

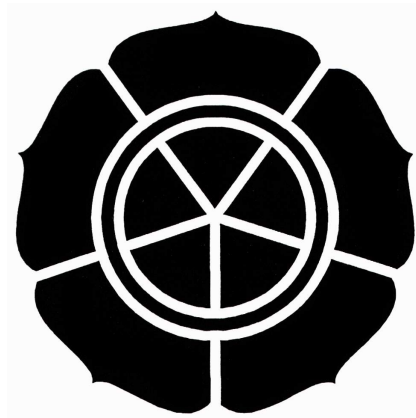
Game Mini Untuk Pembelajaran Nama – nama Buah pada Anak

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh :

Nama : Eli Sadmoko

NIM : 05.12.1271

Jenjang : Strata I

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

2009

HALAMAN PERSETUJUAN

Game Mini Untuk Pembelajaran Nama – nama Buah pada Anak

Skripsi

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan strata-1, jurusan

Sistem Informatika pada sekolah tinggi manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disusun Oleh :

Nama : Eli Sadmoko

NIM : 05.12.1271

Jenjang : Strata I

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Dosen Pembimbing

(Prof Dr.M.Suyanto, MM)

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Game Mini Untuk Pembelajaran Nama – nama Buah pada Anak

Yang di ajukan dan disusun oleh :

Nama : Eli Sadmoko

NIM : 05.12.1271

Jenjang : Strata I

Skripsi ini telah di presentasikan dan di uji dihadapan dewan penguji Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 November 2009

Jam : 10.00

Tempat : Ruang Pixel, Kampus Terpadu AMIKOM

Jl. Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman,
Yogyakarta

Penguji 1 : Hanif Al Fatta, M.Kom (.....)

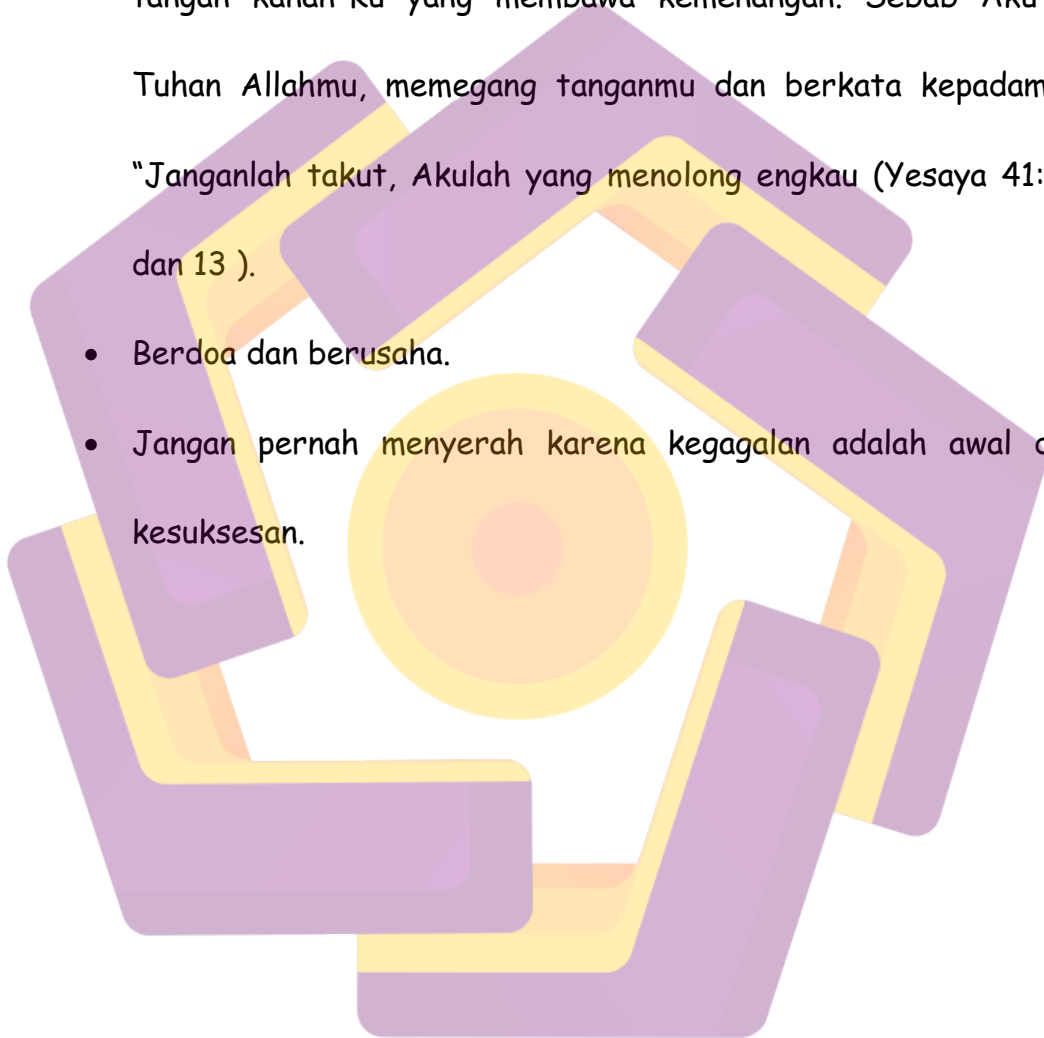
Penguji 2 : Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom (.....)

Penguji 3 : Krisnawati, S.SI, MT (.....)

MOTTO

- Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang sebab Aku ini Allahmu. Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau. Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan. Sebab Aku ini Tuhan Allahmu, memegang tanganmu dan berkata kepadamu :
"Janganlah takut, Akulah yang menolong engkau (Yesaya 41: 10 dan 13).

- Berdoa dan berusaha.
- Jangan pernah menyerah karena kegagalan adalah awal dari kesuksesan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukurku ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kuasa dan berkat yang telah Ia berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Ayah (almarhum) dan Ibuku tercinta terimakasih buat semua yang telah Ayah dan Ibu ibu berikan, tanpa Ayah dan Ibu aku tidak akan pernah menjadi seperti sekarang ini.
- ❖ My bro n sis terimakasih buat saran dan dukungan doa yang selalu kalian berikan.
- ❖ My lovely Kadek Yuli Hesti makasih buat semua perhatian dan kasih sayangnya.
- ❖ Temen-temen satu kost, Jhonatan (punk) seorang pembajak sejati tiap hari kerjanya burning cd n buat cover, Bowo (om) siang jadi malam malam jadi siang, Sigit (ujang) seorang pujangga sejati, Ari (Pak RT, Bantul) dan Kelik yang lulus duluan.
- ❖ Seluruh temen - temenku di jogja dan temen - temen kelas SI-D angkatan 2005 Rizal (pakde) tanks buat bantuannya ya de I

love u hahaha, angga (PMR) outsider sejati, Rusli (Pendek)
mari kita markidi hahaha, Irwandi (Ahong) manusia gugup tiada
tanding, Yoga orang tergantung di kelas kalo diliat dari pipet
hehehe pis atu kang, Ketut ken ken bli, adhit play boy cap kadal,
wahyu gamers sejati, komeng gamers, cipay check, hamdan dan
masih banyak lagi yang ga disebut jangan marah bro.



KATAPENGANTAR

Segala puji syukur bagi Tuhan YME, yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

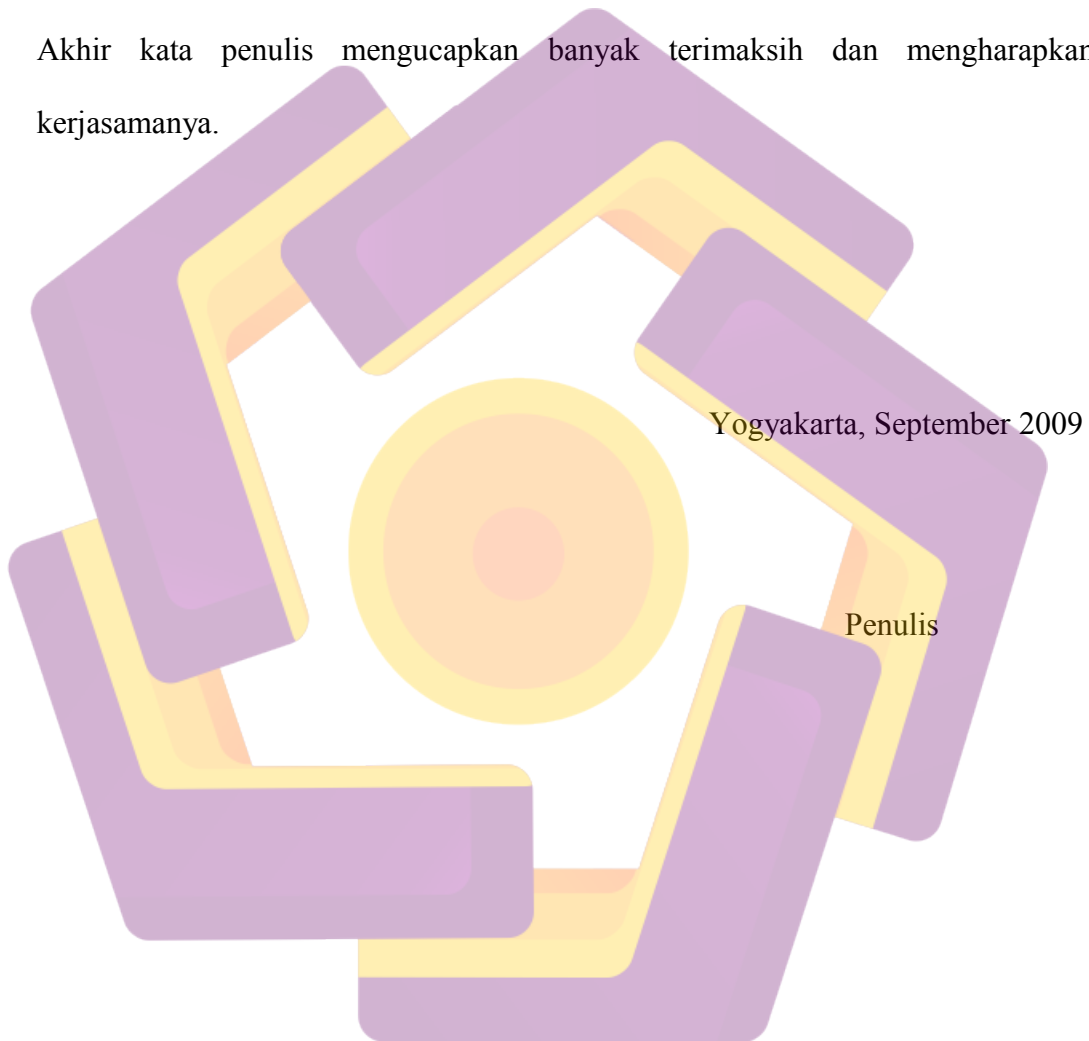
Terselesainya Laporan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang berharga ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr M Suyanto MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan bimbingan dan mendorong baik segi materi maupun rohani.
5. Kepada semua teman-teman saya yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh

karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Demikian laporan skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca dan lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih dan mengharapkan kerjasamanya.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
a. Software yang dibutuhkan	2
b. Hardware yang dibutuhkan	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	3

a. Metode study Literatur	4
b. Metode Wawancara (<i>Interview</i>)	4
c. Metode Kepustakaan (<i>Library</i>)	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Permainan/Game	6
1. Fisik-Motorik	8
2. Sosial-Emosional	8
3. Kognisi	8
2.1.1. Elemen-elemen Dalam Game	9
2.1.2. Jenis – jenis Game	10
2.1.3. Jenis – jenis Pemain	11
2.2. Multimedia	12
2.2.1. Sejarah Perkembangan Multimedia	13
2.2.2. Obyek – obyek Multimedia	14
a. Teks (<i>text</i>).....	15
b. Gambar (<i>image</i>)	15

c. Suara (<i>audio</i>)	15
d. Video	16
e. Animasi (<i>animation</i>)	16
2.2.3. Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.2.3.1. Mendefinisikan Masalah	17
2.2.3.2. Merancang Konsep	17
2.2.3.3. Merancang Isi	18
2.2.3.4. Merancang Naskah	18
2.2.3.5. Merancang Grafik	18
2.2.3.6. Memproduksi Sistem	18
2.2.3.7. Mengetes Sistem	19
2.2.3.8. Menggunakan Sistem	19
2.2.3.9. Memelihara Sistem	20
2.3. Aplikasi yang digunakan Dalam Pembuatan Game Mini	22
a. Macromedia Flash 8	22
b. Adobe Photoshop Cs 2	27
c. Adobe Audition 1.5	31

2.4.	Pengertian Buah	34
2.4.1.	Buah Dalam Arti Botani	34
2.4.2.	Arti Hultikultura Atau Pangan	35
2.4.3.	Tipe – Tipe Buah	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		42
3.1.	Analisis Swot	42
3.2.	Solusi Permasalahan	43
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.3.1.	Kebutuhan Perangkat keras (<i>hardware</i>)	44
3.3.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>software</i>)	45
3.3.3.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>brainware</i>)	46
3.4.	Analisis Kelayakan Sistem	46
3.4.1.	Kelayakan Teknologi	47
3.4.2.	Kelayakan Hukum	49
3.4.3.	Kelayakan Operasional	49
3.4.4.	Kelayakan Strategik	50
3.4.5.	Kelayakan Ekonomi (<i>Analisis Biaya Manfaat</i>)	50

3.4.5.1.	Metode Periode Pengembalian (<i>payback periode</i>)	53
3.4.5.2.	Metode Pengembalian Investasi (<i>return on investment</i>)	54
3.4.5.3.	Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>net present value</i>)	55
3.5.	Perancangan Sistem	56
3.5.1.	Merancang Konsep	56
3.5.2.	Merancang Isi	58
3.5.3.	Merancang Naskah	60
3.5.4.	Merancang Grafik	62
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM	66
4.1	Memproduksi Sistem	66
4.1.1.	Membuat Background	66
4.1.2.	Membuat File Button tau tombol	68
4.1.3.	Membuat Animasi	70
4.1.4.	Mengedit Suara	73
4.1.5.	Mengimpor Objek Menu Utama	74
4.1.6.	Membuat Model Game 1	76
4.1.7.	Membuat Model Game 2	77

4.1.8.	Membuat Model Game 3	79
4.1.9.	Membuat File Exe	81
4.2.	Mengetes sistem	82
4.2.1.	Pengetesan Umum	85
4.2.2.	Pengetesan Pemakaian	86
4.2.3.	Menggunakan Sistem	89
4.3.	Memelihara Sistem	90
4.4	Tampilan Tiap – Tiap Menu	91
BAB V PENUTUP		93
5.1.	Kesimpulan	94
5.2.	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		