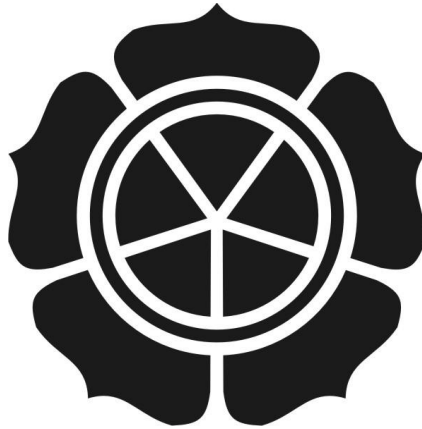


**PEMBUATAN GAME HOUSE PETUALANGAN “HARTA
TERSEMBUNYI” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Anggun Indah Purwaningsih

08.12.3414

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

**PEMBUATAN GAME HOUSE PETUALANGAN “HARTA
TERSEMBUNYI” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Anggun Indah Purwaningsih

08.12.3414

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game House Petualangan "Harta
Tersembunyi" Menggunakan Adobe Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggun Indah Purwaningsih

08.12.3414

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST.M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game House Petualangan "Harta
Tersembunyi" Menggunakan Adobe Flash**

yang dipersiapkandan disusun oleh

Anggun Indah Purwaningsih

08.12.3414

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Amir Fatah Sofyan, ST.M.Kom
NIK. 190302047

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Abas Ali Pangera, IR.M.Kom
NIK. 190302010

Skripsi ini telah diterima sebagi salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Januari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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,

Anggun Indah Purwaningsih

08.12.3414

HALAMAN MOTTO

+ Keinginan yang kuat akan mengalahkan rasa kemalasan.

+ Ikhlas bukanlah pasrah menerima, tapi ikhlas adalah kekuatan terbesar untuk terus berusaha agar mendapat yang lebih baik.

+ Sesungguhnya sesudah kesulitan akan ada kemudahan
(al insyrah : 6)

+ Sabar itu adlah ibu dari segala akhlaq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ *Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak kejayaan, keberuntungan, kesehatan, kemudahan, kelancaran serta rezeki hingga aku mampu mendapatkan gelar S.Kom ini.*
- ❖ *Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil. Adikku wulan dan agung serta saudaraq yang telah mensupport slama ini. Trimakasih, tanpa kalian q bukan apa-apa.*
- ❖ *Dosen pembimbing bapak Amir Fatah Sofyan ST.M.Kom yang telah membimbing sehingga terselesaikannya skripsi ini. Trimakasih pak untuk saran dan bimbingannya slama ini.*
- ❖ *Andra Sagita noor, teerimakasih atas dukungan, bantuan dan do'a yang tlah diberikan slama ini. Alhamdulillah kita uda lulus dan bisa melanjutkan ke cita-cita yang lebih baik. Terimakasih sudah mengajarkan q tentang banyak hal. Aku bersyukur bisa mencintai dan mengenalmu sampai detik ini.*
- ❖ *Ermawati Prasetyani, makasih buat sahabatq yang cantik, n centil ini. Slalu sabar menghadapi aku dan sudah menjadi sahabat terbaik slama ini. Makasih dah nungguin q slama pendadaran, Semoga persahabatan ini untuk selamanya. amien ☺*
- ❖ *Ni Wayan Ika Jamayanti, Fitriatul fadilah, Evy Nurochmah, Riza Tri Wulaningrum, Nita Aryani, Veraari Andari, Aditya Rahman S, Jati, sandy, yenny, santi, Tia, maya,*

mutia, martina, Ai', puguh, Diah, Iffa. Terima kasih ya atas dukungannya dan do'anya selama q pendadaran ☺

- ❖ *Temen-temen seperjuangan S1SIJ terima kasih atas moment yang indah selama perkuliahan. Kalian yang terbaik,*
- ❖ *Temen-teman HIMMSI trimakasih atas dukunagn dan do'anya.*
- ❖ *Temen-temanku yang selalu mendukungku walau tak bisa ku sebutkan satu per satu, you are my friend, now n forever.*
- ❖ *Two pages of paper can't express my thankfull, it needs a lot of paper. This is just a little words i can say for people surround me who always take care of me and give me spirit. Thanks Allah SWT, because of You I can met them.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahny Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST.M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman Saya yang telah membantu dan mendukung saat Saya menyusun skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 Desember 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	7
II. LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Definisi Multimedia	9
2.1.2 Elemen Multimedia.....	10
2.2 Konsep Dasar Game	13
2.2.1 Sejarah Perkembangan Game	13
2.2.2 Pengertian Game	14
2.2.3 Tipe –tipe Game.....	15
2.2.4 Pembuatan Game	17

2.3	Flowchart	19
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan	21
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1	Analisis Sistem.....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan sistem.....	25
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
3.1.2	Aspek Sumber Data Manusia.....	27
3.1.3	Studi Kelayakan Sistem	28
3.1.3.1	Kelayakan Teknologi.....	28
3.1.3.2	Kelayakan Hukum.....	28
3.1.3.3	Kelayakan Operasional	29
3.2	Pembuatan Game	29
3.2.1	Menentukan Genre Game	29
3.2.2	Menentukan Tool	29
3.2.3	Menentukan Gameplay	30
3.2.4	Menentukan Grafis.....	36
3.2.4.1	Character Board	36
3.2.4.2	Perancangan Antar Muka	37
3.2.5	Menentukan Suara.....	48
3.2.6	Menentukan Timeline	49
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Implementasi Sistem.....	50
4.1.1	Persiapan Aset-aset	51
4.1.2	Membuat Grafis	52
4.1.3	Mendesain Baground	55
4.1.4	Pembuatan Button	56
4.1.5	Pembuatan Animasi	59
4.1.6	Import Suara.....	61
4.2	Pembahasan.....	64
4.2.1	Tombol Mulai	64

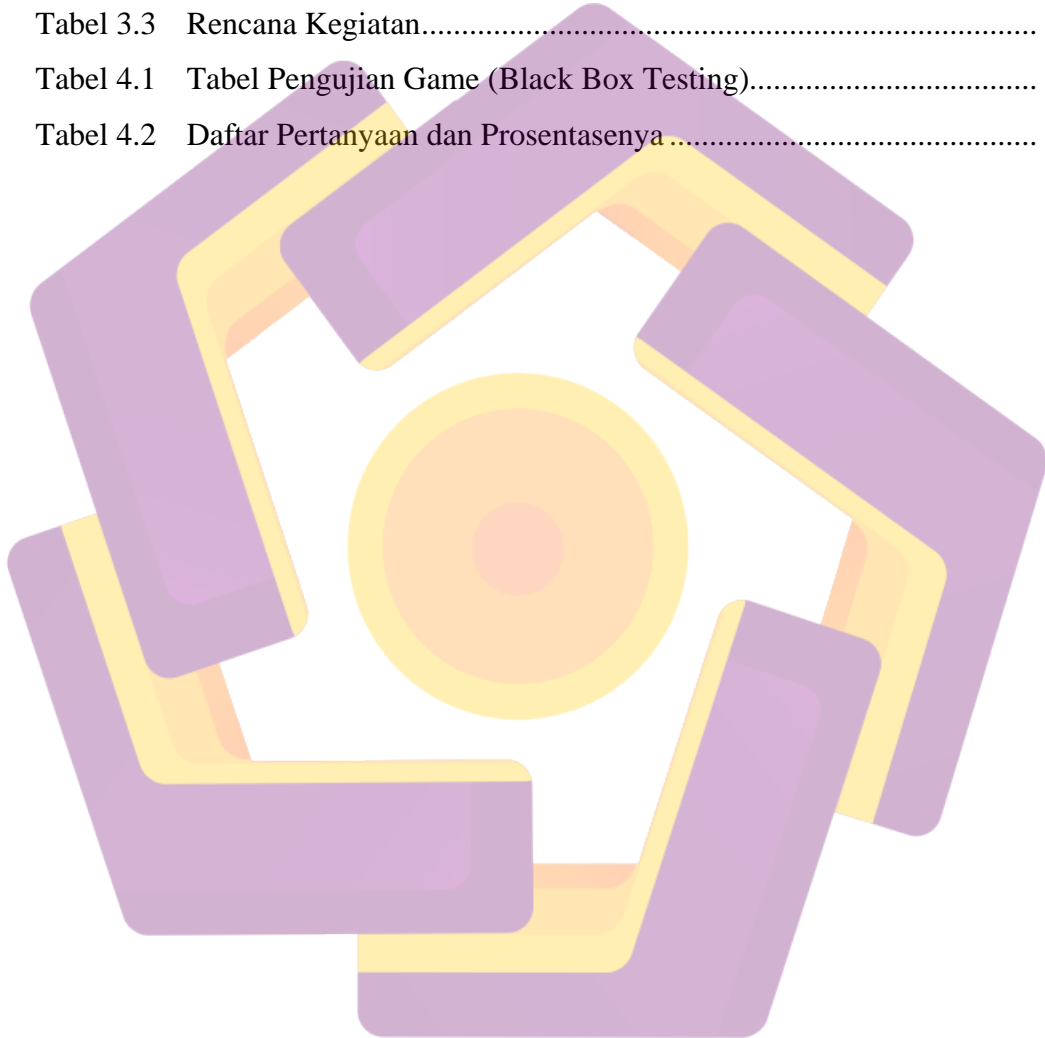
4.2.2 Tombol Start	64
4.2.3 Level 1.....	65
4.2.4 Tombol Option.....	68
4.2.5 Tombol Credit.....	70
4.2.6 Tombol Quit.....	70
4.2.7 Tampilan Peraturan Level.....	71
4.2.8 Tampilan Gagal.....	72
4.2.9 Tampilan Berhasil.....	73
4.3 Membuat File Exe.....	76
4.4 Uji Coba Program dan Sistem.....	75
4.4.1 Uji Coba Program	75
4.4.2 Uji Coba Sistem	77
4.4.3 Menggunakan Sistem.....	81
4.4.4 Uji Coba Pemakai	82
4.5 Manual Program.....	82
4.5.1 Tampilan Intro	82
4.5.2 Tampilan Menu Utama.....	83
4.5.3 Tampilan Menu Input Nama	84
4.5.4 Tampilan Peraturan	84
4.5.5 Tampilan Jenis Harta.....	85
4.5.6 Tampilan Menu Permainan.....	85
4.5.7 Tampilan Pause	86
4.5.8 Tampilan Pengaturan Game.....	87
4.5.9 Tampilan Menu Credit.....	87
4.5.10 Tampilan Menu Berikutnya	88
4.5.11 Tampilan Menu Gagal.....	88
4.5.12 Tampilan Menu Quit.....	89
4.6 Pemeliharaan Sistem.....	89
V. PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan	91

5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Flowchart.....	20
Tabel 3.1	Spesifikasasi Hardware	26
Tabel 3.2	Menentukan Suara.....	48
Tabel 3.3	Rencana Kegiatan.....	49
Tabel 4.1	Tabel Pengujian Game (Black Box Testing).....	78
Tabel 4.2	Daftar Pertanyaan dan Prosentasenya	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2	Animasi.....	11
Gambar 2.3	Enam Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.4	Virtual Reality	13
Gambar 2.5	Jendela Program Adobe Flash.....	22
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.7	Interface Adobe Soundboth CS4.....	24
Gambar 3.1	Flowchart Game Harta Tersembunyi	32
Gambar 3.2	Alur Game Level 1 dan 2	33
Gambar 3.3	Alur Game Level 3 dan 4	34
Gambar 3.4	Karakter Utama	36
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Menu Splash	37
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Menu Utama	37
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Input Nama Pemain	38
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Menu Peraturan Level.....	39
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Level 1	40
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Level 2	41
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Level 3	42
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Level 4.....	43
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka Menu Score Berhasil.....	44
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Menu Gagal	45
Gambar 3.15	Rancangan Antarmuka Menu Credit.....	46
Gambar 3.16	Rancangan Antarmuka Menu Option.....	46
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Menu High Score.....	47
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Permainan “Harta Tersembunyi”.....	50
Gambar 4.2	Menu Utama	51
Gambar 4.3	Tombol-tombol Yang Digunakan.....	52
Gambar 4.4	Karakter Menu.....	52

Gambar 4.5	Hasil Scan Gambar	53
Gambar 4.6	Kotak Dialog Properties	54
Gambar 4.7	Kotak Dialog Trace Bitmap.....	54
Gambar 4.8	Setelah Di Trace Bitmap	55
Gambar 4.9	Hasil Coloring Character	56
Gambar 4.10	Mengatur Dimensi Background	57
Gambar 4.11	Pembuatan Tombol.....	57
Gambar 4.12	Tampilan Library Pada Flash	60
Gambar 4.13	Membuat Create Motion Tween.....	61
Gambar 4.14	Sound Properties.....	62
Gambar 4.15	Tampilan Input Nama.....	65
Gambar 4.16	Tampilan Level 1.....	67
Gambar 4.17	Tampilan Button	68
Gambar 4.18	Button Credit	70
Gambar 4.19	Menu Quit.....	71
Gambar 4.20	Tampilan Peraturan Level dan Script.....	71
Gambar 4.21	Tampilan Gagal	72
Gambar 4.22	Tampilan Berhasil	73
Gambar 4.23	Tampilan Publishing Game	74
Gambar 4.24	Pesan Kesalahan Penulisan.....	75
Gambar 4.25	Contoh Pengujian dengan Black Box Testing.....	81
Gambar 4.26	Tampilan Intro	83
Gambar 4.27	Menu Utama	83
Gambar 4.28	Tampilan Input Nama Pemain.....	84
Gambar 4.29	Tampilan Menu Peraturan	84
Gambar 4.30	Tampilan Harta	85
Gambar 4.31	Tampilan Level 1	86
Gambar 4.32	Menu Pause	86
Gambar 4.33	Menu Option.....	87
Gambar 4.34	Menu Credit.....	87
Gambar 4.35	Tampilan Berhasil	88

Gambar 4.36 Tampilan Gagal 88

Gambar 4.37 Tampilan Menu Quit 89



INTISARI

Perkembangan game yang semakin pesat membuat penulis berfikir keras untuk membuat game yang menarik dan mudah dimainkan oleh *user*. Dari perkembangan game yang sudah ada, terkadang masih ada game yang susah dimainkan dan tidak menarik meskipun sudah menggunakan grafis yang bagus.

Multimedia adalah sarana pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan beberapa media seperti text, grafik, audio, dan gambar bergerak (animasi dan video). Dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan user melakukan navigasi, berinteraksi, membuat dan berkomunikasi.

Penulis mencoba membuat game yang sederhana namun menarik dan mudah untuk dimainkan. Game Harta Tersembunyi ini diharapkan dapat membantu *user* dalam meningkatkan ketelitian dan sebagai sarana pembelajaran yang *edukatif*.

Kata-kunci : *Game, multimedia, edukatif.*



ABSTRACT

The development of games that are rapidly making authors thinking hard to make the games interesting and playable easily by the user. From the development of an existing game, sometimes there is still a difficult game played and not interesting though was using the graphics are good.

Multimedia computer utilization is a means to create and combine multiple media such as text, graphics, audio, and motion pictures (animation and video). By combining links and tool that lets the user navigate, interact, create and communicate.

The author tries to make the game interesting, but sedrhana and easy to play. Hidden Treasures Game is expected to assist the user in improving accuracy and as a means of learning that is educational.

Keywords: *Gaming, multimedia, educational.*

