



**APLIKASI GAME TEBAK GAMBAR, MEWARNAI DAN MENCOCOKKAN GAMBAR
UNTUK ANAK TINGKAT PRA SEKOLAH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

Muhamad Soleh

41507010067

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2011



**APLIKASI GAME TEBAK GAMBAR, MEWARNAI DAN MENCOCOKKAN GAMBAR
UNTUK ANAK TINGKAT PRA SEKOLAH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

MUHAMAD SOLEH

41507010067

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2011

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41507010067

Nama : MUHAMAD SOLEH

Judul Skripsi : **APLIKASI GAME TEBAK GAMBAR, MEWARNAI
DAN MENCOCOKKAN GAMBAR UNTUK ANAK
TINGKAT PRA SEKOLAH MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2011

Muhamad Soleh

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41507010067

Nama : MUHAMAD SOLEH

Judul Skripsi : **APLIKASI GAME TEBAK GAMBAR, MEWARNAI
DAN MENCOCOKKAN GAMBAR UNTUK ANAK
TINGKAT PRA SEKOLAH MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA,

Abdusy Syarif, ST., MT

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST., MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Devi Fitriyah, SKom., MTI

Kaprodi Teknik Informatik

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya serta karunia yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun melalui proses yang sangat panjang dan dengan keterbatasan yang dimiliki penulis, namun tugas akhir ini dengan judul **“APLIKASI GAME TEBAK GAMBAR, MEWARNAI DAN MENCOCOKKAN GAMBAR UNTUK ANAK TINGKAT PRA SEKOLAH MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH”** dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang diperlukan untuk menyelesaikan pendidikan guna mendapatkan gelar sarjana (Strata 1) di Universitas Mercu Buana.

Selama mengerjakan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk orang-orang dibawah ini yang menurut penulis sangat berperan. Mereka adalah :

1. Bapak Abdusy Syarif ST.,MT, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi penulis dukungan dan ilmu, sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Ibu Devi Fitriana Skom., MTI, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik Dan Ibu Ida Nurhaida ST., MT, selaku Koordinator Tugas Akhir.
3. Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa dengan penuh keikhlasan memberikan dorongan serta do'a khususnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Serta Teman-teman angkatan 2007 Jurusan Teknik Informatika yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.

Akhir kata atas semua kebaikan yang telah penulis sampaikan di atas semoga mereka mendapat imbalan dan balasan dari-Nya. Penulis menyadari banyak sekali kekurangan dari penulisan tugas akhir ini oleh karena itu penulis dengan rendah hati menerima saran dan masukan dari semua pihak.

Jakarta, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Metodologi Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Flash	4
2.2 Bahasa Pemrograman Action Script	4
2.3 Objek Multimedia	5
2.4 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	10
2.4.1 Tahap Analisa Kebutuhan Sistem	10
2.5 Metodologi Pengembangan Multimedia	11
2.6 Multimedia Pembelajaran	13
2.6.1 Definisi Pembelajaran	13
2.6.2 Media Pembelajaran	13
2.7 Materi Pengenalan Warna	14
2.7.1 Warna	14
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM	
3.1 Analisa Sistem	16
3.1.1 Skenario Permainan.....	16
3.1.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	16
3.1.3 Story Board	17
3.1.3.1 StoryBoard Tampilan Awal	17

3.1.3.2 StoryBoard Game 1 Tebak Gambar	18
3.1.3.3 StoryBoard Game 2 Mewarnai	22
3.1.3.4 StoryBoard Game 3 Mencocokkan Gambar	24
3.1.4 Parameter Keberhasilan.....	25
3.1.5 Diagram Use Case	25
3.2 Diagram Aktivitas	29
3.2.1 Struktur Menu	34
3.2.2 Halaman Exit Game (Keluar Permainan)	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Aplikasi	36
4.1.1 Pengujian Kotak Hitam (Black Box)	36
4.2 Tampilan Permainan	39
4.2.1 Halaman Pembuka	39
4.3 Pengujian	51
4.3.1 Skenario Pengujian	51
4.3.2 Hasil Pengujian	55
4.3.3 Analisis Hasil Pengujian	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	61
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	62
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Story Board Tampilan Awal	15
Gambar 3.2 Story Board Game 1 Tebak Gambar	16
Gambar 3.3 Story Board Game 2 Mewarnai	17
Gambar 3.4 Story Board Game 3 Mencocokkan Gambar	18
Gambar 3.5 Diagram Use Case.....	19
Gambar 3.6 Diagram Aktivitas Game 1	20
Gambar 3.7 Diagram Aktivitas Game 2	24
Gambar 3.8 Diagram Aktivitas Game 3	25
Gambar 3.9 STD (Halaman Transition Diagram)	28
Gambar 4.0 Tombol Exit (Keluar dari Permainan)	29
Gambar 4.1 Halaman Menu Utama	32
Gambar 4.2 Halaman Permainan	33
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Utama.....	34
Gambar 4.4 Tampilan Halaman LEVEL 1	35
Gambar 4.5 Permainan game 1.....	36
Gambar 4.6 Tampilan akhir Permainan game 1	37
Gambar 4.7 Tampilan halaman LEVEL 2	38
Gambar 4.8 Tampilan halaman LEVEL 3	39
Gambar 4.9 Tampilan GAME 2 LEVEL 1	40
Gambar 5.0 Tampilan GAME 2 LEVEL 2.....	41
Gambar 5.1 Tampilan GAME 2 LEVEL 3	42
Gambar 5.2 Tampilan GAME 3 LEVEL 1.....	43
Gambar 5.3 Tampilan GAME 3 LEVEL 2.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Format gambar pada komputer	6
Tabel 2.2 Tipe-tipe berkas suara	7
Tabel 3.1 <i>Use Case</i> game tebak gambar	20
Tabel 3.2 <i>Use Case</i> menggunakan warna	21
Tabel 3.3 <i>Use Case</i> mencocokkan gambar	22
Tabel 4.3 Skenario Pengujian	46
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	49