

**PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW BERBASIS HTML5
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



disusun oleh

Ika Paronika

09.12.3942

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

**PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW BERBASIS HTML5
MENGUNAKAN CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ika Paronika

09.12.3942

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW BERBASIS
HTML5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ika Paronika

09.12.3942

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Mei 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW BERBASIS
HTML5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ika Paronika

09.12.3942

telah dipertahankan di depan Dewan penguji
pada tanggal 30 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji


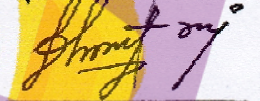
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Mei 2013



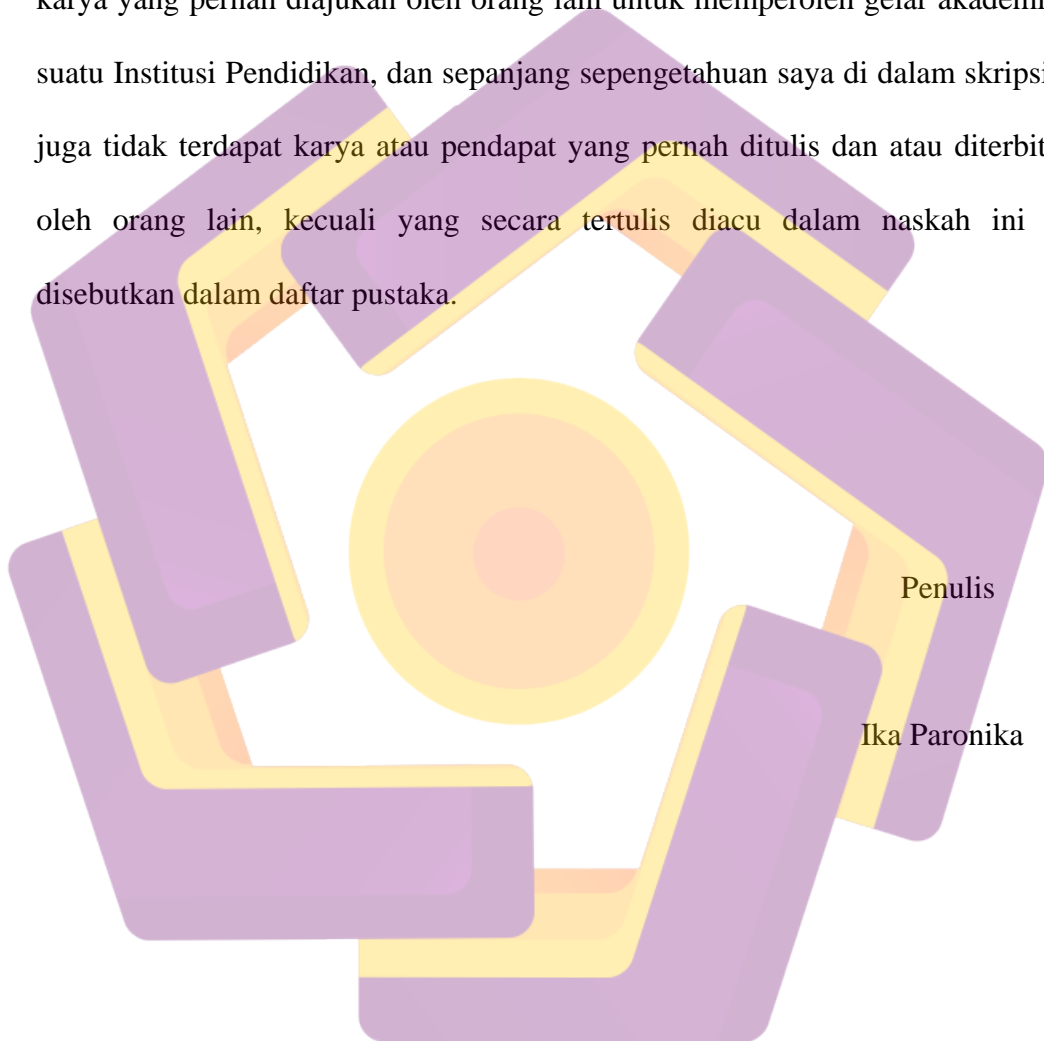
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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.

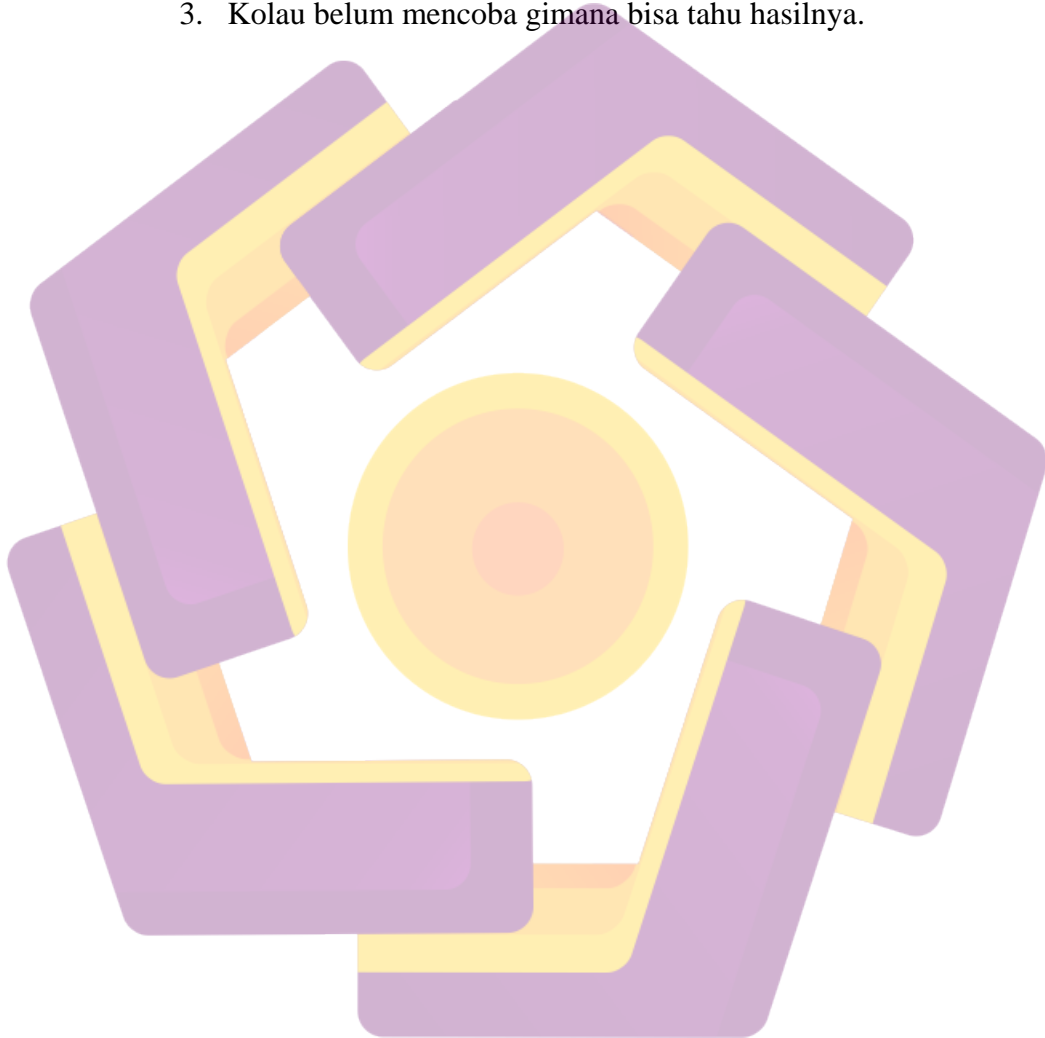


Penulis

Ika Paronika

MOTTO :

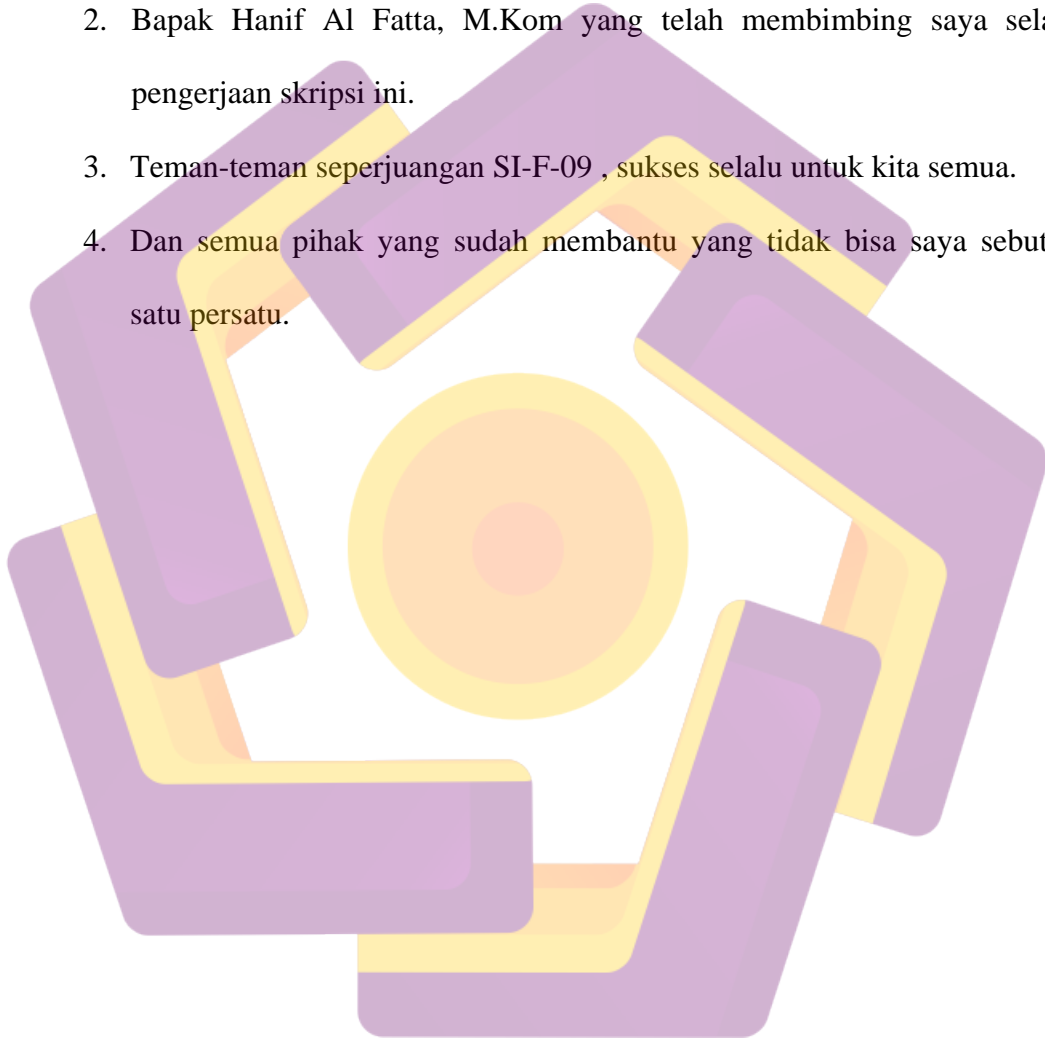
1. Hari ini harus lebih baik dari pada kemarin, besok harus lebih baik dari pada hari ini.
2. Never Be Affraid to make a mistake
3. Kalau belum mencoba gimana bisa tahu hasilnya.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan support selama ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing saya selama pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman seperjuangan SI-F-09 , sukses selalu untuk kita semua.
4. Dan semua pihak yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW BERBASIS HTML5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

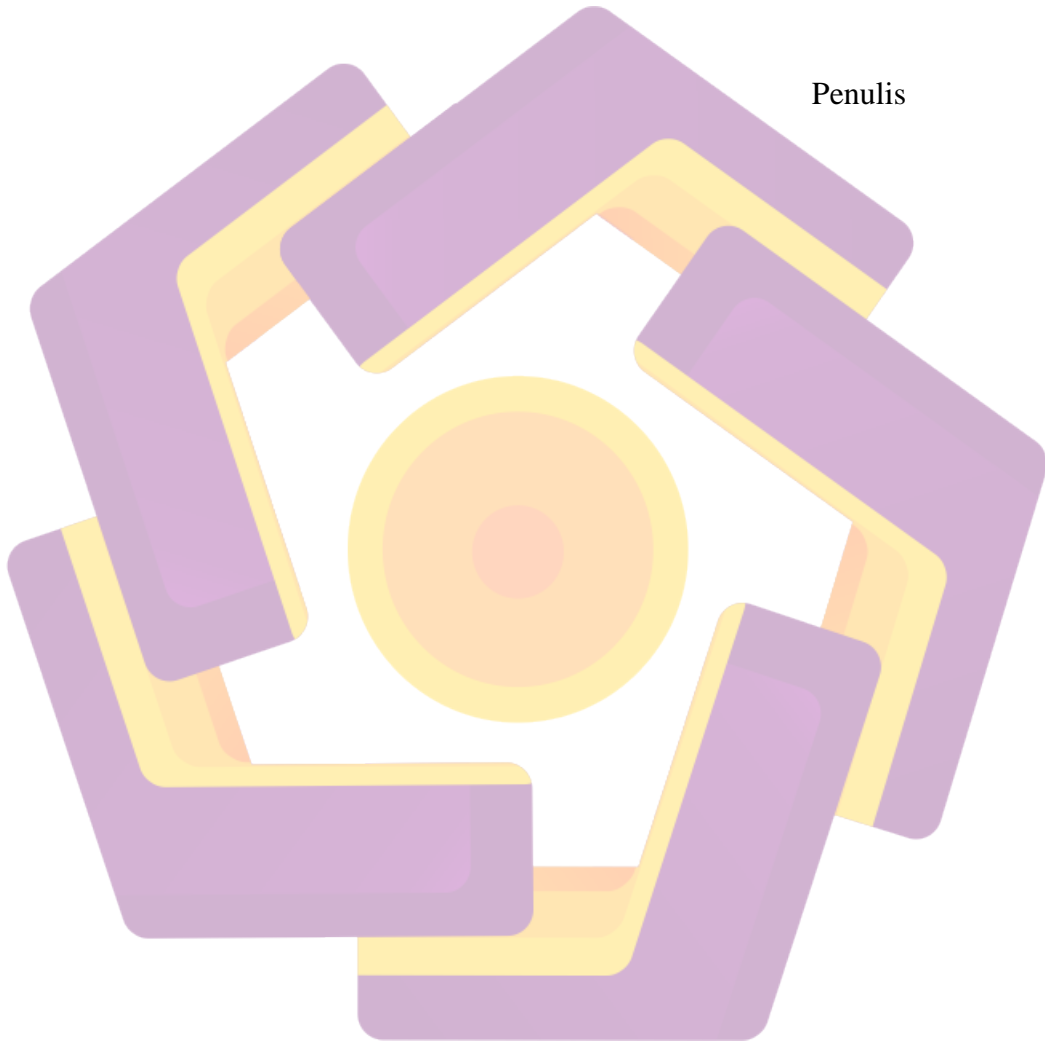
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati Penulis

mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 08 Juni 2013

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	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	4
1.6 Metode pengumpulan data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Kebaya	8
2.1.2 Definisi Game	9
2.1.3 Sejarah Perkembangan Game	10
2.1.4 Elemen Dasar Game.....	11

2.1.5 Jenis – Jenis Game	12
2.1.6 Karakteristik Game	14
2.1.7 Background	14
2.1.8 Suara.....	14
2.1.9 Tahap – Tahap Pembuatan Game	14
2.2 Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	16
2.2.1 Construct 2	17
2.2.2 Adobe Photoshop CS3	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1 Analisis Sistem.....	23
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	24
3.1.2 Analisis SWOT	24
3.1.2.1 Faktor Kekuatan (<i>Strenght</i>).....	25
3.1.2.2 Faktor Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	25
3.1.2.3 Faktor Peluang (<i>Opportunity</i>)	26
3.1.2.4 Faktor Ancaman (<i>Threat</i>).....	27
3.1.3 Analisis Kebutuhan	27
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	28
3.1.4 Analisis Kelayakan	32
3.1.4.1 Kelayakan Teknologi	32
3.1.4.2 Kelayakan Hukum.....	32
3.1.4.3 Kelayakan Operasional	33
3.2 Perancangan Game.....	33
3.2.1 Menentukan Genre Game	33
3.2.2 Menentukan Tool	33
3.2.3 Menentukan Gameplay	34
3.2.3.1 Alur Game	34
3.2.3.2 Flowchart Sistem.....	35
3.2.4 Menentukan Grafis.....	42

3.2.5 Menentukan Suara.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Implementasi Sistem	52
4.1.1 Persiapan Aset – Aset	52
4.1.2 Membuat Gambar	53
4.1.3 Pembuatan Animasi	59
4.1.4 Import Image.....	59
4.1.5 Pembuatan Karakter dan jenis baju.....	60
4.1.6 Import Suara.....	63
4.1.7 Pembuatan Tombol atau Button.....	63
4.2 Pembahasan.....	64
4.2.1 Aksi Pada Masing – Masing Tombol.....	64
4.2.2 Action Yang Digunakan Untuk Mendrag Baju Pada Model : ..	65
4.2.3 Action Yang Menunjukkan Waktu Permainan :	65
4.2.4 Action Untuk Menjalankan Level Dan Membuka Level.....	65
4.2.5 Action Pada Saat Game Fail/ Gagal :	66
4.3 Uji Coba.....	66
4.3.1 Black Box Testing.....	66
4.3.2 Mengetes Sistem	68
4.4 Manual Program.....	71
4.5 Memelihara Sistem	75
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Gambar dan Deskripsi karakter model	42
Tabel 3.2 Gambar dan Kriteria baju pengantin kebaya.....	43
Tabel 3.3 Suara pada Game.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Construct 2	18
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 3.1 Flowchart Game Wedding Season Show	36
Gambar 3.2 Flowchart View Wedding Season Show	37
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Main level 1 Wedding Season Show.....	38
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Main level 2 Wedding Season Show.....	39
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Main level 3 Wedding Season Show.....	40
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Main level 4 Wedding Season Show.....	41
Gambar 3.7 Tampilan Menu utama.....	47
Gambar 3.8 Tampilan Menu Wardrobe.....	48
Gambar 3.9 Tampilan Form Pengaturan.....	48
Gambar 3.10 Tampilan Form Instruksi Permainan.....	49
Gambar 3.11 Tampilan Form Permainan	49
Gambar 3.13 Tampilan form Level Permainan.....	50
Gambar 4.1 Background Menu Utama.....	53
Gambar 4.2 Background Game Play	53
Gambar 4.3 Karakter Model	54
Gambar 4.4 Baju Pengantin sub level 0 main level 1	54
Gambar 4.5 Baju Pengantin sub level 1 main level 1	54
Gambar 4.6 Baju Pengantin sub level 2 main level 1	55
Gambar 4.7 Baju Pengantin sub level 3 main level 2	55
Gambar 4.8 Baju Pengantin sub level 4 main level 2	55
Gambar 4.9 Baju Pengantin sub level 5 main level 2	56
Gambar 4.10 Baju Pengantin sub level 6 main level 3	56
Gambar 4.11 Baju Pengantin sub level 7 main level 3	56
Gambar 4.12 Baju Pengantin sub level 8 main level 3	57
Gambar 4.13 Baju Pengantin sub level 9 main level 4	57
Gambar 4.14 Baju Pengantin sub level 10 main level 4	57
Gambar 4.15 Baju Pengantin sub level 11 main level 4	58

Gambar 4.16 Gantungan Baju.....	58
Gambar 4.17 Button	58
Gambar 4.18 gambar rak baju	58
Gambar 4.19 Tampilan Lembar Kerja Baru Construct 2.....	59
Gambar 4.20 Import Image kedalam projek	60
Gambar 4.21 Import Image Sprite Karakter Model utama Setelah Diolah ..60	
Gambar 4.22 Import Image Karakter Model Diolah Dengan Adobe CS3.....61	
Gambar 4.23 Karakter Model Setelah Diolah.....61	
Gambar 4.24 Sketsa Baju Diimport Ke Photoshop	62
Gambar 4.25 Jenis Baju Setelah Diolah Dengan Adobe Photoshop CS3	62
Gambar 4.26 Import suara	63
Gambar 4.27 Tombol Play	63
Gambar 4.28 Tampilan Game Untuk Halaman Utama	69
Gambar 4.29 Tampilan Game Wedding Season Show.....	70
Gambar 4.30 Halaman Menu Utama.....	71
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Pengaturan.....	72
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Wardrobe	72
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Instruksi	73
Gambar 4.34 Tampilan Halaman permainan	74
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Level Selesai.....	74
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Kalah	74

INTISARI

Saat ini komputer tidak hanya digunakan sebagai alat untuk pekerjaan, tetapi juga sebagai media untuk menghibur, salah satu hiburan yang paling diminati pengguna komputer adalah game. Sehingga pengguna komputer tidak akan bosan dan jenuh untuk berlama – lama berada di depan komputer.

Game fashion ini dapat dimainkan oleh gamer muda pada umumnya namun orang dewasa pun dapat memainkan game ini untuk mengembangkan pengetahuan mode. Game ini dapat dimainkan dengan mudah, karena hanya mengklik atau mendrag baju- baju yang sudah di sediakan. Di bagian samping layar komputer akan digambarkan beberapa baju yang harus di kenakan oleh model untuk mencocokkan dengan kategori yang di minta pada setiap levelnya, terdapat wardrop kosong untuk menyimpan reward yang sudah terbuka untuk baju yang didapat di setiap level, pemain dapat mengulang level jika belum mendapat reward. Game ini juga memiliki tingkat kesulitan berdasarkan level dan tema di setiap kategorinya, semakin tinggi level yang dimainkan maka akan semakin sulit mencocokkan baju dengan tema untuk bisa mendapat reward. reward akan didapat apabila rating pada level sebelumnya berhasil dilalui atau telah selesai.

Dalam PERANCANGAN GAME WEDDING SEASON SHOW ini menggunakan Construct 2, Adobe Photoshop, dan aplikasi pendukung lainnya. Game ini diharapkan dapat menghibur penggunanya.

Kata Kunci : Game, Construct 2, Fashion, Wedding, Season, Show

ABSTRACT

Nowadays computers are not only used as a tool for the job, but also as a medium to entertain, one of the most sought after entertainment computer user is gaming. So that computer users will not be bored and tired to linger - long in front of the computer.

This fashion game can be played by a young gamer in general, but even adults can play this game to develop knowledge of fashion. This game can be played with ease, because just clicking or dragging the clothes that have been provided. On the side of the computer screen will be described in some clothes that should wear by the model to match the categories in the request on each level, there is a reward for saving a blank Wardrop already open for clothes that come in each level, the player can repeat the level if you have not got reward. This game also has a level of difficulty based on level and themes in each category, the higher the level is played the more difficult to match the dress with the theme in order to get a reward. reward will be obtained if the rating on the previous level successfully passed or completed.

In GAME DESIGN WEDDING SHOW SEASON is using Construct 2, Adobe Photoshop, and other supporting applications. This game is expected to entertain its users.

Keywords: *Game, Construct 2, Fashion, Wedding, Season, Show*