

**GAME 17 AGUSTUS MEMASUKAN BELUT KEDALAM BOTOL
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Lufie Yulia Putri Utama 13.02.8471

Praditya Agil Novianto 13.02.8510

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**GAME 17 AGUSTUS MEMASUKAN BELUT KEDALAM BOTOL
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Lufie Yulia Putri Utama	13.02.8471
Praditya Agil Novianto	13.02.8510

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**GAME 17 AGUSTUS MEMASUKAN BELUT KEDALAM BOTOL
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lufie Yulia Putri Utama 13.02.8471

Praditya Agil Novianto 13.02.8471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Agustus 2016

Dosen Pembimbing



Joko Dwi Santoso M.Kom.

NIK. 190302181

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**GAME 17 AGUSTUS MEMASUKAN BELUT KEDALAM BOTOL
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Lufie Yulia Putri Utama

13.02.8471

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK.190302192



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi pendidikan tinggi dimanapun, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 05 September 2016



Lufie Yulia Putri Utama

NIM.13.02.8471

MOTTO

Kesuksesan tidak akan bertahan jika dilalui dengan jalan pintas”

“Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berencana tapi sedikit berfikir”

“Orang yang cerdas adalah orang yang bisa berilmu dan dapat mengendalikan emosinya”

“Orang yang belajar akan berhati-hati dalam bertindak dan menghindari kesalahan untuk kedua kalinya”

“Dan jangan lupa berdoa dalam mengerjakan sesuatu dan harus ada niat yang timbul dari hati”

Lufie Yulia Putri Utama

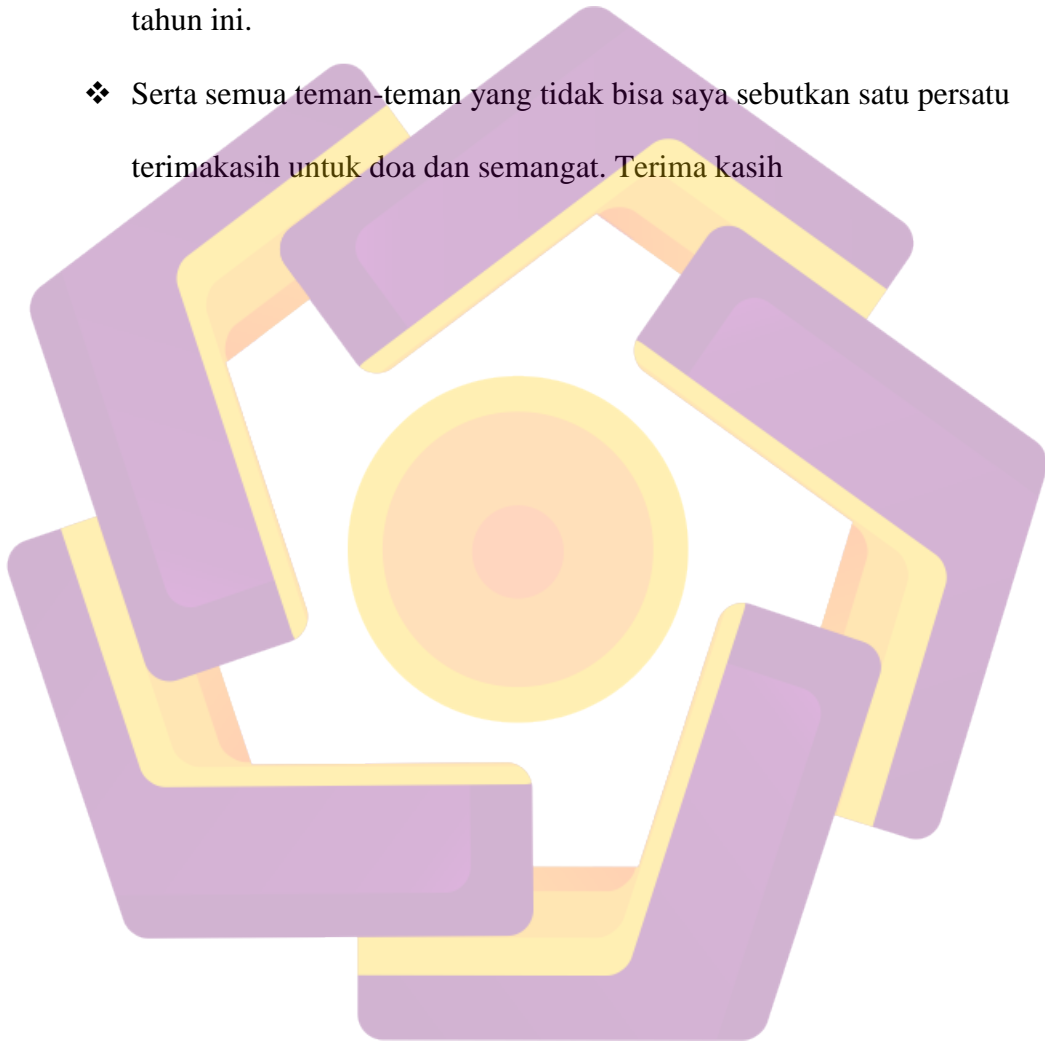
PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya dan anugrahnya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Kedua orang tua tercinta ,Bapak Jiyono dan Ibu Betraliskawati, terima kasih atas segalanya yang telah kalian berikan kepada saya, ini saya persembahkan untuk kalian terutama untuk mama semoga selalu diberikan kebahagiaan di sisinya, untuk papa yang selalu memberikan nasehat kepada saya, dan doa'nya kepada saya terima kasih banyak mama dan papa, semoga suatu saat nanti saya bisa membalas apa yang kalian berikan kepada saya, terima kasih untuk segalanya.
- ❖ Kepada semua saudara saya, Adik-Adik, Felia, Ragil, Bryan, Udo, Etek, Acik, kakak-kakak, Bulek. Semuanya yang telah memberikan nasehat dan doanya kepada saya.
- ❖ Kepada Rivano Putra utama terima kasih sudah selalu bersama dari awal kuliah sampai saya menyelesaikan tugas akhir ini, terima kasih untuk saran, bantuan, dukungan serta doanya.

- ❖ Kepada sahabat sekaligus keluarga saya Syintia Yolanda sari, walaupun kita sudah pisah makasih untuk semangatnya untuk doanya, motivasinya. semoga kita bisa mendapatkan masa depan yang baik.
- ❖ Dosen-dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama 3 tahun ini.
- ❖ Serta semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih untuk doa dan semangat. Terima kasih



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir, yang berjudul **“Game 17 Agustus Memasukan Belut Kedalam Botol Menggunakan Adobe Flash”**. Penulisan laporan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Diploma III jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan tugas akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” .
2. Bpk Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku Ketua Jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk Joko Dwi Santoso, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
4. Kedua orang tua dan semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan motivasi dan do'a.

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia keterbatasan, tentu tugas akhir tidak luput dari kesalahan dan kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 05 September 2016

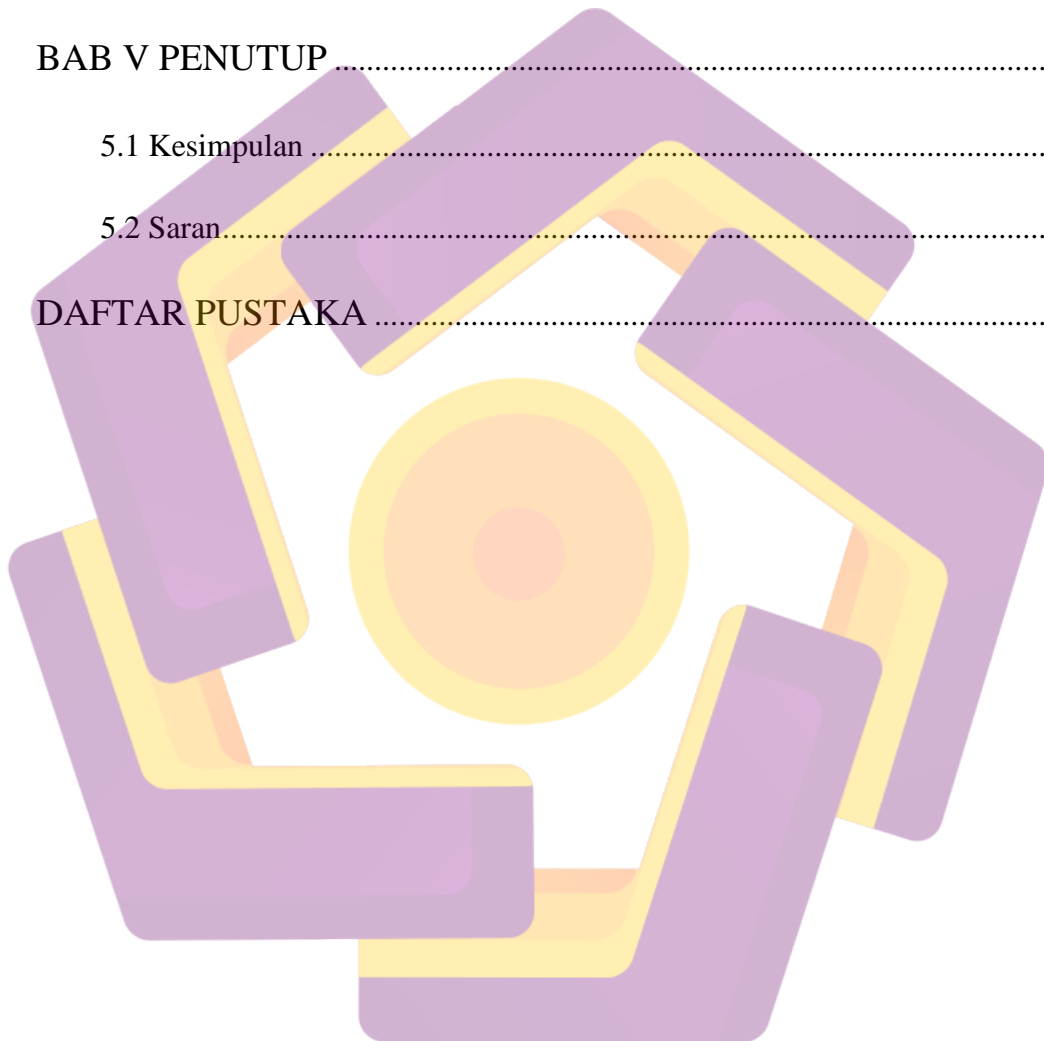
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.2 Pengertian Game	7
2.2.1 Sejarah Perkembangan Game	8
2.2.2 Elemen Dasar Game	8
2.2.3 Jenis-Jenis Game.....	9
2.2.4 Karakteristik Game	11
2.2.5 Tahap-Tahap Pembuatan Game	12
2.2.6 Teori Analisis Game	14
2.3 <i>Flowchart</i>	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	18
3.1 Analisis.....	18
3.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	18
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	18
3.1.1.2 Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>)	19
3.1.1.3 Kebutuhan Non-fungsional (<i>Non-Functional Requirement</i>).....	19
3.2 Perancangan Game.....	24
3.2.1 Alur Game	24
3.2.1.1 Game Play	24
3.2.1.2 Control Game	25
3.2.1.3 Perancangan Permainan	25

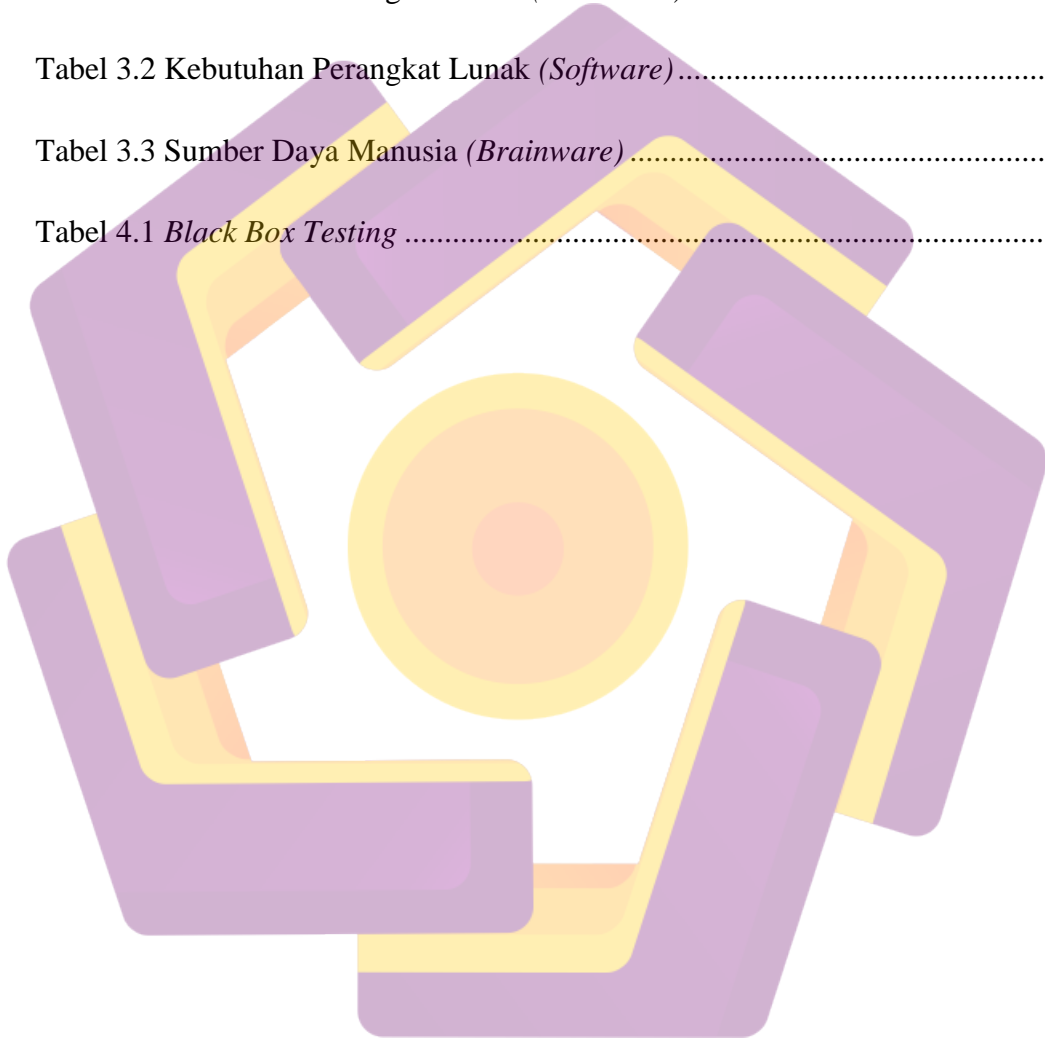
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Implementasi.....	36
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	37
4.1.2 Membuat Game	37
4.1.3 Pembuatan Animasi	41
4.1.4 Memasukan Gambar (<i>Import Image</i>).....	41
4.1.5 Memasukan Suara (<i>Import Sound</i>)	42
4.1.6 Membuat Tombol.....	42
4.1.7 Pembuatan <i>file.exe</i>	43
4.2 Pembahasan.....	45
4.2.1 Tampilan Intro	45
4.2.2 Tampilan Menu Utama	46
4.2.3 Tampilan Menu Skor	46
4.2.4 Tampilan Menu Pengaturan.....	47
4.2.5 Tampilan menu Bantuan.....	48
4.2.6 Tampilan Menu Keluar.....	49
4.2.7 Tampilan Awal Untuk Memulai Permainan.....	50
4.2.7.1 Tampilan Permainan Level 1	51
4.2.7.2 Tampilan Permainan Level 2	54
4.2.7.3 Tampilan Permainan Level 3	57
4.3 Uji Coba (<i>Testing</i>).....	65

4.3.1 <i>Black Box Testing</i>	66
4.4 Menggunakan Sistem	68
4.5 Manual Program	68
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol.....	17
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	20
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20
Tabel 3.3 Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	21
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4 Rancangan <i>Flowchart</i> Game	26
Gambar 3.5 Rancangan Intro	27
Gambar 3.6 Rancangan Menu Utama	28
Gambar 3.7 Rancangan Skor Tertinggi.....	29
Gambar 3.8 Rancangan Petunjuk Permainan.....	30
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Awal Ke Level 1	31
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Game Level 1	32
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Game Level 2.....	33
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Game Level 3	34
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Game <i>Over</i>	35
Gambar 4.1 Implementasi Background Tampilan Awal	37
Gambar 4.2 Implementasi Background Menu Utama.....	38
Gambar 4.3 Implementasi Background Intro Game Level 1	39
Gambar 4.4 Implementasi Implementasi Background Pada Permainan Level 1.....	39
Gambar 4.5 Implementasi Background Pada Permainan Level 2.....	40
Gambar 4.6 Implementasi Background Pada Permainan Level 3.....	40
Gambar 4.7 Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	41
Gambar 4.8 Tampilan Lembar Kerja Memasukan Suara.....	42
Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash CS6</i>	43
Gambar 4.10 Tampilan Membuat <i>File.exe</i>	44

Gambar 4.11 Tampilan Awal.....	45
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.13 Tampilan Menu Skor.....	46
Gambar 4.14 Tampilan Menu Pengaturan	47
Gambar 4.15 Tampilan Menu Bantuan.....	48
Gambar 4.16 Tampilan Menu Keluar	49
Gambar 4.17 Tampilan Awal Memulai Permainan	50
Gambar 4.18 Tampilan Awal Level 1	51
Gambar 4.19 Tampilan Level 2	54
Gambar 4.20 Tampilan Level 3	57
Gambar 4.21 Tampilan <i>Game Over</i>	60
Gambar 4.22 Tampilan Pemenang Skor	62
Gambar 4.23 Tampilan Urutan Pemenang Skor	64
Gambar 4.24 Tampilan Ke Menu Utama.....	69
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 4.26 Tampilan Menu Skor.....	70
Gambar 4.27 Tampilan Menu Pengaturan	71
Gambar 4.28 Tampilan Menu Bantuan	72
Gambar 4.29 Tampilan Menu Keluar	72
Gambar 4.30 Tampilan Permainan Level 1	73
Gambar 4.31 Tampilan <i>Game Over</i>	74

INTISARI

Game 17 Agustus Memasukan Belut Kedalam Botol Menggunakan Adobe Flash merupakan sebuah game tradisioanal yang berasal dari negara Indonesia dan sering dimainkan pada saat hari kemerdekaan indonesia yaitu 17 Agustus.jadi game ini harus diselesaikan sesuai dengan story boad yang telah dirancang, bagaimana cara pembuatan game ini agar dapat terciptanya sebuah game yang bisa dimainkan oleh semua orang khususnya anak-anak dari usia 8-12 tahun keatas.

Maka dari itu penulis mempunyai tujuan untuk membuat game tradisional ini agar warga Indonesial bisa memainkan game ini dimanapun mereka berada walau game ini masih banyak kekurangan tapi dengan adanya game ini warga Indonesia bisa mengetahui permainan tradisional apa saja yang berasal dari indonesia. Pada pembuatan game ini penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* dan menggunakan *Corel Draw X6* dalam pembuatan animasinya agar terciptanya sebuah game yang menarik untuk dimainkan dan juga bermanfaat bagi orang banyak.

Hasil analisis masalah yang ditemukan masih banyaknya kekurang dari game ini,game ini juga belum bisa dimainkan di ponsel game ini hanya bisa dimainkan pada sebuah laptop atau *PC* saja dan hanya bisa dimainkan oleh *dua orang* saja, dan diharapkan game ini nantinya bisa diterima dikalangan pencinta game yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : Informasi, Standarisasi, Penilaian, dan pengujian.

ABSTRACT

Game August 17 Eels Incorporate Into Bottles Using Adobe Flash is a game tradisioanal originating from Indonesia and is often played at the Indonesian independence day is 17 Agustus.jadi this game must be completed in accordance with boad story that has been designed , how to manufacture this game in order can create a game that can be played by everyone , especially children 8-12 years of age and older.

Thus the authors mempuyai goal to make this traditional game Indonesian that citizens can play this game anywhere meraka even though this game is still a lot of flaws but with this game Indonesian citizens can know any traditional game originating from Indonesia . In making this game the author uses Adobe Flash CS6 and Corel Draw X6 use in the manufacture of the animation in order to create an interesting game to play and is also beneficial for many people.

The results of the analysis of the problems found are still many lack of this game, this game can not be played on mobile phones this game can only be played on a laptop or PC only and can only be played by two people, and it is hoped this game will be accepted among lovers of the game that exist in Indonesia.

Keywords : *Information , Standards , Assessment , and testing.*