

**APLIKASI DAN PEMBUATAN GAME SUPER NINJA**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada Jurusan Teknik**

**Informatika**



**Disusun Oleh :**

**Very Prastyo**

**05.11.0971**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**APLIKASI DAN PEMBUATAN GAME SUPER NINJA**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada Jurusan Teknik**

**Informatika**



**Disusun Oleh :**

**Very Prastyo**

**05.11.0971**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pembuatan Game Super Ninja**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Very Prastyo**

**05.11.0971**

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 25 juli 2011

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Lutfhi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Pembuatan Game Super Ninja**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Very Prastyo**

**05.11.0971**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 23 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, S.T, M.T**  
**NIK. 190302035**

**Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

**Emha Taufiq Lutfhi, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Oktober 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, 12 Agustus 2011

Very Prastyo

05.11.0971

## MOTTO

- Sekarang Pemuda Besok Adalah Seorang Pemimpin
- Ing ngarso sun tulodho, ing madyo mangun karso, tutwuri handayani
- Dadio siro manungso sing ngerti marang tumindak olo lan bener
- Ojo rumongso biso nanging sing biso'o rumongso
- Dalam hidup ini bukan hanya tentang apa yang sudah kita dapatkan dan kita raih, tapi apa yang sudah kita berikan pada orang lain.

## PERSEMBAHAN

“ Kupersembahkan karyaku ini kepada ,

Ayahanda dan Ibunda tercinta dan *my little girl* (Mita&Tya).”

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada:

- Allah SWT atas segala limpahan karunia, nikmat dan kasih sayang-Nya, sujud syukurku hanya padamu ya Rabb.

Penulis juga mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Rasulullah SAW, atas segala petunjuk dan suri teladan yang engkau ajarkan dalam hidup ini.
- Dosen pembimbingku Bpk. Emha Taufiq Luthfi, ST, M.KOM yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.
- Dosen pengujiku Bpk. M. Rudiyanto Arief, M.T dan Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. Terima kasih atas segala petunjuknya.
- Mbak Lina, Mbak Nur, Mas ahlihi, terima kasih atas dukungannya.
- *My love* Menk-Ndut yang telah mendukung dan membantu lahir batin dalam penyelesaian skripsi ini. *you are all the best..*
- Mas Anggit, terima kasih atas kesabarannya dalam memberikan ilmu pada penulis.
- Sahabat-sahabatku, El-Caezar lux, Bektie Cool, Gobet Junkies dan masih banyak lagi yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, *I love u all,,,,,uye' man,,,,,!!*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak terdapat kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan ilmu yang dimiliki 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 Ir. Abas Ali Pangera, M.M selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.KOM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Bapak M. Rudiyanto Arief, M.T yang telah membagi pendapat, saran dan ilmunya.
5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan juga pengalamannya .



6. 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.

demikian penulis sampaikan, semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin Allahumma Amin.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 12 Agustus 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

## **BAB II DASAR TEORI**

2.1	Definisi Game .....	6
2.2	Sejarah Perkembangan Game.....	7
2.3	Tipe-Tipe Game .....	8
2.4	Metode Pengembangan Sistem.....	10
2.5	Perangkat Lunak atau Software yang Digunakan.....	12
2.5.1	Adobe Flash CS3.....	12
2.5.2	Action Script 3.0.....	13
2.5.3	Adobe Photoshop CS3.....	15
2.5.4	Adobe Audition 3.0.....	16

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1	Analisis Sistem .....	19
3.3.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	20
3.2	Analisis Perancangan Game.....	21
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.2.2	Analisis Kelayakan Teknologi.....	23
3.2.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	24
3.2.4	Analisis Kelayakan Operasional.....	24
3.3	Perancangan Game.....	24
3.3.1	Latar Belakang Cerita .....	24
3.3.2	Rincian Game .....	24
3.4	Flowchart Sistem Permainan.....	25
3.5	Perancangan Antarmuka.....	26

3.5.1	Antarmuka Menu Utama.....	27
3.5.2	Antarmuka Panduan Permainan.....	27
3.5.3	Antarmuka Pengaturan Permainan.....	28
3.5.4	Rancangan Antarmuka Permainan.....	29

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

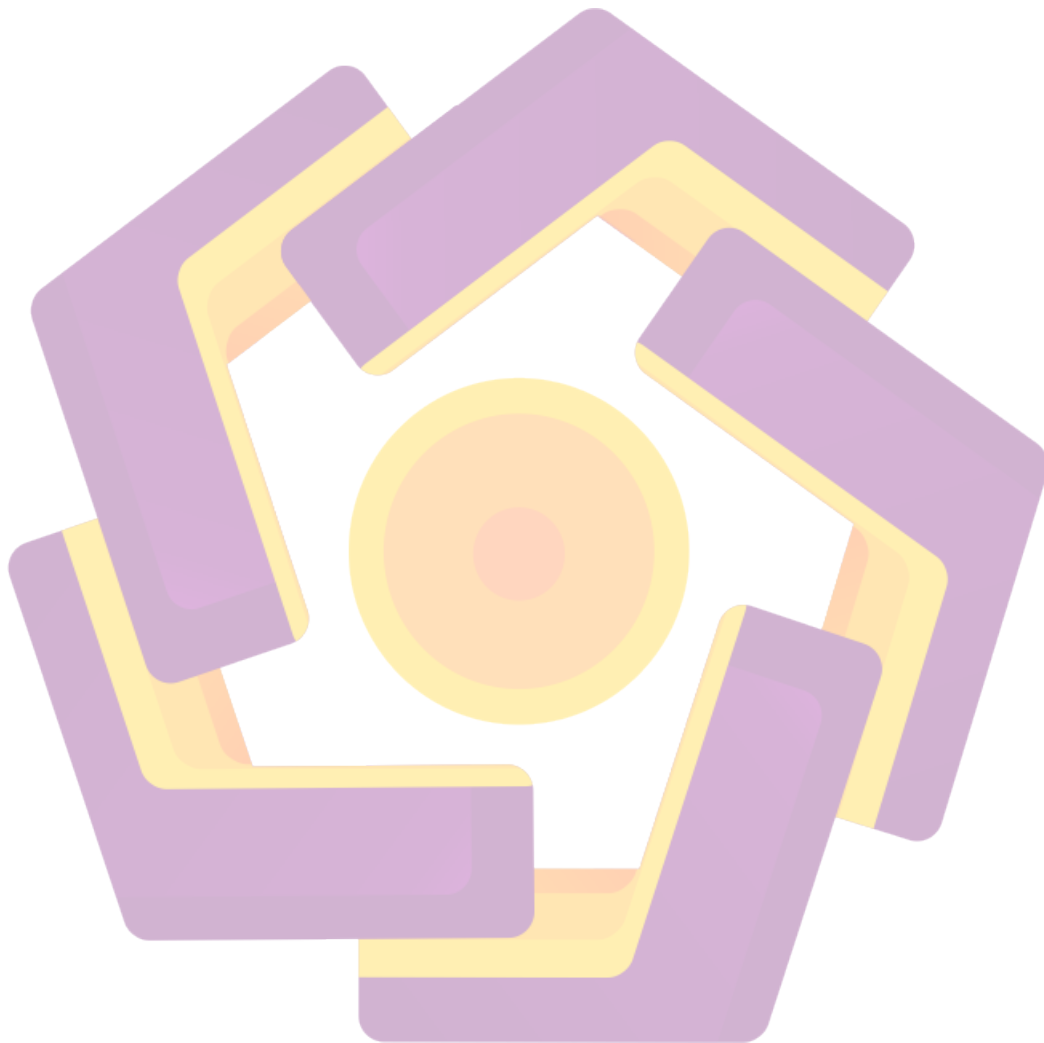
4.1	Implementasi Sistem.....	31
4.1.1	Memproduksi Sistem.....	31
4.1.2	Persiapan Aset-aset.....	32
4.1.3	Pembuatan Button.....	32
4.1.4	Pembuatan Animasi.....	35
4.2	Pembahasan.....	37
4.2.1	New Game.....	38
4.2.2	Main Level 1.....	38
4.2.3	Control Game.....	45
4.2.4	Pengecekan Skor.....	46
4.2.5	Main Level 2.....	46
4.2.6	Pengecekan Skor Level 2.....	49
4.2.7	Tampilan Akhir Level 2.....	49
4.3	Membuat File .exe .....	52
4.4	Uji Coba.....	53
4.4.1	Beta Testing.....	53
4.4.2	White Box Testing.....	54
4.5	Pemeliharaan.....	61

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan..... 63

5.2 Saran ..... 63

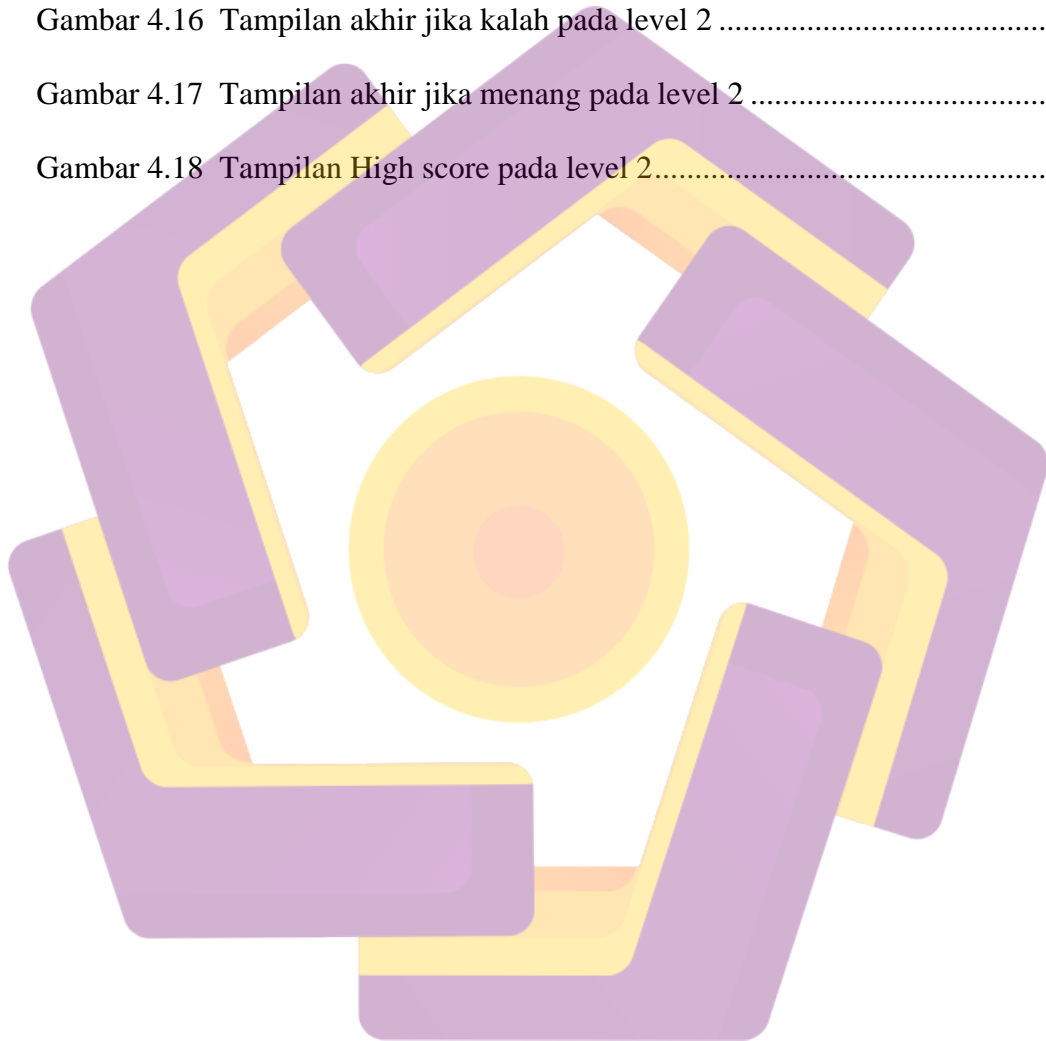
**DAFTAR PUSTAKA..... lxiv**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan adobe Flash CS3 .....	13
Gambar 2.2. Tampilan Panel Actions .....	14
Gambar 2.3. Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	16
Gambar 2.4. Tampilan Adobe Audition 3.0.....	18
Gambar 3.1 Flowchart Sistem Permainan.....	26
Gambar 3.2 Rancangan Antarmuka Menu Utama .....	27
Gambar 3.3 Rancangan Antarmuka Panduan Permainan .....	28
Gambar 3.4 Rancangan Antarmuka Pengaturan Permainan.....	29
Gambar 3.5 Rancangan Antarmuka Permainan level 1 .....	29
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Permainan level 2 .....	30
Gambar 4.1 Contoh gambar aset - aset .....	32
Gambar 4.2 Pembuatan Gradiens tool .....	33
Gambar 4.3 Library pada flash.....	36
Gambar 4.4 Membuat create motion tween .....	37
Gambar 4.5 Potongan flowchart Super Ninja pada Bab 3 .....	38
Gambar 4.6 Properti Skor Akhir .....	51
Gambar 4.7 Properti High Skor .....	52
Gambar 4.8 Tampilan Publish Setting .....	53
Gambar 4.9 Tampilan Awal Game dan Menu Utama.....	56
Gambar 4.10 Tampilan level 1.....	57
Gambar 4.11 Tampilan panduan permainan .....	57

Gambar 4.12 Tampilan pengaturan game .....	58
Gambar 4.13 Tampilan akhir jika kalah pada level 1 .....	58
Gambar 4.14 Tampilan akhir level 1 jika menang.....	59
Gambar 4.15 Tampilan level 2.....	59
Gambar 4.16 Tampilan akhir jika kalah pada level 2 .....	60
Gambar 4.17 Tampilan akhir jika menang pada level 2 .....	60
Gambar 4.18 Tampilan High score pada level 2.....	61



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetesan Beta testing.....	54
Tabel 4.2 Pengetesan White box testing .....	56





## INTISARI

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Bermain game sudah dapat dikatakan sebagai *life style* masyarakat dimasa kini. Dimulai dari usia anak - anak hingga orang dewasa pun menyukai video game. Itu semua dikarenakan bermain video game adalah hal yang menyenangkan

Adobe Flash CS3 merupakan sarana untuk merancang animasi, Flash juga memiliki sarana image editing program, kebanyakan dari sarana yang tersedia pada flash adalah untuk membuat gambar berbasis vector, format file yang dihasilkan flash berbasis vector, hal ini yang menyebabkan file animasi yang dibuat dengan flash berukuran lebih kecil karena dengan image vector pada masing - masing frame hanya menyimpan definisi lokasi titik dan garis obyek.

## ABSTRACT

The game is something that can be played by certain rules so that there are winners and there are losers, it is usually not serious in the context with the aim of refreshing. Playing games can already be said as a life style society of our times. Starting from the age of the child – children and adultst also likes video games. It's all due to play a video game is fun.

Adobe Flash CS3 is a tool for designing animations, Flash also has means of image editing programs, most of the tools available on the flash is to create vector based image, the resulting file format flash-based vector, which is why the animation files created with flash size smaller because the image vector on each frame is only storing the definition of the location of point and line objects.