

LAPORAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN *GAME “GATOT ON THE RUN”*

Oleh :

Muhamad Alim Verianto

2010-51-040



LAPORAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN **GAME “GATOT ON THE RUN”**

Oleh :

Muhamad Alim Verianto

2010-51-040





UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME “GATOT ON THE RUN”

SAYA : Muhamad Alim Verianto

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika Ini Disimpan Di Perpustakaan Program
Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus Dengan Syarat – Syarat
Kegunaan Sebagai Berikut :

1. Skripsi Adalah Hak Milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK Dibenarkan Membuat Salinan Untuk Tujuan Referensi Saja
3. Perpustakaan Juga Dibenarkan Membuat Salinan Skripsi Ini Sebagai Bahan Pertukaran Antar Institusi Pendidikan Tinggi
4. Berikan Tanda ✓ Sesuai Dengan Kategori Skripsi

Sangat rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan /
kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia (mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu
organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Muhamad Alim Verianto
2010-51-040

Pembimbing Utama

Rizky Meimaharani,M.Kom
NIDN. 0620058501

Alamat Lengkap : Tumpangkrasak Rt02, Rw05, Kudus
Kudus, 16 Januari 2015

Kudus, 16 Januari 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME “GATOT ON THE RUN”

SAYA : Muhamad Alim Verianto

NIM : 2010-51-040

“ Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 16 januari 2015

Muhamad Alim Verianto

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME “GATOT ON THE RUN”

SAYA : Muhamad Alim Verianto

NIM : 2010-51-040

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 5 Desember 2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu





UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN GAME “GATOT ON THE RUN”

SAYA : Muhamad Alim Verianto

NIM : 2010-51-040

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 12 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)



Rochmad Winarso, ST., MT.
NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

Abstract

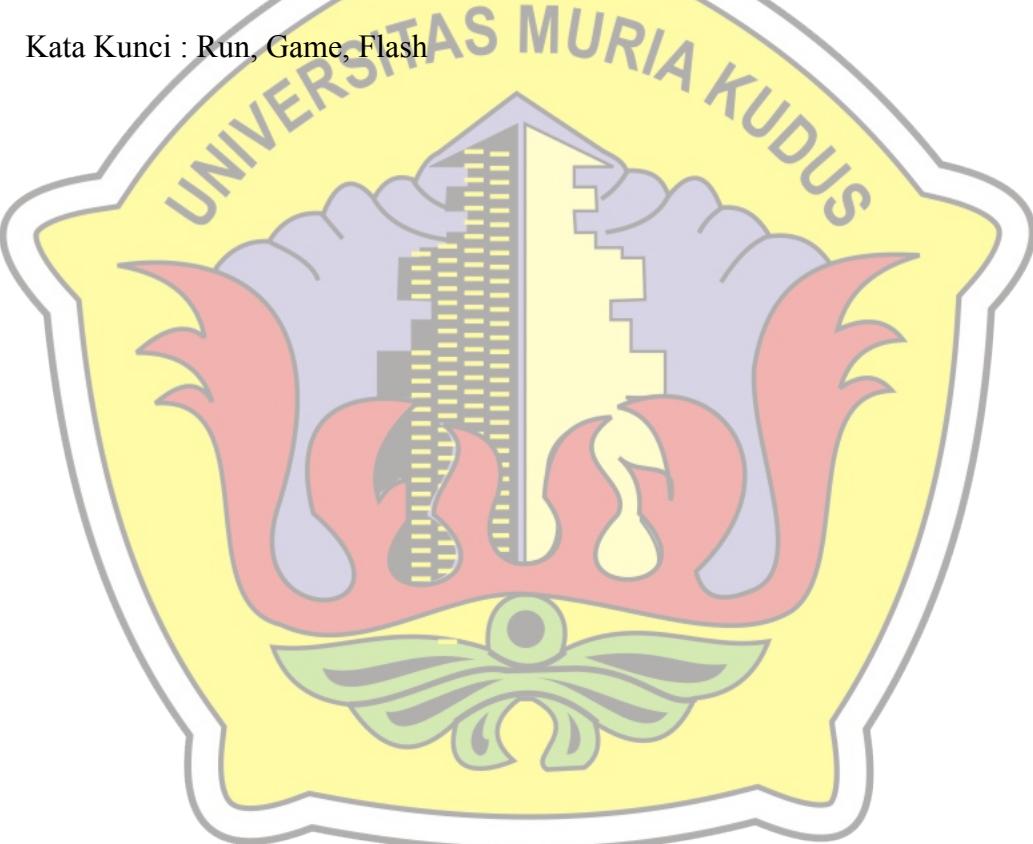
Who does not know the game today. From the start of the children until the adult knows game. Game is one of the popular entertainment. Moreover, playing games in your spare time. Currently the more rapid development of the game. Various categories and devices to play the game even more diverse. The purpose of this research is to design and build a simple but interesting game to play and to spend leisure time. In designing and building this game using the Multimedia Development. Stages in the process of this study is Phase Concept, Design, Materials Collection, Assembly, Testing, and Distribution. By using the tool adobe flash CS 6 and action script programming language, a game called "Gatot On The Run" will be generated, with the theme of endless running game with a 2-dimensional graphics will be designed.

Keywords: Run, Games, Flash



Abstrak

Siapa yang tidak tahu game di zaman sekarang. Dari mulai anak-anak sampe orang dewasa pun tahu yang namanya game. Game merupakan salah satu hiburan yang paling digemari. Terlebih lagi bermain game untuk mengisi waktu luang. Saat ini perkembangan game semakin pesat. Berbagai kategori dan perangkat untuk bermain game pun semakin beragam. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah *game* sederhana namun menarik untuk dimainkan serta untuk mengisi waktu luang. Dalam merancang dan membangun game ini menggunakan metode Pengembangan Multimedia. Tahapan dalam proses penelitian ini yaitu Tahap *Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution*. Dengan menggunakan *tool* adobe flash CS 6 dan bahasa pemrograman *action script*, game berjudul “*Gatot On The Run*” akan dihasilkan, game dengan tema endless running dengan grafik 2 dimensi ini akan dirancang.



Kata Kunci : Run, Game, Flash

KATA PENGANTAR

Skripsi dengan judul “*Game Edukasi Sejarah Sekolah Dasar*” ini dapat penulis selesaikan sesuai rencana karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan pimpinan dalam hidupku.
2. Bapak Dr. Suparnyo, SH. MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing utama Skripsi penulis.
6. Ibu Rizky Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing pembantu Skripsi penulis.
7. Terima kasih kepada kedua Orang Tua dan Adik-adik saya yang selalu mendo’akan dan member semangat.
8. Teman-teman mahasiswa khususnya kelas A Teknik Informatika yang selalu mendo’akan, memberi semangat dan terima kasih kebersamaanya.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan yang maha kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, 5 Desember 2015

Penulis

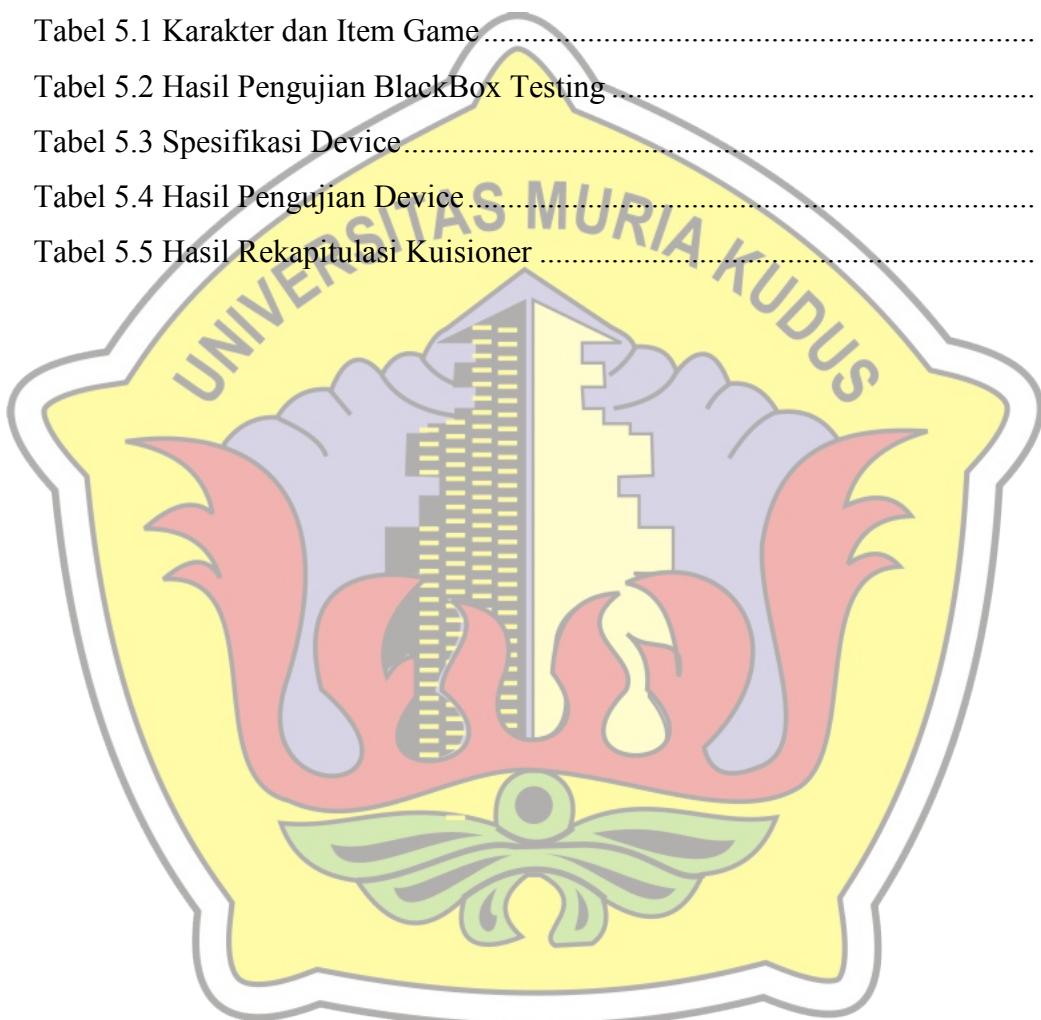
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan teori	6
2.2.1. Pengertian Game	6
2.2.2. Klasifikasi Game dari Tujuan Penggunaan	6
2.2.3. Kategori Game.....	7
2.2.4. Algoritma Greedy.....	9
2.2.5. Adobe Flash.....	11
2.2.6. Action Script.....	11
2.2.7. Flowchart.....	12
2.2.7.1. Pengertian Flowchart.....	12

2.2.7.2. Simbol-Simbol Flowchart	12
2.2.7.3. Flow Direction Symbol	13
2.2.7.4. Prosesing Symbol.....	13
2.2.7.5. Input-Output Symbol.....	14
2.3. Kerangka Pemikiran	16
BAB III. METODE PENELITIAN.....	17
3.1. Metode Pengembangan	17
BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN.....	19
4.1. Konsep.....	19
4.1.1. Konsep Game	19
4.1.2. Konsep Tokoh atau Karakter.....	19
4.1.3. Konsep Perolehan Nilai.....	19
4.2. Desain Sistem	20
4.2.1. Flowchart Algoritma Greedy dan Perolehan Nilai.....	20
4.2.2. Flowchart Game	22
4.3. Storyboard	23
4.4. Desain User Interface	25
4.5. Pengumpulan Bahan (Material Collection).....	30
BAB V. IMPLEMENTASI DAN TESTING.....	31
5.1. Implementasi	31
5.1.1. Implementasi Karakter dan Item Game.....	31
5.1.2. Implementasi User Interface Game	32
5.2. Pengujian	36
5.2.1. Pengujian Black Box	37
5.2.2. Pengujian Pada Device	38
5.2.3. Rekapitulasi Kuisioner	42
BAB VI. PENUTUP	45
6.1. Kesimpulan.....	45
6.2. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Flow Direction Symbol.....	13
Tabel 2.2 Tabel Flow Prosessing Symbol.....	13
Tabel 2.3 Tabel Flow Input-Output Symbol	15
Tabel 4.1 Storyboard.....	23
Tabel 4.2 Pengumpulan Bahan	30
Tabel 5.1 Karakter dan Item Game	31
Tabel 5.2 Hasil Pengujian BlackBox Testing	37
Tabel 5.3 Spesifikasi Device.....	39
Tabel 5.4 Hasil Pengujian Device	40
Tabel 5.5 Hasil Rekapitulasi Kuisioner	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pemikian	16
Gambar 3.1Metode Pengembangan Multimedia	17
Gambar 4.1 Kode Semu	20
Gambar 4.2Flowchart Algoritma Greedy dan Perolehan Nilai.....	21
Gambar 4.3Flowchart Game	22
Gambar 4.4Menu Utama	25
Gambar 4.5Main	26
Gambar 4.6Nilai Tertinggi	26
Gambar 4.7Petunjuk	27
Gambar 4.8Tentang	27
Gambar 4.9Pengaturan	28
Gambar 4.10Input nama	28
Gambar 4.11Tampil Nilai	29
Gambar 4.12Konfirmasi ke Menu Utama	29
Gambar 5.1Menu Utama	32
Gambar 5.2Main	32
Gambar 5.3Nilai Tertinggi	33
Gambar 5.4Petunjuk	33
Gambar 5.5Tentang	34
Gambar 5.6Pengaturan	34
Gambar 5.7Input nama	35
Gambar 5.8Tampil Nilai	35
Gambar 5.9Konfirmasi ke Menu Utama	36