

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN SI ARGO”
BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Aji Gunadi

09.11.3274

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN SI ARGO”

BERBASIS FLASH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aji Gunadi

09.11.3274

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Pembuatan Game “Petualangan Si Argo”
Berbasis Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Gunadi

09.11.3274

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Pembuatan Game “Petualangan Si Argo”

Berbasis Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Gunadi

09.11.3274

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

pada tanggal 16 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

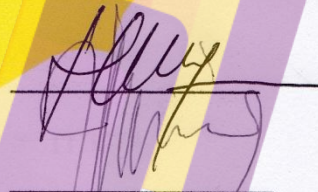
Nama Penguji

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Dony Ariyus, M.Kom
NIK.190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 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 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.

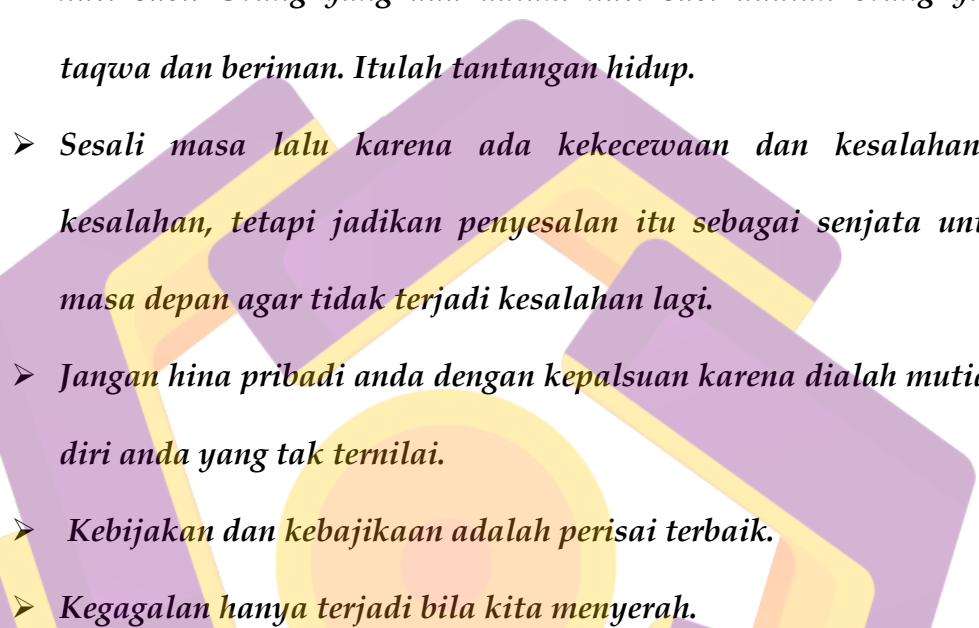
Yogyakarta, Februari 2013



Aji Gunadi

09.11.3274

MOTTO

- 
- *Hati suci selalu benar, tetapi gejolak hati selalu mengubah hasrat hati suci. Orang yang ada dalam hati suci adalah orang yang taqwa dan beriman. Itulah tantangan hidup.*
 - *Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan - kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.*
 - *Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai.*
 - *Kebijakan dan kebijaksanaan adalah perisai terbaik.*
 - *Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan:

- Kepada Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Buat kedua orang tua tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya yang begitu tulus.
- Buat mbak kakung dan mbah putri semuanya atas doa dan nasehatnya.
- Buat Lutfiatun terimakasih dukungan serta semangatnya.
- Buat teman teman seperjuangan khususnya 09-S1TI-10 kita berjuang bersama.
- Buat teman-teman kontrakan Ari, marimin, kunto, yogi, yuli, fian, dan ferici terimakasih bukunya, kalian luar biasa.
- Buat STMIK AMIKOM, terima kasih sudah memberikan banyak ilmu.
- Buat semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebut satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberi karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis Dan Pembuatan Game Petualangan Si Argo Berbasis Flash” dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Pada kedua orang tua penulis yang telah memberikan segala dukungan yang dibutuhkan penulis serta tak pernah lelah meberikan doa yang tulus.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Namun dengan segala kerendahan hati, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Maka dari itu penulis mohon kesediannya untuk memberikan kritik dan saran yang membangun.

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

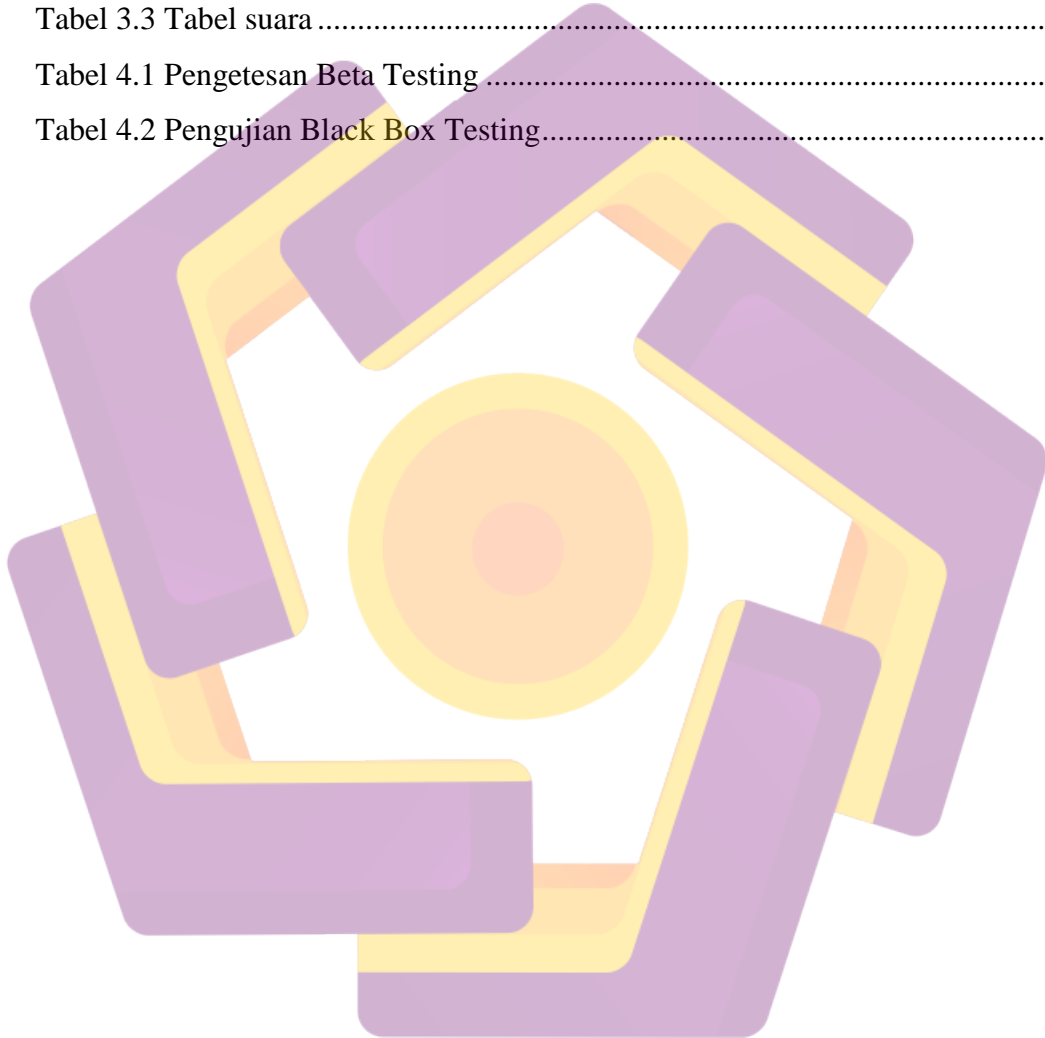
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Game.....	7
2.2 Jenis-Jenis Game	7
2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	9
2.3.2 Design	10
2.3.2.2 Flowchart	13
2.3.2.3 Struktur Navigasi	14
2.3.2.4 Perancangan Grafik.....	18
2.3.3 Material Collecting	20

2.3.4 Assembly	20
2.3.5 Testing	21
2.3.6 Distribusi.....	21
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.4.1 Adobe Flash CS3	22
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Analisis Sistem	25
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	25
3.1.1.1 Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	26
3.1.1.2 Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	26
3.1.1.3 Analisis Kesempatan (<i>Opportunity</i>).....	26
3.1.1.4 Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	26
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.1.2.1 Analisi Kebutuhan Fungsional.....	27
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan non-Fungsional.....	28
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	30
3.1.3.1 Analisis Kelayakan Teknik	30
3.1.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Oprasional	31
3.1.3.4 Analisis Kelayakan Strategik	31
3.2 Konsep.....	32
3.3 Perancangan.....	33
3.3.1 Perancangan Flowchart.....	33
3.3.2 Perancangan Storyboard	34
3.3.3 Perancangan Struktur Navigasi.....	37
3.3.4 Perancangan Grafik.....	38
3.3.4.1 Perancangan Grafik Intro	38
3.3.4.2 Perancangan Grafik Menu Utama.....	39
3.3.4.3 Perancangan grafik level 1	40
3.3.4.2 Perancangan Grafik level complete	41

3.3.4.4 Perancangan Grafik game over	42
3.3.4.5 Perancangan grafik help	43
3.3.4.6 Perancangan grafik Exit	44
3.3.5 Material Collecting	45
3.3.5.1 Karakter Simbol yang di gunakan	45
3.3.5.2 Suara Yang Digunakan	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi sistem	47
4.1.1 Persiapan Aset-aset	48
4.1.2 Pembuatan Button	49
4.1.3 Pembuatan Movie Clip (Animasi)	51
4.1.4 Import Sound	53
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Pembahasan Menu Utama	54
4.2.2 Pembahasan Level 1	57
4.2.3 Pembahasan Ending Level	82
4.2.4 Pembahasan game over	84
4.2.5 Pembahasan Help	86
4.2.6 Pembahasan Exit	87
4.3 Pembuatan File .exe	88
4.4 Pengujian	89
4.4.1 Beta Testing	90
4.4.2 Black Box Testing	91
4.5 Distribusi	93
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Storyboard.....	11
Tabel 2.2 Tabel Flowchart	13
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	34
Tabel 3.2 Tabel Simbol.....	45
Tabel 3.3 Tabel suara	46
Tabel 4.1 Pengetesan Beta Testing	90
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan multimedia	9
Gambar 2.2 Struktur navigasi linear navigation model	15
Gambar 2.3 Struktur navigasi hierarchical model.....	16
Gambar. 2.4 Struktur navigasi spoke hub model	17
Gambar 2.5 Struktur navigasi full web model	18
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS3	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3	24
Gambar 3.1 Flowcart Sistem Permainan.....	33
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Permainan	37
Gambar 3.3 Rancangan Grafik Intro	38
Gambar 3.4 Rancangan Grafik Menu Utama.....	39
Gambar 3.5 Rancangan Grafik level 1	40
Gambar 3.6 Rancangan Grafik Level complete	41
Gambar 3.7 Rancangan Grafik game over	42
Gambar 3.8 Rancangan Grafik Help	43
Gambar 3.9 Rancangan Grafik Exit	44
Gambar 4.1 Karakter dalam game	48
Gambar 4.2 background dalam game.....	49
Gambar 4.3 Panel Properti pada Adobr Flash CS3	50
Gambar 4.4 Jendela convert to symbol	50
Gambar 4.5 Tampilan common libraries	51
Gambar 4.6 Tampilan create motion tween	52
Gambar 4.7 Jendela sound properties	53
Gambar 4.8 Menu Utama Petualangan Si Argo.....	54
Gambar 4.9 Level 1 pada game Petualangan si argo	57
Gambar 4.10 level ending	82
Gambar 4.11 Tampilan Game Over	84
Gambar 4.12 Tampilan Pada Help	86
Gambar 4.13 Tampilan pada frame Exit	87

Gambar 4.14 Jendela publish setting 89



INTISARI

Game merupakan salah satu program hiburan yang banyak diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Salah satu jenis game yang populer yaitu Petualangan. Game jenis ini merupakan game yang sebagian besar permainannya menggunakan kejelian dan kewaspadaan untuk menaklukkan rintangan rintangan.

Game **“Petualangan Si Argo”** ini merupakan game perjalanan si argo untuk mencari harta karun dan di setiap jalan nya si argo menemui banyak rintangan dan si argo juga harus mengambil poin poin yang tersedia secara acak untuk menambah skor permainannya. Dan di setiap levelnya akan tersedia rintangan yang berbeda dan tentunya akan lebih sulit di tiap kenaikan levelnya.

Tujuan dari Game ini adalah mengasah kejelian dan kewaspadaan pengguna. Tahap-tahap penelitian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengembangan multimedia. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3.

Kata Kunci : game, flash, side scrolling

ABSTRACT

Game is one of the many popular entertainment program by all groups, ranging from children to adults. The development is so rapid game with a variety of types. One popular type of game is Adventure. This type of game is a game that most of the game using the foresight and vigilance to conquer obstacles obstacles.

Game "Petualangan Si Argo" is a game the trip meter to search for treasure in every way and his encounter many obstacles the meter and the meter have to take points at random points available to add the score of the game. And at each level will be available different obstacles and certainly will be more difficult at each level increases.

The goal of this game is to hone foresight and vigilance users. The stages in the research conducted using multimedia development. The software used is Adobe Flash CS3.

Keywords: *game, flash, side scrolling*

