it. Ambition to win the game will give the value of the optimization of motion and effort player, so it will be a fair competition and a variety of players.

Cupcake Game is one puzzle game. This game is intended to enhance children's creativity in making cake. Players in this game have to decorate a cupcake according to customer demand by a specified time anyway. There are 3 levels in this game. Level of difficulty each level is determined by the time and trouble to decorate a cupcake.

Phase of research carried out by using the method of multimedia development.

Keyword : *Cupcake, game puzzle*

