

**PEMROGRAMAN GAME “ FLASH SHOOTING ”  
DENGAN ACTIONSCRIPT FLASH**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada  
Jurusan Sistem Informasi**



**Disusun Oleh :**

**Ade Yuda Prasetya  
06.12.1520**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMROGRAMAN GAME “ FLASH SHOOTING ”  
DENGAN ACTIONSCRIPT FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ade Yuda Prasetya**

**06.12.1520**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 31 Oktober 2011

**Dosen Pembimbing,**



**Harif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pemrograman Game “ Flash Shooting ” Dengan Actionscript Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ade Yuda Prasetya**

**06.12.1520**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 29 November 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Abidarin Rosidi, Dr, M.Ma.**

**NIK. 19030234**

**Amir Fatah Sofyan, ST., M.KOM**

**NIK. 190302047**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 29 November 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, 30 November 2011

Ade Yuda Prasetya

06.12.1520

## MOTTO

*“Janganlah mencari Tuhan karena anda membutuhkan jawaban. Carilah Tuhan karena anda tahu bahwa Dia lah jawaban yang anda butuhkan.”*

*“Senyum mampu menyelesaikan banyak masalah, dan diam mampu membuat kita terhindar dari banyak masalah.”*

*“Hanya karena kamu mendengar apa yg dilakukan seseorang, tak berarti kamu bisa menghakiminya. Kamu tak tahu apa yg telah dilaluinya.”*

*“Kegagalan adalah peluang untuk hal yang lebih baik. Kegagalan adalah batu loncatan untuk pengalaman yang berharga. Suatu hari nanti Anda akan bersyukur untuk beberapa kegagalan yang anda alami. Percayalah, ketika satu pintu tertutup untuk anda, sebenarnya pintu yang lain selalu terbuka”*

*“Kesedihan adalah ibarat terdampar di gurun pasir. Hal terbaik adalah berusaha keluar dari gurun pasir tersebut.”*

*“Sebenarnya sangatlah mudah menjadi Bahagia. Kebahagiaan akan datang saat kita memaafkan diri kita sendiri, memaafkan orang lain, dan hidup dengan penuh rasa syukur. Tidak pernah ada orang egois dan tidak tahu berterima kasih mampu merasakan bahagia, apalagi membuat orang lain bahagia. Hidup ini memberi, bukan meminta.”*

*“Orang Bijak adalah orang yang menyimpan kebijakannya untuk dirinya sendiri.”*

*“Dalam hidup, anda tak akan selalu mendapatkan apa yang paling anda inginkan, terkadang anda hanya mendapat pelajaran yang sebenarnya lebih anda butuhkan.”*

## PERSEMBAHAN

“ Kupersembahkan karyaku ini kepada Motivator dan Navigatorku,  
Bapak, Ibu dan kakak saya.”

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang tak terkira untuk:

- ALLAH S.W.T atas segala nikmat dan kasih sayang-Nya, penulis begitu dilimpahi oleh berkat dan kemudahan dalam menuntut ilmu.
- Sahabatku Wahyu, Margono, Teguh, dan Bayu, terima kasih untuk kebersamaannya dan saling memotivasi dan menguatkan selama kita kuliah sampai pendadaran. Sukses selalu untukmu.
- Buat sepupu sepupuku Calvin, makasih atas doa dan suportnya.
- Teman-teman seperjuanganku sukses selalu untuk kalian. Kebersamaan kita tak akan terganti, semoga kita bisa bertemu kembali dengan meraih sukses dalam gengaman.
- Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu disini.
- Pembaca skripsi yang budiman.

Penulis

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, 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. 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. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberi rahmat dan anugerah-Nya.

Yogyakarta, 29 November 2011

Penulis





## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I    PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	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 .....	5
1.6.1 Obyek Penelitian .....	5
1.6.2 Data Yang Diperlukan .....	5
1.6.3 Langkah Penelitian .....	6
1.7    Metode Penulisan .....	6
BAB II    LANDASAN TEORI .....	8
2.1    Tinjauan Pustaka .....	8
2.2    Landasan Teori .....	9
2.2.1 Batasan Pemrograman Game .....	9
2.2.2 Metodologi Pengembangan Game .....	11
2.2.3 Pengenalan Macromedia Flash MX .....	12

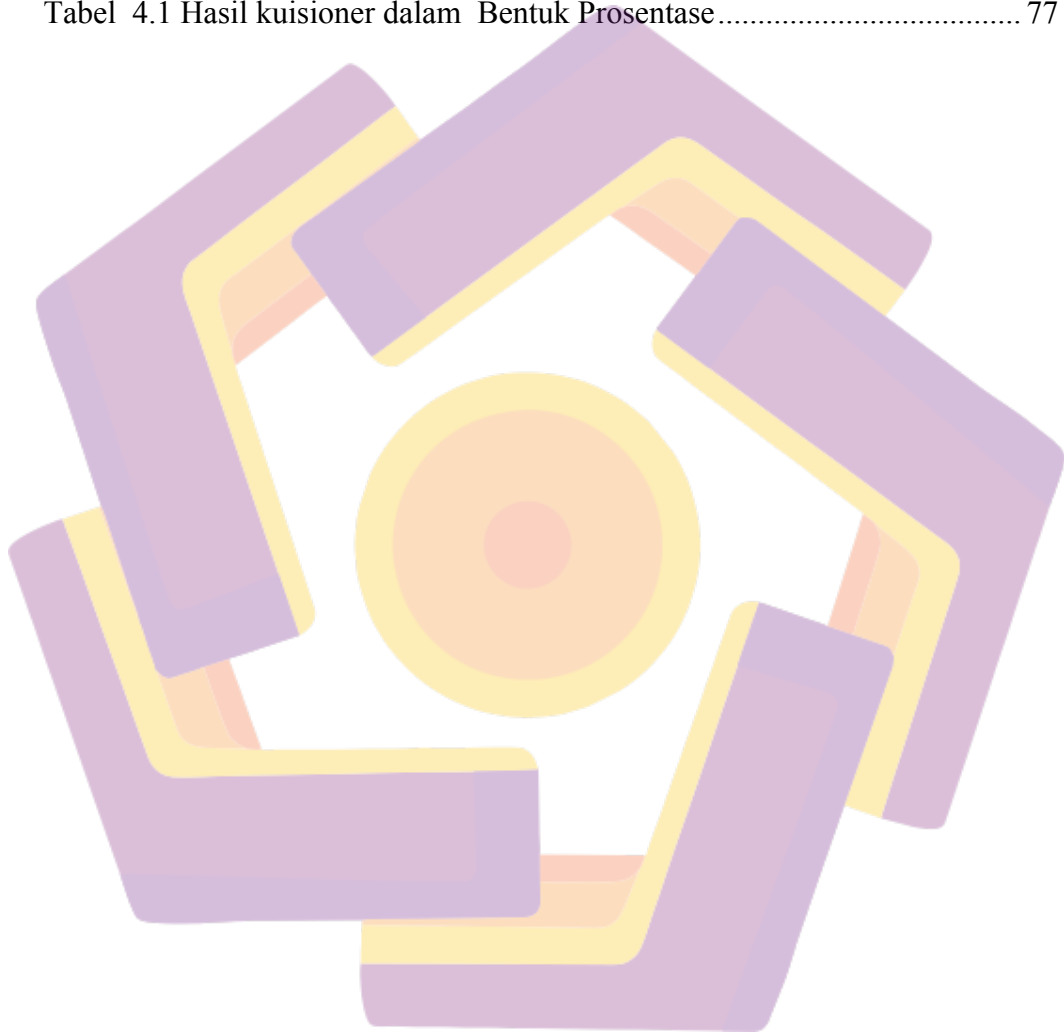
2.2.4 Konsep Dasar Animasi Dengan Macromedia Flash MX	18
2.2.4.1 Movie	18
2.2.4.2 Objek	18
2.2.4.3 Animasi	21
2.2.4.4 Sound (Suara)	22
2.2.4.5 Teks	23
2.2.5 Pengenalan Actionscript	24
2.2.5.1 Fungsi Actionscript	25
2.2.5.2 Object dan Class	26
2.2.5.3 Method and Properties	27
2.2.6 Swish	28
2.2.7 Adobe Photoshop	28
2.2.8 ASP (Active Server Pages)	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	<b>32</b>
3.1 Analisis Strength, Weakness, Opportunity, Threat	32
3.1.1 Analisis Kekuatan (Strength)	32
3.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	32
3.1.3 Analisis Peluang (Opportunity)	32
3.1.4 Analisis Ancaman (Threat)	33
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	35
3.2.2.1 Kebutuhan Software	35
3.2.2.2 Kebutuhan Hardware	35
3.2.2.3 Kebutuhan Brainware	36
3.3 Analisis Kelayakan Sistem	37
3.3.1 Kelayakan Teknis	37
3.3.2 Kelayakan Operasional	37
3.4 Ide Cerita	38
3.5 Story Board	39
3.6 Desain User Interface	40

3.6.1	Desain Menu Program .....	40
3.6.2	Desain Menu Play Game .....	40
3.6.3	Desain Menu Option .....	41
3.6.4	Desain Menu Highscore .....	42
3.6.5	Desain Menu Help .....	42
3.6.6	Desain Tampilan Game Flash Shooting .....	43
3.7	Flowchart .....	44
3.8	Perancangan Basis data .....	46
3.8.1	Tabel Highscore .....	46
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>48</b>
4.1	Pembuatan Game .....	48
4.1.1	Pembuatan Background .....	48
4.1.2	Pembuatan Suara .....	49
4.2	Implementasi Sistem .....	51
4.2.1	Menerapkan Rencana Implementasi .....	51
4.2.2	Kegiatan Implementasi .....	51
4.2.3	Pelaksanaan Implementasi Program .....	52
4.3	Pembahasan Program .....	55
4.3.1	Pembuatan Script Game Awal .....	55
4.3.2	Untuk Menampilkan Movie Gun1 .....	56
4.3.3	Pembuatan Script Movie Monsterkill .....	57
4.3.4	Pembuatan Script Saat Target Tertembak .....	58
4.3.5	Pembuatan Script Untuk Movie Target .....	59
4.3.6	Pembuatan Script Untuk Movie Flashbang .....	60
4.3.7	Pembuatan script Untuk Kesehatan .....	60
4.3.8	Pembuatan Script Untuk Perbesaran .....	61
4.3.9	Pembuatan Script Untuk Movie Sight .....	62
4.3.10	Pembuatan Script Game Over .....	63
4.3.11	Pembuatan Script Untuk Tombol “r” .....	63
4.3.12	Pembuatan Script Untuk Tombol “q” .....	64
4.3.13	Pembuatan Script Untuk Tombol “e” .....	65

4.3.14	Pembuatan Script Untuk Tombol “2” .....	65
4.3.15	Pembuatan Script Untuk Tombol “1” .....	66
4.3.16	Pembuatan Script Untuk Tombol “f” .....	66
4.3.17	Pembuatan Script Untuk Pendapatan Bonus .....	67
4.3.18	Pembuatan Script Untuk Penilaian Score Akhir .....	68
4.3.19	Pembuatan Script Untuk Menyimpan Pada Database .....	68
4.3.20	Pembuatan Script Untuk Menampilkan Data .....	68
4.4	Tampilan Output Aplikasi .....	69
4.4.1	Tampilan Menu Utama .....	70
4.4.2	Tampilan Submenu Play Game .....	71
4.4.3	Tampilan Menu Option .....	72
4.4.4	Tampilan Menu Help .....	73
4.4.5	Tampilan Papan Permainan .....	74
4.4.6	Tampilan Menu Highscore .....	75
4.5	Ujicoba Game .....	76
4.5.1	Aspek Desain Game .....	76
4.5.2	Aspek Komunikasi Visual .....	76
4.6	Pengembangan Dan Pemeliharaan .....	78
4.6.1	Perangkat Keras (Hardware) .....	78
4.6.2	Perangkat Lunak (Software) .....	79
BAB V	PENUTUP .....	80
5.1	KESIMPULAN .....	80
5.2	SARAN .....	81
	DAFTAR PUSTAKA .....	82
	LAMPIRAN Kuisisioner .....	83
	LAMPIRAN Script Game .....	84

## DAFTAR TABEL

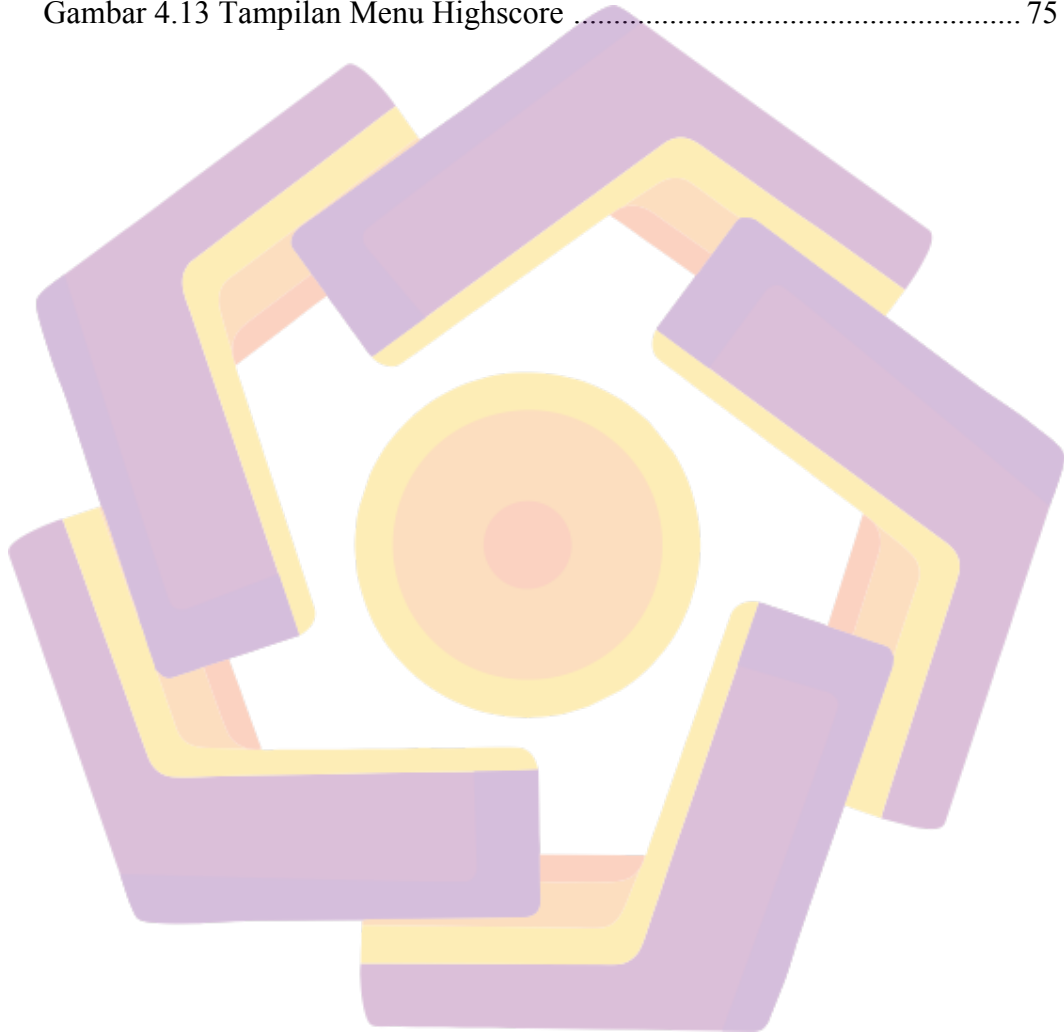
Tabel 3.1 Struktur Highscore .....	47
Tabel 4.1 Hasil kuisisioner dalam Bentuk Prosentase.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash .....	15
Gambar 2.2 Mekanisme pengiriman data antara Flash, ASP dan database di server .....	29
Gambar 2.3 Tampilan beberapa field dari database .....	31
Gambar 3.1 Story Board .....	39
Gambar 3.2 Menu Utama .....	40
Gambar 3.3 Menu Play Game .....	40
Gambar 3.4 Menu Option .....	41
Gambar 3.5 Menu High Score .....	42
Gambar 3.6 Menu Help .....	42
Gambar 3.7 Desain Tampilan game Flash Shooting .....	43
Gambar 3.8 Flowchart Program .....	45
Gambar 4.1 Background .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Tampilan Adobe Audition .....	50
Gambar 4.3 Script Game Awal .....	56
Gambar 4.4 Movie Gun1 .....	57
Gambar 4.5 Movie Monsterkill .....	58
Gambar 4.6 Script Target Tertembak .....	59
Gambar 4.7 Script Movie Sight .....	63
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama .....	70

Gambar 4.9 Tampilan Submenu Playgame .....	71
Gambar 4.10 Tampilan Menu Option .....	72
Gambar 4.11 Tampilan Menu Help .....	73
Gambar 4.12 Tampilan Papan Permainan .....	74
Gambar 4.13 Tampilan Menu Highscore .....	75



## INTISARI

Flash Shooting merupakan salah satu permainan yang hamper mirip dengan permain game counter strike. Cuma untuk permainan flash shooting hanya bersifat statik sedangkan game counter strike sudah dinamik serta 3D. Disamping fasilitas yang mudah, permainan ini juga gampang dimengerti dan dimainkan. Dengan membuat perangkat lunak dari permainan ini, ditambah tampilan visual maupun audio serta animasi yang menarik, niscaya orang akan lebih tertarik untuk memainkan permainan ini. Salah satu implementasi yang menarik disini adalah pembuatan dari game ini menggunakan software Macromedia Flash MX. Macromedia Flash MX adalah software yang dipakai luas oleh para professional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktifitas bagi pengguna internet. Software berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game, dan bahkan film.

Pembuatan aplikasi ini juga menggunakan script ASP (*Active Server Pages*) yang digunakan sebagai input dan output database, sehingga memudahkan dalam pengelolaan, baik penambahan, pengurangan maupun merubah data yang akan ditampilkan. agar dapat menghubungkan antara flash dan ASP perlu adanya software yang dapat menjalankan server pada computer local salah satunya adalah IIS (*Internet Information Server*)

**Kata Kunci :** Flash Shooting, Macromedia Flash MX, ASP, IIS



## ABSTRACT

*Flash Shooting is one game that almost similar to the game Counter Strike game. Just for flash game shooting only static while the game is counter strike is a dynamic and 3D. In addition to convenient facilities, this game is also easy to understand and play. By making the software from this game, plus a visual display and audio, and animation is interesting, people will undoubtedly be more interested to play this game. One implementation is interesting here is the creation of this game using Macromedia Flash MX software. Macromedia Flash MX is the software that is widely used by web professionals due to an amazing multimedia capabilities, a combination of graphics, animations, sound and interactivity for Internet users. Vector-based animation software that can be used to produce web animations, presentations, games, and even movies.*

*Making this application also uses ASP scripts (Active Server Pages) that are used as input and output database, so as facilitate the management, either addition, subtraction or change the data to be ditampilkan. agar can connect between the flash and ASP need for software that can run the server on the local computer one of which is IIS (Internet Information Server)*

**Keywords :** *Flash Shooting, Macromedia Flash MX, ASP, IIS*

