

ABSTRAK

Aplikasi permainan dapat digunakan sebagai hiburan bagi para pengguna telepon pintar untuk mengisi waktu luang, baik yang bersifat tidak terkoneksi jaringan (*offline*) maupun yang terkoneksi jaringan (*online*). Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi yang berbeda dengan aplikasi permainan yang lainnya, yaitu “Aplikasi *Game Puzzle* Candi Borobudur, Prambanan, dan Sewu”. Aplikasi permainan ini tidak hanya menghibur para pengguna telepon pintar tetapi juga untuk menguji dan mengasah tingkat kecerdasan (*Intelligence Quotient/IQ*) serta mendapatkan informasi tentang candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Sewu. Aplikasi permainan ini dibangun berbasis android dengan menggunakan software Adobe Flash CS6 dan bahasa pemrograman *Actionscript 3.0*. aplikasi *game* candi Borobudur, Candi Prambanan dan Candi Sewu terdiri dari *level* permainan dengan *puzzle* berukuran 2x2 hingga 10x10 kotak dilengkapi dengan informasi tentang ketiga candi baik sejarah, lokasi, sementara untuk memdapatkan informasi yang lainnya user dapat menekan *link* sumber yang berada pada di bawah setiap informasi dan dalam *game* ini di lengkapi dengan tombol cara bermain. Pada aplikasi tersebut terdapat *fitur* suara, gambar dan animasi. Aplikasi dilengkapi dengan *timer* sehingga dapat diketahui waktu pemain menyelesaikan permainannya. Aplikasi juga terdapat *level* permainan yaitu Mudah (2x2-4x4) Normal (5x5-7x7) dan Sulit (8x8-10x10). Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Luther dan penulis menggunakan pengujian *Black box*. Hasil pengembangan dan pengujian menunjuk bahwa semua *fitur*, *timer*, informasi, *level* permainan berjalan dengan sempurna.

Kata Kunci : Permainan, Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Sewu, Menyusun Gambar, Android, Adobe Flash CS6, *Actionscript 3.0*.

xiv + 80 halaman; 49 gambar; 9 tabel; 1 lampiran

Daftar acuan: 9 (2002-2014).

ABSTRACT

This game application could be used for entertainment purpose for smart phone user to spare their time, connected to internet (online) or not connected to internet (offline). This study is to build an application that is different from any of other game application, “ Candi Borobudur, Prambanan and Sewu Puzzle Game Application “. This Application purpose is not only to entertain smart phone user but to train Intelligence Quotient (IQ) and also to get trivial information about Borobudur temple, Prambanan temple, and Sewu temple. This game application is built in android based and use Adobe® Flash CS6 and Actionscript 3.0 programming language. The Candi Borobudur, Prambanan and Sewu game application is consist of 2x2 square level of puzzle to 10x10 square level and also included a history, and location about those three temple and to get more of it user can tap a link that redirect to source of the information that placed in bottom of the app and also includes tutorial button. On this Application there are sound feature, picture and also animation. This application also includes a timer so player can be informed how much time they spent to complete the game. And the difficulty of the game is easy (2x2 – 4x4), normal (5x5 – 7x7) and hard (8x8 – 10x10). The development method writer use is Luther and using black box method, the outcome from developing and testing shows that all feature, timer, information and game level works perfect.

Keywords: Game, Candi Borobudur, Candi Prambanan, Candi Sewu, Puzzle , Android, Adobe Flash Cs6, Actionscript 3.0.

xiv + 78 pages; 49 images; 9 tables; 1 attachments

Bibliography: 9 (2002-2014).