

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME TRAKTOR RACE MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS 3  
SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Sistem Informasi



Diajukan oleh :

**Rifqi Mujtabah**

**09.12.3576**

Kepada  
**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAMNE TRAKTOR RACE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Rifqi Mujtabah**

**09.12.3576**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Maret 2012

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATTAN GAME RAKTOR RACE  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Rifqi Mujtabah**

**09.12.3576**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juli 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 18 Juli 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 1 Agustus 2012

Rifqi Mujtabah

09.12.3576

## HALAMAN MOTTO

*Tetaplah bijak walau kepercayaan tertikam dari  
belakang, maafkan segala kesalahan dan reduksikan amarah  
di dalamnya hegemoni kita*



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Atas selesainya skripsiku ini aku ucapkan banyak terima kasih kepada :

✚ Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang serta Maha segala-galanya yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa halangan yang berarti.

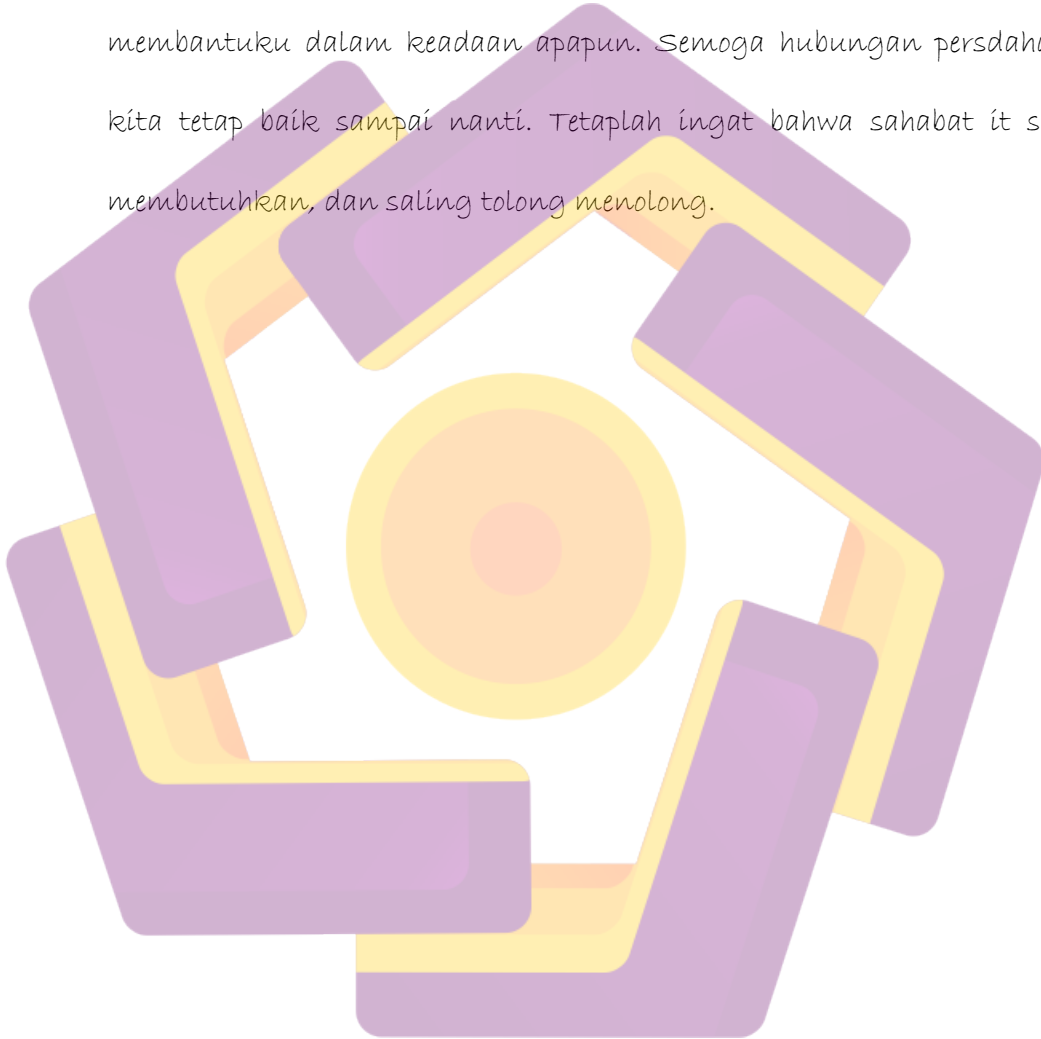
✚ Pahlawan hidupku, penerang jiwaku, inspirasiku, motivasiku yaitu kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu. Engkau telah berjuang tanpa lelah dan tanpa hentiagar anakmu ini bisa mencapai cita-cita yang diinginkannya, tanpa mengharapkan balas jasa apapun dari anakny. Semua yang engkau lakukan atas dasar keikhlasan dan keridhoan. Bersama ini ijin kan saya untuk menuliskan ucapan terima kasih kepada orang tua saya.

**“Maaf ya bu, telah banyak air mata yang jatuh dipipi karenaku.**

**Terima kasih bu, kuyakin doamu selalu menyertaiku yang lalu kini hingga nanti. Andai bisa kurangkai angkasa dan kutulis perasaanku padamu, akan kutuang hingga batas maksimal kemampuanku agar engkau mengerti disetipa semua cerita, nada, dan bahasa bahwa ku tak akan melupakanmu. Terima kasih ya**

**Allah karena engkau telah menciptakan seorang ayah dan ibuku sebagai orang tua hamba.”**

✚ Terima kasih buat teman-temanku yang sampai saat ini selalu membantuku dalam keadaan apapun. Semoga hubungan persahabatan kita tetap baik sampai nanti. Tetaplah ingat bahwa sahabat itu saling membutuhkan, dan saling tolong menolong.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul **“Analisis Dan Pembuatan Game Traktor Race”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.



3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang..

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta,


(Rifqi Muhtabah)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u> .....	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u> .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
<u>HALAMAN MOTTO</u> .....	v
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u> .....	vi
<u>KATA PENGANTAR</u> .....	viii
<u>DAFTAR ISI</u> .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Game .....	7
2.1.1 Definisi Game .....	7
2.1.2 Sejarah Game .....	8
2.1.3 Jenis – jenis Game.....	10
2.1.4 Tahap – tahap Pembuatan Game .....	11
2.2 Flowchart.....	18
2.3 Perangkat Lunak Yang di Gunakan.....	21
2.3.1 Adobe Flash CS 3.....	21
2.3.2 Adobe Photoshop CS .....	25
2.3.2 Adobe Flash Player .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Sistem.....	28
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	28
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	33
3.2 Perancangan Game .....	33

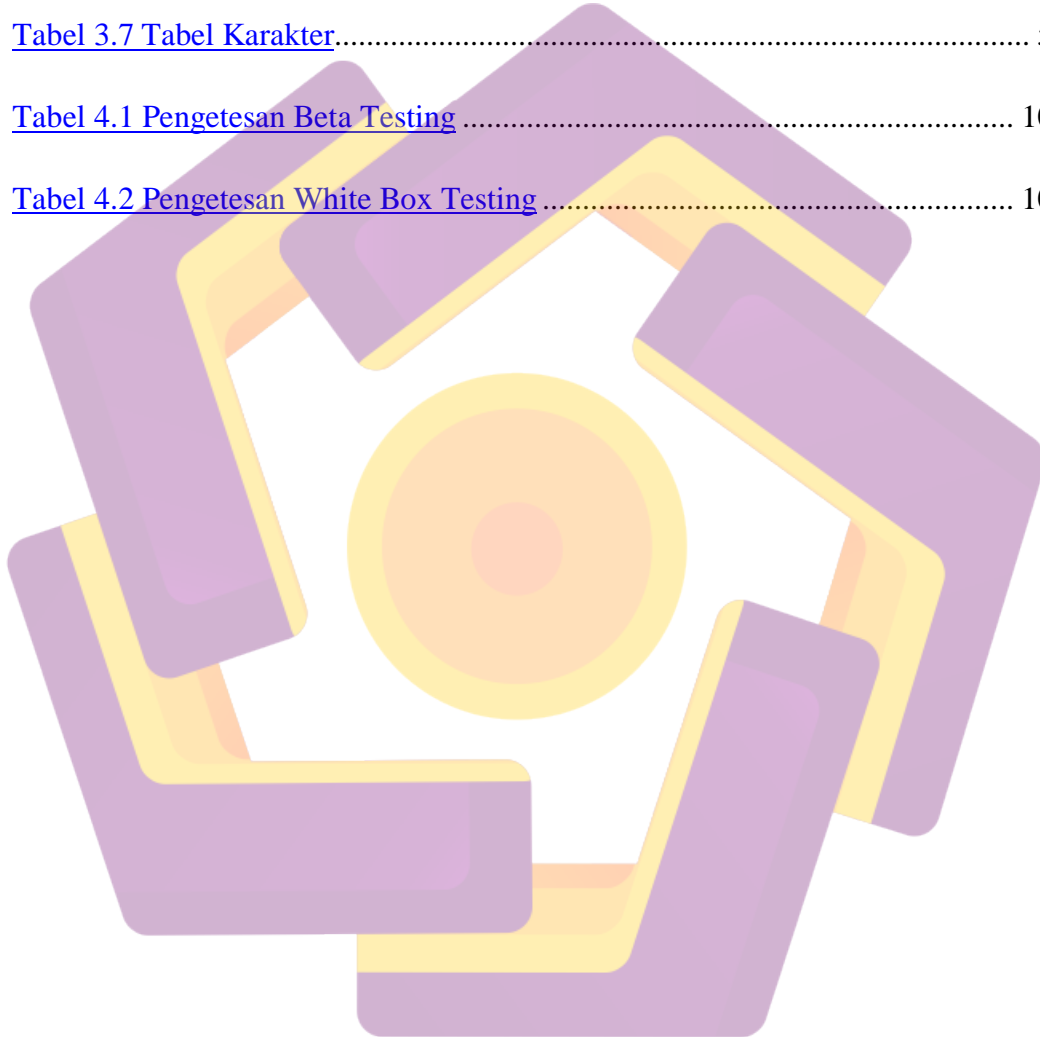
3.2.1 Latar Belakang Cerita .....	33
3.2.2 Rincian Game .....	34
3.3 Flowchart Sistem Permainan .....	35
3.4 Perancangan Struktur Navigasi .....	39
3.5 Perancangan Storyboard .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Implementasi .....	53
4.2 Pembahasan .....	57
4.2.1 Halaman Intro .....	57
4.2.2 Halaman Masukkan Nama .....	60
4.2.3 Halaman Menu Utama .....	61
4.2.4 Halaman Map .....	62
4.2.5 Halaman Level 1 .....	63
4.2.6 Halaman Pilih Traktor .....	72
4.2.7 Halaman Pilih Traktor ( Level 2 dan Level 3) .....	72
4.2.8 Halaman Level 2 .....	73
4.2.9 Halaman Level 3 .....	82
4.2.10 Halaman Pause .....	91
4.2.11 Halaman Menang .....	93



4.2.12 Halaman Kalah.....	95
4.2.13Halaman Pengaturan .....	96
4.2.14Halaman Bantuan.....	97
4.2.15Halaman Skor Tertinggi.....	98
4.2.1 Halaman Keluar.....	99
4.3 Menguji Sistem.....	100
4.3.1 Beta Testing .....	101
4.3.2 White Box Testing .....	102
4.4 Menggunakan Sistem.....	104
4.5 Memelihara Sistem.....	105
BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108

## DAFTAR TABEL

<a href="#">Tabel 2.1 Simbol Flowchart</a> .....	20
<a href="#">Tabel 3.1 Storyboard Permainan</a> .....	41
<a href="#">Tabel 3.7 Tabel Karakter</a> .....	51
<a href="#">Tabel 4.1 Pengetesan Beta Testing</a> .....	101
<a href="#">Tabel 4.2 Pengetesan White Box Testing</a> .....	102



## DAFTAR GAMBAR

<a href="#"><u>Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linear Navigation Model</u></a> .....	13
<a href="#"><u>Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hierarchical Model</u></a> .....	14
<a href="#"><u>Gambar 2.3 Struktur Navigasi Spoke And Hub Model</u></a> .....	i5
<a href="#"><u>Gambar 2.4 Struktur Navigasi Full Web Model</u></a> .....	16
<a href="#"><u>Gambar 2.5 Ruang Kerja Adobe Flash</u></a> .....	22
<a href="#"><u>Gambar 2.6 Stage</u></a> .....	22
<a href="#"><u>Gambar 2.7 Timeline</u></a> .....	23
<a href="#"><u>Gambar 2.8 Sistem pada layer</u></a> .....	23
<a href="#"><u>Gambar 2.9 Panel Toolbox</u></a> .....	25
<a href="#"><u>Gambar 2.10 Tampilan Photoshop CS</u></a> .....	25
<a href="#"><u>Gambar 2.11 Lambang Flash Player</u></a> .....	27
<a href="#"><u>Gambar 3.1 Flowchart Main</u></a> .....	35
<a href="#"><u>Gambar 3.2 Flowchart Prosedur main Level 1</u></a> .....	36
<a href="#"><u>Gambar 3.3 Flowchart Prosedur Main Level 2</u></a> .....	37
<a href="#"><u>Gambar 3.4 Flowchart Prosedur Main Level 3</u></a> .....	38
<a href="#"><u>Gambar 3.5 Perancangan Struktur Navigasi</u></a> .....	39
<a href="#"><u>Gambar 4.1 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS 3</u></a> .....	54
<a href="#"><u>Gambar 4.2 Import Image to Library</u></a> .....	54

<a href="#"><u>Gambar 4.3 Import Suara to Library</u></a> .....	55
<a href="#"><u>Gambar 4.4 Membuat Tombol</u></a> .....	55
<a href="#"><u>Gambar 4.5 Membuat Animasi Oval</u></a> .....	56
<a href="#"><u>Gambar 4.6 Membuat File Executable</u></a> .....	57
<a href="#"><u>Gambar 4.7 Halaman Intro</u></a> .....	58
<a href="#"><u>Gambar 4.8 Halaman Masukkan Nama</u></a> .....	60
<a href="#"><u>Gambar 4.9 Halaman Menu Utama</u></a> .....	61
<a href="#"><u>Gambar 4.10 Halaman Map</u></a> .....	62
<a href="#"><u>Gambar 4.11 Halaman Level 1</u></a> .....	63
<a href="#"><u>Gambar 4.12 Halaman Pilih Traktor( Level 1 dan Level 2)</u></a> .....	72
<a href="#"><u>Gambar 4.13 Halaman Level 2</u></a> .....	73
<a href="#"><u>Gambar 4.14 Halaman Level 3</u></a> .....	83
<a href="#"><u>Gambar 4.15 Halaman Pause</u></a> .....	92
<a href="#"><u>Gambar 4.17 Halaman Menang</u></a> .....	93
<a href="#"><u>Gambar 4.18 Halaman Kalah</u></a> .....	95
<a href="#"><u>Gambar 4.19 Halaman Pengaturan</u></a> .....	97
<a href="#"><u>Gambar 4.20 Halaman Bantuan</u></a> .....	98
<a href="#"><u>Gambar 4.21 Halaman Skor Tertinggi</u></a> .....	99
<a href="#"><u>Gambar 4.22 Halaman Keluar</u></a> .....	100



## INTISARI

Pada perkembangan teknologi saat ini, hiburan untuk masyarakat bermacam – macam salah satunya adalah game. Perkembangan Game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. Aplikasi Game saat ini sudah menjadi alternatif hiburan tanpa batasan umur baik tua, muda, pria maupun wanita. Sesuai dengan perkembangannya, jenis atau genre aplikasi game juga sangat beragam. Salah satunya aplikasi game yang dibangun berdasarkan hal-hal yang bersifat nyata.

Aplikasi permainan (game) saat ini memang sudah berkembang. Game juga merupakan salah satu aplikasi yang berada didalam komputer saat ini, karena untuk mengisi waktu luang dan mengobati kejenuhan. Salah satu contohnya adalah Game Tractor. Game ini termasuk game racing, suatu game dengan satu user dan game ini dibuat untuk memenangkan suatu misi yang nantinya akan mencetak nilai tertinggi. Game juga memiliki peranan penting yaitu memotivasi pemain untuk mengasah otak dan melatih kemampuan pada peraturan-peraturan yang ada pada game itu sendiri. Dalam penelitian ini, akan dibuat game yang diberi nama game Tractor Race.

Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan Actionscript sebagai script pendukungnya.

Kata Kunci : multimedia game, flash

## **ABSTRACT**

*In the development of today's technology, a variety of entertainment for the people - one of them is kind of game. Game developments in the world is rapidly increasing, not least in Indonesia. Aplikasi game nowadays has become an alternative entertainment without age restrictions both old and young, men and women. In accordance with the development, application type or genre of game is also very diverse. One of these gaming applications are built on the things that are real.*

*Game application (game) when it's already growing. Gamu is also one application that resides in the computer at this time, due to spare time and cure boredom. One example is the Game Tractor. This game includes a racing game, a game with a single user and the game is to win a mission that will be scored top marks. Game also has an important role to motivate the players to hone skills and train the brain to the regulations that ad on the game itself. In this study, will be made game called Tractor Race game.*

*The software used is Adobe Flash CS3 and Actionscript as script supporters.*

*Keywords : Games Multimedia, Flash*