

GAME GOWES BERBASIS ADOBE FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Heru Ismanto

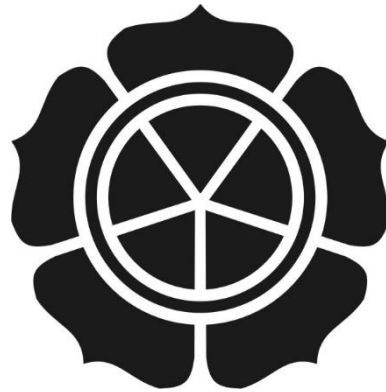
10.12.4521

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

GAME GOWES BERBASIS ADOBE FLASH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Heru Ismanto

10.12.4521

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

GAME GOWES BERBASIS ADOBE FLESH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heru Ismanto

10.12.4521

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 04 September 2015

Dosen Pembimbing,

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

GAME GOWES BERBASIS ADOBE FLESH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heru Ismanto

10.12.4521

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Rum Muhamad Andri KR, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Tanda Tangan



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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 04 September 2015



Heru Ismanto

10.12.4521

MOTTO

- La haula wala quwwata illa billahil `aliyil adzim.
- Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang!
- Jika kamu percaya pada dirimu, tidak ada yang dapat menghentikanmu untuk mencapai apa yang kamu inginkan.
- Kamu tak bisa kembali ke masa lalu dan mengubah sebuah awal yang buruk, namun kamu bisa membuat akhir yang indah, mulai saat ini!
- Jika kamu benci drama dihidupmu, berhentilah jadi pemainnya.
- Belajarlah untuk menikmati dan mensyukuri segala yang Tuhan beri sekecil apapun itu.
- Mari Berproses !

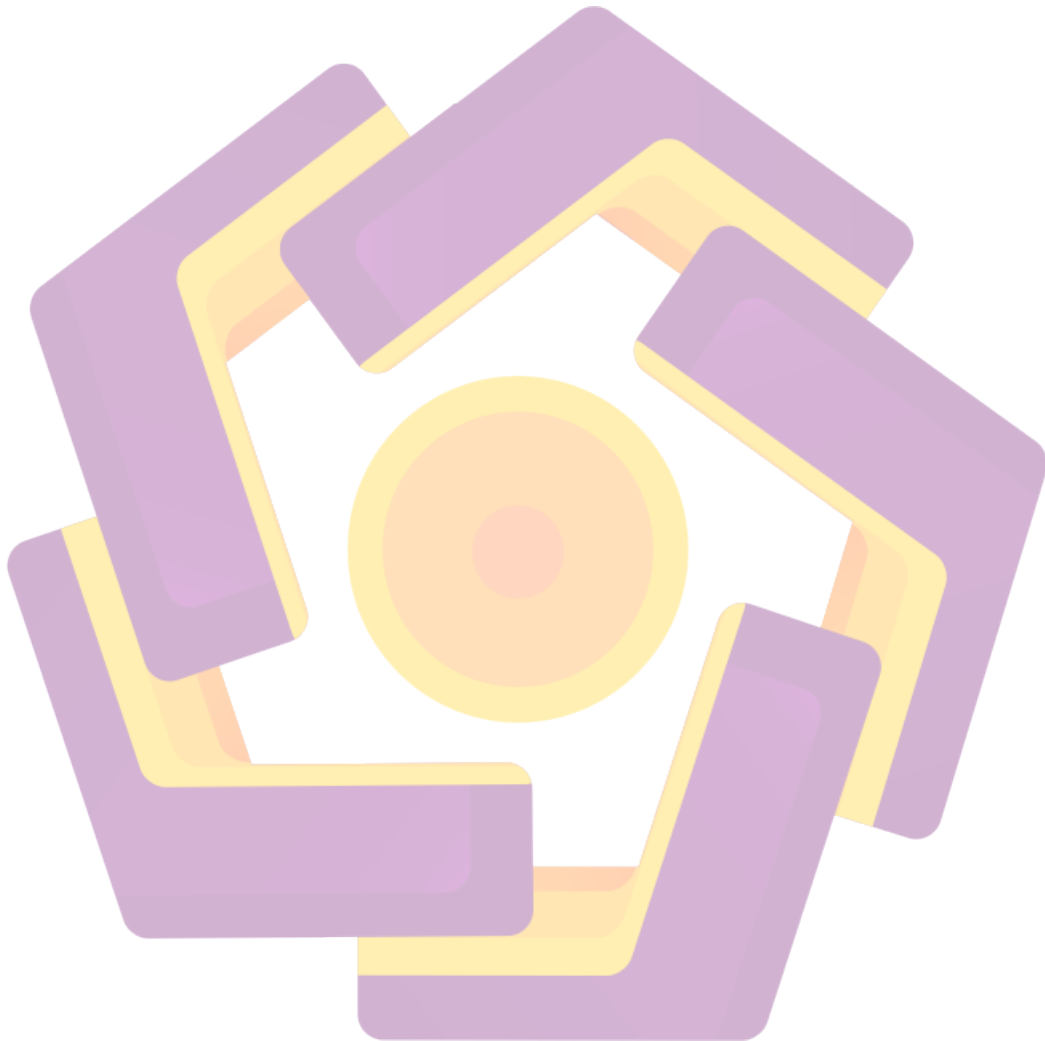
PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

- ♪ Allah SWT yang telah memberiku ilmu serta kecerdasan, kesehatan dan rejeki yang Engkau titipkan kepada kedua orangtuaku hingga aku mampu mendapat gelar S.Kom ini.
- ♪ Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Lasiman dan Mamah Sudarmi. Terimakasih untuk kasih sayang, kesabaran, perjuangan, do'a serta dukungan berupa materiil maupun non materiil yang telah diberikan. Panjang umur ya Pak Mah, doakan aku semoga kelak bisa membahagiakan kalian. Aamiin ~
- ♪ Saudaraku tercinta, Adek Anis Safitri dan Mohammad Saiful. Terimakasih untuk doa dan dukungan kalian selama ini, semoga kita semua sukses dan bisa menjadi kebanggaan Bapak dan Mamah. Aamiin ~
- ♪ Dosen pembimbingku Bapak Andi Sunyoto, M.kom yang sudah berkenan membimbing dan memberi masukan serta mempermudah dalam proses penyusunan skripsi ini.
- ♪ Danang Tatas Panggraita yang sudah membantu membuatkan karakter game dan Irwan Sifudin yang sudah banyak memberikan masukan serta membantu dalam pengcodingan game ini. Terimakasih telah sudi membantuku, sukses selalu untuk kalian berdua ;)
- ♪ Teman-teman seperjuangan Danang Tatas Panggraita, M, ridwan Nugroho, Gufron Ardila. Serta teman-temanku yang tidak bisa aku sebut satu-persatu, terimakasih untuk segala suka dan duka yang pernah kita lalui bersama. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses \=D/
- ♪ Teman satu atap rumah kontrakan di denokan selemman Jogja Danang Tatas Panggraita, Eko Rubiamto, Irwan Saifudin, Andre, Gufron, Sumarno, Fika.
- ♪ Kampus Ungu, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA beserta orang-orang hebat yang ada di dalamnya. Bapak dan Ibu Dosen yang telah menyalurkan ilmu untuk bekal ku menghadapi masa depan. Pak Agos multimedia dan Pak Jalari bahasa indonesia yang pernah foto bareng

dengan anak-anak kelas 12 dan pak Jalari yg suka mencairkan suasana di kelas, terimakasih Pak untuk ke ikhlasan nya mengajarkan ilmu ke pada kami trimakasih banyak.

♪ Semua orang yang ikut memotivasiku untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak, Allah bless you all !



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan ilmu serta kecerdasan sehingga skripsi yang berjudul “**Game Gowes**” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas ilmu serta kecerdasan, kekuatan, kesehatan dan rejeki yang telah diberikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Andi Sunyota, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terimakasih untuk bimbingan, arahan serta masukan untuk penyusunan skripsi saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.

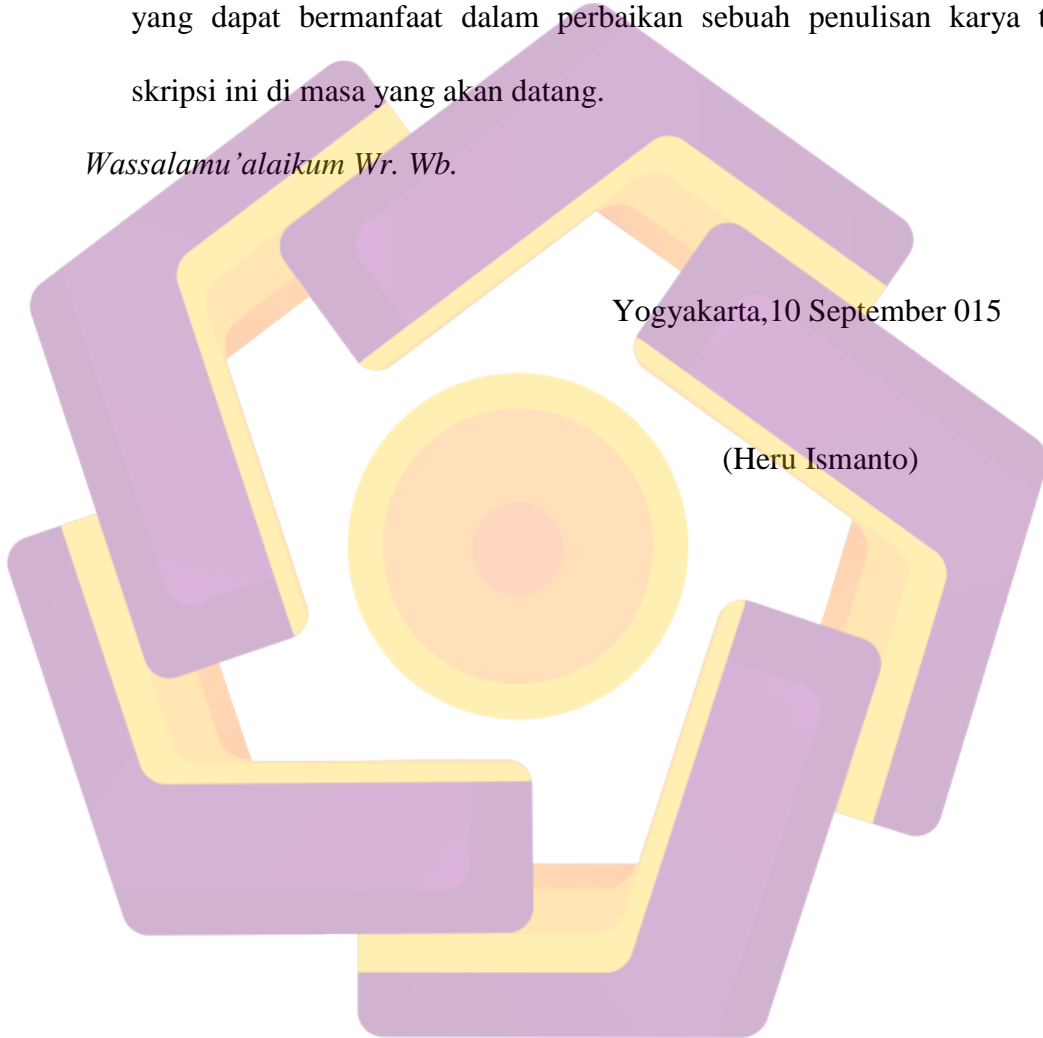
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi ini.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 September 015

(Heru Ismanto)



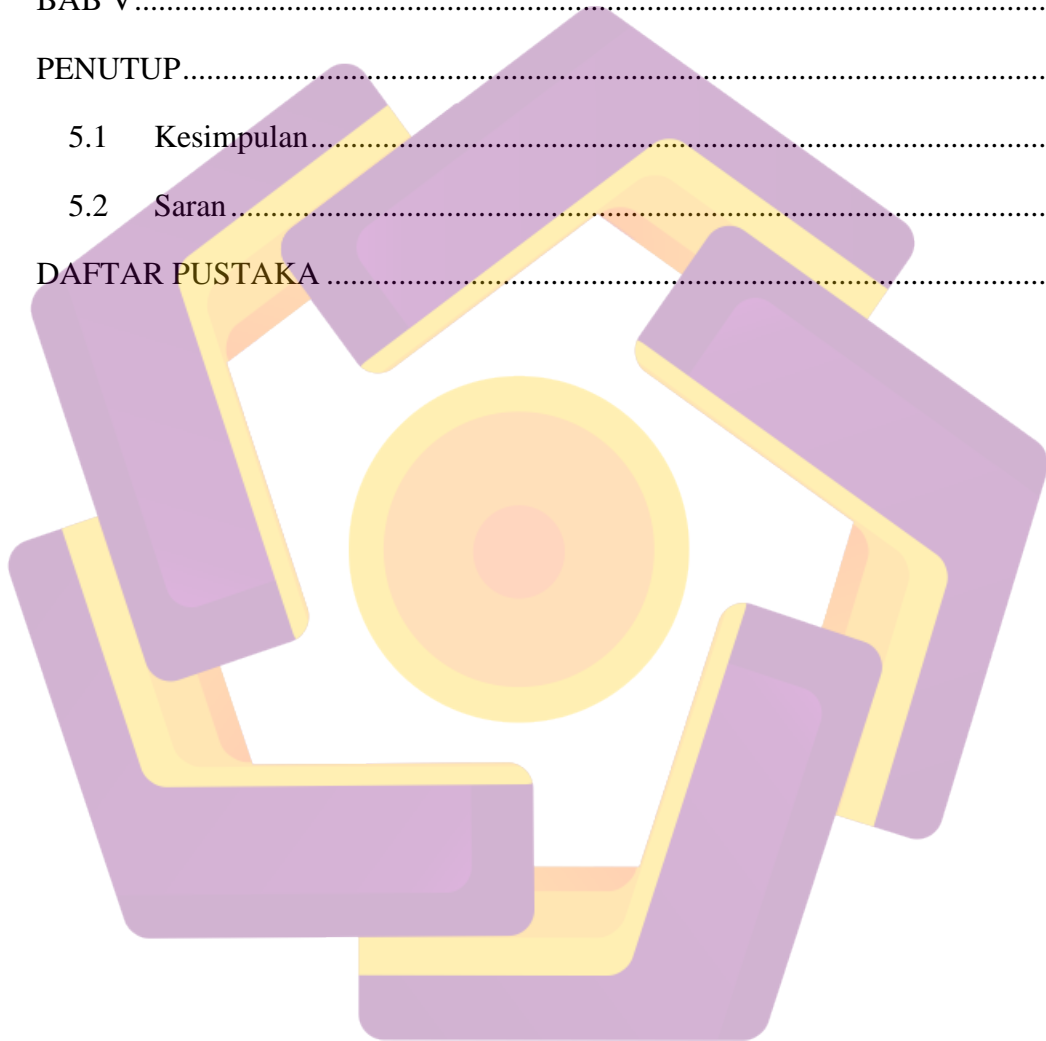
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Game	8

2.2.1	Jenis Jenis Game	9
2.3	Metodologi Pengembangan Game	17
2.3.1	Konsep (Consept).....	18
2.3.2	Perancangan (Desing)	18
2.3.3	Pengumpulan bahan (Material Colleting)	23
2.3.4	Pembuatan (Assembly)	23
2.3.5	Pengujian (Testing)	23
2.3.6	Pemasaran (Distribution)	24
2.4	Konsep Dasar Analisis Sitem	24
2.4.1	Analisis Kebutuhan Sitem.....	24
2.4.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	25
2.4.2.1	Kelayakan Teknis	25
2.4.2.2	Kelayakan Operasional	25
2.4.2.3	Kelayakan Ekonomi.....	25
2.4.2.4	Kelayakan Hukum	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Analisis Sistem	27
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsioanal	28
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsioanal	28
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.1.2.1	Kelayakan Operasional	31
3.1.2.2	Kelayakan Hukum	32
3.1.2.3	Kelayakan Teknologi.....	32
3.2	Concept.....	32

3.2.1	Overview	32
3.2.1.1	Game Concept.....	32
3.2.1.2	Level Design	35
3.2.1.3	World Desing.....	35
3.2.1.4	User Interface Desing	36
3.3	Design.....	39
3.3.1	Flowchart	39
BAB IV		41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Memproduksi Sistem.....	41
4.1.1	Import Image.....	42
4.1.2.	Import Suara.....	43
4.1.3.	Membuat Tombol.....	43
4.1.4.	Membuat Animasi.....	44
4.2	Membuat File Executable (Member File *.exe).....	45
4.2.1.	Membuat File AutoRun	45
4.3	Pembahasan	46
4.3.1.	Tampilan Intro.....	46
4.3.2.	Tampilan Menu Utama	47
4.3.3.	Tampilan Menu Setting.....	49
4.3.4.	Tampilan Menu Instruction.....	50
4.3.5.	Tampilan Menu Nilai Tertinggi	51
4.3.6.	TampilanPermainan	52
4.4	Mengetes Sistem.....	54
4.4.1.	Black box testing.....	54

4.4.1.1. Pengujian Load Aplikasi.....	57
4.5 Menggunakan Sistem	59
4.6 Manual Program	60
4.7 Memelihara Sistem.....	64
BAB V.....	67
PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	xix



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Action game Drakan: Order of the Flame	10
Gambar 2. 2 Adventure game prince of persia	11
Gambar 2. 3 Football game Pro Evolution Soccer.....	12
Gambar 2. 4 Racing game Need For Speed	13
Gambar 2. 5 Strategy game War Zone 2000.....	14
Gambar 2. 6 Military/Force game Call Of Duty	14
Gambar 2. 7 Space/Flight Warbirds.....	15
Gambar 2. 8 Management Game Simscity	16
Gambar 2. 9 Racing game Persian Racing.....	17
Gambar 2. 10 Tahap pengembangan multimedia	17
Gambar 3. 1 Desain Tampilan Splash Screen.....	36
Gambar 3. 2 Desain Tampilan Main Menu.....	37
Gambar 3. 3 Desain Tampilan Pilih Karakter	37
Gambar 3. 4 Desain tampilan permainan.....	38
Gambar 3. 5 Flowchart Desain Game Gowes	40
Gambar 4. 1 Bagan Memproduksi Game Gowes	41
Gambar 4. 2 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS6.....	42
Gambar 4. 3 Import image to library (pegunungan)	43
Gambar 4. 4 Import suara to library.....	43
Gambar 4. 5 Membuat tombol	44
Gambar 4. 6 Membuat File Executable.....	45
Gambar 4. 7 Tampilan Intro Game Gowes	47
Gambar 4. 8 TampilanMenu Utama.....	48
Gambar 4. 9 TampilanMenu Setting.....	49
Gambar 4. 10 TampilanMenu Instruction.....	51
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Nilai Tertinggi	52
Gambar 4. 12 TampilanLevel 1	53
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Intro	60

Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama.....	61
Gambar 4. 15 Tampilan Permainan	62
Gambar 4. 16 Tampilan Menu High Score	63
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Instruction.....	63
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Setting.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Program Flowchart	22
Tabel 3. 1 Content Game Gowes	38
Tabel 4. 1 Pengetesan Black box testing.....	56



INTISARI

Salah satu bentuk hiburan yang tidak asing lagi dan memang banyak diminati dalam kehidupan kita adalah game. Game merupakan aplikasi yang tidak asing lagi bagi masyarakat dari segala lapisan. Namun perkembangan game itu sendiri saat ini masih di dominasi oleh produksi – produksi dari luar seperti Amerika dan Jepang. Upaya untuk meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran.

Game adalah bentuk dari multimedia interaktif yang pada perkembangannya saat ini digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus media untuk belajar. Salah satunya adalah game “Gowes” ini, dimana di dalam game ini terdapat permainan balap sepeda serta informasi dari nama – nama tempat wisata yg ada di pulau jawa yang dibuat menggunakan aplikasi interaktif Adobe Flash CS6.

Hasil penerapan game gowes menunjukkan bahwa aplikasi game dapat digunakan untuk membiasakan menggunakan otak kanan dan kiri sekaligus bermain dan mengenalkan nama – nama wisata yang sering di kunjungi oleh orang – orang yang berlibur. Jadi saat anak memainkan game ini tidak merasa bosan, dengan harapan semangat anak untuk bermain sekaligus belajar mengenal nama tempat wisata.

Kata Kunci : Permainan balap sepeda, Edukasi, pengetahuan, Mendapatkan poin tambahan dari bonus bintang. Adobe flash cs6.

ABSTRACT

One form of entertainment that is familiar and it is much in demand in our life is a game. Game is an application that is not familiar to the people of all walks of life. But the development of the game itself is still dominated by the production - production from outside such as the USA and Japan. Efforts to improve the efficiency of the application that contains the necessary elements of educational alternatives and new innovations in terms of programming to be applied as a tool to facilitate the learning process.

Game is a form of interactive multimedia development which is currently used as a means of entertainment media at the same time to learn. One is the game "Gowes", which in this game there is a bike racing game as well as information about the name of the tourist attractions on the island of Java, which are created using Adobe Flash CS6 interactive applications.

The results showed that the application of the equestrian games gaming applications can be used to familiarize the use of left and right brain simultaneously play and introduce the name of the tour that is frequented by tourists. So, when a child does not get bored playing this game, with a spirit of hope for the children to play sekaligus learn to know the name of the tourist attractions. Keywords: Games, Education, Science, World.

***Keywords:** bike balab Games, Education, knowledge, earn additional points of bonus star. Adobe flash cs6.*