

**PERANCANGAN GAME FLASH TEMPOYAK JAMBI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Andi Bayu Putra**

**10.12.5049**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN GAME FLASH TEMPOYAK JAMBI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan sistem informasi



disusun oleh

**Andi Bayu Putra**

**10.12.5049**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME FLASH TEMPOYAK JAMBI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Bayu Putra**

**10.12.5049**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 September 2013

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN GAME FLASH TEMPOYAK JAMBI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Bayu Putra**

**10.12.5049**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Barka Satya, M.Kom**

**NIK. 190302126**

*Barka Satya*

**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

*M. Rudyanto Arief*

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

*Tonny Hidayat*

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 April 2014

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**

**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya 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, 19 Maret 2014



Andi Bayu Putra

10.12.5049

## MOTTO

**1. "Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!" (ardiansatovic)**

**2. "Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan "**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur dan terima kasih saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Bapak dan Ibu tercinta yang telah membesarkan, menyayangi, mendoakan Saya. *Baktiku untuk Bapak dan Ibu*
- Buat adikku terima kasih atas doa dan semangatnya. *Doain mazmu ini sukses ya.*
- Teman-teman kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta S1 Sistem Informasi kelas 08 angkatan 2010. *Sukses selalu kawan-kawan.*
- Buat Mbah ku mbah Suliem, mbah Marsagung, Pakpuh bokpuh semuanya yang udah bantu doa, makasih ya.
- Teman-Teman : Fadly, Puput, Tomi, Guntur, Wilda, Imron, Sri, Wiwid, Dan rekan Neyrow yang sering putsalan, Mufti dan yang lain. *Keep our brotherhood*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan Skripsi berjudul "Perancangan Game Flash Tempoyak Jambi". Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjan Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof.DR.M.Suyanto,MM. Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief , MT. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Bapak, Ibu Dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
4. Bapak Supryanto dan Ibu Sutini yang selalu memberikan do'a dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Adikku Tercinta Citra Pramesti yang telah membantu berupa motivasi dan dukungan sehingga penulis bersemangat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Teman-teman Sistem Informasi Kelas 08 angkatan 2010, terima kasih atas dukungan dan do'anya.
7. Mbah Suliem yang telah banyak membantu penulis.Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu. Penulis



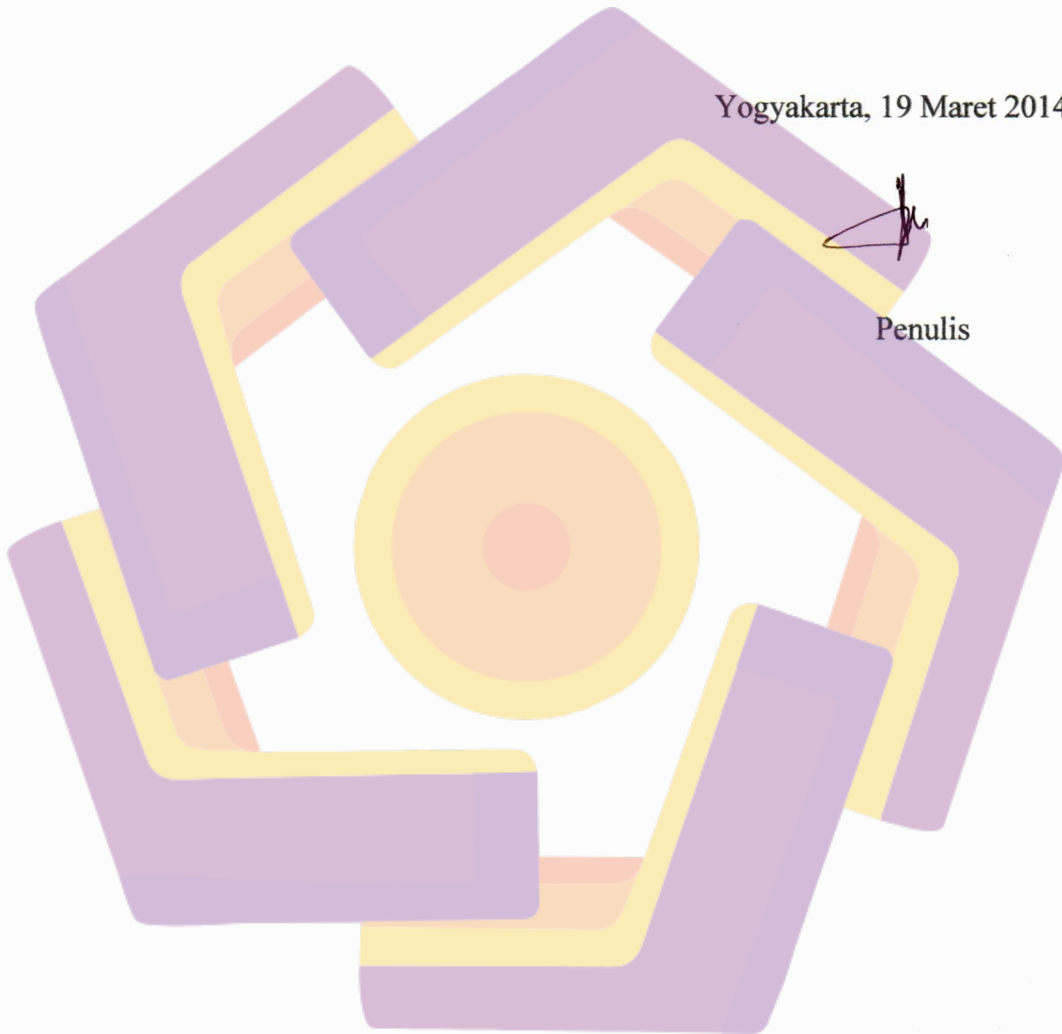
menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 19 Maret 2014



Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENRNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</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.....	4
1.6 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Game.....	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan Game .....	8
2.1.2 Definisi Game Flash.....	9
2.1.3 Tipe-Tipe Game .....	10

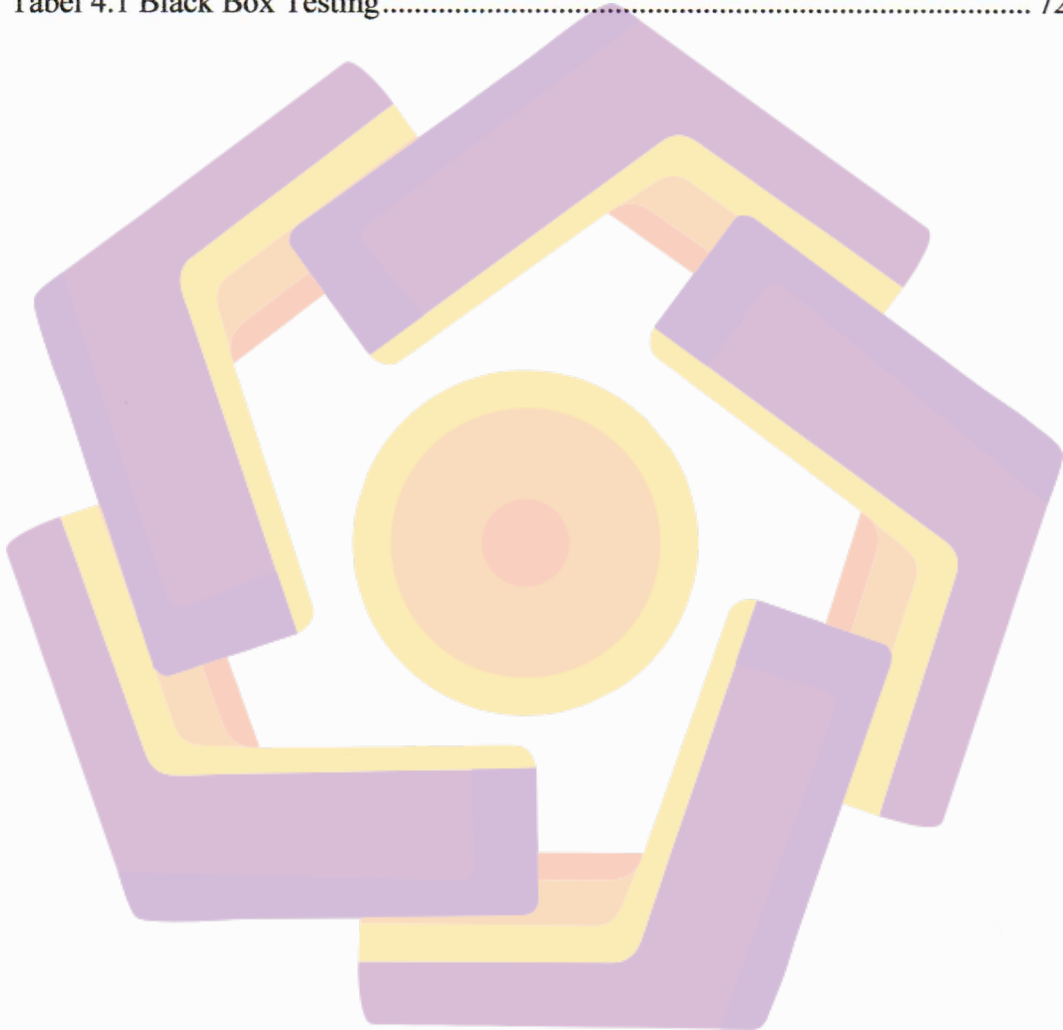
2.1.4	Proses Pembuatan Game .....	12
2.2	Tahap Pembangunan Aplikasi Game.....	13
2.2.1	Storyboard .....	13
2.2.2	Flowchart.....	14
2.3	Perangkat Lunak Atau Software Yang Digunakan.....	15
2.3.1	Adobe Flash CS3.....	15
2.3.2	Action Script 2.0 .....	17
2.3.3	Adobe Photoshop CS3 .....	18
2.3.4	Adobe Ilustrator CS3.....	19
<b>BAB III</b>	.....	<b>20</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	.....	<b>20</b>
3.1	Analisis Sistem .....	20
3.1.1	Defenisi Analisis Sistem .....	20
3.1.2	Identifikasi Masalah .....	21
3.1.3	Analisis Swot .....	22
3.1.3.1	Faktor Kekuatan( <i>Strength</i> ).....	23
3.1.3.2	Faktor Kelemahan ( <i>weakness</i> ) .....	23
3.1.3.3	Faktor Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	24
3.1.3.4	Faktor Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	24
3.2	Analisis Kebutuhan.....	24
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
3.2.2	Kebutuhan non Fungsional .....	25
3.2.3	Kebutuhan Informasi.....	27
3.3	Analisi Kelayakan Sistem.....	28

3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	28
3.3.2	Kelayakan Hukum .....	28
3.3.3	Kelayakan Operasional .....	29
3.4.	Perancangan Game.....	29
3.4.1	Menentukan konsep .....	29
3.4.2	Merancang Cerita .....	30
3.4.3	Merancang Desain Permainan.....	32
3.4.4	Grafis Yang Digunakan .....	41
3.4.5	Audio Yang Digunakan.....	41
<b>BAB IV</b>	.....	<b>42</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>42</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	42
4.2	Rencana Implementasi.....	42
4.3	Game Programing.....	43
4.3.1	Membuat Gambar.....	43
4.3.2	Import Audio.....	46
4.3.3	Membuat Tombol.....	46
4.3.4	Membuat Animasi.....	47
4.4	Pembahasan Program.....	50
4.4.1	Halaman Utama.....	51
4.4.2	Menyusun Potongan Gambar .....	52
4.4.3	Menebak Gambar .....	60
4.4.4	Suara .....	61
4.4.5	Keluar .....	62

4.5	Manual Program .....	64
4.5.1	Halaman Utama.....	64
4.5.2	Halaman Tentang .....	64
4.5.3	Halaman Menang .....	65
4.5.4	Halaman Pengaturan .....	66
4.5.5	Halaman Main.....	66
4.5.6	Tampilan Resep.....	68
4.5.7	Tampilan Bantuan .....	69
4.5.8	Tampilan Gagal.....	69
4.6	Membuat File *.exe .....	70
4.7	Pengujian .....	71
4.7.1	Mengetes Sistem .....	71
4.7.2	Testing Unit.....	71
4.7.3	Uji Black Box.....	72
4.7.4	Menggunakan Sistem .....	74
<b>BAB V</b>	.....	<b>75</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>75</b>
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2.	Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Gambar Flowchart.....	14
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	33
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	19
Gambar 2.2 Adobe Illustrator CS3.....	19
Gambar 4.3 Tampilan Potoshop.....	44
Gambar 4.4 Membuat Gambar.....	44
Gambar 4.5 Mewarnai Gambar.....	45
Gambar 4.6 Import Audio.....	46
Gambar 4.7 Pembuatan Button.....	47
Gambar 4.8 Animasi Loading.....	49
Gambar 4.9 Animasi Menu.....	49
Gambar 4.10 Animasi.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama.....	51
Gambar 4.12 Menyusun Potongan.....	52
Gambar 4.13 Menebak Gambar.....	59
Gambar 4.14 Suara.....	61
Gambar 4.15 Keluar.....	62
Gambar 4.16 Utama.....	63
Gambar 4.17 Tentang.....	64
Gambar 4.18 Menang.....	64
Gambar 4.19 Pengaturan.....	65
Gambar 4.20 Level 1.....	66
Gambar 4.21 Level 2.....	66
Gambar 4.22 Level 3.....	67
Gambar 4.23 Resep.....	67
Gambar 4.24 Bantuan.....	68
Gambar 4.25 Gagal.....	68
Gambar 4.26 Membuat File .exe.....	69

## INTISARI

Jambi merupakan salah satu provinsi yang ada dipulau sumatera dengan kota jambi sendiri menjadi ibu kota provinsinya. Yang terdiri dari 9 kabupaten dan 2 kota,jajanan yang tidak kalah nikmat dengan yang ada diprovinsi lain yaitu tempoyak durian khas jambi. Jambi juga kaya akan budaya yang tak kalah menarik banyak terdapat seni tradisional, upacara adat, pakain, dan makanan khas.

Berbicara makanan khas jambi tempoyak adalah makanan khas jambi yang cukup unik,bentuknya seperti gulai. Tempoyak berasal dari buah durian yang difermentasikan.sehingga membuat rasanya menjadi asam dan memiliki aroma yang cukup menyengat.namun sajian makanan khas ini mulai terlupakan didaerah ini dan sulit untuk ditemukan lagi generasi penerus kita yaitu anak anak, dan mulai berkurangnya penduduk asli jambi yang bisa membuat makanan ini.

Dengan mengenalkan makanan khas ini kepada anak anak melalui endugame maka dapat memberikan suatu informasi tentang hidangan makanan khas jambi sambil bermain yang bisa menjadi hiburan bagi anak anak dan tidak akan bosan karena dilengkapi dengan gambar, teks, vidio, animasi, dan suara yang memungkinkan pengguna untuk saling berinteraksi.

Kata kunci : game,Tempoyak,Jambi



## **ABSTRACT**

*Jambi is one of the provinces of Sumatra island with its own Jambi city became the capital of the province . Consists of 9 districts and 2 cities , which is not less delicious snacks with which no other diprovinsi tempoyak durian is distinctive jambi.jambi also rich in culture that is not less interesting there are many traditional art , traditional ceremonies , clothing , and typical food .*

*Speaking typical food jambi , jambi tempoyak is the typical food that is quite unique , shaped like gulai.tempoyak derived from fermented durian fruit . thus making it feel to be acidic and has an aroma that is quite interesting . however, this typical dish of food began to be forgotten in this area and difficult to find again our next generation are children, and began to decrease native jambi that could make this meal .*

*By introducing this special food to children through endugame it can provide some information about typical food dishes jambi while playing which can be entertainment for the children and the children will not get bored because it comes with images , text , vidio , animations , and sounds that allow users to interacting*

*Keywords : game , Tempoyak , Jambi*