

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FAST
DELIVERY CHICKEN EXPRESS**

SKRIPSI



disusun oleh

Ferly Rizky Anuary

09.12.3602

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FAST
DELIVERY CHICKEN EXPRESS**

Skripsi

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



disusun oleh

Ferly Rizky Anuary

09.12.3602

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FAST DELIVERY CHICKEN EXPRESS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferly Rizky Anuary

09.12.3602

telah disetujui oleh Dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 2 April 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FAST DELIVERY CHICKEN EXPRESS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ferly Rizky Anuary

09.12.3602

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163



Bambang Sudaryatno Drs, MM
NIK. 190302029



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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 atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2013

Ferly Rizky Anuary

09.12.3602

MOTO

❖ Kegagalan Hanya Terjadi Bila Kita Menyerah.

❖ Harga Kebajikan Manusia Adalah Diukur Menurut Apa Yang Telah Dilaksanakan / Diperbuatnya.

(Ali Bin Abi Thalib)

❖ Hidup Tidak Menghadihkan Barang Sesuatupun Kepada Manusia Tanpa Bekerja Keras.

❖ Hidup Itu Indah.

❖ Jadikanlah Ilmu Berguna Bagi Diri Sendiri Dan Orang Lain.

❖ Jalani Hidup Dengan Senyuman.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tua saya yang tak pernah henti-henti nya mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya.
- ❖ Untuk adik – adikku M.Fediy Rifqy A, M.Rafiy Hidayat.
- ❖ Untuk rekan dan sahabat – sahabat ku seperjuangan Mas Ujang Cahyono "Dante" "CR9" , Basuki Rahmad, Rahman "Djamal", Keple, Aan, Bongkel, Wahyu, Aji "Maniak", Diky "akibat terlalu tampan", yang menjadi awal mula tinggal di kota Jogjakarta.
- ❖ Buat seluruh teman-teman BF 7. Semoga BF 7 Makin Jaya dan Kompak 😊
- ❖ Buat seluruh temen - temen S1-SI-B 2009, Semoga pertemanan kita tak pernah lekang oleh waktu

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia, kesehatan, kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “ **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME FAST DELIVERY CHICKEN EXPRESS**” sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Kepada kedua orang tua, keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat tanpa henti – hentinya.
6. Seluruh teman – teman S1 SI B 2009 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan. Tidak ada yang penulis berikan selain ucapan terimakasih atas seluruh bantuan, dukungan dan semangat nya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi pembaca. Semoga ALLAH SWT selaly meridhoi kita semua. Amin ☺

Wassalammu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTO	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 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB. II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Game.....	6
2.2 Sejarah Dan Perkembangan Game	7
2.3 Sejarah Game Flash	8
2.4 Tipe-tipe Game	9
2.5 Metodologi Pengembangan Multimedia	12
2.5.1 Konsep (<i>Concept</i>)	12
2.5.2 Perancangan (<i>Design</i>)	12
2.5.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material collecting</i>).....	13

2.5.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	14
2.5.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	14
2.5.6	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	14
2.6	Flowchart.....	15
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
	Adobe Flash CS3	18
	Action Script 2.0.....	20
	Adobe Photoshop CS3	21

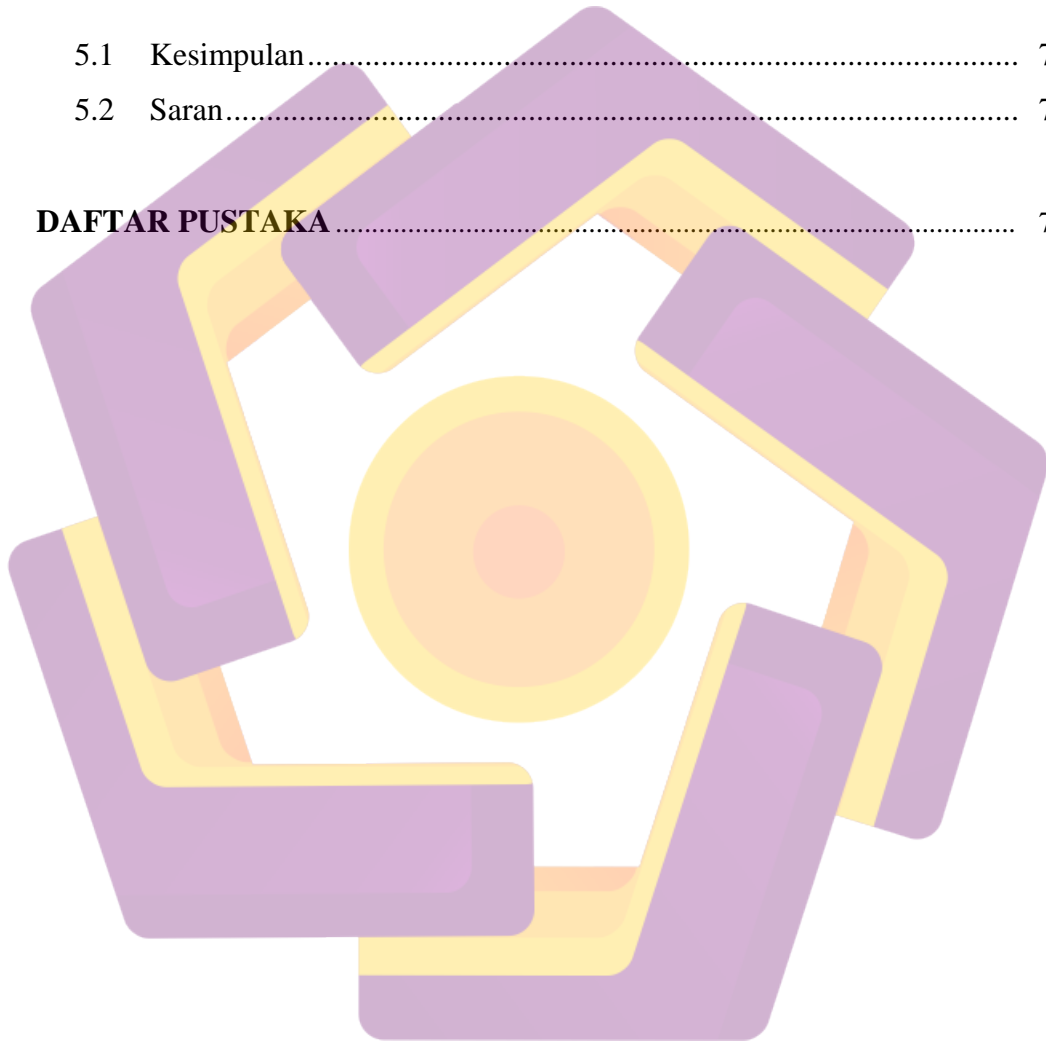
BAB. III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Analisis Sistem	24
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.2	Perancangan (design).....	30
3.2.1	Konsep (concept)	30
3.2.2	Perancangan (design)	33
3.2.2.1	Flowchart	33
3.2.2.2	Storyboard.....	39
3.2.2.3	Struktur Navigasi.....	47
3.2.3	Material Collecting.....	48

BAB. IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

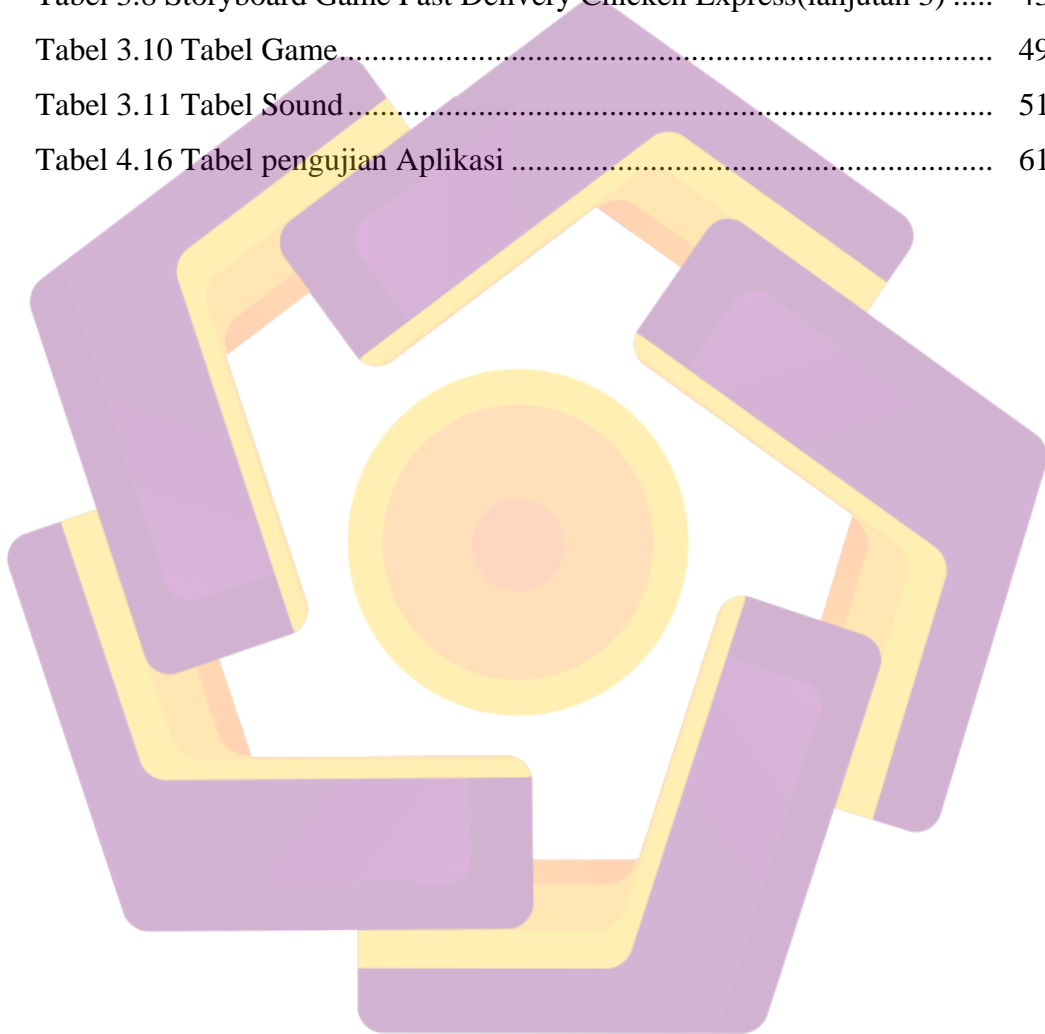
4.1	Implementasi	52
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	52
4.1.2	Gambar Karakter.....	52
4.1.3	Pembuatan Animasi.....	55
4.1.4	Import Image.....	55
4.1.5	Import Suara.....	56
4.2	Pembahasan	57
4.3.1	Actionscript Pada Masing-masing Tombol.....	57
4.3	Pengujian Aplikasi dan Program.....	61

4.3.1 Pengujian Aplikasi.....	61
4.3.2 Pengujian Program	67
4.4 Menggunakan Sistem.....	69
4.5 Hasil Implementasi	69
BAB. V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol Flowchart.....	17
Tabel 3.6 Storyboard Game Fast Delivery Chicken Express(lanjutan)	39
Tabel 3.7 Storyboard Game Fast Delivery Chicken Express(lanjutan 2)	42
Tabel 3.8 Storyboard Game Fast Delivery Chicken Express(lanjutan 3)	43
Tabel 3.10 Tabel Game.....	49
Tabel 3.11 Tabel Sound.....	51
Tabel 4.16 Tabel pengujian Aplikasi	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Tampilan Abobe Flash CS3.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Panel Actions	20
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	23
Gambar 3.1 Flowchart View Game Fast Delivery Chicken Express	34
Gambar 3.2 Flowchart Permainan Game Fast Delivery Chicken Express....	35
Gambar 3.3 Flowchart Level 1 Game Fast Delivery Chicken Express.....	36
Gambar 3.4 Flowchart Level 2 Game Fast Delivery Chicken Express.....	37
Gambar 3.5 Flowchart Level 3 Game Fast Delivery Chicken Express.....	38
Gambar 3.9 Struktur Navigasi	48
Gambar 4.1 Karakter Pengantar Pesanan	53
Gambar 4.2 Karakter Polisi.....	53
Gambar 4.3 Karakter Perampok.....	53
Gambar 4.4 Karakter Ayam Bakar.....	53
Gambar 4.5 Karakter Ayam Goreng	54
Gambar 4.6 Properti pelengkap	54
Gambar 4.7 Warung Utama	54
Gambar 4.8 Judul Game	54
Gambar 4.9 Background Game.....	54
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Baru Adobe Flash CS3	56
Gambar 4.11 Import Image Karakter Animasi	56
Gambar 4.12 Import suara To Library	57
Gambar 4.13 Actionscript Pada Tombol Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.14 Actionscript Tombol Pada Halaman keluar	59
Gambar 4.15 Actionscript Tombol Pada Halaman Pengaturan	60
Gambar 4.17 Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Loading Intro.....	68
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Utama.....	68
Gambar 4.19 Tampilan Loading Intro.....	69
Gambar 4.20 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.21 Tampilan Input Nama.....	70

Gambar 4.22 Tampilan Pengaturan.....	71
Gambar 4.23 Tampilan Nilai Tertinggi.....	71
Gambar 4.24 Tampilan Petunjuk	72
Gambar 4.25 Tampilan Keluar.....	72
Gambar 4.26 Tampilan Game.....	73



INTISARI

Game puzzle merupakan salah satu jenis game special. Umumnya game berjenis ini memerlukan keandalan logika pemain dalam menyelesaikan berbagai personal 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 *Fast Delivery Chicken Express* merupakan game berjenis puzzle. Pemain pada game ini harus mengantarkan ayam goreng sesuai dengan pesanan konsumen. Game ini terdiri dari 3 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda berdasarkan waktu dan banyaknya ayam goreng yang harus diantar. Semakin tinggi level permainan maka waktu yang digunakan untuk mengantar ayam goreng semakin sedikit.

Tujuan game ini adalah untuk mengasah ketangkasan penggunaan mouse serta melatih intelengensia dan logika pengguna. Tahap – tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3.

Kata Kunci : Puzzle, Pengembangan Multimedia, Adobe Flash CS3.

ABSTRACT

Puzzle is one kind of special games .Generally it requires the realibility of logic of player to solving variety problem that had been prepared before.The theme can vary as color,matching pair,making pathway separate section or a picture maching.It usually call matching game of pairs game.They are include in game of edutainment.This game is available on mobile phone.

Game Fast Delivery Chicken Express is game a type of puzzle games.In this game,player have to deliver chicken to custome by the order.In this game consist of three levels with different difficulty levels based on the time and number of the chickens that had escorted the higher level of play then the time used to take the cock slightly.

The purpose of this game is to improve dexterity,intelligence,and logic of player.Steps of the research conducted is use traditional methods Development of Multimedia. Software that used in this game is Adobe Flash CS3.

Keywords : *Puzzle, Development of Multimedia, Adobe Flash CS3.*

