

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GUESS THE LETTERS  
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ahmad Munif**

**10.12.5304**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GUES THE LETTERS  
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ahmad Munif**

**10.12.5304**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GUESS THE LETTERS  
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Munif**

**10.12.5304**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 November 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN GAME GUESS THE LETTERS  
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Munif**

**10.12.5304**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
NIK. 190302052

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 03 Desember 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Desember 2015



Ahmad Munif

NIM. 10.12.5304

## MOTTO

*Kebahagiaan kita ditentukan oleh diri kita sendiri.*

*(Aristoteles)*

*Kita tidak berhenti bermain karena menjadi tua. Kita menjadi tua  
karena berhenti bermain.*

*(George Bernard Shaw)*

*Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah  
disakiti. Menarilah bagaikan tak seorangpun sedang menonton.*

*(Mark Twain)*

*Setiap hari dalam hidupmu adalah satu halaman dari sejarahmu.*

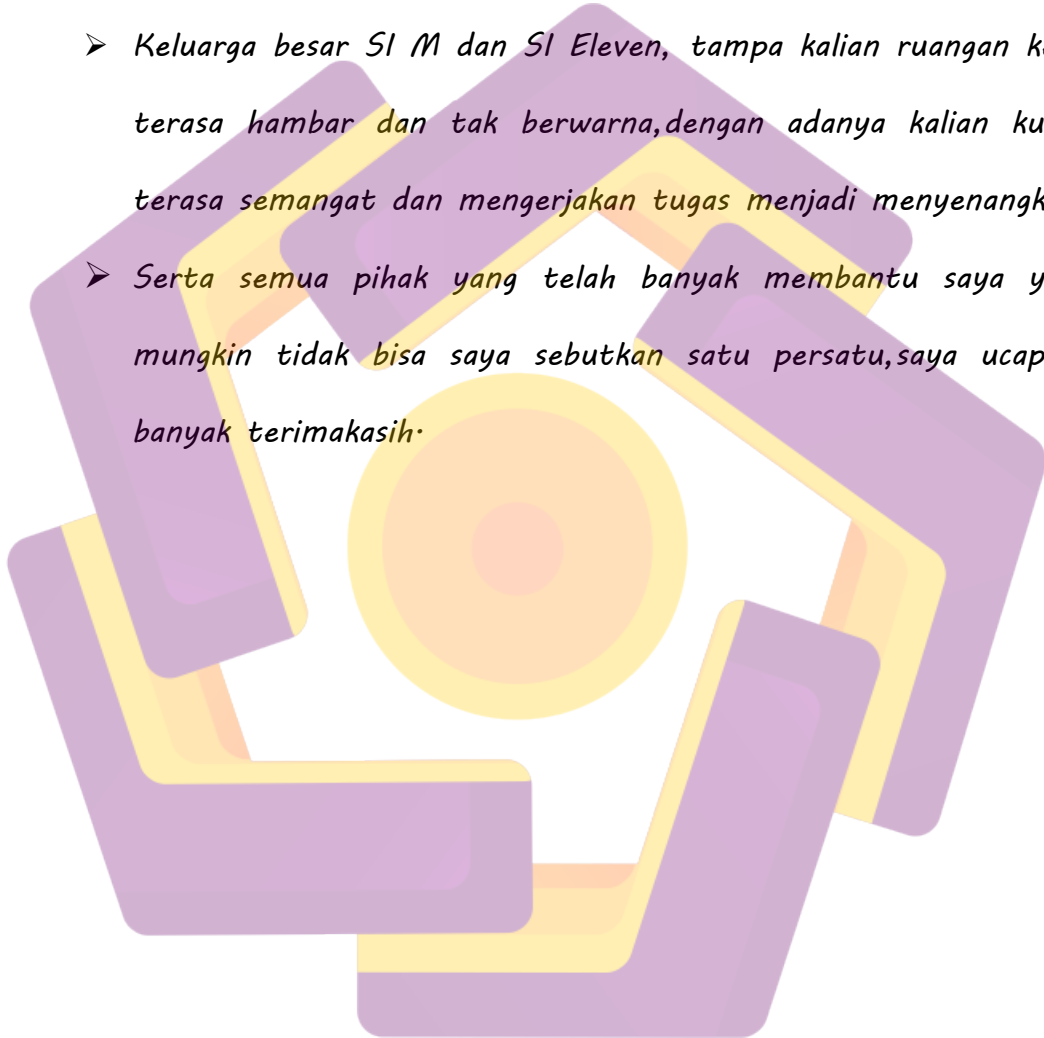
*(kata-kata bijak Arab)*

## PERSEMBAHAN

*Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SAW atas segala Rahmat-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada :*

- *Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad dan hidayahnya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan usaha dan iktiar.*
- *Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi panutan saya dan seluruh umat muslim di dunia, tanpa beliau kami tak akan dapat merasakan indah islam.*
- *Kedua orang tua (Bpk H.Sa'roni dan Ibu Hj.Mulyati) yang selalu mendoakan dan mendukung saya, tanpa bimbingan beliau berdua anakmu ini masih sering salah melangkah dan tepat mengambil pilihan.*
- *Kakak ku (Aqib Maulana dan yani), terimakasih suport dan dukungan, canda tawa serta do'anya. Semoga kita terus saling mendoakan, dan tak lupa juga mendoakan kedua orang tua kita.*
- *Bpk Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

- *Bpk Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing Skripsi saya.*
- *Keluarga besar (Eva vela Sifa) terima kasih banyak atas dukungan dan doanya.*
- *Keluarga besar SI M dan SI Eleven, tanpa kalian ruangan kelas terasa hambar dan tak berwarna, dengan adanya kalian kuliah terasa semangat dan mengerjakan tugas menjadi menyenangkan.*
- *Serta semua pihak yang telah banyak membantu saya yang mungkin tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.*





## Kata Pengantar

Dengan mengucapkan puji syukur hehadirat Allah SWT, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi (SI) STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam menyusun laporan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat da terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Menejemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku ketua Jurusan Sisitem Informasi S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas bimbingan, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik apabila terdapat bayak kekurangan.

Hormat penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan siapapun yang membutuhkannya

Yogyakarta 05 Desember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	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.....	1
PENDAHULUAN .....	1
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.....	3
1.6    METODE PENELITIAN .....	4
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1.    TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1.1	Pengertian <i>Game</i> .....	10
2.2.	SEJARAH GAME.....	12
2.3.	JENIS-JENIS GAME.....	17
2.4.	PEMBUATAN GAME.....	19
2.5.	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN .....	20
2.5.1	Macromedia Director MX 2004.....	20
2.5.2	Adobe Photoshop .....	21
BAB III .....		25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		25
3.1	ANALISIS SISTEM .....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	26
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Teknik .....	28
	Dari segi kelayakan teknik, <i>game</i> ini dapat dikatakan layak karena untuk menjalankan <i>game</i> ini tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi dan untuk mendapatkan komputer tersebut sangatlah mudah.....	29
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	29
3.2	PERANCANGAN ( <i>DESIGN</i> ).....	29
3.2.1	Konsep (Consept).....	29
3.2.2	Flowchart View .....	30
3.2.3	<i>Flowchart</i> Permainan .....	31
3.3	PERANCANGAN ANTAR MUKA.....	32
3.3.1	Rancangan Antar Muka.....	32
3.3.2	Antar Muka Menu Utama .....	33
	Antar muka menu utama,di dalam antar muka menu utama terdapat empat pilihan button yaitu button Sejarah huruf, button Nama hewan, button Mengenal huruf, dan button Keluar. klik tombol Sejarah huruf untuk masuk ke dalam tampilan Sejarah huruf yang menjelaskan sejarah dan	

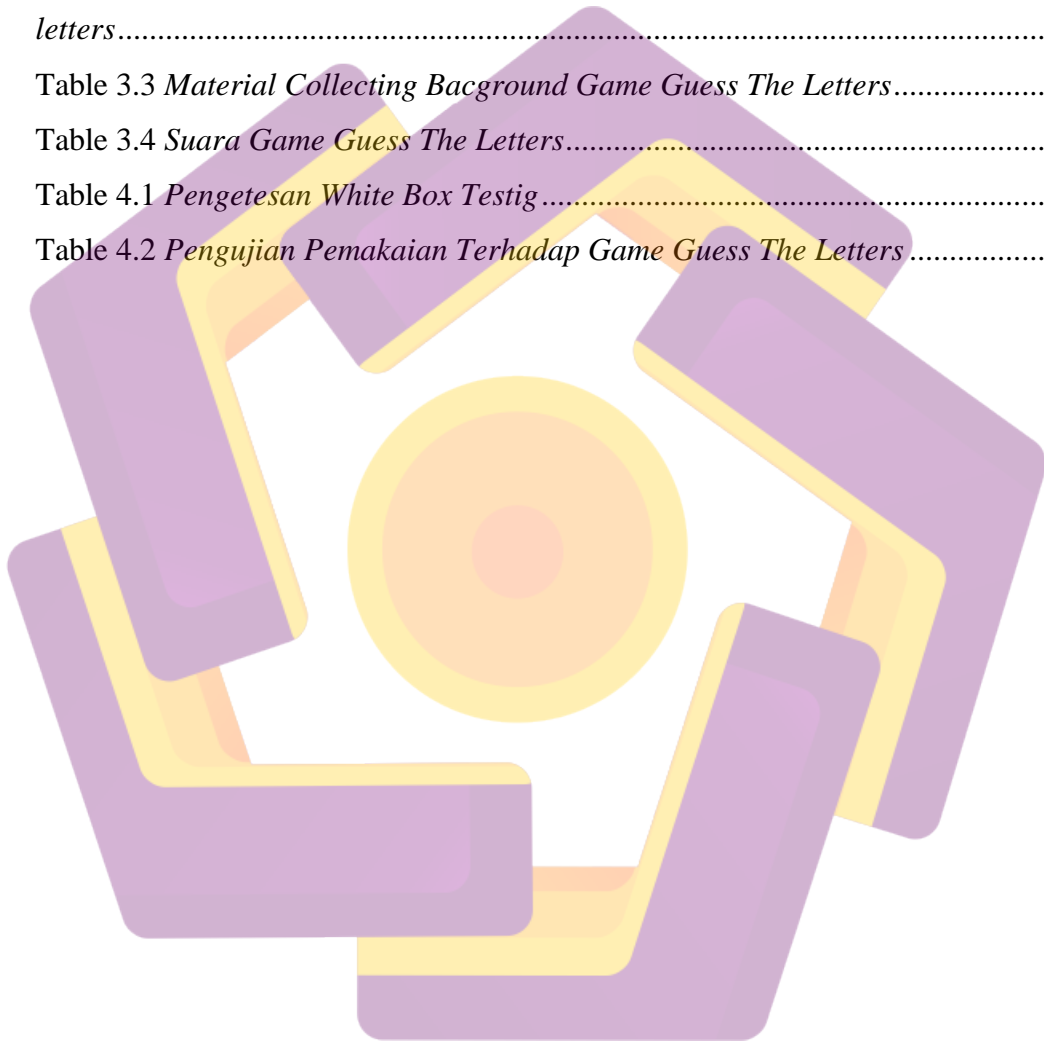
pertamakalnya huruf abjad di temukan dan di pakai di dunia. Klik tombol Nama hewan untuk masuk ke dalam tampilan nama hewan, pada tampilan nama hewan menampilkan karakter nama hewan dari abjad ‘A’ sampai ‘Z’ dalam bahasa inggris. Klik tombol mengenal huruf untuk masuk ke dalam tampilan mengenal huruf, pada tampilan mengenal huruf menampilkan karakter huruf abjad dari ‘A’ sampai huruf ‘Z’ dalam bahasa inggris. Klik tombol keluar untuk keluar dari *game*.

3.3.3 Rancangan Antar Muka Tampilan Keluar.....	36
3.4 PENGUMPULAN BAHAN ( <i>MATERIAL COLLECTING</i> ).....	36
3.4.1 Image.....	37
3.4.2 <i>Sound</i> .....	44
BAB IV .....	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 IMPLEMENTASI SISTEM .....	45
4.1.1 Persiapan Aset-Aset .....	45
4.1.2 Membuat Gambar .....	46
4.1.3 Pembuatan Animasi .....	50
4.1.4 Import Image.....	51
4.1.5 Import Suara.....	52
4.1.6 Membuat Tombol.....	52
4.1.7 Membuat Animasi.....	54
4.1.8 Membuat File Executable (Member File ,*Inc.).....	54
4.2 PEMBAHASAN .....	55
4.2.1 Tampilan Intro.....	55
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	56
4.2.3 Tampilan Menu Sejarah Huruf.....	59
4.2.4 Tampilan Menu Nama Hewan .....	61
4.2.5 Tampilan Menu Mengetahui Huruf.....	63
4.2.6 Tampilan Menu Keluar .....	64
4.2.7 Tampilan Karakter Hewan Pada Menu Nama Hewan .....	66

4.2.8	Tampilan Mengenal Huruf.....	68
4.3	MENGETES SISTEM.....	70
4.3.1	White box testing .....	70
4.4	MENGGUNAKAN SISTEM .....	71
4.5	MANUAL PROGRAM .....	71
4.5.1	Tampilan Intro.....	71
4.5.2	Tampilan Menu Utama .....	72
	Tampilan ini merupakan halaman utama <i>game</i> ini. Pada tampilan ini terdapat beberapa tombol yang bisa dipilih oleh user. Yaitu, tombol sejarah huruf, nama hewa, mengenal huruf, keluar. Yang nantinya tombol tersebut akan membuka ke masing-masing menu tampilan.....	72
4.5.3	Tampilan Sejarah huruf.....	73
4.5.4	Tampilan Nama Hewan.....	73
4.5.5	Tampilan Mengenal Huruf.....	74
	Tampilan mengenal huruf menampilkan huruf abjad dari huruf ‘A’ sampai huruf ‘Z’, ketika mengklik karakter huruf tersebut akan mengeluarkan suara karakter bajad dalam bahasa inggris yang di klik, jadi anak-anak akan lebih mudah untuk belajar menghafal abjad yang berjumlah 26 huruf.....	75
4.5.6	Tampilan Keluar .....	75
4.6	MEMELIHARA SISTEM .....	76
4.7	PENGUJIAN <i>GAME</i> .....	76
BAB V	.....	79
PENUTUP	.....	79
5.1	KESIMPULAN.....	79
5.2	SARAN.....	80
DAFTAR PUSTAKA	.....	XVII

## DAFTAR TABEL

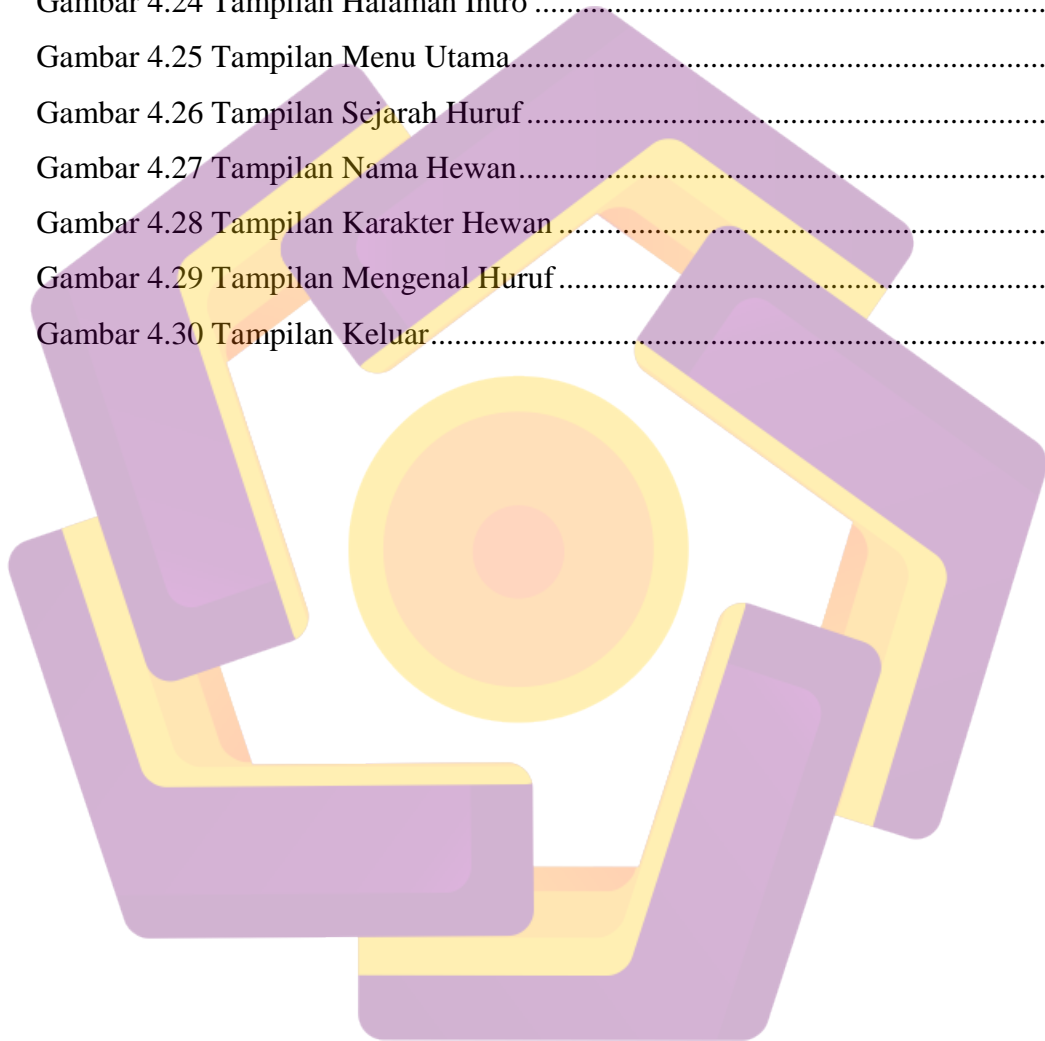
Table 3.1 <i>Material Collecting Gambar Objek Nama Hewan Game Guess The Letters</i> .....	37
Table 3.2 <i>Material Collecting Gambar Objek Mengenal Huruf Game Guess The letters</i> .....	39
Table 3.3 <i>Material Collecting Bacground Game Guess The Letters</i> .....	42
Table 3.4 <i>Suara Game Guess The Letters</i> .....	44
Table 4.1 <i>Pengetesan White Box Testig</i> .....	70
Table 4.2 <i>Pengujian Pemakaian Terhadap Game Guess The Letters</i> .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	21
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop.....	23
Gambar 3.1 Flowchart View Game Guess The letters.....	31
Gambar 3.2 Flowchart Game Guess The Letters.....	31
Gambar 3.3 Rancangan Antar Muka Tampilan Intro.....	32
Gambar 3.4 Rancangan Antar Muka Menu Utama.....	33
Gambar 3.5 Rancangan Antar Muka Sejarah Huruf.....	34
Gambar 3.6 Rancangan Antar Muka Nama Hewan.....	34
Gambar 3.7 Rancangan Antar Muka Tampilan Karakter Hewan (bird).....	35
Gambar 3.8 Rancangan Antar Muka Mengenal Huruf.....	35
Gambar 3.9 Rancangan Antar Muka Tampilan Keluar.....	36
Gambar 4.1 Bacground Intro.....	46
Gambar 4.2 Bacground Nama Hewan.....	47
Gambar 4.3 Bacground Mengenal Huruf.....	47
Gambar 4.4 Bacground Sejarah Huruf.....	48
Gambar 4.5 Bacground Karakter Hewan.....	48
Gambar 4.6 Objek Sejarah Huruf.....	49
Gambar 4.7 Objek Permainan Nama Hewan.....	49
Gambar 4.8 Objek Permainan Karakter Hewan (armadillo).....	50
Gambar 4.9 Objek Permainan Mengenal Huruf.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Kerja Baru pada Macromedia Director MX 2004 .....	51
Gambar 4.11 Import Image dari Cast (Bacground).....	52
Gambar 4.12 Import Suara dari File.....	52
Gambar 4.13 Membuat Tombol.....	53
Gambar 4.14 Animasi Ketika Memasuki Halaman Menu Utama.....	54
Gambar 4.15 Membuat File Executable,*Inc.....	55
Gambar 4.16 Tampilan Intro Game guess The Letters.....	56
Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.18 Tampilan Menu Nama Hewan.....	60

Gambar 4.19 Tampilan Menu Nama Hewan .....	61
Gambar 4.20 Tampilan Menu Mengenal Huruf.....	63
Gambar 4.21 Tampilan Menu Keluar .....	64
Gambar 4.22 Tampilan Karakter Hewan .....	66
Gambar 4.23 Tampilan Mengenal Huruf.....	68
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Intro .....	72
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.26 Tampilan Sejarah Huruf .....	73
Gambar 4.27 Tampilan Nama Hewan.....	74
Gambar 4.28 Tampilan Karakter Hewan .....	74
Gambar 4.29 Tampilan Mengenal Huruf.....	75
Gambar 4.30 Tampilan Keluar.....	76



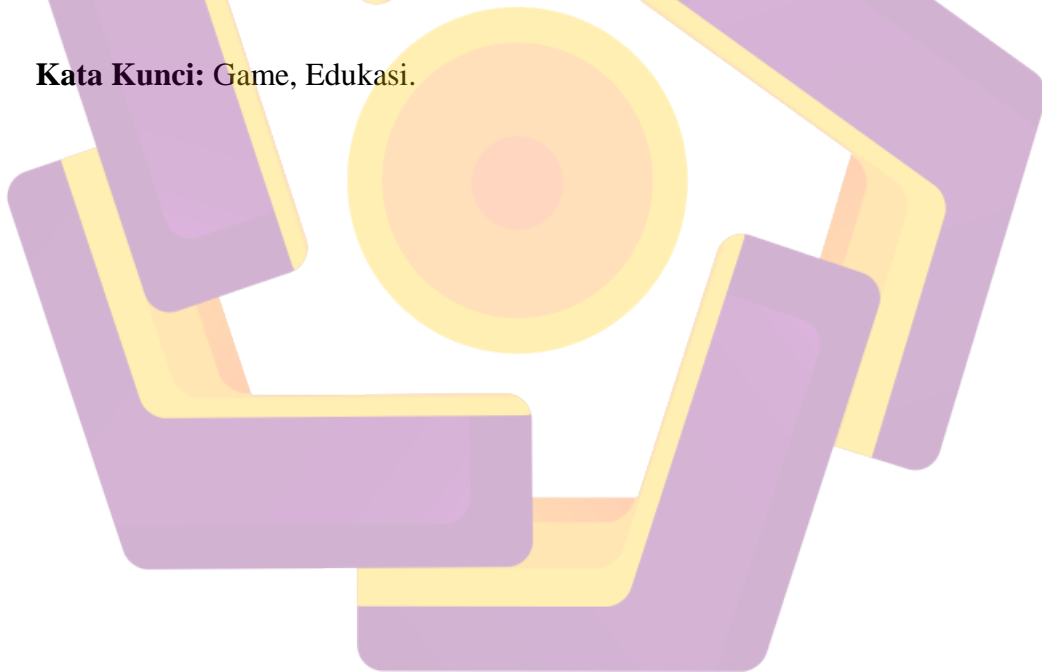


## INTISARI

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini menunjuk pada pengetahuan “kelincahan intelektual” (intelektual playability). Bermain game memang menarik dan mengasikan, bahkan sampai melupakan tugas utama yang lebih penting. Pada perkembangan teknologi saat ini, hiburan untuk masyarakat bermacam-macam salah satunya adalah bermain game. Salah satu contohnya game guess the letters.

Game ini termasuk game edukasi. Penerapan game guess the letters ini untuk meningkatkan perkembangan dan pengetahuan anak terhadap suara hewan, nama hewan, dan huruf alfabet. Game ini di tunjukkan untuk anak usia 5-7 tahun. Game edukasi ini sangat bermanfaat terhadap pengetahuan dan wawasan anak. Hasil implementasi game guess the letters menunjukkan bahwa aplikasi game dapat di gunakan untuk mengatasi masalah belajar anak supaya mengenal suara hewan, karakter hewan, dan huruf alfabet. Tahap pengembangan game menggunakan metode pengembangan multimedia.

**Kata Kunci:** Game, Edukasi.



## **ABSTRACT**

*Game came from the English originally meant game. Game in this refers to understanding “agility intellectual” (intellectual playability). Play game charming indeed and, even to forget the main task more vital. Technology development on the entertainment for society manifold one is game. one example game guess the letters.*

*This game including game education. The application of the educational games guess the letters meant to increase development and knowledge child against animals, animals, and alphabet. This game is direct for children aged 5-7 years. Educational game this very beneficial against knowledge and insight child. Results implementation game guess the letters show that application games may be used to overcome problem child learning to recognize sound animals, animal or alphabet. Developmental stage game usage multimedia method or development.*

**Keyword:** *Game, Educati.*

