

PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN “CHICKEN CRUNCH”

DENGAN MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2

SKRIPSI



disusun oleh

Heri Wastoni

13.11.6880

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN “CHICKEN CRUNCH”
DENGAN MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Heri Wastoni

13.11.6880

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN "CHICKEN CRUNCH"
DENGAN MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heri Wastoni

13.11.6880

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Februari 2017

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN “CHICKEN CRUNCH”
DENGAN MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUCT 2

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heri Wastoni
13.11.6880

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302096







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

Tanggal 23 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2018



Heri Wastoni

NIM. 13.11.6880

MOTTO

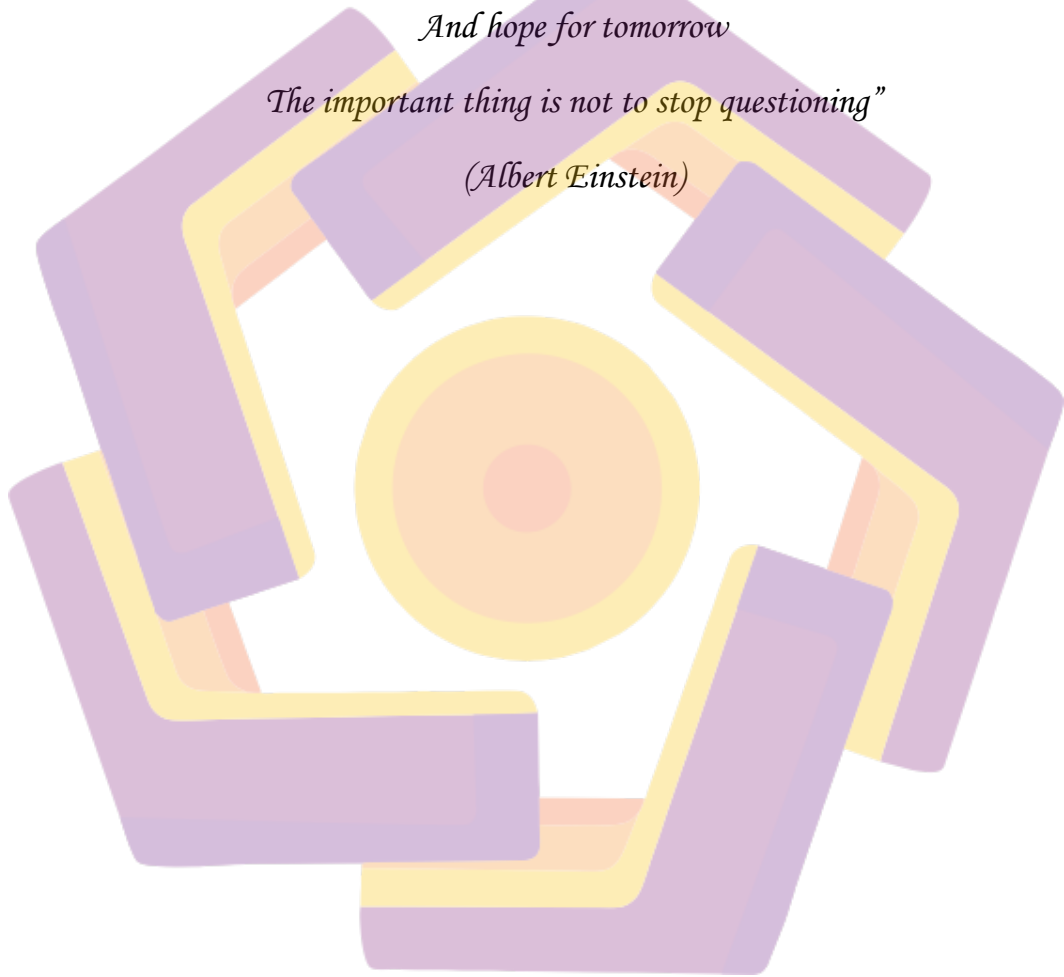
"Learn from yesterday,

Live for today,

And hope for tomorrow

The important thing is not to stop questioning"

(Albert Einstein)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT. atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala syukur penulis ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalan proses pembuatan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- ❖ Ibunda Rasdita dan Ayahanda Ruhadi Tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada hingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, segala dukungan yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas dengan selebar kertas ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia, karena ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih.
- ❖ Saudaraku Sity Rohayatun, M komarudin, Lindy Velia Rahmadhani.
- ❖ Untuk perempuanku tersayang Istiqomah Rahmadhani yang selalu ada, membantu, memeberi motivasi dan doa.
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuanganku Tata, Mijo, Rofiq, Memet, Bayu, Didot, Arib, Heri, Mbah Heru, Dewa A dan 13 S1 TI 02 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu saya ucapkan terima kasih, tanpa kalian tidak akan ada kesan dalam proses menimba ilmu ini.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua di lancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, Amin.....

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusun skripsi yang berjudul “PEMBUATAN APLIKASI PERMAINAN CHICKEN CRUNCH DENGAN MENGGUNAKAN ENGINE CONSTRUTC 2” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak sehingga kendala-kendala yang tersebut dapat dibatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Hanif Al Fatta, S.kom., M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof, Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan masalah ini.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
4. Fabian Pungky Priambodo selaku teman baik sekaligus mentor.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati peulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

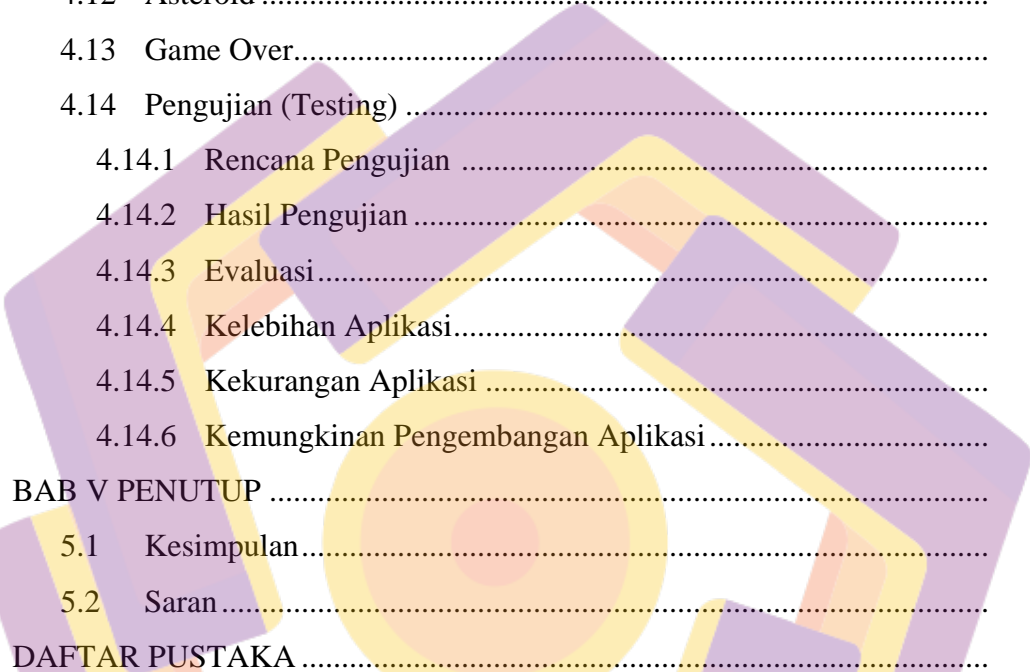
Yogyakarta, Maret 2018

.Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Aplikasi	8
2.3 Multimedia	9
2.4 Elemen-Elemen Multimedia	10
2.4.1 Teks	10
2.4.2 Suara (Audio)	10

2.4.3	Gambar (Image)	11
2.4.4	Animasi (Animation).....	13
2.4.5	Video	15
2.5	Pengertian Game	17
2.5.1	Konsep Dasar Game	17
2.5.2	Tipe-Tipe Game	19
2.6	Metode Pengembangan Multimedia.....	22
2.7	Flowchart View	25
2.8	Storyboard	25
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	28
2.9.1	Construct 2	28
2.9.2	Visual Studio 2012.....	34
2.9.3	Adobe Photoshop CS6	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Konsep	37
3.2	Analisis Kebutuhan	38
3.3	Percangan (Design)	38
3.3.1	Perancangan Storyboard	39
3.3.2	Perancangan Flowchart View	44
3.3.3	Perancangan Struktur Navigasi Campuran	46
3.4	Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	57
4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	57
4.3	Tampilan Objek	58
4.3.1	Tampilan Karakter	58
4.3.2	Tampilan Item	61
4.3.3	Tampilan Background.....	62
4.4	Tampilan Menu Utama.....	62
4.5	Tampilan Highscore	63
4.6	Tampilan Gui.....	64



4.7	Tampilan Pengambilan Power Health dan Power UP.....	67
4.8	Tampilan Navigasi dan Tembakan Pemain.....	68
4.9	Starting	70
4.10	Perpindahan Level.....	72
4.11	Celebration	73
4.12	Asteroid	75
4.13	Game Over.....	75
4.14	Pengujian (Testing)	76
4.14.1	Rencana Pengujian	77
4.14.2	Hasil Pengujian	77
4.14.3	Evaluasi.....	79
4.14.4	Kelebihan Aplikasi.....	79
4.14.5	Kekurangan Aplikasi	79
4.14.6	Kemungkinan Pengembangan Aplikasi.....	79
BAB V PENUTUP		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81

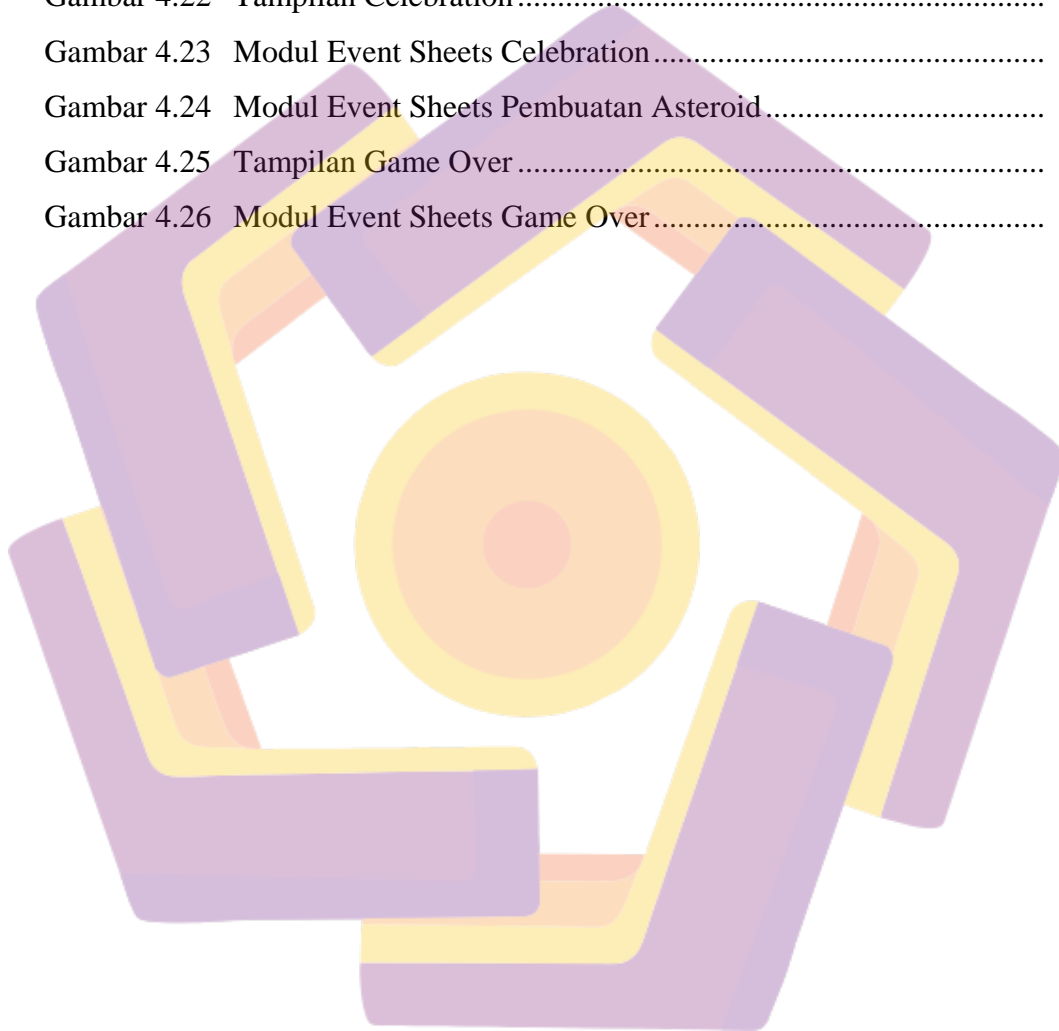
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Storyboard	48
Tabel 3.2	Sketsa Karakter	58
Tabel 3.3	Sketsa Item	62
Tabel 3.4	Tabel Audio	62
Tabel 3.5	Tabel Jenis Tulisan	63
Tabel 3.6	Tabel Perbedaan Tiap Tingkatan	64
Tabel 4.1	Tabel Karakter	67
Tabel 4.2	Tabel Item	70
Tabel 4.3	Tabel Rencana Pengujian	86
Tabel 4.4	Tabel Hasil Pengujian	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metodologi Pengembangan Multimedia	29
Gambar 2.2	Construct 2	35
Gambar 2.3	Construct 2 Interface	38
Gambar 2.4	Construct 2 Event Sheets.....	38
Gambar 2.5	Construct 2 Behaviours	39
Gambar 2.6	Construct 2 Instant Preview	40
Gambar 2.7	Construct 2 Stunning Effect	40
Gambar 2.8	Construct 2 Multiplatform.....	41
Gambar 2.9	Adobe Photoshop CS6.....	43
Gambar 3.1	Flowchart View	54
Gambar 3.2	Struktur Navigasi.....	56
Gambar 3.3	Sketsa Background	57
Gambar 4.1	Background	71
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama.....	72
Gambar 4.3	Event Sheets Menu Utama	72
Gambar 4.4	Tampilan Highscore	73
Gambar 4.5	Modul Event Sheets Highscore	73
Gambar 4.6	Gambar Gui	74
Gambar 4.7	Modul Event Sheets Score Level 1 dan Level 2	74
Gambar 4.8	Modul Event Sheets Score Level 3 dan Level 4	75
Gambar 4.9	Modul Event Sheets Energy Pemain	75
Gambar 4.10	Tampilan Item Power Health	76
Gambar 4.11	Tampilan Item Power Up	76
Gambar 4.12	Modul Event Sheets Item Power Helath	77
Gambar 4.13	Modul Event Sheets Item Power Up	77
Gambar 4.14	Tampilan Tembakan Jenis Pertama.....	78
Gambar 4.15	Tampilan Tembakan Jenis Kedua	78
Gambar 4.16	Tampilan Navigasi Pesawat Player	79

Gambar 4.17 Modul Event Sheets Navigasi dan Variasi Tembakan	79
Gambar 4.18 Tampilan Starting	80
Gambar 4.19 Modul Event Sheets Starting	80
Gambar 4.20 Tampilan Perpindahan Level.....	81
Gambar 4.21 Modul Event Sheets Perpindahan Level	81
Gambar 4.22 Tampilan Celebration	82
Gambar 4.23 Modul Event Sheets Celebration	83
Gambar 4.24 Modul Event Sheets Pembuatan Asteroid.....	84
Gambar 4.25 Tampilan Game Over	85
Gambar 4.26 Modul Event Sheets Game Over	85



INTISARI

Game Chicken Crunch ini dibuat karena banyaknya game- game yang beredar di internet. Dari sekian banyak game yang beredar tersebut terutama untuk platform windows 10 masih didominasi genre tertentu. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, game-game 3 dimensi ini menjadi mudah didapatkan melalui internet, dan salah satunya marketstore pada Windows 10.

Windows store merupakan toko aplikasi populer di kalangan para windows user tetapi dengan game genre shooting survival berkarakter pesawat belum banyak ditemukan sehingga user kesulitan dalam pencariannya.

Dari uraian di atas maka dibutuhkan tambahan aplikasi game yang tidak berbayar. Aplikasi game pesawat khususnya berkarakter ayam jarang ditemukan pada store Windows 10 menjadi pilihan untuk solusinya. Game ini dibuat menggunakan engine construct 2 dan didesain dengan adobe photoshop. Aplikasi ini diharapkan bermanfaat baik oleh *user* maupun developer game.

Keywords – Game shooting survival.

ABSTRACT

Game Chicken Crunch is made because of the many games that are circulating on the internet. Of the many games that are outstanding, especially for platform windows 10 is still dominated certain genres. As the advancement of technological advancements, these 3-dimensional games become easily obtainable through the internet, and one of them is marketstore on Windows 10.

Windows store is a popular application store among windows users but with the game genre shooting survival character plane has not been found so that the user difficulties in the seeker.

From the description above then it takes additional game applications that are not paid. Application of aircraft games especially character of chickens rarely found in Windows 10 stores be an option for the solution. This game is made using engine construct 2 and is designed with adobe photoshop. This application is expected to be useful both by users and game developers.

Keywords – Game shooting survival.