

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME
“STRATEGY OF DREAM TEAM”**

SKRIPSI



disusun oleh

Serikat Rejeki

11.12.6150

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



ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

“STRATEGY OF DREAM TEAM”

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Serikat Rejeki

11.12.6150

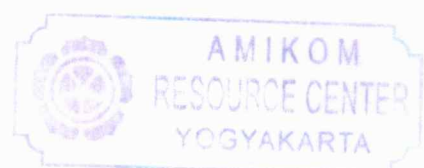
JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2014



PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME “STRATEGY OF DREAM TEAM”


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Serikat Rejeki

11.12.6150

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2014

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME
"STRATEGY OF DREAM TEAM"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Serikat Rejeki
11.12.6150**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2014

Susunan Dewan Penguji

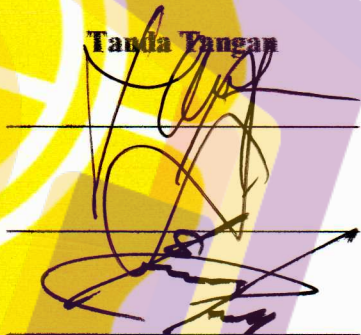
Nama Penguji

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063**

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**

Tanda Tangan

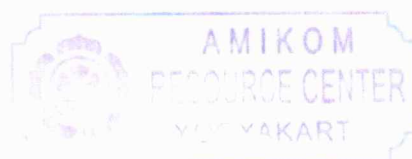


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Mei 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001**

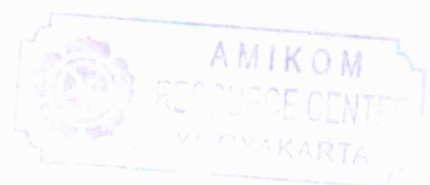


PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri (ASLI), dan skripsi ini tidak terdapat karya yang ditunjukkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu pendidikan, sepanjang pengetahuan yang saya miliki juga tidak terdapat karya atau hasil yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara jelas dikutip dalam naskah ini dan disertakan pada daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 April 2014


Serikat Rejeki
NIM. 11.12.6150



Motto

“ Hidup adalah misteri dan perjuangan, dimana suatu saat dikala kita menemukan apa yang menjadi alasan kita hidup semua akan terlihat sederhana”

“ Berpikirlah, aku bukan orang yang terbaik, namun aku adalah orang yang special yang akan mengguncang dunia”

“ Kepercayaan adalah lambang dari kesuksesan, jika suatu saat harus mengalah maka mengalahlah, jika itu untuk kepercayaan dan sesuatu yang baik”

“ Teman sejati adalah ia yang ada disaat kita bahagia, teman sejati adalah ia yang ada saat kita berada dalam titik terburuk diri kita, teman sejati adalah ia yang tanpa ragu menampar kita jika kita melakukan kesalahan”

“ Jangan ragu untuk mengambil sebuah resiko, yakinlah kita tidak akan kalah. Karna tanpa ada resiko, kita tidak akan pernah menang”

“ Tidak seorangpun akan dihormati karna apa yang diterima (nama, jabatan, harta), karna kehormatan dan penghargaan adalah untuk seorang yang memberikan kebijaksanaan yang berarti”

“ Semua yang dimulai dengan perasaan negative, akan berahir dengan kegagalan”

“ Tidak peduli seberapa jelek orang memandang kemampuan yang kita miliki, yang terpenting adalah bagaimana kita menjadikan pandangan orang lain sebagai cambuk untuk menjadi lebih baik”

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Kepada Allah SWT beserta junjungannya- Nabi Besar Muhammad SAW
2. Kepada Kedua orangtuaku yang sangat-sangat aku cintai dan sungguh ku hormati, tanpa kalian aku bukan siapa-siapa, tanpa kalian tidak akan ada SERIKAT yang sekarang. Terima kasih dan maaf (Aku mencintai kalian, Jeongmal saranghandago, ai siteru, wo ai ni)
3. Onyuku tersayang!!! Gomapta, karna kau aku bisa melalui semuanya! Aku ingat kata-katamu, “ *Jika kau lelah, jika kau ingin menyerah maka tersenyumlah. Jika kau merasa sendiri dan tidak sanggup dalam asa, pejamkan matamu dan kau akan menemukan Appa dan Eoma tersenyum padamu*” . Sungguh jika kau tidak mengatakan itu padaku, aku pasti menyerah—aku pasti akan menyakiti mereka . Gomapta and mianhe naey dongsaengie (Nofi sialiani). Wo ai ni!
4. Kepada seluruh Keluarga Besar SENAT MAHASISWA STMIK Amikom Yogyakarta, terima kasih untuk semua yang kalian berikan padaku. Terima kasih karna mau menerima dan menjadikanku adik, kakak, saudara dan ibu!
5. Kepada seluruh Keluarga Lembaga Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta, mari kita buktikan jika pandangan orang tentang mahasiswa yang ikut dalam ORMA akan lama Lulus adalah SALAH
6. Teman-temanku (khusus yang mengantarkan dan menemaniku saat Pendadaran –read “ Azka Faza, Fitriana N, Liny R, Melany M, Ahmad Fuad,

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, sholawat dan salam atas junjungan umat Islam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman yang gelap menuju jaman yang terang. Ucapan syukur yang mendalam tidak pernah terlepas hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

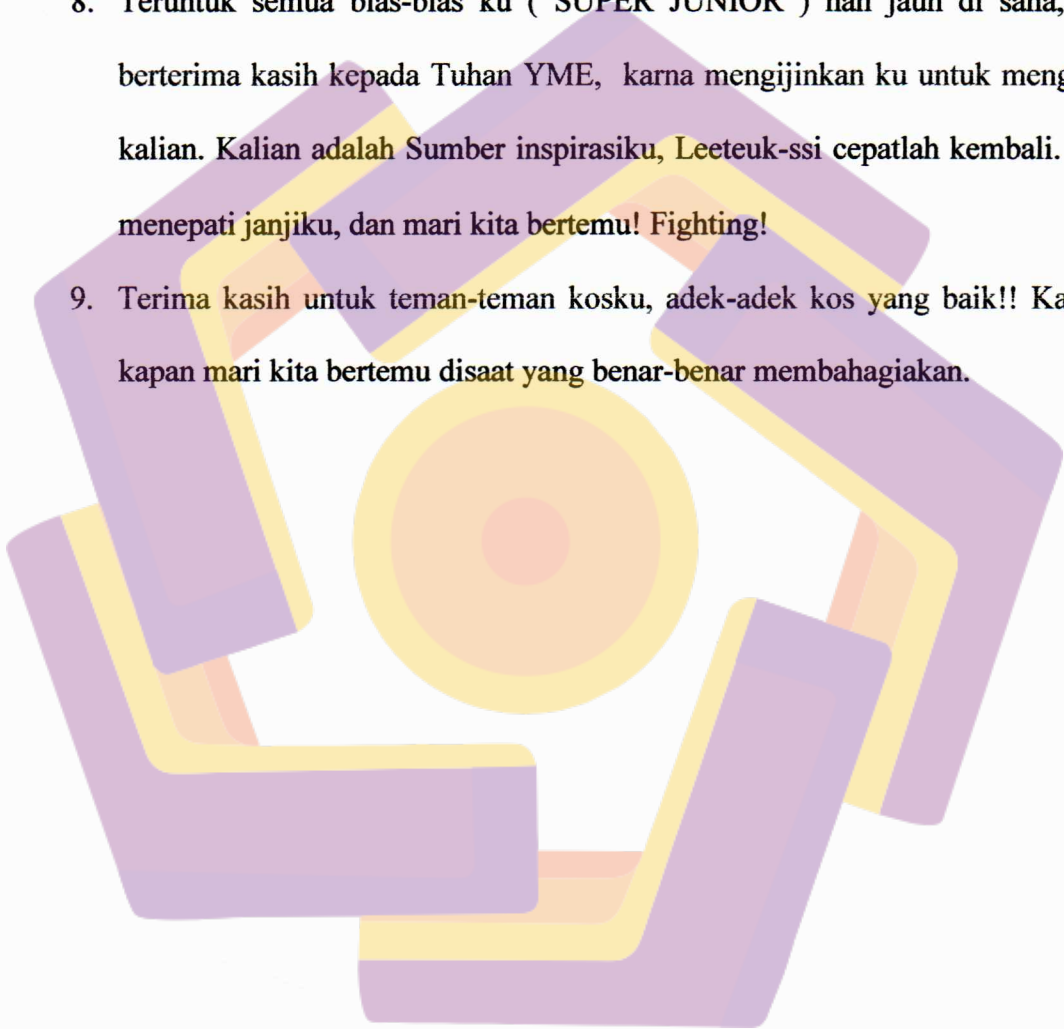
Hal ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan dari semua pihak. Untuk itu melalui tulisan ini disampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut membantu menyelesaikan skripsi dengan lancar.

Ucapan terima kasih dan penghargaan ini di sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, DRS, M.M. selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi
4. Seluruh dosen dan staff karyawan STMIK Amikom Yogyakarta
5. Seluruh keluarga besar Senat Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta
6. Seluruh keluarga besar Lembaga Mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta
7. Keluarga besar penulis
8. Semua teman-teman mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta.

Nugroho Dwis, adekku Chairryah H + Erma Yuni”), tanpa kalian aku tidak tau apa yang akan terjadi di ruang pendadaran. Karna kalian aku menjadi diriku sendiri, Love You all!! Cepat menyusul!

7. Teman-teman 11-SISI-11, semangat!! Aku yakin kalian pasti bisa!
8. Teruntuk semua bias-bias ku (SUPER JUNIOR) nan jauh di sana, aku berterima kasih kepada Tuhan YME, karna mengizinkan ku untuk mengenal kalian. Kalian adalah Sumber inspirasiku, Leeteuk-ssi cepatlah kembali. Aku menepati janjiku, dan mari kita bertemu! Fighting!
9. Terima kasih untuk teman-teman kosku, adek-adek kos yang baik!! Kapan-kapan mari kita bertemu disaat yang benar-benar membahagiakan.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
ABTRAKSI.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.1 Batasan Masalah	3
1.1 Tujuan Penelitian	3
1.1 Manfaat Penelitian	4
1.1 Metode Penelitian.....	4
1.1 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1 Game.....	7
2.1.1 Definisi Game	7
2.1.2. Jenis-Jenis Game	8
2.1.3. Jenis-Jenis Genre Game	9
2.1.4. Tahapan Membuat Game	12
2.2 Software	14
2.2.1 Adobe Flash	16
2.2.1.1 Tampilan Program Adobe Flash	18
2.2.1.2 Pengenalan Tool dalam Adobe Flash.....	19
2.2.1.3 Timeline	20
2.2.1.4 Properties, Library.....	20
2.2.2 CorelDraw	21
2.2.2.1 Keunggulan Coreldraw	21
2.2.2.2 Keunggulan Program Coreldraw.....	22
2.2.2 Construct 2	23
2.3 Flowchart	24
2.4 UML (Univefiel Modeling Language)	26
2.4.1 Use Case Diagram.....	28
2.4.1.1 Karakteristik.....	29
2.4.1.2 Komponen Pembentuk use case Diagram.....	30
2.4.1.3 Relasi Use case.....	32
2.4.1.4 Tipe Relasi	32

2.4.2 Sequence Diagram	33
2.4.3 Activity Diagram.....	35
2.4 SDLC (System Development Life Cycle) dalam Game.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	41
3.1 Gambaran Umum.....	41
3.2 Analisis Sistem.....	41
3.3 Analisis SWOT	42
3.3.1 Strength (Kekuatan)	42
3.3.2 Weakness (Kelemahan).....	42
3.3.3 Oportunity (Peluang).....	43
3.3.4 Treat (Ancaman)	43
3.4 Analisis Kebutuhan.....	43
3.4.1 Analisis Kebutuhan fungsional	43
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-fungsional	44
3.5 Analisis Kelayakan sistem	46
3.6 Perancangan Game	47
3.6.1 Latar Belakang Cerita.....	47
3.6.2 Rincian Game.....	48
3.6.3 Flowchart Game	48
3.6.4 Rancangan use case Diagram.....	51
3.6.5 Rancangan Sequence Diagram.....	52
3.6.5.1 Start Game.....	52

3.6.5.2 Gameplay	55
3.6.6 Rancangan Activity Diagram	58
3.6.7 Rancangan Tampilan game	61
3.6.7.1 Karakter.....	61
3.6.7.2 Tampilan awal game	61
3.6.7.3 Musuh.....	62
3.6.7.4 Penambah power	63
3.6.7.5 Storyboard	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....	69
4.1 Implementasi Sistem	69
4.1.1 Implementasi user interface	69
4.1.1.1 Halaman Menu	69
4.1.1.2 Halaman Help.....	70
4.1.1.3 Halaman Options.....	70
4.1.1.4 Halaman Setting	71
4.1.1.5 Halaman Chose Area.....	71
4.1.1.6 Halaman Chose Team	71
4.1.1.7 Halaman member super junior	73
4.1.1.8 Halaman member EXO	75
4.1.1.2 Halaman Sound	76
4.1.1.10 Halaman Level 1	77
4.1.1.11 Halaman Level 2	78

4.1.1.12 Halaman Level 3	79
4.1.1.13 Halaman Level 4	80
4.1.1.14 Halaman Level 5	81
4.1.1.15 Halaman Level 6	82
4.1.1.16 Halaman Menang	83
4.2 Pembahasan	83
4.2.1 Tahap – tahap Pembuatan game	83
4.2.1.1 Pembuatan karakter	84
4.2.1.2 Pembuatan sprite	85
4.2.1.3 Penambahan Event	86
4.2.1.4 Penambahan sound	86
4.2.2 Ekstraksi	88
4.2.3 Pengujian	90
4.2.4 Pengujian Pengguna	91
BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	94
Daftar Pustaka	95

DAFTAR GAMBAR

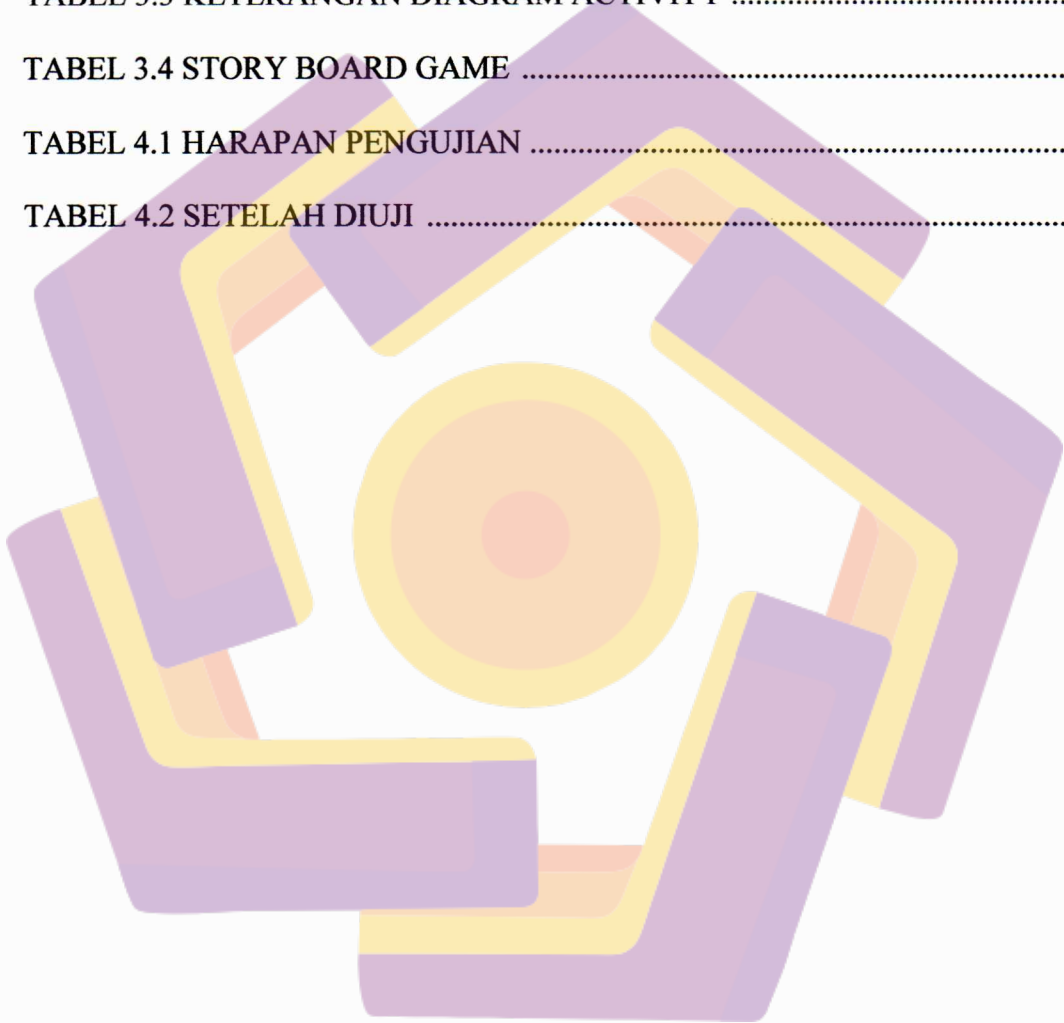
GAMBAR 2.1. TAMPILAN AWAL ADOBE FLAS CS3	19
GAMBAR 2.2. TOOLS	19
GAMBAR 2.3. TIMELINE KERJA	20
GAMBAR 2.4. PROPERTY	20
GAMBAR 2.5. LEMBAR KERJA	21
GAMBAR 2.6. CONSTRUCT 2	23
GAMBAR 2.7. SCENARIO USE CASE	30
GAMBAR 2.8. ACTOR	31
GAMBAR 2.9. USE CASE	31
GAMBAR 2.10. ELEMEN SEQUENCE DIAGRAM	35
GAMBAR 2.11. SDLC GAME	35
GAMBAR 3.1 FLOWCHART GAME.....	48
GAMBAR 3.2. USE CASE DIAGRAM GAME.....	50
GAMBAR 3.3. SEQUENCE DIAGRAM PADA SAAT START GAME	52
GAMBAR 3.4. SEQUENCE DIAGRAM GAMEPLAY	54
GAMBAR 3.5. DIAGRAM ACTIVITY	59
GAMBAR 3.6. RANCANGAN KARAKTER UTAMA	60
GAMBAR 3.7. TAMPILAN AWAL GAME	61
GAMBAR 3.8. TAMPILAN BOLA JAHAT (MUSUH)	62
GAMBAR 3.9. BOLA KRISTAL PENAMBAH KEKUATAN	62
GAMBAR 3.10. TAMPILAN AWAL (TABLE)	63

GAMBAR 3.11. TAMPILAN MENU OPTIONS	63
GAMBAR 3.12. TAMPILAN CHOSE TEAM	64
GAMBAR 3.13. TAMPILAN LEVEL 1	64
GAMBAR 3.14. TAMPILAN LEVEL 2	65
GAMBAR 3.15. TAMPILAN LEVEL 3	65
GAMBAR 3.16. TAMPILAN LEVEL 4	66
GAMBAR 3.17. TAMPILAN LEVEL 5	66
GAMBAR 3.18. TAMPILAN LEVEL 6	67
GAMBAR 4.1. INTERFACE HALAMAN “ MENU”	68
GAMBAR 4.2. INTERFACE HALAMAN “HELP”	69
GAMBAR 4.3. INTERFACE SUB MENU “ OPTIONS”	70
GAMBAR 4.5. INTERFACE HALAMAN “ SETTING”	70
GAMBAR 4.6. INTERFACE HALAMAN “ CHOSE AREA”	71
GAMBAR 4.7. INTERFACE HALAMAN “ CHOSE TEAM”	72
GAMBAR 4.8. INTERFACE HALAMAN “ SUPER JUNIOR “	73
GAMBAR 4.9. INTERFACE HALAMAN “ LEETEUK”	73
GAMBAR 4.10. INTERFACE HALAMAN “ EXO”	74
GAMBAR 4.11. INTERFACE HALAMAN “ TAO”	75
GAMBAR 4.12. INTERFACE HALAMAN “ SOUND”	75
GAMBAR 4.13. INTERFACE LEVEL 1 (GUNUNG)	76
GAMBAR 4.14. INTERFACE LEVEL 1 (SUNGAI)	76
GAMBAR 4.15. INTERFACE LEVEL 2 (GUNUNG)	77

GAMBAR 4.16. INTERFACE LEVEL 2 (SUNGAI)	77
GAMBAR 4.17. INTERFACE LEVEL 3 (GUNUNG)	78
GAMBAR 4.18. INTERFACE LEVEL 3 (SUNGAI)	78
GAMBAR 4.19. INTERFACE LEVEL 4 (GUNUNG)	79
GAMBAR 4.20. INTERFACE LEVEL 4 (SUNGAI)	79
GAMBAR 4.21. INTERFACE LEVEL 5 (GUNUNG)	80
GAMBAR 4.22. INTERFACE LEVEL 5 (SUNGAI)	80
GAMBAR 4.23. INTERFACE LEVEL 6 (GUNUNG)	81
GAMBAR 4.24. INTERFACE LEVEL 6 (SUNGAI)	81
GAMBAR 4.25. INTERFACE HALAMAN “MENANG”	82
GAMBAR 4.26. PROSES PENGEDITAN KARAKTER	83
GAMBAR 4.27. KARAKTER UTAMA	83
GAMBAR 4.28. MEMASUKKAN SPRITE	84
GAMBAR 4.29. TAMPILAN EVEN SHEET	85
GAMBAR 4.30. MEMBUAT AUDIO (ADOBE AUDITION)	86
GAMBAR 4.31. IMPORT AUDIO	86
GAMBAR 4.32. EVENT AUDIO	87
GAMBAR 4.33. PROPERTIES GAME	87
GAMBAR 4.34. PLATFORM UNTUK EXPORT PROJECT	88
GAMBAR 4.35. EXPORT OPTIONS	88

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 ELEMEN ACTIVITY DIAGRAM	39
TABEL 3.1 KETERANGAN SEQUENCE DIAGRAM	52
TABEL 3.3 KETERANGAN SEQUENCE DIAGRAM GAMEPLAY	55
TABEL 3.3 KETERANGAN DIAGRAM ACTIVITY	57
TABEL 3.4 STORY BOARD GAME	62
TABEL 4.1 HARAPAN PENGUJIAN	89
TABEL 4.2 SETELAH DIUJI	89



ABTRAKSI

Go further into society , in fact the game is a different force levels that change their lives . Now no longer seen many small children playing in front of the house with their peers to play a lot of game directly , no longer see how enthusiastic friendship peer through a standard game of small children . All we can see is where these places are showing electronic gaming applications .

Game development in the rapidly changing world , not least in Indonesia . This is because this game is one that is easy and convenient alternative entertainment that much-loved by the people in all groups , ranging from children to adults .

To play the game " strategy of Dream Team " is to train creativity and strategy game to proceed to the next level . Applications game " strategy of Dream Team " is a game made for light adding innovation and new variations on other games . In the making of this game , the author chose to make Flash games and full animation quality coupled with other helper applications .

Keywords : *Showing, game, entertainment*

INTISARI

Lebih lanjut ke dalam masyarakat, sebenarnya permainan ini adalah tingkat kekuatan berbeda yang mengubah hidup mereka. Sekarang tidak lagi melihat banyak anak-anak kecil bermain di depan rumah dengan rekan-rekan mereka untuk bermain banyak permainan langsung, tidak lagi melihat bagaimana antusias persahabatan mengintip melalui permainan standar anak-anak kecil. Yang bisa kita lihat adalah di mana tempat-tempat ini menunjukkan aplikasi game elektronik.

Pengembangan game di dunia yang berubah dengan cepat, tak terkecuali di Indonesia. Hal ini karena game ini adalah salah satu yang hiburan alternatif yang mudah dan nyaman yang banyak digemari oleh orang-orang di semua kelompok, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Untuk memainkan permainan "strategi Dream Team" adalah untuk melatih kreativitas dan strategi permainan untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya. Aplikasi game "strategi Dream Team" adalah permainan yang dibuat untuk cahaya menambahkan inovasi dan variasi baru pada permainan lain. Dalam pembuatan game ini, penulis memilih untuk membuat game Flash dan kualitas animasi penuh ditambah dengan aplikasi pembantu lainnya.

Kata kunci: Menampilkan, Game, Entertainment