

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU K-POP "EXSIST" BERBASIS 2D  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun Oleh

**Laila Fitriainingsih**

**12.12.6842**

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

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU K-POP "EXSIST" BERBASIS 2D  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat S1  
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun Oleh

**Laila Fitriarningsih**

**12.12.6842**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU K-POP "EXSIST" BERBASIS 2D  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Laila Fitrianingih**

**12.12.6842**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Maret 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Andi Sunyoto, M.Kom**

**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME TEBAK LAGU K-POP "EXSIST" BERBASIS 2D  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Laila Fitriainingsih**

**12.12.6842**

telah dipertahpada tanggal 19 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

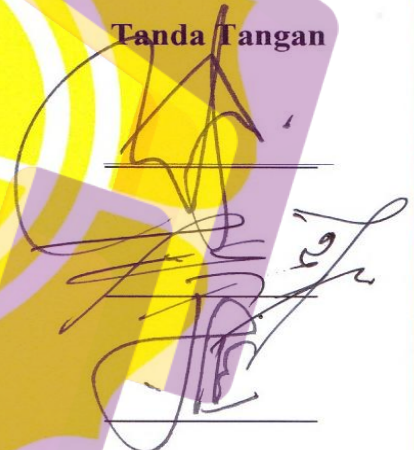
**Nama Penguji**

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

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

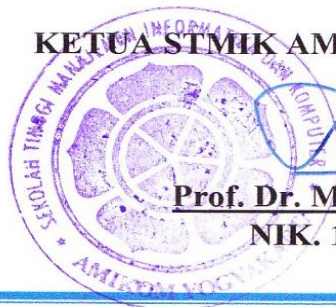
**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK. 190302163**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Desember 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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 November 2015



12.12.6842

## MOTTO

*“Intelligence is not the determinant of success, but hard work is the real determinant of your success.”*



## **PERSEMBAHAN**

*Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasullah Muhammad SAW.*

*Kupersembahkan skripsi ini untuk :*

### **Ayahanda Dan Ibunda**

*Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan skripsi ini to My Hero Bpk. Roji'un dan Ibu Sutimah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayahanda dan Ibunda bahagia. Karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ayahanda dan Ibunda yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik.*

### **Adik-adik ku Tersayang**

*Terima kasih untuk Ade Raodatul Widiana dan Cindy Nur Mubarakah yang selalu mendoakan dan memberi dukungan sama mbak.*

### **Yang terkasih dan tercinta**

*Untuk "Ibnu Sulaiman" terima kasih banyak untuk doa, support dan wara-wirinya. Maafin aku gara-gara skripsi kamu sering aku cuekin. Semoga kamu menjadi orang sukses nantinya, aamiin.*

### ***Sahabat-sahabat dekatku***

*To my struggle friend Irma yanti, yey finally we did it girl. I dunno how to describe about you my girl, thank you so much for everything! Yup everything, from A to Z. I'm fuckin' proud of you, and hopefully we'll be successful in our way.*

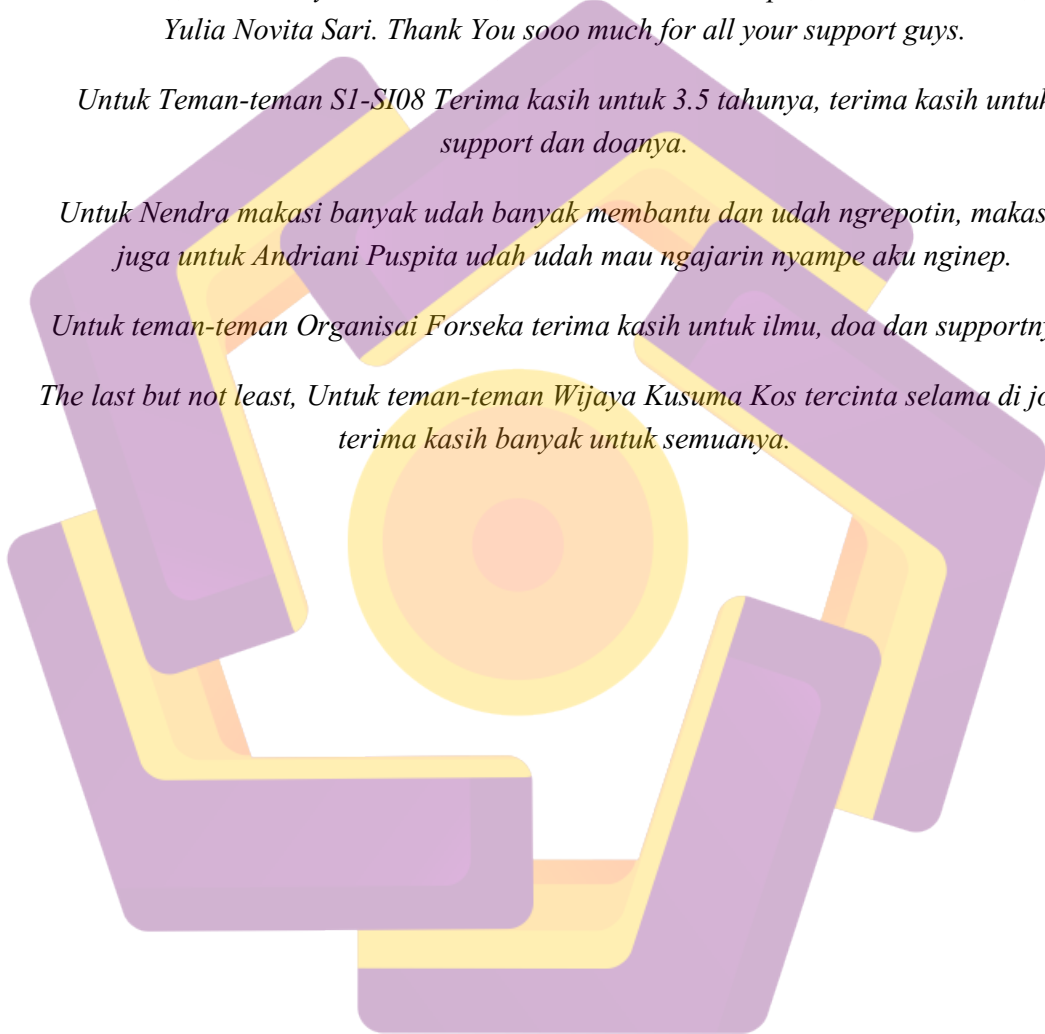
*Untuk teman-teman genk rumpik Indriyani a.k.a Mbak Yan, Delsy Carissa Belinda a.k.a Emak, Tri Marsuyani a.k.a Sora, Yulia Adzani a.k.a Jupek, Anita a.k.a Nitul, and Yulia Novita Sari. Thank You sooo much for all your support guys.*

*Untuk Teman-teman S1-SI08 Terima kasih untuk 3.5 tahunya, terima kasih untuk support dan doanya.*

*Untuk Nendra makasi banyak udah banyak membantu dan udah ngrepotin, makasih juga untuk Andriani Puspita udah udah mau ngajarin nyampe aku nginep.*

*Untuk teman-teman Organisasi Forseka terima kasih untuk ilmu, doa dan supportnya.*

*The last but not least, Untuk teman-teman Wijaya Kusuma Kos tercinta selama di jogja terima kasih banyak untuk semuanya.*





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman

Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Srtata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana computer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi

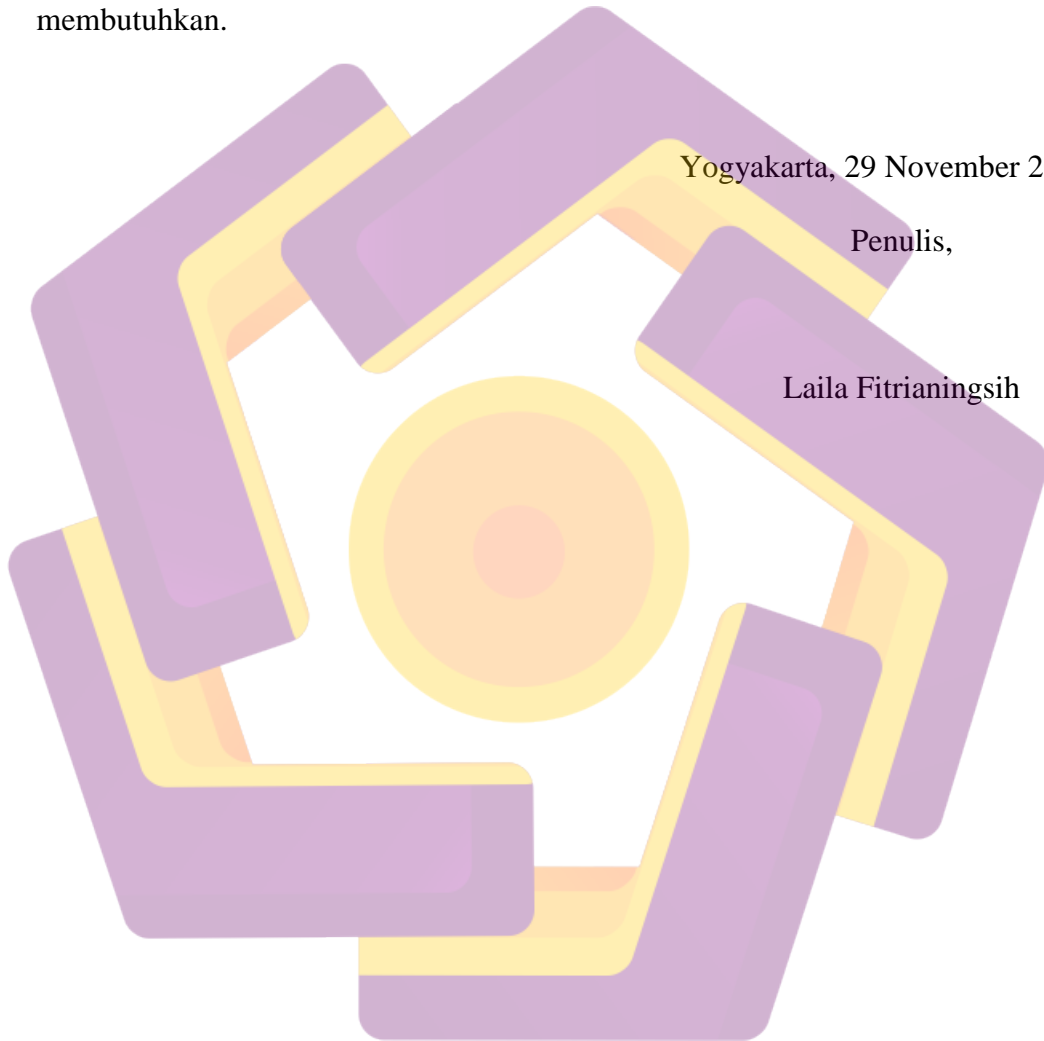
maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 29 November 2015

Penulis,

Laila Fitrianingsih

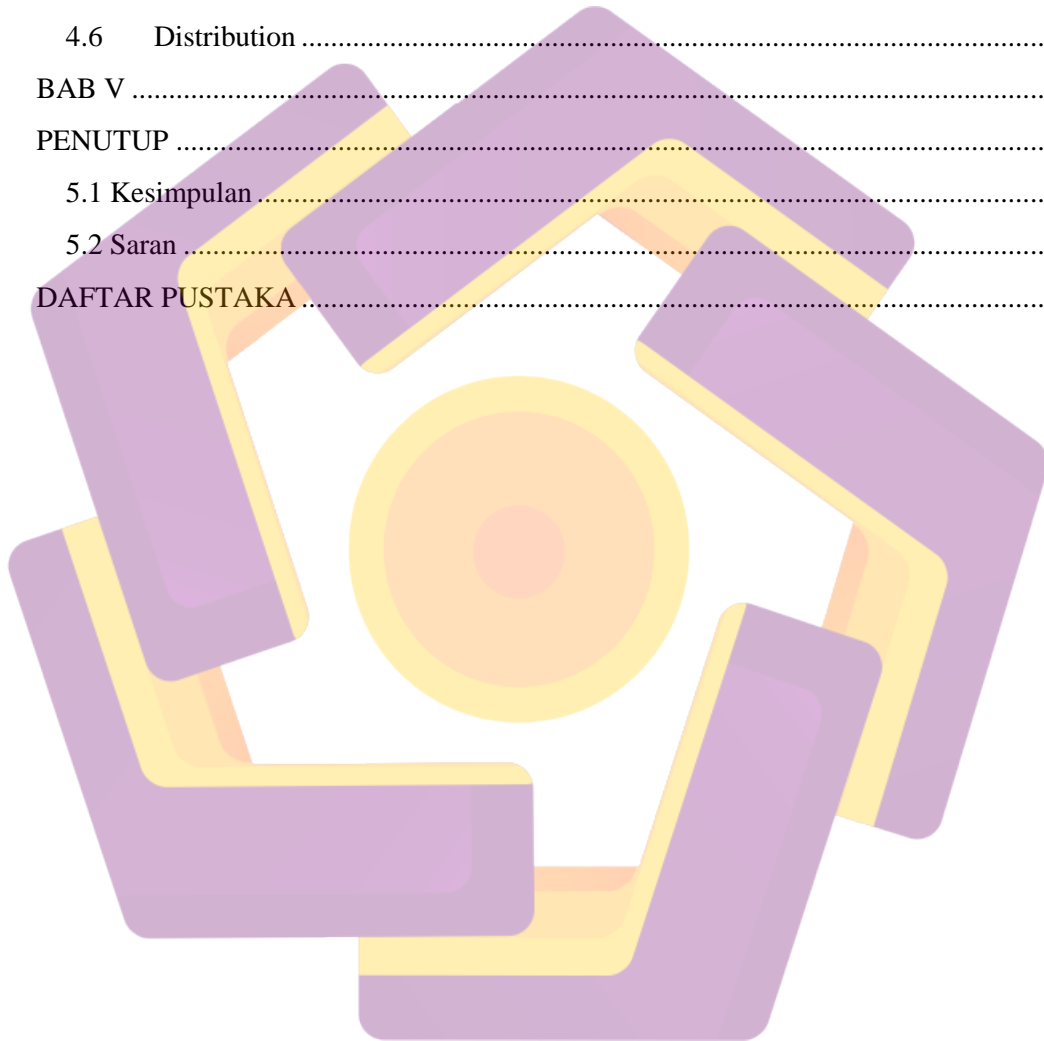


## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	ii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTARCT</i> .....	xviii
BAB I.....	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
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.2 Definisi Game .....	10
2.2.1 Sejarah Perkembangan Game .....	11
2.2.2 Elemen Dasar Game.....	12
2.2.3 Jenis – Jenis Game .....	12
2.2.4 Karakteristik Game .....	15
2.2.5 Tahap – Tahap Pembuatan Game .....	16
2.2.6 Teori Analisis Game .....	18
2.3 Flowchart .....	18

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	21
3.1 Analisis .....	21
3.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	21
3.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	21
3.1.1.2 Kebutuhan Fungsional (Functional Requirement).....	22
3.1.1.3 Kebutuhan Non-fungsional (Non-Functional Requirement) .....	22
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	25
3.1.2.1 Kelayakan Teknologi.....	25
3.1.2.2 Kelayakan Hukum.....	26
3.1.2.3 Kelayakan Operasional .....	26
3.2 Perancangan Game.....	26
3.2.1 Genre Game .....	26
3.2.1.1 Desain .....	27
3.2.1.2 Menentukan Tools Yang Digunakan .....	28
BAB IV .....	41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Implementasi.....	41
4.1.1 Persiapan Aset-Aset.....	42
4.1.2 Membuat Gambar .....	42
4.1.3 Pembuatan Animasi .....	47
4.1.4 Memasukan Gambar (Import Image).....	48
4.1.5 Memasukan Suara (Import Sound) .....	49
4.1.6 Membuat Tombol.....	50
4.1.7 Pembuatan file.exe.....	51
4.2 Pembahasan.....	51
4.2.1 Tampilan intro.....	52
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	53
4.2.3 Tampilan Tombol Start .....	54
4.2.4 Tampilan Tombol High Score.....	56
4.2.5 Tampilan Tombol How To Play .....	57
4.2.6 Tampilan Menu Keluar .....	60
4.2.7 Tampilan Permainan .....	62
4.2.7.1 Tampilan Permainan Level 1 .....	62

4.2.7.2 Tampilan Permainan Level 2 .....	66
4.2.7.3 Tampilan Permainan Level 3 .....	71
4.3 Uji Coba (Testing) .....	77
4.3.1 Black Box Testing.....	78
4.4 Menggunakan Sistem.....	83
4.5 Manual Program.....	84
4.6 Distribution .....	89
BAB V .....	90
PENUTUP .....	90
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92



## DAFTAR TABEL

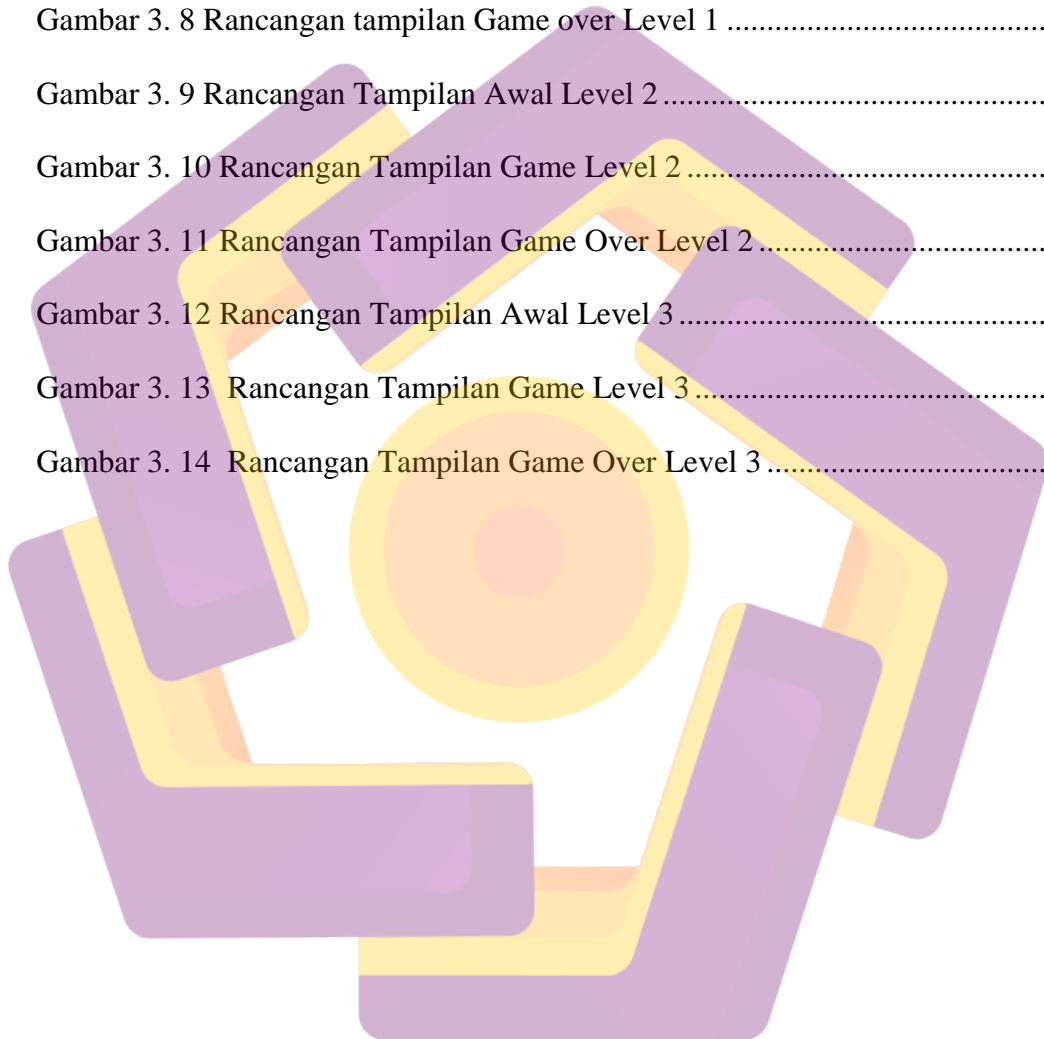
Tabel 2. 1 Simbol Flowchart.....	20
----------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Rancangan Flowchart Game .....	30
Gambar 3. 2 Rancangan Intro .....	31
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Utama .....	31

Gambar 3. 4 Rancangan High Score .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 5 Rancangan Petunjuk Permainan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Awal Level 1 ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Level 1.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8 Rancangan tampilan Game over Level 1 .....	35
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Awal Level 2 .....	36
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Game Level 2 .....	36
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Game Over Level 2 .....	37
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Awal Level 3 .....	38
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Game Level 3 .....	39
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Game Over Level 3 .....	40





## INTISARI

Ada banyak game tebak lagu namun sangat jarang game tebak lagu pop korea atau yang biasa dikenal dengan k-pop. Game ini hanya berisi lagu-lagu k-pop and pada game ini ada 5 level permainan dengan kesulitan yang berbeda-beda. Pada game ini pemain diminta untuk menebak judul lagu, nama artis yang menyanyikan lagu tersebut dan mengisi lirik lagu yang kosong.

Game dengan tema musik dan sebagai permainan yang mengandalkan memori dan pengetahuan tentang musik dan lagu kpop. Game ini dibuat menggunakan Adobe Flash sebagai software utama dan Adobe Photoshop sebagai software pendukung.

Game ini akan menjadi pilihan yang mudah untuk para penggemar kpop dan praktis untuk mengurangi stres melalui permainan dengan nuansa musik kpop.

**Kata Kunci:** Genre, Game, Flash CS3





## **ABSTARCT**

*There are many games guessed the song but very rarely gaming guess Korean pop song or commonly known as k-pop. This game only contains songs k-pop and in this game there are five levels of the game with different difficulties.*

*In this game the player is asked to guess the song title, artist who sings the song lyrics and fill empty. Game with music theme and as a game that rely on memory and knowledge about music and song k-pop.*

*This game is made using Adobe Flash as a main software and Adobe Photoshop and Ulead StudioVideo11 as the supporting software. This game will be an easy choice for fans of kpop and practical to reduce stress through the game with the feel of the music kpop.*

**Keyword:** Genre, Game, Flash CS3

