

**MEMBUAT GAME TEBAK KATA DENGAN VISUAL BASIC 6.0**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Kurniawan Prabowo**

09.22.1088

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**MEMBUAT GAME TEBAK KATA DENGAN VISUAL BASIC 6.0**

**skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Kurniawan Prabowo**

**09.22.1088**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Membuat Game Tebak Kata Dengan Visual Basic 6.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan Prabowo**  
**09.22.1088**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 8 desember 2010

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Membuat Game Tebak Kata Dengan Visual Basic 6.0**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan Prabowo**  
**09.22.1088**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 8 Desember 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
**NIK. 190302029**

**Ir. Abas Ali Pangeran, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 08 Desember 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **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, 8 Desember 2010

Kurniawan Prabowo  
09.22.1088

# Motto

- Tersenyumlah karena hidup itu indah
- Lakukan yang terbaik untuk diri sendiri dan orang lain
- Jangan pernah takut dengan kesalahan
- Masa lalu adalah pelajaran dan masa depan adalah tantangan
- Tak ada yang tak mungkin, dengan usaha yang keras semua bisa kita raih
- Jangan pernah menyerah pada keadaan, apapun itu baik susah maupun senang kita harus tetap berusaha dapatkan yang lebih baik

# Persembahan

## Thanks to:

- ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, yang selalu senantiasa memberikan kesehatan, perlindungan, serta rizki yang melimpah kepada hamba-Nya hingga tercapai semua apa yang dicita-citakan
- Teruntuk Ibu ku tercinta dan terkasih, yang setiap saat dan setiap waktu selalu memberikan dorongan moral n' spiritual, ananda ucapkan terima kasih atas semua yang telah diberikan baik material, perhatian, cinta kasih yang begitu berlimpah, pengorbanan serta doa yang telah diberikan hingga ananda bisa menyelesaikan pendidikan ini dengan baik
- Teruntuk teman-teman serta sahabat-sahabat seperjuangan (SI-TS-2A), special untuk ( keke, dwi, silvi, marsha, azwar, poja, rista, sandi, agunk, mas badeg all crew "janji sepatu") terima kasih atas segala masukan, dukungan dan motivasi kalian...sukses buat kalian semua menuju masa depan yang lebih baik, semangat y bro...!!filmnya mudah2an bisa jadi kenangan atas kebersamaan kita hehehehe....
- Teruntuk pak hanif, terima kasih karna telah membimbing saya selama skripsi hingga saya bisa selesaikan kewajiban & tugas saya tepat waktu

Thanks 4 All

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul **“MEMBUAT GAME TEBAK KATA DENGAN VISUAL BASIC 6.0 “** ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 ( S1 ) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Tak ada gading yang tak retak. Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan minimnya pengetahuan penulis. Meskipun dalam menyusun skripsi ini masih sangat sederhana tentunya banyak pihak yang membantu. Tanpa bantuan dari pihak tertentu penulis mengalami kesulitan, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi penulis. Terima kasih atas bimbingan, bantuan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.



3. Rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bantuannya.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa, amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan diterima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenaan dalam skripsi ini, penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Yogyakarta, 31 Mei 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

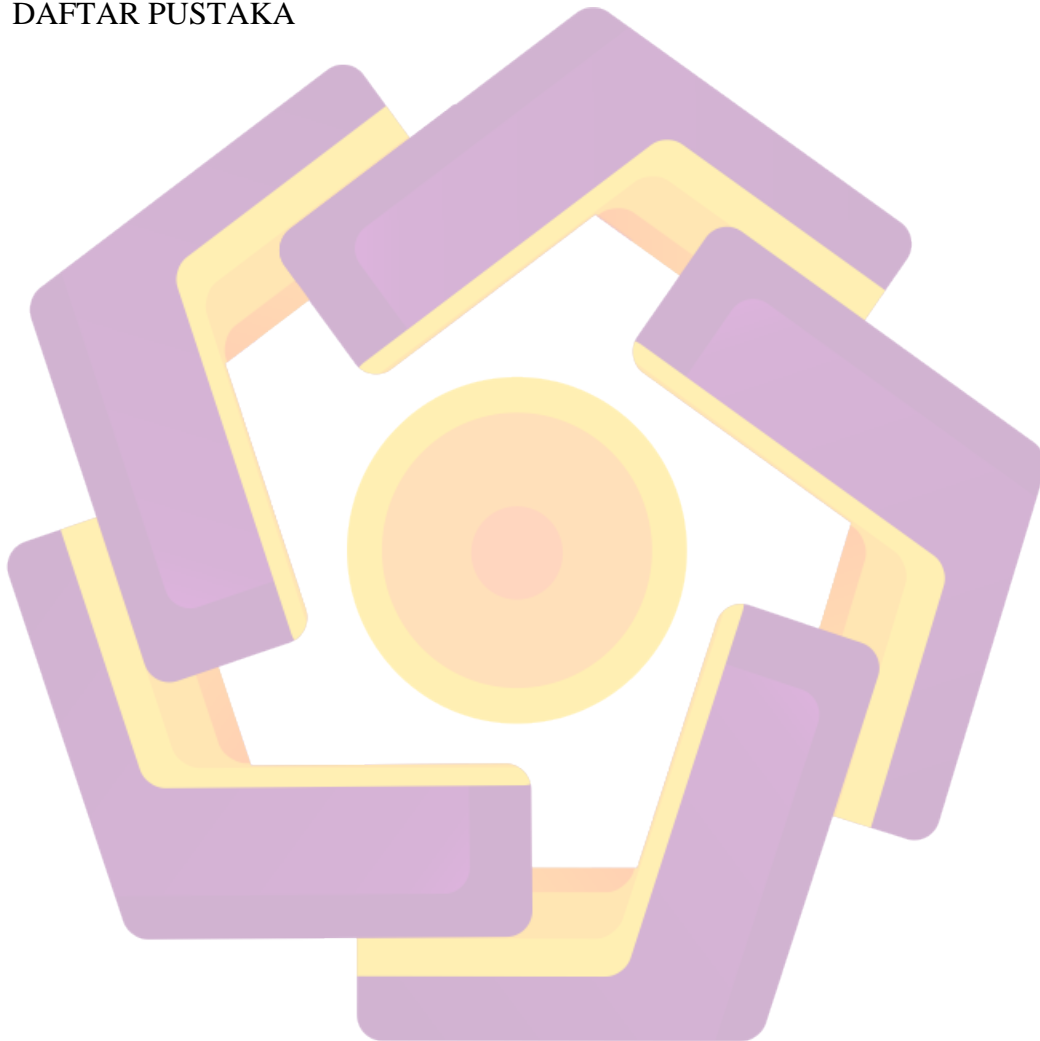
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
I. Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
II. Landasan Teori .....	6

2.1	Konsep Dasar Game .....	6
2.1.1	Defenisi Game .....	6
2.1.2	Sejarah Game .....	6
2.1.3	Jenis Game .....	7
2.2	Pengertian Multimedia .....	11
2.2.1	Text .....	12
2.2.2	Grafik .....	13
2.2.3	Suara/audio .....	14
2.2.4	Video .....	14
2.2.5	Animasi .....	15
2.3	Metodologi Penelitian .....	16
2.4	Software .....	16
2.4.1	Visual Basic 6.0 .....	16
2.4.2	Microsoft Acces .....	24
2.4.3	Macromedia Flash 8 .....	25
2.4.4	Adobe Photoshop .....	27
III.	Analisis dan Perancangan Sistem .....	29
3.1	Mendefinisikan Masalah .....	29
3.2	Analisis Requirement .....	29
3.2.1	Gambaran Umum .....	30
3.2.2	Fitur-fitur .....	30
3.3	Desain .....	32

3.3.1	Merancang Grafis .....	35
3.3.2	Merancang Desain .....	36
3.3.3	Merancang Tabel .....	39
3.3.4	Desain Form dengan Visual Basic .....	40
IV.	Implementasi dan Pembahasan .....	44
4.1	Coding .....	44
4.1.1	Koneksi Database .....	44
4.1.2	Test Koneksi Database .....	45
4.1.3	Form Main .....	48
4.1.4	Coding Game .....	49
4.1.5	Coding Untuk Suara .....	53
4.2	Implementasi .....	54
4.2.1	Implementasi Form Menu .....	55
4.2.2	Implementasi Form Main .....	55
4.2.3	Implementasi Form Nilai .....	56
4.2.4	Implementasi Form Login .....	57
4.2.5	Implementasi Form Input Kata .....	58
4.2.6	Implementasi Form Simpan Nilai .....	58
4.3	Testing Program .....	59
4.3.1	Testing Program Game .....	60
4.3.2	Testing Implementasi Game .....	66

V. Penutup .....	67
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Saran .....	67

DAFTAR PUSTAKA

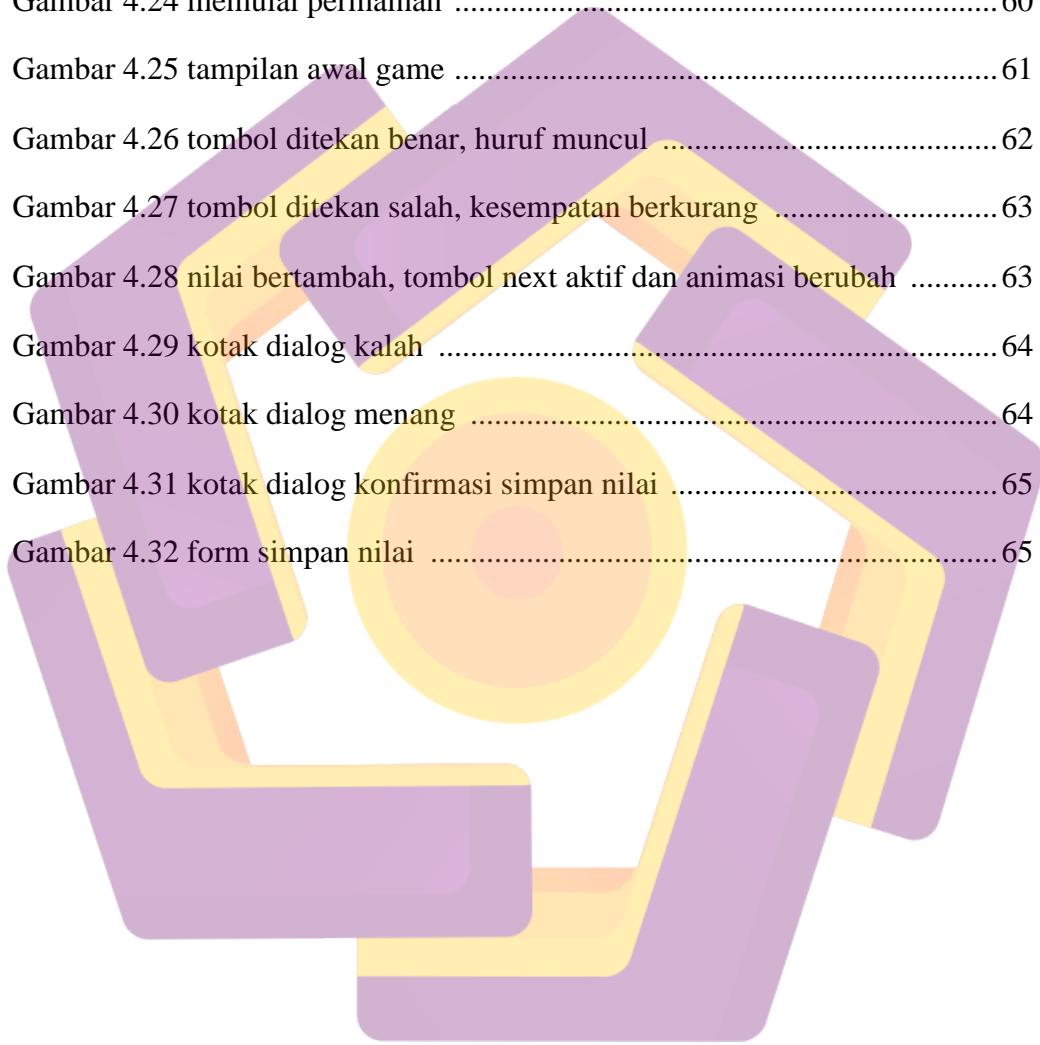


## Daftar Gambar

Gambar 2.1 tampilan pertama visual basic .....	19
Gambar 2.2 tampilan menu bar .....	20
Gambar 2.3 tampilan toolbar .....	20
Gambar 2.4 tampilan form windows .....	21
Gambar 2.5 tampilan toolbox .....	22
Gambar 2.6 tampilan project explorer .....	22
Gambar 2.7 tampilan jendela properti .....	23
Gambar 2.8 tampilan form layout .....	23
Gambar 2.9 tampilan jendela kode.....	24
Gambar 2.10 tampilan awal microsoft access.....	25
Gambar 2.11 tampilan awal macromedia flash 8 .....	25
Gambar 2.12 tampilan awal adobe photoshop .....	27
Gambar 3.1 rancangan form menu .....	36
Gambar 3.2 rancangan form main .....	37
Gambar 3.3 rancangan form simpan nilai .....	37
Gambar 3.4 rancangan form input kata .....	38
Gambar 3.5 rancangan form nilai .....	38
Gambar 3.6 rancangan form login .....	39
Gambar 3.7 tampilan form menu .....	40
Gambar 3.8 tampilan form main .....	41
Gambar 3.9 tampilan form nilai .....	42

Gambar 3.10 tampilan foem login .....	42
Gambar 3.11 tampilan form input kata .....	43
Gambar 3.12 tampilan form simpan nilai .....	43
Gambar 4.1 tampilan kode module koneksi .....	44
Gambar 4.2 tampilan data view .....	45
Gambar 4.3 tampilan provider data link .....	46
Gambar 4.4 tampilan data link conection .....	47
Gambar 4.5 tampilan windows test conection .....	47
Gambar 4.6 tampilan form main .....	48
Gambar 4.7 tampilan code pengaturantombolAZ .....	49
Gambar 4.8 tampilan code ambilkataditebak .....	49
Gambar 4.9 tampilan code function nonaktifkantombol .....	50
Gambar 4.10 code ambilkataditebak .....	50
Gambar 4.11 tampilan code function tampilkankatakelayar .....	51
Gambar 4.12 tampilan code function mulaibaru .....	52
Gambar 4.13 tampilan code function kembalikanhurufhilang .....	52
Gambar 4.14 tampilan code function menangataukalah .....	53
Gambar 4.15 tampilan kode untuk suara .....	53
Gambar 4.16 code memainkan suara pada form .....	54
Gambar 4.17 code memainkan file suara pada tombol main .....	54
Gambar 4.18 implementasi form menu .....	55
Gambar 4.19 implementasi form main .....	56
Gambar 4.20 implementasi form nilai .....	57

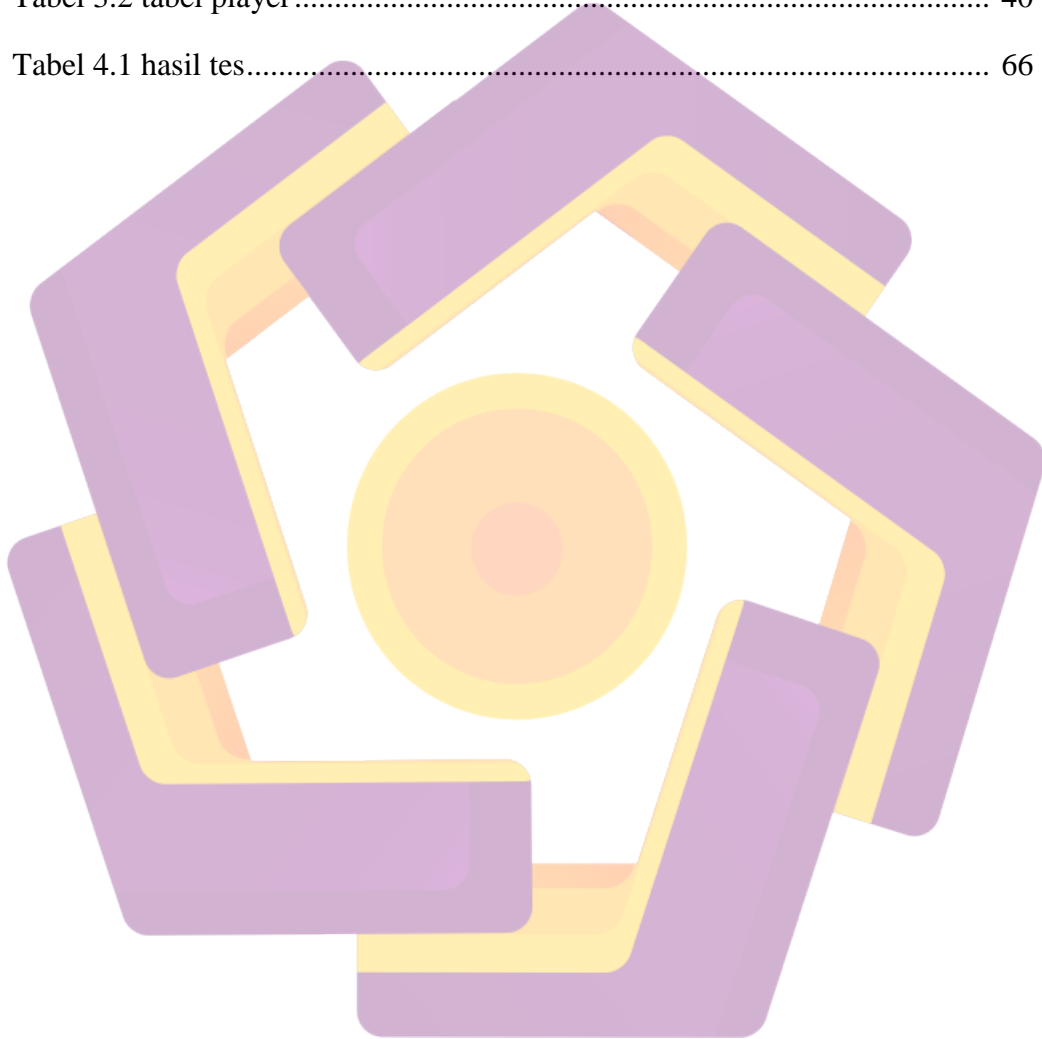
Gambar 4.21 implementasi form login .....	57
Gambar 4.22 implementasi form input kata .....	58
Gambar 4.23 implementasi form simpan nilai .....	59
Gambar 4.24 memulai permainan .....	60
Gambar 4.25 tampilan awal game .....	61
Gambar 4.26 tombol ditekan benar, huruf muncul .....	62
Gambar 4.27 tombol ditekan salah, kesempatan berkurang .....	63
Gambar 4.28 nilai bertambah, tombol next aktif dan animasi berubah .....	63
Gambar 4.29 kotak dialog kalah .....	64
Gambar 4.30 kotak dialog menang .....	64
Gambar 4.31 kotak dialog konfirmasi simpan nilai .....	65
Gambar 4.32 form simpan nilai .....	65





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tabel tebak kata.....	39
Tabel 3.2 tabel player.....	40
Tabel 4.1 hasil tes.....	66



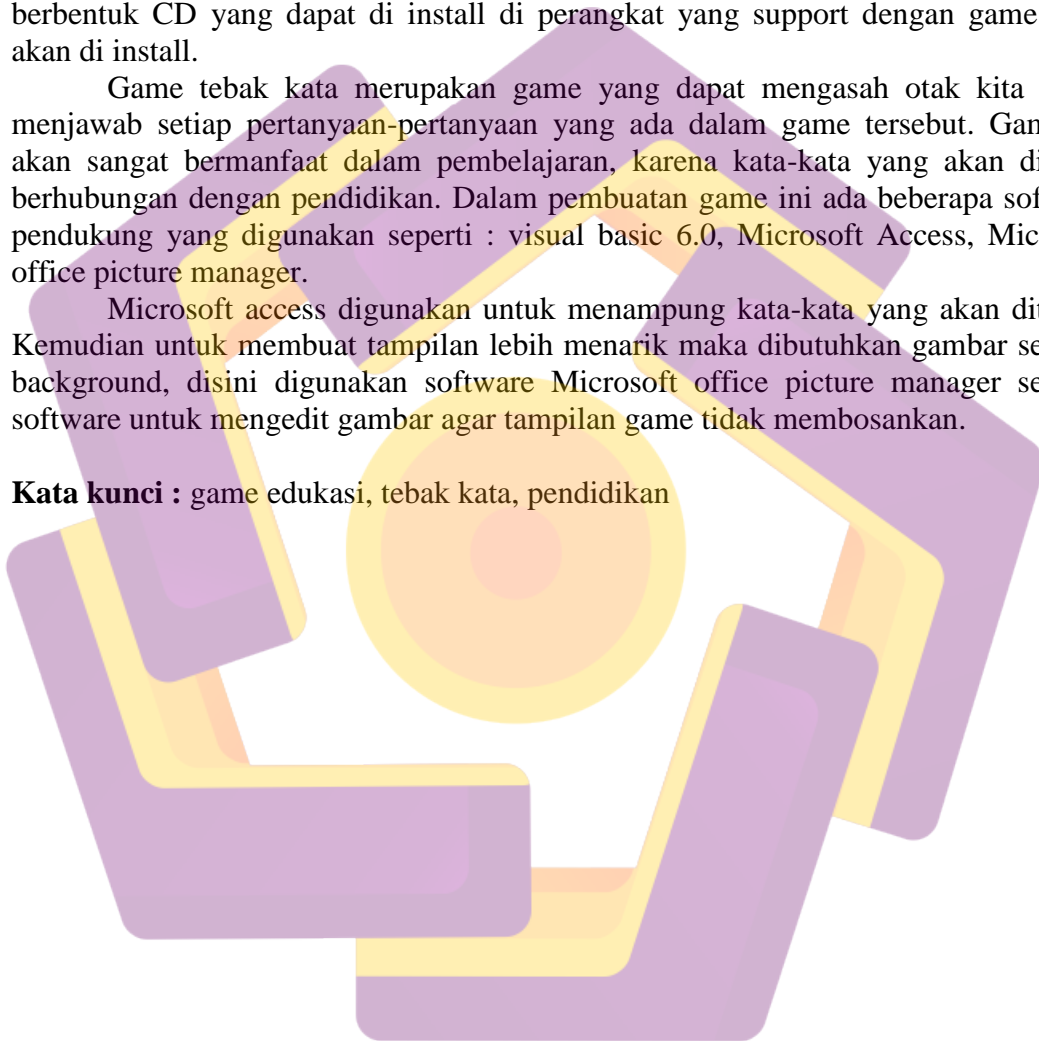
## INTISARI

Di era kemajuan teknologi pada saat ini game-game banyak sekali beredar di kalangan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa mereka semua pasti pernah memainkan game. Bagaimana tidak, game bisa beredar dengan sangat pesat. Ini didukung dengan instalasi game di computer, handphone, playstation dan berbentuk CD yang dapat di install di perangkat yang support dengan game yang akan di install.

Game tebak kata merupakan game yang dapat mengasah otak kita untuk menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam game tersebut. Game ini akan sangat bermanfaat dalam pembelajaran, karena kata-kata yang akan ditebak berhubungan dengan pendidikan. Dalam pembuatan game ini ada beberapa software pendukung yang digunakan seperti : visual basic 6.0, Microsoft Access, Microsoft office picture manager.

Microsoft access digunakan untuk menampung kata-kata yang akan ditebak. Kemudian untuk membuat tampilan lebih menarik maka dibutuhkan gambar sebagai background, disini digunakan software Microsoft office picture manager sebagai software untuk mengedit gambar agar tampilan game tidak membosankan.

**Kata kunci :** game edukasi, tebak kata, pendidikan



## **ABSTRACT**

*In this era of technological progress at the moment a lot of those games circulating among the community, from children to adults they all must have played a game. How not, games can be circulated very rapidly. This is supported by the installation of games on computers, mobile phones, playstation and shaped CDs that can be installed on devices that support a game that will be installed*

*. Guess word game is a game that can sharpen our brains to answer any questions that exist in the game. This game will be very useful in learning, because the words that would predictably related to education. In making this game there are some supporting software that is used as: Visual Basic 6.0, Microsoft Access, Microsoftoffice picture manager.*

*Microsoft Access is used to accommodate the words that will be predictable. Then to make the look more interesting then takes a picture as background, here used software Microsoft office picture manager as software for editing images for display games are not boring.*

**Keywords :** *educational game, guess the word, education*

