

ANALISIS DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME

THE HIDDEN CREATURES

SKRIPSI



disusun oleh :

Ria Desti Kirnanto Putri

07.12.2667

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

ANALISIS DAN PEMBUATAN APLIKASI GAME

THE HIDDEN CREATURES

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh :

Ria Desti Kirnanto Putri

07.12.2667

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Analisis Dan Pembuatan Aplikasi Game The Hidden Creatures

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ria Desti Kirnanto Putri

07.12.2667

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi pada tanggal 19 Juli 2012

Dosen Pembimbing

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Dan Pembuatan Aplikasi Game The Hidden Creatures

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ria Desti Kirnanto Putri

07.12.2667

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

Halaman Pengesahan

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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, 20 Juli 2012

Ria Desti Kurnanto Putri
07. 12. 2667

MOTTO

Antara mimpi dan kenyataan ada yang namanya kerja keras

Berjuang dengan kegigihan, bukan dengan keluhan, Banyak yang mengeluh pagi-pagi akhirnya hingga usai hari tak mendapatkan apapun

Cantik itu bukan dari parasnya, melainkan dari kerendahan hatinya dan bagaimana cara dia memperlakukan orang lain

Berubah dimulai dari dalam keluar. Kita memulainya dengan memperbaiki sikap kita, bukan dari mengubah kondisi di luar kita (Andri Wongso)

Menang bukan berarti menjadi “paling”, tetapi menang adalah karena anda berusaha lebih baik dari sebelumnya (Bennie Blair)

Ketegasan, tanpa kasih sayang akan dirasakan sebagai kekasaran (Mario Teguh)

Syukuri apa yang kita miliki sebagai cara untuk mencapai apa yang belum kita miliki (Mario Teguh)

Persembahan

Skripsi ini desti persembahkan khusus untuk semua orang yang desti sayangi yang selalu mendoakan dan mendukung untuk kesuksesanku..

semua karena ridho Allah SWT,, puji syukur ku ucapkan, terimakasih Allah..

untuk mama & papa, berkat doa, dukungan, semangatnya aku selesaikan tugasku yang satu ini..semua berjalan lancar atas doamu,,

terimakasih mama papa..

adek sayang mama papa..

My sista, mba' Ika makasih suportnya, muaachh..

om tri & bulik,, de' ulfa & de' reza makasih doa & bantuannya..

my bambii, yang nggak bosen tiap hari ngingetin ngerjain skripsi, akhirnya selesai berkat dukunganmu..makacihh, luph u nanda..

mas Andris & mbk Lina...thank's a lot... ilmu yang kalian beri sangat bermanfaat untukku, oya goodbye "jitak" :P hehhee

Elza, Icha, Nasya, Nisya, Septi, Nona, Rini, Lastri makasih teman-teman, miss you..

smua teman-teman SI I angkatan 2007 akhirnya aku lulus menyusul kalian...

--DESTI--

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya yang begitu besar kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Laporan skripsi yang berjudul *Analisis Dan Pembuatan Aplikasi Game The Hidden Creatures* ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan program strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, saya menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

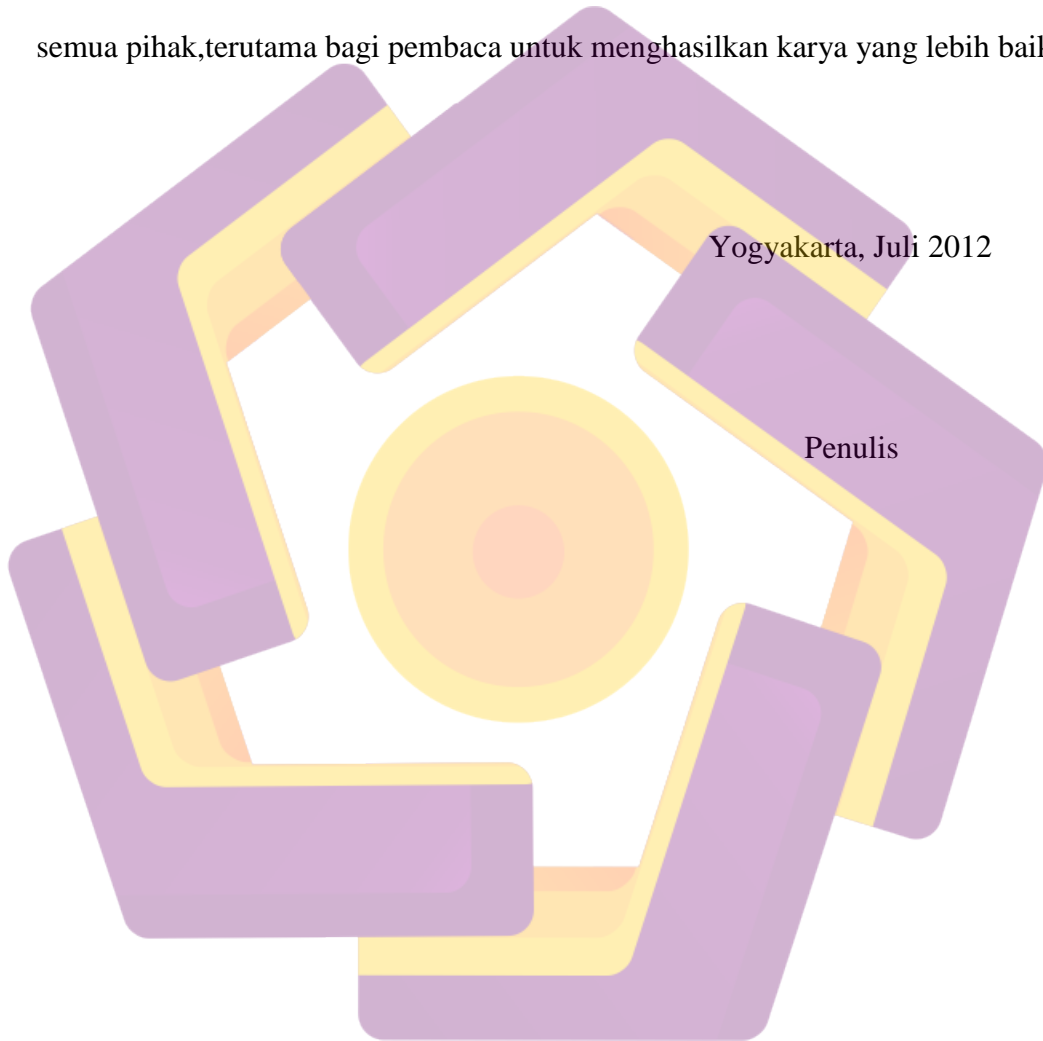
1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Ibu Kusrini, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Orang tua dan Saudara yang selalu memberi doa, dukungan, semangat dan motivasi tiada henti.
5. Teman-teman yang selalu memberi dukungan, serta
6. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak yang belum sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka kritikan dan saran yang membangun dari para pembaca, sehingga laporan ini dapat di sempurnakan.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pembaca untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis

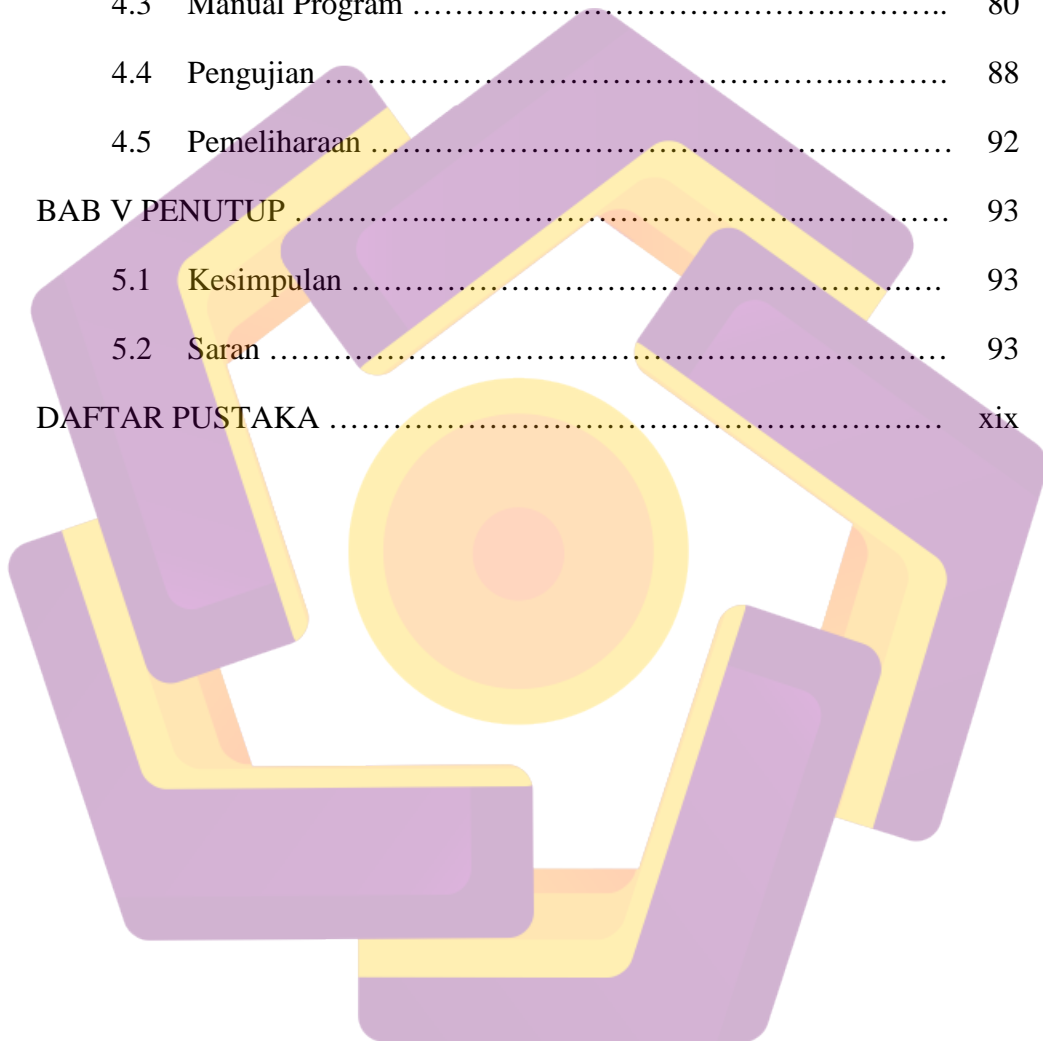


DAFTAR ISI

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 TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
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 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Game	7
2.1.1 Pengertian Game	7

2.1.2	Sejarah Perkembangan Game	8
2.1.3	Jenis-jenis Game	9
2.2	Perangkat Lunak yang Digunakan	12
2.2.1	Adobe Flash CS3	12
2.2.2	Adobe ActionScript 2.0	13
2.3	Metodologi Pengembangan Multimedia	14
2.4	Flowchart	17
2.5	Storyboard	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	Analisis Sistem	26
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	30
3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	32
3.2.1	Konsep (<i>Consept</i>)	32
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	34
3.2.2.1	Perancangan Diagram Alir	34
3.2.2.2	Perancangan Storyboard	39
3.2.2.3	Stuktur Navigasi	43
3.2.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Implementasi Sistem	49
4.1.1	Pembuatan	49
4.1.2	Penggabungan	65
4.1.3	Menyisipkan Script	68
4.1.4	Pembuatan File Executable	72

4.2	Pembahasan	73
4.2.1	ActionScript pada Tombol	74
4.2.2	ActionScript pada Waktu (<i>Timer</i>)	77
4.2.3	ActionScript pada Nilai (<i>Score</i>)	78
4.3	Manual Program	80
4.4	Pengujian	88
4.5	Pemeliharaan	92
BAB V PENUTUP		93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA		xix



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	19
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i> (lanjutan)	20
Tabel 2.3 Contoh Storyboard	22
Tabel 2.4 Contoh Storyboard (lanjutan)	23
Tabel 2.5 Contoh Storyboard (lanjutan)	24
Tabel 2.6 Contoh Storyboard (lanjutan)	25
Tabel 3.1 Storyboard Game The Hidden Creatures	39
Tabel 3.2 Storyboard Game The Hidden Creatures (lanjutan)	40
Tabel 3.3 Storyboard Game The Hidden Creatures (lanjutan)	41
Tabel 3.4 Tabel Karakter Binatang	44
Tabel 3.5 Tabel Karakter Binatang (lanjutan)	45
Tabel 3.6 Tabel Karakter Binatang (lanjutan)	46
Tabel 3.7 Tabel Karakter Binatang (lanjutan)	47
Tabel 3.8 Tabel Properti	47
Tabel 3.9 Tabel Properti (lanjutan)	48
Tabel 4.2 Pengetesan Black box testing	89
Tabel 4.3 Pengetesan Black box testing (lanjutan)	90
Tabel 4.4 Pengetesan Black box testing (lanjutan)	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	13
Gambar 2.3 Tampilan ActionScript 2.0	13
Gambar 3.1 Flowchart View Game The Hidden Creatures	34
Gambar 3.2 Flowchart Permainan Game The Hidden Creatures	35
Gambar 3.3 Flowchart Level 1 Game The Hidden Creatures	36
Gambar 3.4 Flowchart Level 2 Game The Hidden Creatures	37
Gambar 3.5 Flowchart Level 3 Game The Hidden Creatures	38
Gambar 3.6 Struktur Navigasi	43
Gambar 4.1 Document Properties	49
Gambar 4.2 Lingkaran Mata Monyet	50
Gambar 4.3 Gabungan Lingkaran Mata Monyet	51
Gambar 4.4 Convert to Symbol Mata	51
Gambar 4.5 Mengisi Frame Mata Monyet	52
Gambar 4.6 Bagian-bagian Tubuh Monyet	52
Gambar 4.7 Movie clip monyet	53
Gambar 4.8 Lingkaran Mata Penyu	54
Gambar 4.9 Mengisi Frame Mata Penyu	55
Gambar 4.10 Bagian Tubuh Penyu	55
Gambar 4.11 Movie clip Penyu	56
Gambar 4.12 Mengisi Frame Mata Semut	57
Gambar 4.13 Bagian Tubuh Semut	57

Gambar 4.14 Movie clip Semut	58
Gambar 4.15 Background step 1	59
Gambar 4.16 Background step 2	59
Gambar 4.17 Background step 3	60
Gambar 4.18 Background step 4	60
Gambar 4.19 Linkage properties	61
Gambar 4.20 Propetties Rectangle tool	62
Gambar 4.21 Movie Clip Tombol	63
Gambar 4.22 Pengaturan Tombol	63
Gambar 4.23 Tampilan Tombol	64
Gambar 4.24 Library berisi folder	65
Gambar 4.25 Latar 4 lapis	66
Gambar 4.26 Memasukkan panel	66
Gambar 4.27 Menyisipkan objek	67
Gambar 4.28 Tombol pada masing-masing objek binatang	67
Gambar 4.29 Contoh Script pada semut	68
Gambar 4.30 Hasil Penggabungan	68
Gambar 4.31 Langkah 1 Menyisipkan Script Pada Movie Clip	69
Gambar 4.32 Langkah ke 2 Menyisipkan Script Pada Movie Clip	69
Gambar 4.33 Langkah ke 3 Menyisipkan Script Pada Movie Clip	70
Gambar 4.34 Langkah 1 Menyisipkan Script Pada Tombol	70
Gambar 4.35 Langkah 3 Menyisipkan Script Pada Tombol	71
Gambar 4.36 Langkah 1 Menyisipkan Script Pada Tombol	71

Gambar 4.37 Langkah 3 Menyisipkan Script Pada Tombol	72
Gambar 4.38 Membuat File Executable	73
Gambar 4.39 Hasil File Executable	73
Gambar 4.40 Permainan Pada Level 2	74
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Intro	80
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Menu Utama	81
Gambar 4.43 Tampilan Isian Nama Pemain	81
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Permainan Level 1	82
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Permainan Level 2	83
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Permainan Level 3	84
Gambar 4.47 Tampilan Permainan Berhasil	84
Gambar 4.48 Tampilan Permainan Gagal	85
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Pengaturan	86
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Nilai Tertinggi	86
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Petunjuk Permainan	87
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Keluar Dari Permainan	88

INTISARI

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau sekelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Berbagai jenis game yang dikembangkan saat ini yaitu puzzle. Game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, pencarian, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah unsur permainan dalam game petualangan maupun game edukasi.

The Hidden Creatures merupakan game yang akan dibuat dalam penelitian ini dan berjenis puzzle. Pemain game ini akan diminta untuk menyelesaikan pencarian makhluk hidup yang tersembunyi, dalam game ini hanya dibatasi pada binatang. Game ini terdiri dari 3 level. Tingkat kesulitan masing-masing level yaitu pemain harus menemukan sejumlah binatang dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

Game puzzle yang berjudul The Hidden Creatures ini dirancang untuk memberi hiburan sekaligus juga pendidikan untuk pemain, khususnya anak-anak. Sehingga didalam bermain juga memberi pelajaran yang positif dalam perkembangan membaca pemain.

Kata-kunci: permainan, jenis game yang dikembangkan, pendidikan

ABSTRACT

Game consisted of a group of regulation building situation to compete from two until some people or a group of by choosing strategy built to maximize victory x'self and or minimization of opponent victory. Various types game developed is the existing that is puzzle. Game this type by name of core about conundrum resolving, good of that compiles log, seeking, equalizes ball colour, breaks mathematics, that is all inclusive in this type. Often also game of this type is element of game in adventure game and also game edukasi.

The Hidden Creatures is game which will be made in this research and having type puzzle. This game player will be asked to finalize seeking of mortal which hidden, in this game only limited at animal. This Game consisted of 3 level. Level of difficulty of each level that is player must find a number of animals within which has been determined.

Game puzzle is entitling this The Hidden Creatures designed to give entertainment amusement at the same time also edukasi for player, especially children. So is in plays at also gives Iesson which are positive in development reads player.

Keywords: *game, type game developed, edukasi*

