

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ ABC ANIMALS FOR KIDS ”  
PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS  
BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>Susi Ernawati</b>	<b>13.02.8476</b>
<b>Anita Nur Pratiwi</b>	<b>13.02.8482</b>
<b>Diska Febri Riana</b>	<b>13.02.8518</b>

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ ABC ANIMALS FOR KIDS ”  
PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS  
BERBASIS ANDROID**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya Komputer  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

<b>Susi Ernawati</b>	<b>13.02.8476</b>
<b>Anita Nur Pratiwi</b>	<b>13.02.8482</b>
<b>Diska Febri Riana</b>	<b>13.02.8518</b>

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ ABC ANIMALS FOR KIDS ” PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Susi Ernawati</b>	<b>13.02.8476</b>
<b>Anita Nur Pratiwi</b>	<b>13.02.8482</b>
<b>Diska Febri Riana</b>	<b>13.02.8518</b>

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 28 September 2015

Dosen Pembimbing



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK.190302216**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ ABC ANIMALS FOR KIDS ” PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anita Nur Pratiwi** (13.02.8482)

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Mei 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ahlihi Masruro, M.Kom  
NIK.190302148



Yuli Astuti, M.Kom  
NIK.190302146



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 Juni 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “ ABC ANIMALS FOR KIDS ”  
PENGENALAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diska Febri Riana (13.02.8518)**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Mei 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Anggit Dwi Haryanto, M.Kom  
NIK.190302163**

**Dony Arivus, S.S. M.Kom  
NIK.190302128**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 6 Juni 2016

**KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA**

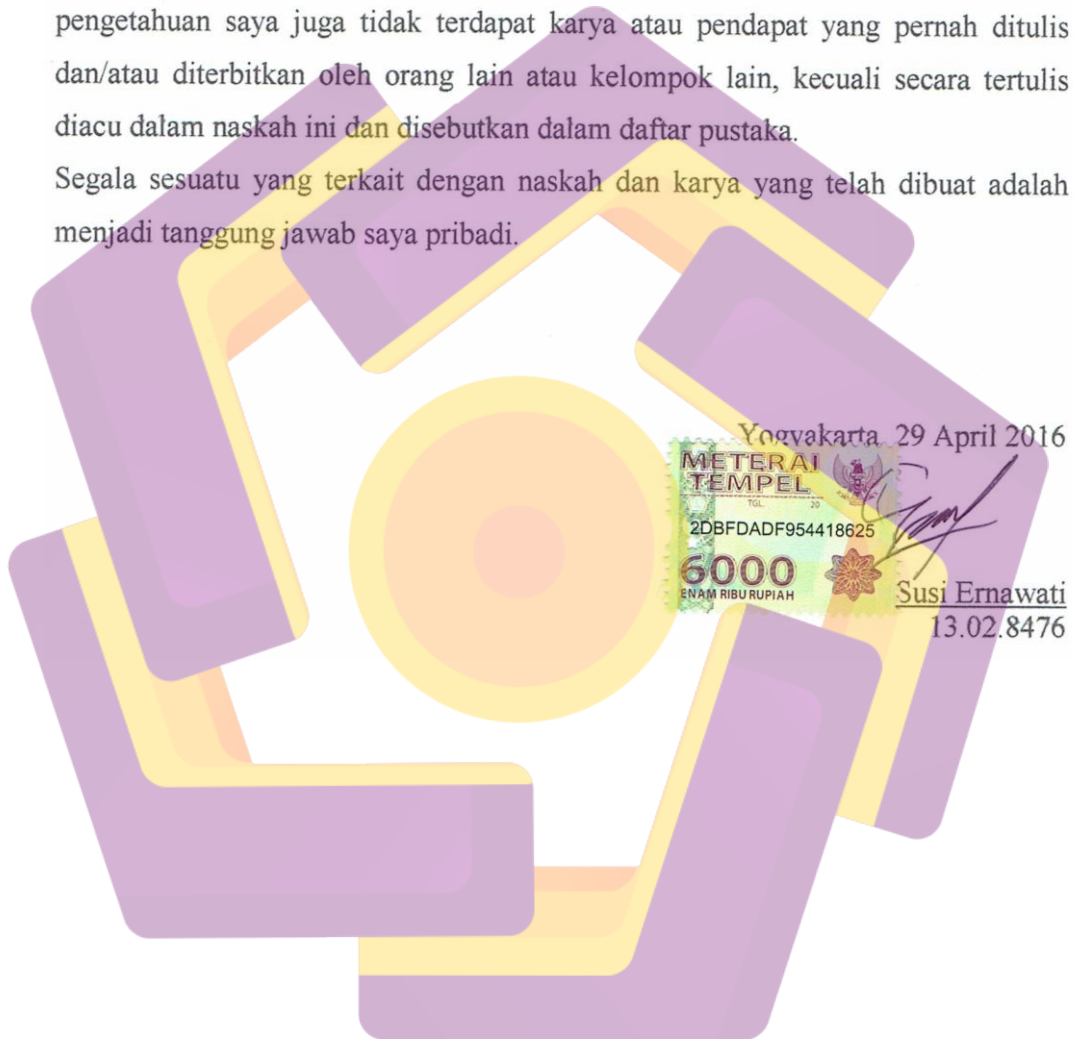


**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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




## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 29 April 2016



  
Anita Nur Pratiwi  
13.02.8482

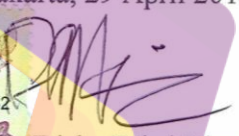
## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 29 April 2016



  
Diska Febri Riana  
13.02.8518



## MOTTO

- ❖ Jadilah orang yang berguna bagi orang lain.
- ❖ Semua yang ada di dunia ini tak ada yang abadi, jadi manfaatkan kesempatan yang ada sebelum kamu menyesalinya.
- ❖ Hidup ini hanya sekali, jangan gunakan hanya untuk memikirkan duniawi dan melakukan hal yang tak berguna.



## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam sehingga Tugas Akhir ini telah selesai dengan baik, dengan selesainya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkah, rahmat, kesehatan dan anugerah berupa umur dan kesempatan untuk mengembangkan tanggungjawab sebagai mahasiswa dan anak.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
3. Bapak Bayu Setyaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen staff pengajar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menimba ilmu di almamater tercinta ini.
5. Kedua Orang Tua kamitercinta yang telah memberikan doa, perhatian, rasa sayang, bimbingan serta dukungan yang begitu luar biasa untuk kami.
6. Teman-teman D3 MI02 angkatan 2013 dan teman-teman seperjuangan, Terimakasih atas dukungan semangat yang kalian berikan.

Tertanda

Susi, Anita & Diska

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **Pengembangan Game Edukasi “ABC Animals for Kids” Pengenalan Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android** dengan baik.

Laporan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan atau sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Diploma 3 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Harapan penulis apabila laporan tugas akhir ini dapat digunakan oleh para pembaca sebagai bahan acuan dalam pengembangan game edukasi dalam bahasa inggris berbasis android.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Namun penulis tetap berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 29 April 2016

Penulis

Susi, Anita & Diska

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Bagi Penulis .....	4
1.5.2. Bagi Masyarakat .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Pengumpulan Data ( Studi Pustaka).....	5
1.6.2. Metode Pengembangan <i>Game</i> .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1. <i>Game</i> .....	7
2.1.1. Pengertian <i>Game</i> .....	7
2.1.2. Beberapa Pengertian Tentang <i>Game</i> .....	7

2.1.3.	Sejarah Perkembangan <i>Game</i> .....	8
2.1.4.	Jenis-jenis <i>Game</i> .....	9
2.1.5.	Elemen <i>Game</i> .....	12
2.1.6.	Indie <i>Game</i> Development .....	14
2.2.	<i>GameDesign Document</i> .....	14
2.2.1.	Pengertian <i>GameDesign Document</i> .....	14
2.2.2.	Jenis-Jenis <i>GameDesign Document</i> .....	15
2.2.3.	Komponen Dalam <i>GameDesign Document</i> .....	18
2.3.	Sistem Operasi Android .....	18
2.3.1.	Pengertian Android .....	18
2.3.2.	Sejarah Sistem Operasi Android .....	19
2.3.3.	Versi Android.....	20
2.4.	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	21
2.4.1.	<i>Adobe Flash CS6</i> .....	21
2.4.2.	Dasar-dasar Penggunaan <i>Adobe Flash Professional CS6</i> .....	22
2.5.	<i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	25
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....		28
3.1.	Gambaran Umum.....	28
3.2.	Jalan Cerita <i>Game</i> .....	28
3.3.	<i>Gameplay</i> .....	28
3.4.	Flowchart <i>Game</i> .....	29
3.5.	<i>Control Game</i> .....	30
3.6.	Perancangan Suara .....	30
3.7.	Perancangan Level .....	30
3.8.	Rancangan Antar Muka.....	30
3.8.1.	Tampilan Menu Intro .....	31
3.8.2.	Tampilan Menu Utama .....	31
3.8.3.	Tampilan Menu Pilihan Level.....	32
3.8.4.	Tampilan Menu Next Level .....	33
3.8.5.	Tampilan Menu Play Level 1 .....	33
3.8.6.	Tampilan Menu Puzzle Level 1 .....	34

3.8.7.	Tampilan Menu <i>Play</i> Level 2.....	34
3.8.8.	Tampilan Menu Puzzle Level 2 .....	35
3.8.9.	Tampilan Menu <i>Play</i> Level 3.....	35
3.8.10.	Tampilan Menu Puzzle Level 3 .....	36
3.8.11.	Tampilan Menu Level 4.....	36
3.8.12.	Tampilan Menu Puzzle Level 4 .....	37
3.8.13.	Tampilan Menu <i>Play</i> Level 5.....	37
3.8.14.	Tampilan Menu Puzzle Level 5 .....	38
3.8.15.	Tampilan <i>Game Over</i> .....	39
3.9.	Analisis Kebutuhan ( <i>Requirement Analisis</i> ).....	39
3.9.1.	Kebutuhan Fungsional ( <i>Functional Requirements</i> ) .....	39
3.9.2.	Kebutuhan Non-Fungsional( <i>Non-Functional Requirements</i> ) .....	40
3.10.	Analisis Kelayakan Sistem .....	43
3.10.1.	Analisis Kelayakan Teknologi .....	44
3.10.2.	Analisis Kelayakan Operasional .....	44
3.10.3.	Analisis Kelayakan Hukum .....	44
3.10.4.	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		44
4.1.	Implementasi .....	44
4.2.	Persiapan Aset-Aset .....	44
4.3.	Membuat Gambar.....	45
4.3.1.	<i>Background</i> Menu Utama .....	45
4.3.2.	<i>Background</i> Menu Pilihan Level .....	46
4.3.2.	<i>Backgraoud</i> Menu <i>Play</i> Level 1 .....	46
4.3.3.	<i>Backgraound</i> Menu <i>Game</i> Level 1 .....	47
4.3.4.	<i>Backgraoud</i> Menu <i>Play</i> Level 2 .....	47
4.3.5.	<i>BackgraoundGame</i> Level 2 .....	48
4.3.6.	<i>Backgraound</i> Menu <i>Play</i> Level 3 .....	48
4.3.7.	<i>Backgraound Game</i> Level 3 .....	49
4.3.8.	<i>Backgraoud</i> Menu <i>Play</i> Level 4 .....	49
4.3.9.	<i>BackgraoudGame</i> Level 4 .....	50

4.3.10.	<i>Backgraoud Menu Play Level 5</i> .....	50
4.3.11.	<i>BackgraoudGame Level 5</i> .....	51
4.4.	Memasukan Gambar ( <i>Import Gambar</i> ) .....	51
4.4.1.	Memasukan Suara ( <i>Import Sound</i> ) .....	52
4.4.2.	Membuat Tombol.....	53
4.5.	Pembahasan.....	54
4.5.1.	Tampilan Intro.....	54
4.5.2.	Tampilan Menu Utama .....	55
4.5.3.	Tampilan Pilihan Level.....	56
4.5.4.	Tampilan Awal Level 1.....	57
4.5.5.	Tampilan Awal <i>Game</i> Level 2.....	60
4.5.6.	Tampilan <i>Game</i> Level 3.....	64
4.5.7.	Tampilan <i>Game</i> Level 4.....	68
4.5.8.	Tampilan <i>Game</i> Level 5.....	72
4.5.9.	Tampilan <i>Score</i> Jika Berhasil .....	76
4.6.	<i>Pulishing APK</i> .....	76
4.7.	Instalasi Program .....	81
4.8.	Pengujian Aplikasi .....	83
4.9.	<i>Black Box Testing</i> .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		88
5.1.	Kesimpulan.....	88
5.2.	Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xx

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perancangan Suara .....	30
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	40
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	41
Tabel 3. 4 Kebutuhan SumberDaya Manusia ( <i>Brainware</i> ).....	41
Tabel 4. 1 Pengujian Aplikasi Pada Peranagkat Android .....	83





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Star Page</i> Adobe Flash CS6.....	23
Gambar 2. 2 Jendela Utama Adobe Flash CS6 .....	24
Gambar 2. 3 <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	26
Gambar 3. 1 <i>Flowchart Game</i> .....	29
Gambar 3. 2 Menu Intro .....	31
Gambar 3. 3 Menu Utama .....	32
Gambar 3. 4 Menu Pilihan Level .....	32
Gambar 3. 5 Menu <i>Next Level</i> .....	33
Gambar 3. 6 Menu <i>Play Level 1</i> .....	33
Gambar 3. 7 Menu <i>Puzzle Level 1</i> .....	34
Gambar 3. 8 Menu <i>Play Level 2</i> .....	35
Gambar 3. 9 Menu <i>Puzzle Level 2</i> .....	35
Gambar 3. 10 Menu <i>Play Level 3</i> .....	36
Gambar 3. 11 Menu <i>Puzzle Level 3</i> .....	36
Gambar 3. 12 Menu <i>Play Level 4</i> .....	37
Gambar 3. 13 Menu <i>Puzzle Level 4</i> .....	37
Gambar 3. 14 Menu <i>Level 5</i> .....	38
Gambar 3. 15 Menu <i>Puzzle Level 5</i> .....	38
Gambar 3. 16 Menu <i>Game Over</i> .....	39
Gambar 4. 1 <i>Implementasi Background</i> Menu Utama .....	45
Gambar 4. 2 <i>Implementasi Background</i> Menu Pilihan Level .....	46
Gambar 4. 3 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Play Level 1</i> .....	46
Gambar 4. 4 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Game Level 1</i> .....	47
Gambar 4. 5 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Play Level 2</i> .....	47
Gambar 4. 6 <i>Implementasi Background</i> <i>Game Level 2</i> .....	48
Gambar 4. 7 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Play Level 3</i> .....	48
Gambar 4. 8 <i>Implementasi Background</i> Pada <i>Game Level 3</i> .....	49
Gambar 4. 9 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Play Level 4</i> .....	49
Gambar 4. 10 <i>Implementasi Background</i> <i>Game Level 4</i> .....	50
Gambar 4. 11 <i>Implementasi Background</i> Menu <i>Play Level 5</i> .....	50
Gambar 4. 12 <i>Implementasi Background</i> <i>Game Level 5</i> .....	51
Gambar 4. 13 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6 .....	52
Gambar 4. 14 <i>Import Image to Library</i> .....	52
Gambar 4. 15 <i>Import Suara to Library</i> .....	53
Gambar 4. 16 Membuat Tombol.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan Intro.....	55
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4. 19 Tampilan Pilihan Level .....	56

Gambar 4. 20 Tampilan Awal Level 1 .....	57
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Game</i> Level 1 .....	58
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Game</i> Level 1 Setelah di <i>Random</i> .....	58
Gambar 4. 23 Tampilan Awal <i>Game</i> Level 2 .....	60
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Game</i> Level 2.....	61
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Game</i> Level 2 Setelah di <i>Random</i> .....	61
Gambar 4. 26 Tampilan Awal <i>Game</i> Level 3 .....	64
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Game</i> Level 3.....	65
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Game</i> Level 3 Setelah di <i>Random</i> .....	65
Gambar 4. 29 Tampilan Awal <i>Game</i> Level 4 .....	68
Gambar 4. 30 Tampilan <i>Game</i> Level 4.....	69
Gambar 4. 31 Tampilan <i>Game</i> Level 4 Setelah di <i>Random</i> .....	69
Gambar 4. 32 Tampilan Awal <i>Game</i> Level 5 .....	72
Gambar 4. 33 Tampilan <i>Game</i> Level 5.....	72
Gambar 4. 34 Tampilan <i>Game</i> Level 5 Setelah di <i>Random</i> .....	73
Gambar 4. 35 <i>Score</i> jika berhasil .....	76
Gambar 4. 36 Masuk menu <i>Air 3.2 for Android Setting</i> untuk <i>publishing APK</i> ..	77
Gambar 4. 37 Tampilan menu <i>General</i> pada <i>AIR Android Setting</i> .....	77
Gambar 4. 38 Mmbuat <i>Certificate</i> untuk <i>publishing APK</i> .....	78
Gambar 4. 39 Tampilan menu <i>Create Self-Signed Digital Certificate</i> .....	78
Gambar 4. 40 Tampilan menu <i>Deployment</i> pada <i>AIR for Android Settings</i> .....	79
Gambar 4. 41 Tampilan menu <i>Icons</i> pada <i>AIR for Android Settings</i> .....	80
Gambar 4. 42 Tampilan menu <i>Pemmission</i> pada <i>Air for Android Settings</i> .....	80
Gambar 4. 43 Tampilan file <i>APK</i> yang terdapat pada <i>Explorer</i> .....	81
Gambar 4. 44 Tampilan proses instalasi file aplikasi <i>game “ABC Animals forKids”</i> .....	82
Gambar 4. 45 <i>File .apk</i> yang sudah terinstal tampil pada menu di <i>Android</i> .....	82

## INTISARI

Dengan adanya perkembangan teknologi masa sekarang ini *game* merupakan salah satu sarana hiburan yang populer dan sangat digemari dari kalangan anak-anak sampai kalangan dewasa, perkembangan *game* sangat pesat sesuai dengan karakter maupun kebutuhan penggemarnya.

Pembuatan *game* “*ABC Animals for Kids*” pengenalan hewan dalam bahasa inggris berbasis android ini bertujuan agar anak anak lebih mudah mengenal nama hewan dengan bahasa inggris.

Dalam pembuatan *game* “*ABC Animals for Kids*” pengenalan hewan dalam bahasa inggris berbasis android ini penulis menggunakan software *AdobeFlash CS6* karena dengan software tersebut proses menggambar karakter , *Background*, memberikan efek suara, menggerakkan objek dapat dilakukan dengan software ini serta menyiapkan musik dan efek suara dengan meng-*import* ke *library*, elemen yang telah disiapkan dan dibuat kemudian penulis susun dalam *scene*, layer dan *frame* sesuai dengan apa yang penulis rancang. Penulis memanfaatkan *actionsript* dan motion dalam mengatur elemenelemen pada *game* ini agar *game* ini menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

**Kata Kunci :** Flash, ActionScript, Game Flash

## **ABSTRACT**

*With the development of the technology of the present game is one of the popular entertainment facilities and is very popular among children to adults, very rapid development of the game according to the character and needs of fans.*

*Making the game "ABC Animals for Kids" animal introduction in English based on android is intended that children more easily know the name of the animal with the English language.*

*In the making of the game " ABC Animals for Kids "introduction of animals in English android based writer uses Adobe Flash CS6 because the software is the process of drawing characters, background, providing sound effects, moving objects can be done with this software as well as prepare the music and effects sound with the import to the library, the element which has been prepared and made then stacking writers in the scene, layer and frame in accordance with what the author designed. Authors use ActionSript and motion in arranging the elements in this game so that the game becomes more interesting to Play.*

**Keywords:** *Flash, ActionScript, Flash Game*

