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, 10 September 2011

Abdusy Syarif, ST., MT

Pembimbing

Ida Nurhaida, ST., MT

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika

Devi Fitrianah, 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 Fitrianah 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 Pemprograman 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

3.1.32 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 *Use Case* game tebak gambar 20
Tabel 3.2 *Use Case* menggunakan warna 21
Tabel 3.3 *Use Case* mencocokkan gambar 22
Tabel 4.3 Skenario Pengujian 46
Tabel 4.4 Hasil Pengujian. 49