

RANCANG BANGUN APLIKASI GAME “THE BURGER’S ERRAND”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

SKRIPSI



disusun oleh

Singgih Yulianto

07.11.1484

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

RANCANG BANGUN APLIKASI GAME “THE BURGER’S ERRAND”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3

Skripsi

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



disusun oleh

Singgih Yulianto

07.11.1484

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Rancang Bangun Aplikasi Game “The Burger’s Errand” Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Singgih Yulianto

07.11.1484

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Rancang Bangun Aplikasi *Game "The Burger's Errand"* Menggunakan
Adobe Flash CS3

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Singgih Yulianto
07.11.1484

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

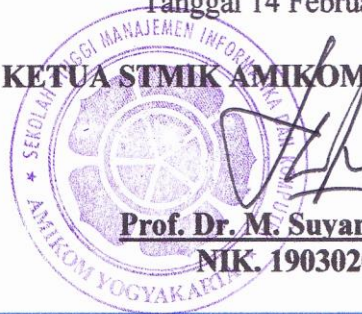
Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Februari 2013

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

MOTTO

Ketekunan adalah kekuatan anda (Andi Muzaki)

Setiap langkah kita adalah sebuah anugerah (Andi Muzaki)

Keberhasilan adalah buah kesabaran (Andi Muzaki)

Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan akhir (Ben Sweetland)

Tiada keberhasilan tanpa perjuangan dan do'a (Penulis)

Lihatlah masa lalu untuk meraih masa depan (Penulis)

Waktu itu lebih dari cukup, jadi jangan sia-siakan waktumu (Penulis)



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karyaku ini untuk :

- Ibuku Hj.Sodiyah dan adik-adikku tercinta. Terimakasih atas do'a, dukungan, semangat, dan kasih sayang yang telah diberikan.
- Ayahku Almarhun H.Madijo yang sudah meninggalkan dunia ini untuk selamanya dan terimakasih atas didikan dan motivasi yang beliau berikan.
- Saudara-saudaraku yang telah banyak memberikan semangat dan nasihat disetiap langkahku.
- Kekasihku tercinta Teksih Utami yang telah banyak memberikan dorongan motivasi dan semangat serta kasih sayangnya.
- Teman-teman kost DRM27 yang sudah menjadi teman yang membawa keceriaan dan kesenangan..
- Bu Kost yang sudah memberikan tempat tinggal buat saya selama di jogja.
- Kota Yogyakarta yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman.
- STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menampung saya untuk menimba ilmu dan sudah memberikan pendidikan yang sangat berarti.

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Game “The Burger’s Errand” Menggunakan Adobe Flash CS3” .

Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana karena mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

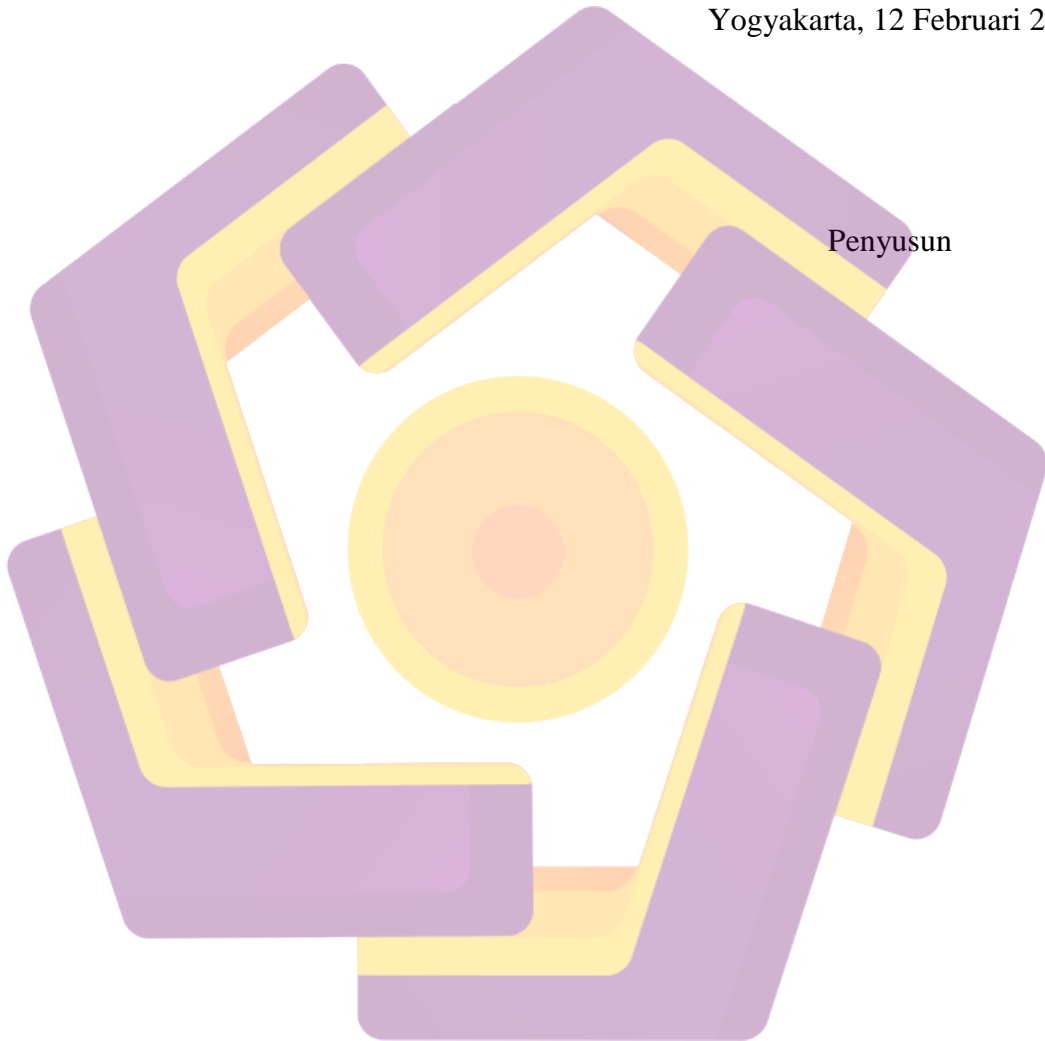
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Orang Tua saya yang selalu memberikan doa buat saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman saya selama kuliah dan selama saya di Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, poikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentu menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis

berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang telah membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacannya.

Yogyakarta, 12 Februari 2013

Penyusun



DAFTAR ISI

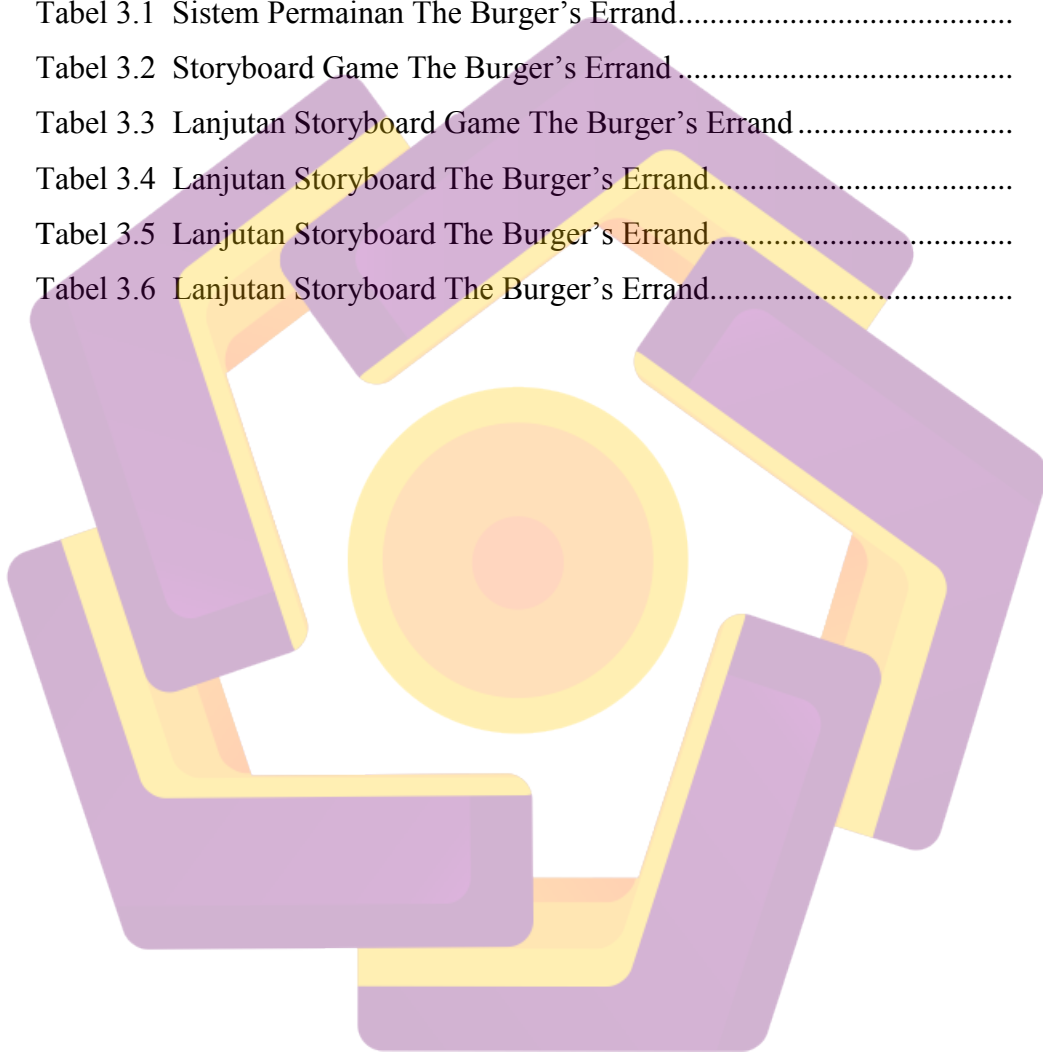
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAM AN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Game.....	6
2.1.1 Game dan Elemen Penyusunnya.....	6
2.1.2 Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.1.3 Jenis Game	8
2.1.3.1 Puzzle	8
2.1.4.1 Casual Games	9
2.1.5.1 Edu Games	9

2.1.6.1 Simulation	10
2.1.7.1 Strategy Game	10
2.2 Metode Pengembangan Multimedia	11
2.2.1 Konsep (Concept).....	11
2.2.2 Desain (Design).....	11
2.2.3 Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	12
2.2.4 Pembuatan (Assembly)	12
2.2.5 Pengujian (Testing)	12
2.2.6 Distribusi (Distribution)	12
2.3 Flowchart	13
2.3.1 Sistem Flowchart.....	13
2.3.2 Document Flowchart	13
2.3.3 Schematic Flowchart	13
2.3.4 Program Flowchart.....	14
2.3.5 Process Flowchart	14
2.4 Storyboard.....	18
2.5 Adobe Flash CS3	18
2.5.1 Halaman Utama Adobe Flash CS3.....	19
2.5.2 Jendela Utama	19
2.5.3 Panel Tools.....	20
2.5.4 Timeline	21
2.5.5 Stage	21
2.6 CorelDraw X5.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Analisis	25
3.1.1 Analisis Kebutuhan	25
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	26
3.1.2 Analisis Kelayakan.....	28
3.1.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	28
3.1.2.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	28

3.1.2.3 Analisis Kelayakan Operasional	29
3.2 Perancangan	29
3.2.1 Konsep Dasar	29
3.2.2 Flowchart.....	30
3.2.3 Material Collecting.....	32
3.2.4 Storyboard	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi.....	40
4.1.1 Tampilan Aplikasi	40
4.1.2 Gambar Karakter	40
4.1.3 Import Image	43
4.1.4 Membuat Animasi	44
4.2 Pembahasan.....	45
4.2.1 Actionscript pada masing-masing tombol.....	45
4.3 Mengetes Sistem	52
4.4 Menggunkan Program.....	54
4.5 Manual Program.....	54
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

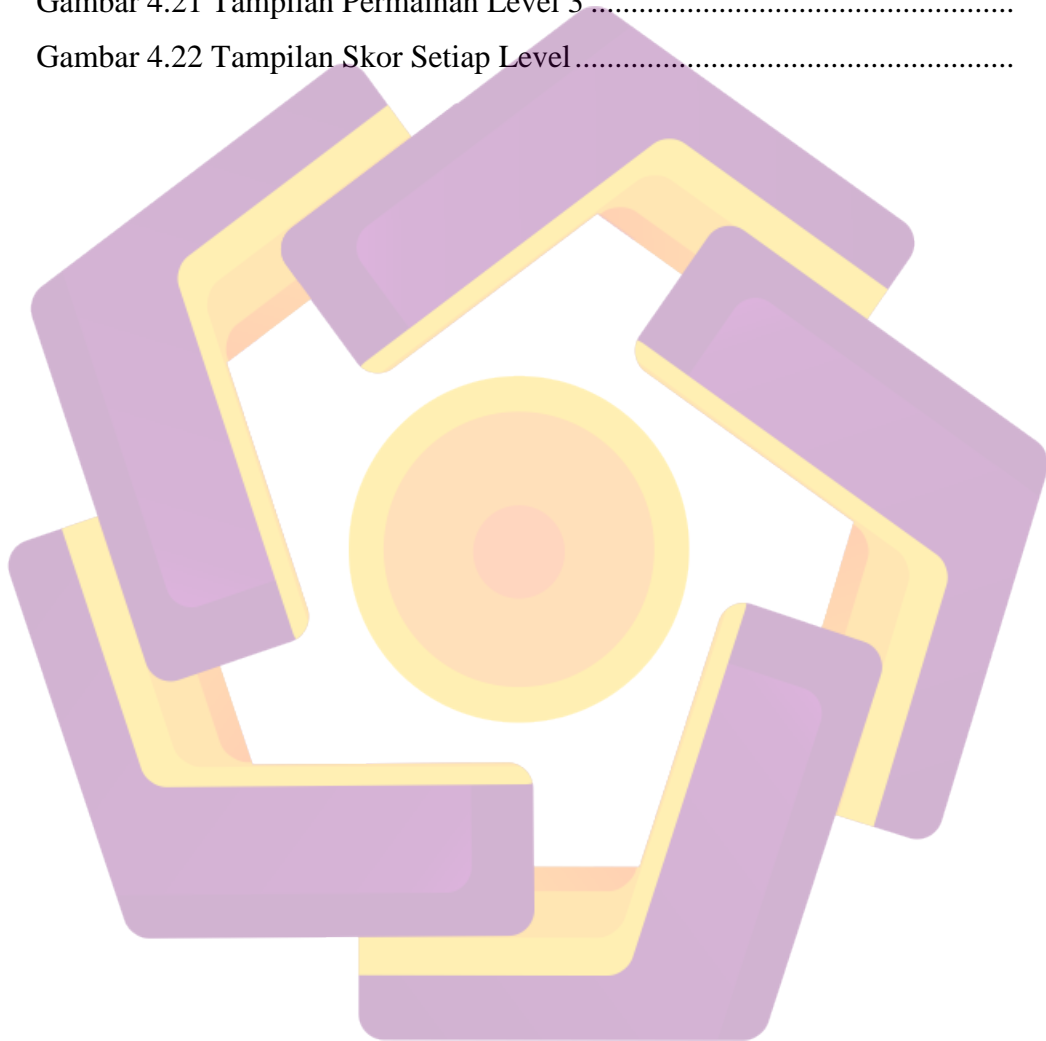
Tabel 2.1	Keterangan Simbol Input/Output Flowchart.....	15
Tabel 2.2	Simbol Proses Flowchart	16
Tabel 2.3	Simbol Program Flowchart	17
Tabel 3.1	Sistem Permainan The Burger's Errand.....	30
Tabel 3.2	Storyboard Game The Burger's Errand	33
Tabel 3.3	Lanjutan Storyboard Game The Burger's Errand	34
Tabel 3.4	Lanjutan Storyboard The Burger's Errand.....	35
Tabel 3.5	Lanjutan Storyboard The Burger's Errand.....	36
Tabel 3.6	Lanjutan Storyboard The Burger's Errand.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard Untuk Multimedia Kantin Sekolah.....	18
Gambar 2.2 Halaman Utama Adobe Flash SC3.....	19
Gambar 2.3 Jendela Utama Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.4 Panel Tools Adobe Flash CS3.....	20
Gambar 2.5 Timeline Adobe Flash CS3	21
Gambar 2.6 Stage Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.7 Tampilan Panel Actions	22
Gambar 2.8 Tampilan CorelDraw X5.....	23
Gambar 3.1 Flowchart Game The Burger's Errand	31
Gambar 3.2 Karakter Pencuri,Orang Makan,Burung Terbang, dan Pengantar Burger.....	32
Gambar 3.3 Jenis-Jenis Burger	32
Gambar 3.4 Jenis-Jenis Bangunan Yang Memesan Burger	32
Gambar 4.1 Karakter Burung	41
Gambar 4.2 Karakter Bangunan Gedung	41
Gambar 4.3 Karakter Pengantar Pesanan.....	41
Gambar 4.4 Karakter Wanita Yang Sedang Makan.....	42
Gambar 4.5 Karakter Laki-laki Yang Sedang Makan.....	42
Gambar 4.6 Karakter Burung	42
Gambar 4.7 Tampilan Lembar Baru Adobe Flash CS3	43
Gambar 4.8 Import Image Karakter Animasi Setelah di olah Menggunakan CorelDraw X5	44
Gambar 4.9 Animasi Motor	45
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi Untuk Loading Intro	53
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama.....	54
Gambar 4.12 Tampilan Loading Intro	55
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.14 Tampilan Input Name	56
Gambar 4.15 Tampilan Nilai Tertinggi.....	56

Gambar 4.16 Tampilan Pengaturan.....	57
Gambar 4.17 Tampilan Cara Main.....	57
Gambar 4.18 Tampilan Exit.....	58
Gambar 4.19 Tampilan Permainan Level 1	59
Gambar 4.20 Tampilan Permainan Level 2.....	59
Gambar 4.21 Tampilan Permainan Level 3	60
Gambar 4.22 Tampilan Skor Setiap Level.....	60



INTISARI

Game puzzle merupakan salah satu jenis *game* spesial. Umumnya *game* berjenis ini memerlukan keandalan logika pemain dalam menyelesaikan berbagai persoalan unik yang sudah disiapkan sebelumnya. Temanya dapat bermacam-macam seperti mencocokkan warna, membuat jalur, memasang bagian yang terpisah. *Game* mencocokkan gambar, atau biasa disebut *matching game* atau *pairs game* banyak disertakan dalam *edutainment*. *Game* tersebut dapat ditemukan dalam fitur telepon genggam.

Game The Burger's Errand merupakan *game* berjenis *puzzle*. Pemain pada *game* ini harus mengantarkan burger sesuai dengan pesanan konsumen. *Game* ini terdiri dari 3 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda berdasarkan waktu dan banyaknya burger yang harus diantar. Semakin tinggi level permainan, maka burger yang di antar semakin banyak.

Tujuan *game* ini adalah untuk mengasah ketangkasan penggunaan *mouse* pengguna. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan CorelDraw X5.

Kata Kunci : *Game*, Burger, Pengembangan

ABSTRACT

Game puzzle game is one kind of special. Generally this type game requires players to solve the reliability of logic unique issues that had been prepared beforehand. The theme can vary as matching colors, create a path, a separate pair. Game match images, or so-called matching pairs game or many games included in edutainment. Game can be found in the features of a mobile phone.

Game The Burger's Errand is a puzzle type game. Players in this game have to deliver burgers according to customer orders. This game consists of 3 levels with different difficulty levels based on the time and number of burgers to be delivered. The higher level of play, then the burger in between the more.

The purpose of this game is to hone agility users use the mouse. The stages in the research conducted using multimedia development. The software used is Adobe Flash CS3 and CorelDraw X5.

Keywords : *Game, Burger, Development*

