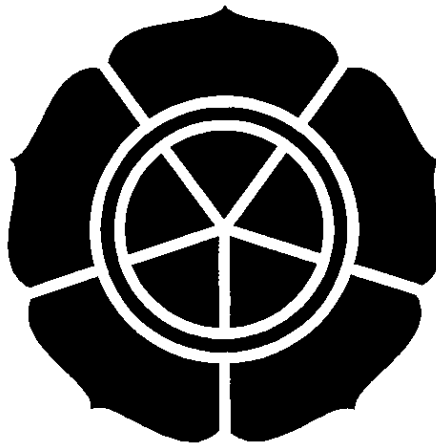


**GAME BERMAIN KATA SESUAI EJAAN YANG DISEMPURNAKAN  
KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Surya Nata Wijaya**

**10.21.0498**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

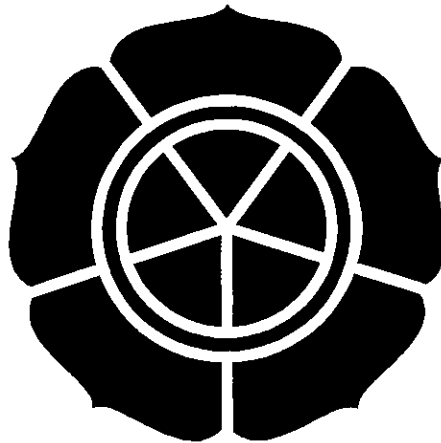
**GAME BERMAIN KATA SESUAI EJAAN YANG DISEMPURNAKAN  
KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA**

**Skripsi**

diajukan sebagai persyaratan kelulusan

Strata 1 jurusan Teknik Informatika

pada STMIK AMIKOM Yogyakarta



disusun oleh

**Surya Nata Wijaya**

**10.21.0498**

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

**2011**

**PERSETUJUAN**

**Game Bermain Kata Sesuai Ejaan Yang Disempurnakan Kamus Besar  
Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Surya Nata Wijaya**

**10.21.0498**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Juli 2011

**Dosen Pembimbing,**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302107**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Game Bermain Kata Sesuai Ejaan Yang Disempurnakan Kamus Besar  
Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Surya Nata Wijaya**

**10.21.0498**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudarvatno, MM**

**NIK. 190302029**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**

**NIK 190302063**

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng**

**NIK 190302107**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 15 Juli 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, 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.



## PERSEMBAHAN

Allah S.W.T yang telah memberikan ridho-nya kepada kami, sehingga karya ini dapat terselesaikan dan kepada kedua orangtuaku tercinta *Papa* dan *Mamaku* yang selalu mendo'akanku selalu, Tanpa kalian uya bukan apa-apa, keringatmu selalu mengiringi kehidupaku, do'amu selalu mengiringi setiap langkahku, makasi ma, pa, bimbingan yang selama ini engkau berikan kepada ku.

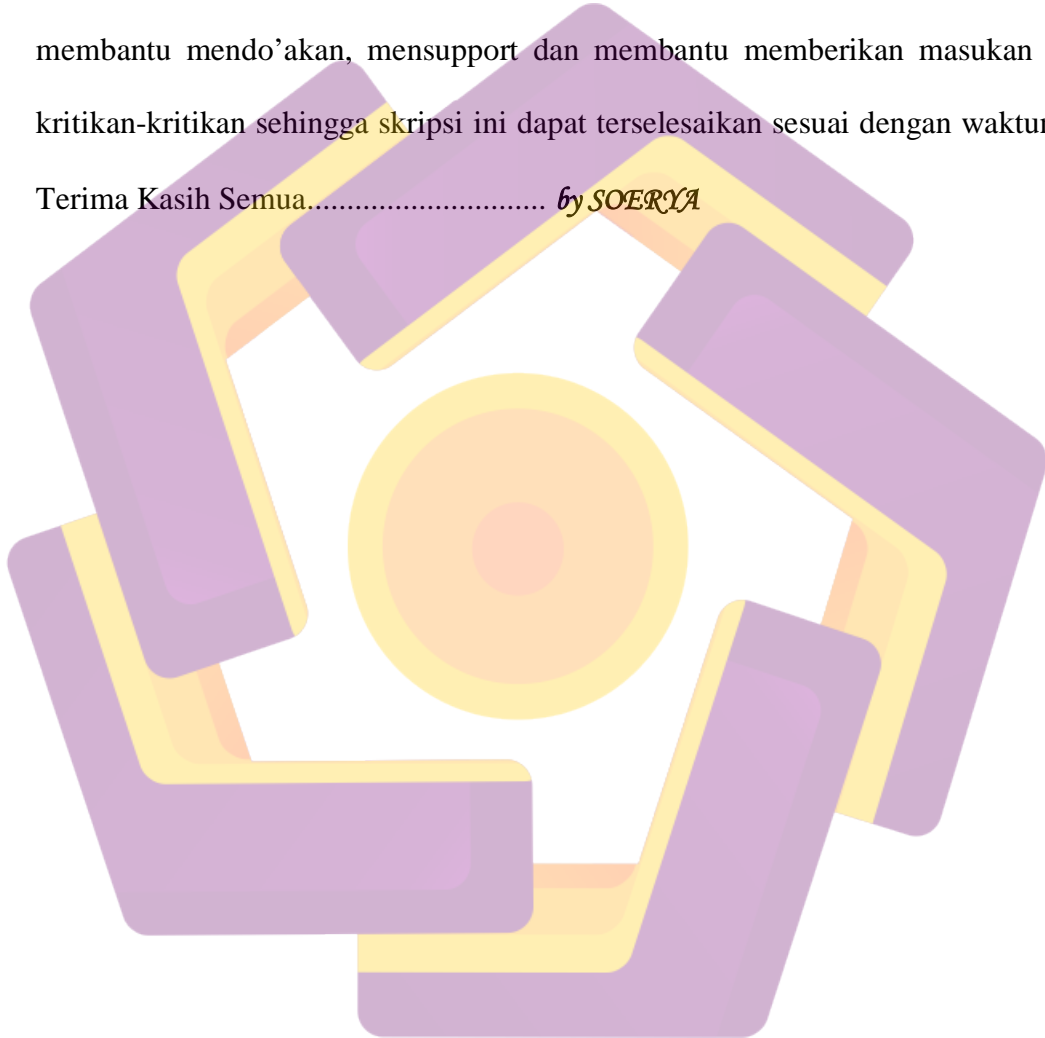
Buat seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan dorongan kepada ku, yang selalu bertanya kapan lulus?? Kapan wisuda?? Akhirnya pertanyaan itulah yang membuat ku selalu merasa terpacu untuk menyelesaikan skripsi ini. Kakandaku semua, *Darma Setiawan* dan kak *Desi, Nugroho Syahputra* dan kak *Lisa*, terima kasih ya mas atas semua nasehat-nasehat kalian. Keponakan ku semua, *Zahra, Andra, Azra, Ebay, dan Adit*.

*Temen-temen S1-II-Transfer'10* yang selalu memberikan support, *temen-temen Kontrakan SWADAYA* dan seluruh temen-temen yang ada di amikom termasuk semua Asisten Praktikum Multimedia, Komputer Grafis dan Multimedia Lanjut ataupun Perancangan Multimedia, thanks banget sudah mau memberikan saran-saran kepadaku. Dan buat orang yang paling aku sayangi *indar*, akhirnya mas nyusul sarjana juga sayang, makasih do'a dan supportnya ya.....

Dosen-dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta, dan buat dosen pembimbing *Bpk. Erik Hadi Saputra* yang telah memberikan saran-sarannya dalam penyusunan Skripsi ini, terima

kasih pak, buat dosen pengujiku *Bpk Bambang Sudaryatno dan Ibu Armadyah Amborowati*, Terima kasih pak, bu nilai yang engkau berikan kepadaku sangat maksimal dan very....very...Joss....

Akhir kata halaman persembahan ini di tujukan untuk semua yang telah membantu mendo'akan, mensupport dan membantu memberikan masukan dan kritikan-kritikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktunya.  
Terima Kasih Semua..... *by SOERYA*



# MOTTO

- ❖ *Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar. (Khalifah 'Umar bin Khatab)*
- ❖ *Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna. (Einstein)*
- ❖ *Pengetahuan tidaklah cukup; kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup; kita harus melakukannya. (Johann Wolfgang von Goethe)*
- ❖ *Semulia-mulia manusia ialah siapa yang mempunyai adab, merendahkan diri ketika berkedudukan tinggi, memaafkan ketika mampu membalas dan bersikap adil ketika kuat. (Khalifah Abdul Malik bin Marwan)*
- ❖ *Pepatah : "Jadilah seperti ilmu padi, kian berisi kian merunduk".*
- ❖ *Masalah bukan menjadi alasan kita untuk menghindarinya, namun dengan masalah kita menjadi lebih dewasa dan lebih terbuka menghadapi hidup ini.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul ***“Game Bermain Kata Sesuai Ejaan Yang Disempurnakan Kamus Besar Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia”***.

Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Seluruh Temen-temen yang ada di amikom dan diindonesia

Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun dan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 20 Juli 2011

Penyusun



## INTISARI

Sebuah media untuk pembelajaran anak-anak dengan bermain Game , yang didalamnya berisikan beberapa permainan-permainan yang bertujuan memberikan pengetahuan tambahan dan melatih dalam meningkatkan pengetahuan sesuai kata-kata yang disempurnakan kamus besar bahasa indonesia.

Menu yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain, Pembahasan, Game Pilih Kata, Game Eja Kata, Game Pilihan Ganda. Dengan adanya unsur multimedia yang ada pada media ini, diharapkan anak tersebut merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran dengan bermain game.

Game ini dibuat menggunakan *Adobe Director Mx 2004* dan *software-software* pendukung lain seperti, *Adobe Photoshop* untuk mengolah gambar-gambar yang digunakan sebagai background game, *Macromedia Flash MX 2004* untuk membuat animasi-animasi pada tombol navigasi dan kursor serta *Corel Draw X3* untuk membuat gambar yang digunakan sebagai isi dari game tersebut, *adobe audition* sebagai software yang nantinya digunakan sebagai narasi dari game tersebut, Keseluruhan file-file dari software pendukung tersebut digabungkan dan dikombinasikan di *Adobe Director Mx 2004* yang menjadi Software utama dalam pembuatan Game ini.

Kata Kunci : “Game edukasi, game main kata, pembelajaran anak-anak”

## **ABSTRACT**

*A medium for children's learning by playing games, in which contains several games which aims to provide additional knowledge and training in enhancing knowledge appropriate words of Indonesian dictionary enhanced.*

*The menus contained in this application, among others, discussion Games Choose words, words Spell Games, Game Multiple Choice. With the multimedia elements that exist on the media, it is hoped the child was not bored in the process of learning by playing games.*

*This game is created using Adobe Director MX 2004 and other supporting software such as Adobe Photoshop to process images that are used as game backgrounds, Macromedia Flash MX 2004 to create animations on the navigation buttons and the cursor as well as Corel Draw X3 to make pictures used as the content of the game, adobe audition as a software that will be used as a narrative of the game, the entire files of supporting software are combined and combined in Adobe Director MX 2004, which became a major software in the making of this game.*

**Keyword :** “Game education, game playing word, children’s learning”

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I .PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 <b>LATAR BELAKANG MASALAH</b> .....	<b>1</b>
1.2 <b>RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>3</b>
1.3 <b>BATASAN MASALAH</b> .....	<b>3</b>
1.4 <b>TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
1.4.1. <b>Internal</b> .....	<b>4</b>
1.4.2. <b>Eksternal</b> .....	<b>5</b>
1.5 <b>METODE PENGUMPULAN DATA</b> .....	<b>5</b>
1.5.1 <b>Observasi</b> .....	<b>5</b>

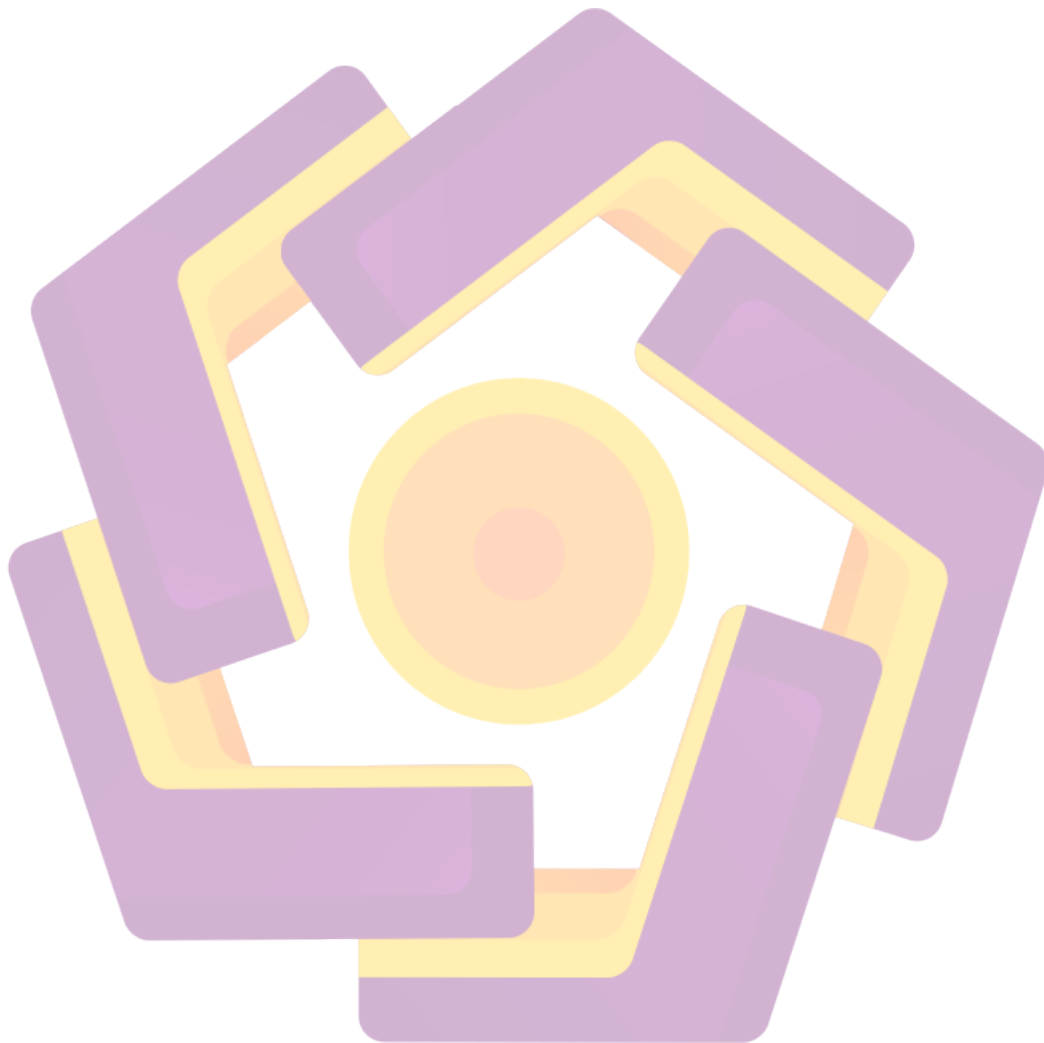
1.5.2	Kepustakaan.....	5
1.5.3	Dokumentasi.....	6
1.6	SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2	DASAR TEORI.....	9
2.2.1	Definisi Game.....	9
2.2.2	Sejarah Perkembangan Game.....	10
2.2.3	Jenis-jenis Game.....	12
2.2.4	Peranan Multimedia Dalam Pendidikan.....	13
2.2.5	Definisi Multimedia.....	15
2.2.6	Objek-objek Multimedia.....	16
2.2.7	Kategori Multimedia.....	18
2.2.8	Struktur Informasi Multimedia.....	20
2.2.9	Langkah-langkah Mengembangkan Multimedia.....	22
2.3	PENGENALAN PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	25
2.3.1	Macromedia Director MX 2004.....	25
2.3.2	Macromedia Flash MX 2004.....	26
2.3.3	Adobe Audition 2.0.....	27
2.3.4	Adobe Photoshop CS2.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>30</b>
3.1	ANALISIS SWOT.....	30

3.2	SOLUSI PERMASALAHAN .....	31
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	32
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	32
3.3.2	Kebutuhan NonFungsional .....	33
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	34
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	35
3.3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	35
3.4	ANALISIS KELAYAKAN SISTEM .....	36
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	38
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	39
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	40
3.4.4	Kelayakan Strategik.....	40
3.4.5	Kelayakan Ekonomi.....	41
3.4.5.1	Metode Periode Pengembalian (payback periode).....	43
3.4.5.2	Metode pengembalian investasi (Return on investment).....	45
3.4.5.3	Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value).....	46
3.5	PERANCANGAN SISTEM .....	47
3.5.1	Mendefinisikan Masalah.....	48
3.5.2	Merancang Konsep .....	49
3.5.3	Merancang Isi .....	49
3.5.4	Merancang Naskah .....	53
3.5.5	Merancang Grafik.....	55
3.6	RANCANGAN INTERFACE.....	56

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1 MEMPRODUKSI SISTEM .....	59
4.1.4.1 Membuat dan Mengimport Objek .....	69
4.1.4.2 Memasukan File Gambar, Suara, Video, Animasi Text dan Tombol.....	69
4.1.4.3 Menghubungkan Antar Halaman .....	70
4.2 TAHAP PENGINTEGRASIAN .....	71
4.2.1 Tampilan Loading.....	71
4.2.2 Tampilan Menu Utama.....	72
4.2.3 Game.....	74
4.2.3.1 Pembahasan Materi .....	75
4.2.3.2 Game Pilih Kata .....	76
4.2.3.3 Game Mencocokkan Kata .....	78
4.2.3.4 Game Eja Kata.....	80
4.2.3.5 Game Pilihan Ganda.....	83
4.2.3.6 Narasi.....	85
4.3 UJI COBA SISTEM .....	86
4.3.1 Pengetesan Umum .....	86
4.3.2 Melakukan Pengujian Pemakai ( Tabel Pengujian).....	87
4.3.3 Pengetesan Pemakai.....	90
4.4 MENGGUNAKAN SISTEM .....	92
4.5 MEMELIHARA SISTEM .....	92



<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>94</b>
5.1 KESIMPULAN .....	94
5.2 SARAN .....	95

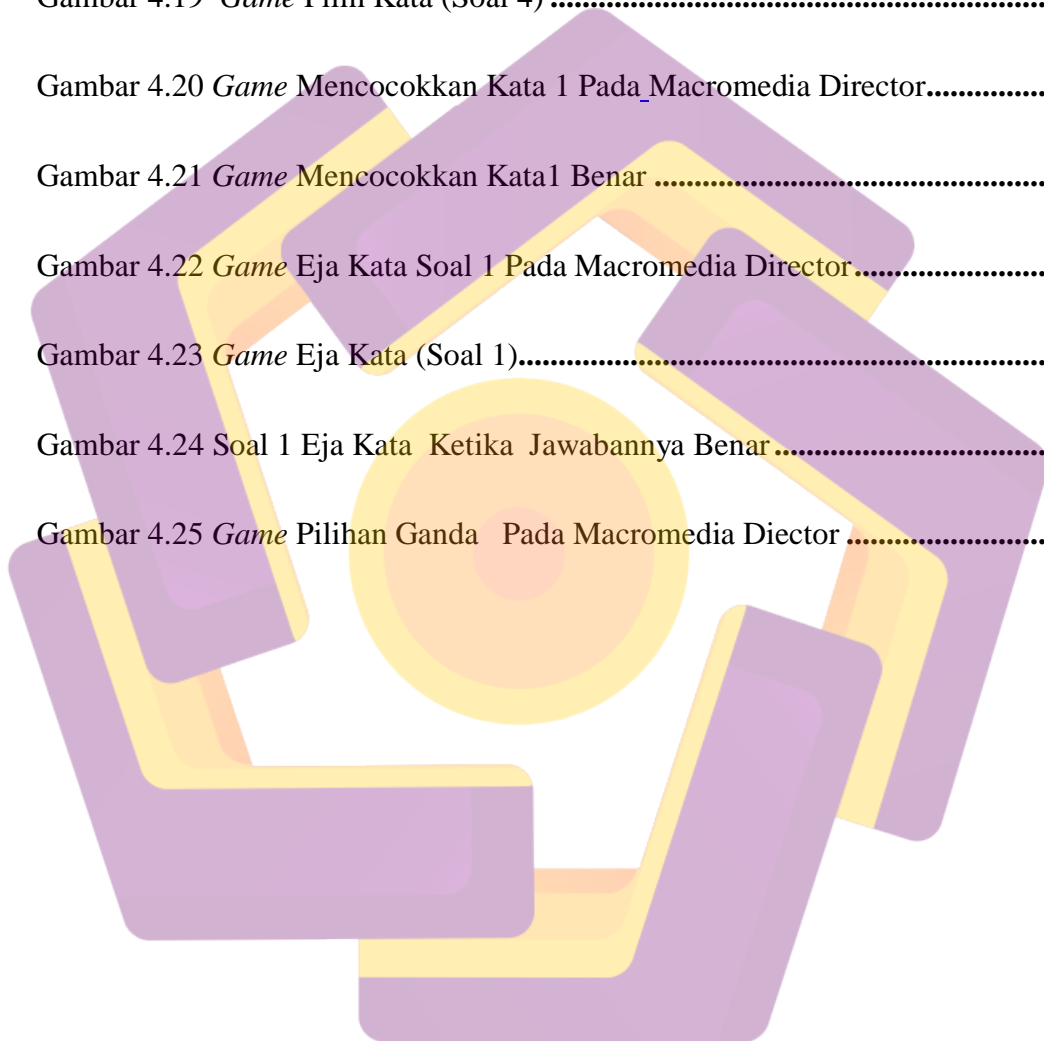


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Multimedia Interaktif.....	18
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Linier.....	19
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	20
Gambar 2.4 Struktur Non Linier .....	20
Gambar 2.5 Struktur Piramida .....	21
Gambar 2.6 Struktur Polar .....	21
Gambar 2.7 Keterangan Icon .....	22
Gambar 2.8 Langkah-Langkah Mengembangkan Aplikasi Multimedia .....	24
Gambar 2.9 Macromedia Director Mx 2004.....	26
Gambar 2.10 Macromedia Flash Mx 2004 .....	27
Gambar 2.11 Adobe Audition 2.0.....	28
Gambar 2.12 Adobe Photoshop Cs2 .....	29
Gambar 3.1 Struktur Diagram Program.....	50
Gambar 3.2 Navigasi Menu .....	55
Gambar 3.3 Navigasi Panduan.....	55
Gambar 3.4 Navigation Bar .....	56
Gambar 3.5 Navigasi.....	56

Gambar 3.6 Menu Loading .....	56
Gambar 3.7 Intro Dari Logo <i>Game</i> .....	57
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama .....	57
Gambar3.9 Tampilan Game Tebak Gambar .....	58
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	59
Gambar 4.2 Dialog <i>Box New</i> .....	61
Gambar 4.3 Tampilan Layar Kerja Photoshop .....	62
Gambar 4.4 Dialog <i>Box New Waveform</i> .....	63
Gambar 4.5 Tampilan Layar Kerja Adobe Audition 2.0 .....	64
Gambar 4.6 Dialog <i>Box Save Waveform As</i> .....	65
Gambar 4.7 Tampilan Ketika Memasukkan Data Ke <i>Adobe Flashmx 2004</i> .....	66
Gambar 4.8 Dialog <i>Box Create New Symbol</i> .....	67
Gambar 4.9 Tampilan Tombol Navigasi.....	67
Gambar 4.10 Lembar Kerja Macromedia Director Mx 2004 .....	70
Gambar 4.11 Gambar Loading.....	71
Gambar 4.12 Gambar Logo <i>Game</i> .....	72
Gambar 4.13 Gambar <i>Menu Utama</i> .....	72
Gambar 4.14 Gambar Salah Satu Tampilan <i>Game</i> .....	73
Gambar 4.15 Sprite <i>Menu Utama</i> .....	73

Gambar 4.16 Pembahasan.....	75
Gambar 4.17 <i>Game</i> Pilih Kata Pada Macromedia Director.....	76
Gambar 4.18 Tampilan Score <i>Game</i> Berhitung.....	77
Gambar 4.19 <i>Game</i> Pilih Kata (Soal 4) .....	77
Gambar 4.20 <i>Game</i> Mencocokkan Kata 1 Pada Macromedia Director.....	78
Gambar 4.21 <i>Game</i> Mencocokkan Kata1 Benar .....	80
Gambar 4.22 <i>Game</i> Eja Kata Soal 1 Pada Macromedia Director.....	81
Gambar 4.23 <i>Game</i> Eja Kata (Soal 1).....	81
Gambar 4.24 Soal 1 Eja Kata Ketika Jawabannya Benar .....	82
Gambar 4.25 <i>Game</i> Pilihan Ganda Pada Macromedia Diector .....	84



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware Untuk Multimedia.....	34
Tabel 3.2 Rincian Biaya Brainware .....	36
Tabel 3.3 faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci....	37
Tabel 3.4 <i>Hardware</i> Dan <i>Software</i> Yang Diperlukan.....	38
Tabel 3.5 Perhitungan Analisis Biaya Dan Manfaat.....	42
Tabel 3.6 Hasil Analisis Kelayakan.....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Program Di Windows Xp .....	88
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Program Di Windows 7 .....	88
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Di Windows Vista .....	89
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Di Linux Ubuntu.....	89
Tabel 4.5 Tabel Kuisisioner.....	91