

**PEMBUATAN GAME FUN BIKE RACING MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH CS3**

Skripsi

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



disusun oleh
Ginanjari Wiji Saputra
06.12.1699

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Fun Bike Racing Menggunakan
Adobe Flash CS3**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginanjari Wiji Saputra

06.12.1699

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 November 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fata, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Fun Bike Racing Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ginanjar Wiji Saputra

06.12.1699

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ir. Abas Ali Pangera, M. Kom.
NIK. 190302008



Dr. Abidarin Rosidi, MMA.
NIK. 190302034



Hanif Al Fatta, M. Kom.
NIK. 190302096



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Desember 2011

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.

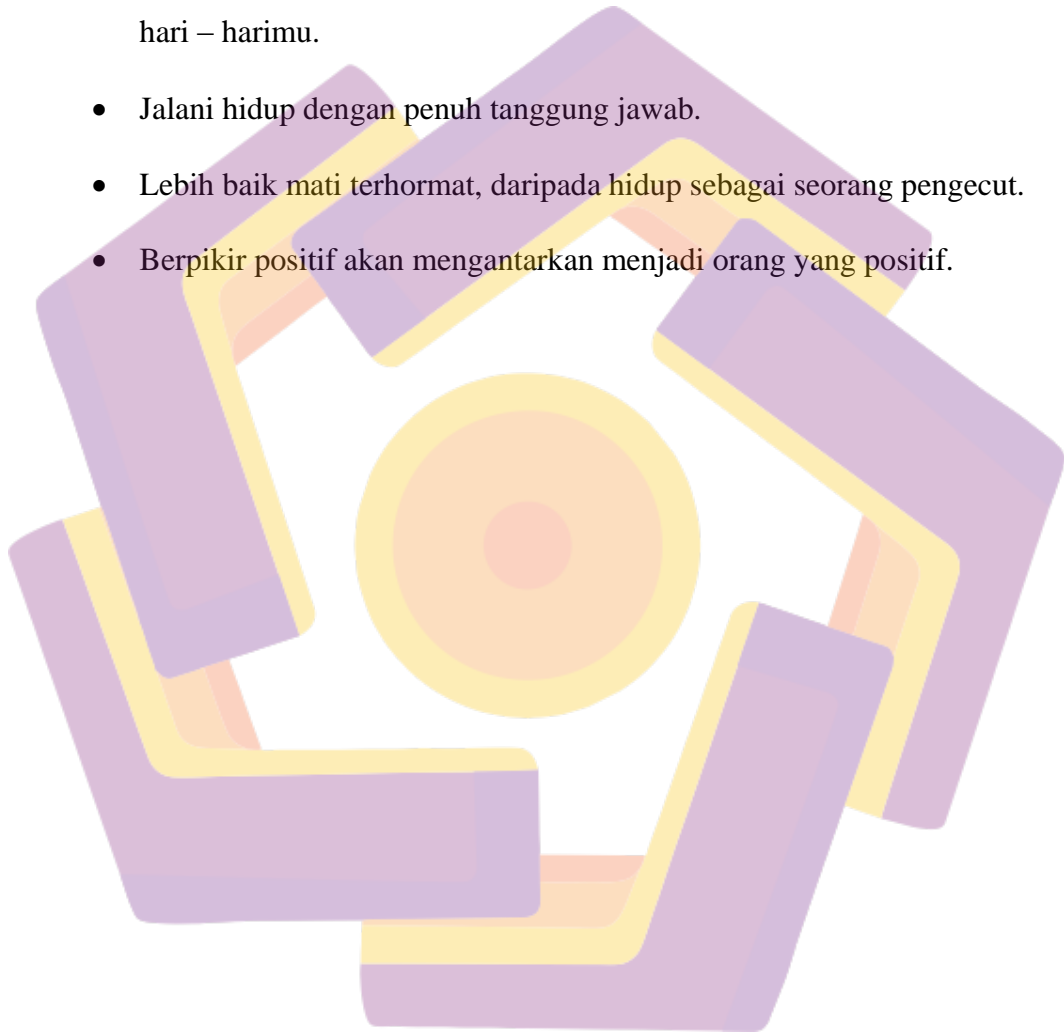
Yogyakarta, 1 Desember 2011

Ginjar Wiji Saputra

06.12.1699

MOTTO

- Hidup adalah tantangan bukan rintangan hadapilah walau seberat apapun hari – harimu.
- Jalani hidup dengan penuh tanggung jawab.
- Lebih baik mati terhormat, daripada hidup sebagai seorang pengecut.
- Berpikir positif akan mengantarkan menjadi orang yang positif.



PERSEMBAHAN

“Kupersembahkan karyaku ini kepada kedua orang tuaku yang selalu mendukungku, kakakku dan adikku tercinta.”

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terkira untuk:

- Allah SWT yang telah memberikan hidayah, bimbingan dan rizkinya yang tak terhingga.
- Belahan jiwaku Miranti Desiska Triani Putri yang luar biasa memberikan dukungan dan semangatnya, thanks my Cubby.
- Mbak Lina dan Mas Andri, terima kasih atas bimbingannya.
- Teman - teman seperjuangan SI-D 06 yang telah menemani sampai sekarang ini. Aku akan merindukan kalian.
- Teman – teman yang selalu memeriahkan malam - malamku, terima kasih buat Riyan, Ardi, Bayu, Danang, Yhonda, Ajie, Iwan, Heri, Arief, Lingga, Bayumi, Diki.
- Anak – anak alumni SMA GAMA.
- Serta semua teman – teman dan sahabat ku yang ada dijogja yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, terima kasih.
- Tidak ketinggalan My Green Sport yang telah setia mengantarku sampai sarjana, AB 2144 MU, ***“U’RE MY BEST FRIEND”***.
- JOGJAKARTA yang sudah membuat aku mengenal hidup, memberikan ilmu yang luar biasa, membukakan mataku untuk bekal pengalaman hidup. Terimakasih semuanya ☺.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini 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 Sistem Informasi 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 Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi 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 pengetahuan dan pengalamannya .
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

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

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

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 1 Desember 2011

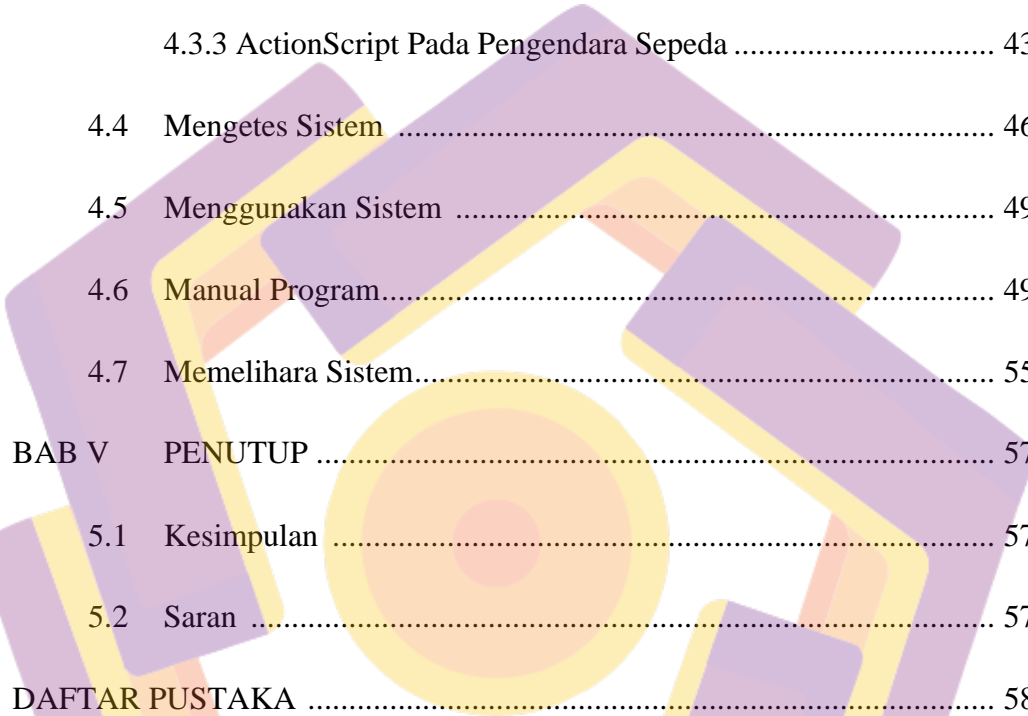
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	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	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6	Metode Penelitian	4
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II	LANDASAN TEORI	6
2.1	Definisi Game	6
2.2	Sejarah Perkembangan Game	7
2.3	Sejarah Game Flash.....	7
2.4	Tipe – Tipe Game	9
2.5	Langkah Pembuatan Game	11
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.6.1	Adobe Flash CS3	13
2.6.2	Action Script 2.0	14
2.6.3	Adobe Photoshop CS3	16
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	19
3.1	Analisis Sistem	19
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem	20
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	21
3.1.2.2	Kebutuhan NonFungsional.....	22
3.1.3	Analisis Kelayakan	24
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	24
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	24

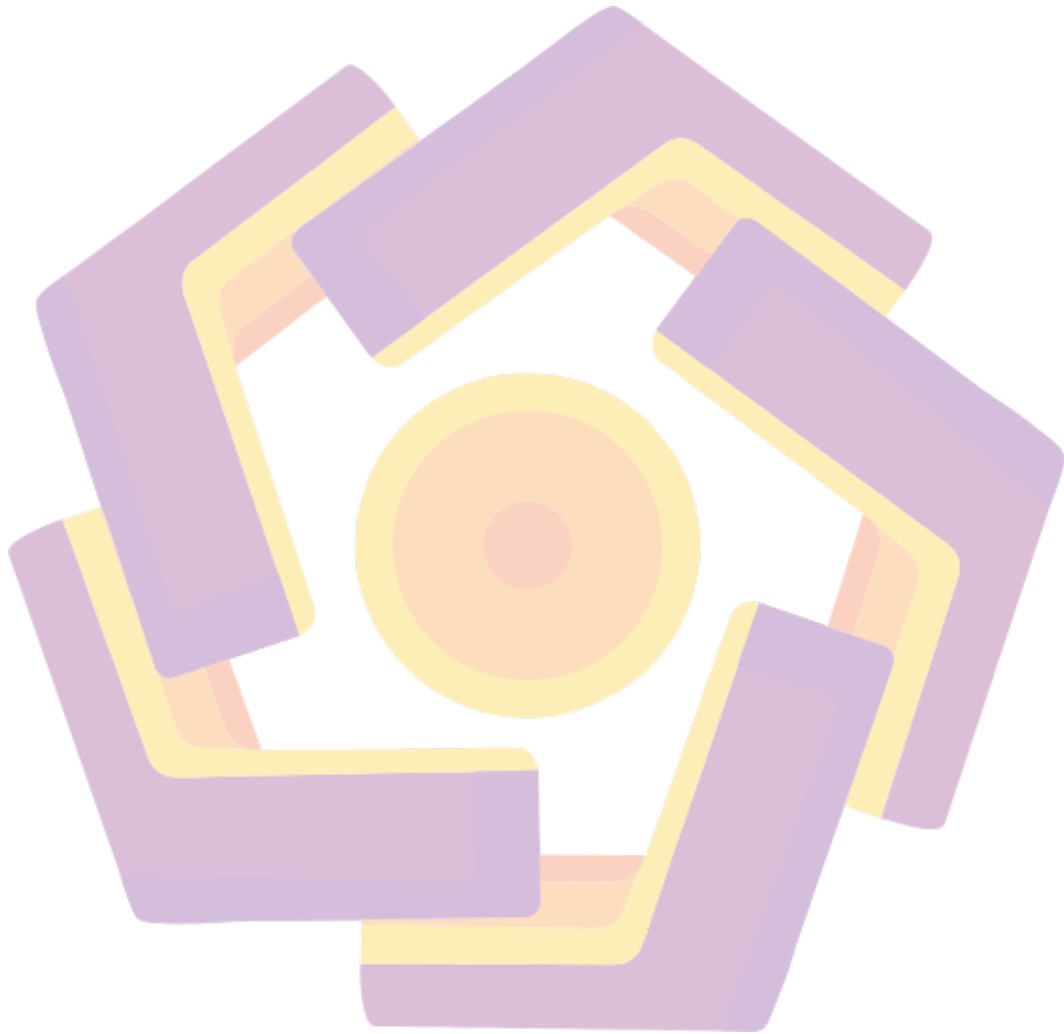
3.1.3.3 Analisis Kelayakan Operasional	24
3.2 Perancangan Game	25
3.2.1 Konsep Dasar	25
3.2.2 Menentukan Tools.....	25
3.2.3 Game Play	25
3.2.4 Gambar.....	27
3.3 Perancangan Antar Muka	27
3.3.1 Rancangan Antarmuka Menu Utama	28
3.3.2 Rancangan Antarmuka Menu Pemilihan Karakter.....	29
3.3.3 Rancangan Antarmuka Menu Preview Karakter.....	30
3.3.4 Rancangan Antarmuka Menu Setting	31
3.3.5 Rancangan Antarmuka Menu High Score.....	32
3.3.6 Rancangan Antarmuka Menu Instrugtion	33
3.3.7 Rancangan Antarmuka Game	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Memproduksi Sistem	35
4.1.1 Import Image	36
4.1.2 Import Suara	37
4.1.3 Membuat Tombol	37
4.1.4 Membuat Animasi	38
4.2 Membuat File .exe	39



4.2.1	Membuat File Autorun	39
4.3	Pembahasan	40
4.3.1	ActionScript Pada Masing-Masing Tombol.....	40
4.3.2	ActionScript Pada Waktu	43
4.3.3	ActionScript Pada Pengendara Sepeda	43
4.4	Mengetes Sistem	46
4.5	Menggunakan Sistem	49
4.6	Manual Program.....	49
4.7	Memelihara Sistem.....	55
BAB V	PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
	DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengetesan Beta Testing	47
Tabel 4.2	Pengetesan White Box Testing	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Adobe Flash CS3	14
Gambar 2.2	Panel Actions	15
Gambar 2.3	Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 3.1	Flowchart Game Fun Bike Racing	26
Gambar 3.2	Karakter Pengendara Sepeda.....	27
Gambar 3.3	Rancangan Antarmuka Menu Utama	28
Gambar 3.4	Rancangan Antarmuka Menu Pemilihan Karakter	29
Gambar 3.5	Rancangan Antarmuka Menu Preview Karakter	30
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Menu Setting.....	31
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Menu HighScore	32
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Menu Instruction.....	33
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Game	34
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Game Fun Bike Racing	35
Gambar 4.2	Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	36
Gambar 4.3	Import image to library	36

Gambar 4.4	Import suara to library	37
Gambar 4.5	Membuat tombol.....	38
Gambar 4.6	Animasi oval.....	38
Gambar 4.7	Membuat File Executable	39
Gambar 4.8	Halaman Intro	50
Gambar 4.9	Halaman Menu Utama	51
Gambar 4.10	Halaman Menu Pemilihan Biker	51
Gambar 4.11	Halaman Preview Karakter	52
Gambar 4.12	Halaman Level 1	53
Gambar 4.13	Halaman Level 2.....	53
Gambar 4.14	Halaman Menu High Score.....	54
Gambar 4.15	Halaman Menu Instruction.....	54
Gambar 4.16	Halaman Main Setting	55

INTISARI

Saat ini komputer telah dilengkapi dengan alat multimedia, yang menunjukkan penambahan fungsi sebagai media penghibur para pengguna komputer agar tidak merasa jenuh di depan komputer. PC Game atau permainan yang menggunakan media komputer adalah sebuah aplikasi hiburan dalam komputer yang menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi kejenuhan pengguna komputer dan merupakan hiburan bagi yang memainkannya.

Game Fun Bike Racing merupakan game bergenere racing dengan tingkat kesulitan dan rintangan yang berbeda pada setiap levelnya. Pemain akan mengendalikan sebuah sepeda dengan pandangan back - view (sudut pandang dari belakang). Jika sepeda bertabrakan dengan tepi jalan, maka kecepatan sepeda akan berkurang drastis. Selain itu, waktu permainan dan skor akan berkurang. Parameter skor yang dihitung adalah waktu yang diperlukan oleh pemain untuk mencapai jarak yang ditentukan sebelumnya dan koin bintang yang di dapatkan. Semakin cepat pemain berkendara dan melalui jarak yang ditentukan, semakin tinggi/ besar skor yang di dapatkan di akhir permainan.

Untuk membangun game ini, digunakan Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3. Game Bike Racing Fun menggunakan Action Script 2.0 sebagai Script pendukung.

Kata Kunci: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Action Script 2.0.

ABSTRACT

Currently, computers have been equipped with multimedia tools, which show additional function as a medium of entertainment for computer users do not feel saturated at the computer. PC games or games that use computer media is an entertainment applications in the computer that was one alternative to reduce the saturation of computer users and is entertainment for the play it.

Fun Bike Racing Game is a racing genere game with the level of difficulty and different obstacles in each level. Players will control a bicycle with views back - view (angle of view from the rear). If the bicycle collide with the object - a foreign object out of the path, bicycle speed is greatly reduced. In addition, the game time will be reduced.

The parameters are calculated score is the time required by players to reaches a predetermined distance. The faster players and driving through a defined distance, the higher / get a big score at the end game. To build this game, used Adobe Flash CS3 and support software such as Adobe Photoshop CS3 and. Bike Racing Fun Game using Action Script 2.0 as the script support.

Keywords: *Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Action Script 2.0.*