

SKRIPSI
GAME GOOSEBUMPS BUKU HARIAN YETI GILA BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE



Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Disusun oleh:

Nama : Muhamad Agung Rumekso

NIM : 1403040037

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
AGUSTUS , 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Muhamad Agung Rumecko

NIM. : 1403040037

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : *Game Goosebumps Buku Harian Yeti Gila Berbasis Android*

Menggunakan *Adobe Animate.*

telah disetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi

Purwokerto, Juli 2020

PEMBIMBING

Dimara Kusuma Hakim, S.T., M.Cs.

NIK. 2160451

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Muhamad Agung Rumekso

NIM. : 1403040037

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : *Game Goosebumps* Buku Harian Yeti Gila Berbasis *Android*

Menggunakan *Adobe Animate*.

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T.)/Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 (Pembimbing) : Dimara Kusuma Hakim.,S.T.,M.Kom. ()

Penguji 2 : Ermadi Satriya Wijaya.,S.T.,M.Kom. ()

Penguji 3 : Elindra Ambar Pambudi.,M.Kom.()

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal :

Mengetahui Dekan Fakultas Teknik dan Sains



Ir. Teguh Marbendi, S.T.,M.T.,ASEAN.Eng.,IPM

NIK. 2160172

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Agung Rumekso

NIM. : 1403040037

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto,

yang membuat pernyataan



Muhamad Agung Rumekso

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Agung Rumekso

NIM. : 1403040037

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

**Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah
Purwokerto**

Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

***GAME GOOSEBUMPS BUKU HARIAN YETI GILA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE***

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal :

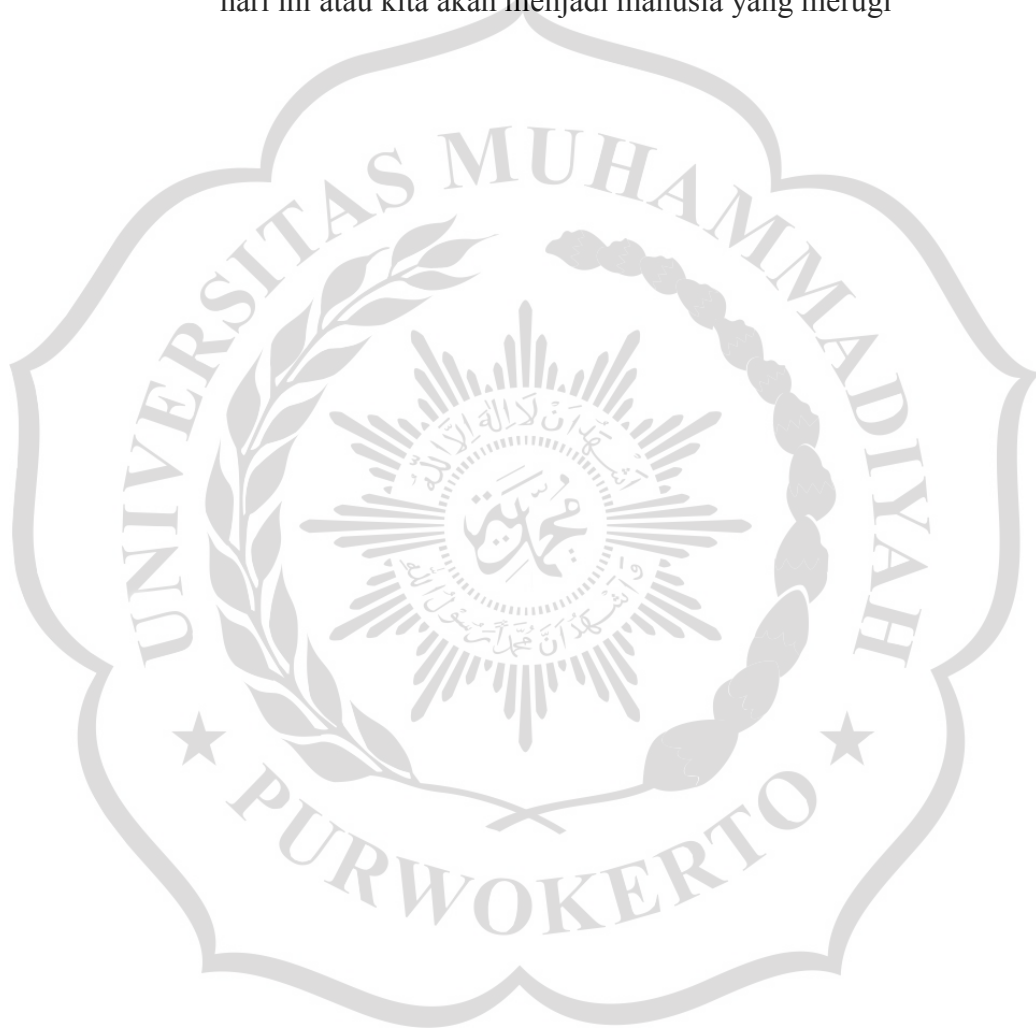
Yang menyatakan,



Muhamad Agung Rumekso

HALAMAN MOTTO

“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok harus lebih baik dari hari ini atau kita akan menjadi manusia yang merugi”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan anugerah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan Laporan Skripsi dengan judul “***Game Goosebumps Buku Harian Yeti Gila Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate***” dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dalam pelaksanaan Skripsi dan pembuatan laporan, penyusun tidak lepas dari bantuan yang berupa fasilitas dan bimbingan secara materiil dan spiritual. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat melalui tulisan ini, penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Feri Wibowo, S.Kom.,M.Cs.selaku Ketua Program Studi Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Bapak Dimara Kusuma Hakim, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberi arahan, bimbingan dan petunjuk dengan penuh kesabaran selama pengerjaan skripsi ini.
3. Terimakasih juga kepada teman-teman Teknik Informatika tahun angkatan 2014 yang telah memberi dukungan.
4. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusun menyelesaikan laporan ini.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan mengingat keterbatasan pengalaman dan kemampuan penyusun, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis demi hasil yang lebih baik di masa mendatang.

Purwokerto, agustus 2020

Penyusun

INTISARI

Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi *Visual Novel Game* berbasis android yang mengangkat sebuah novel terkenal karya R.L.Stine yang berjudul *Goosebumps*, *visual novel* adalah sebuah genre *game* terkenal yang berasal dari jepang *game visual novel* lebih banyak mengangkat sebuah cerita novel yang sudah ada dan di jadikan sebuah *game* yang menarik dan interaktif. Aplikasi *game goosebumps* ini akan membantu para penikmat cerita *goosebumps* dalam membaca cerita *goosebumps* yang lebih menarik dan interaktif dengan adanya gambar, animasi dan *audio*, aplikasi ini dibuat menggunakan *software Adobe Animate CC*, juga dengan menggunakan *Action Script* serta menggunakan beberapa media *editing* seperti *corel draw* dan *adobe illustrator*.

Kata kunci : *Visual Novel Game, Goosebumps, Adobe Animate CC, Action Script, Corel Draw, Adobe Illustrator*.



Abstract

This application is an Android-based Visual Novel Game application that raises a famous novel by RLStine entitled Goosebumps, visual novel is a famous game genre originating from Japan, visual novel games are more about an existing novel story and turn it into a game The Goosebumps game application will help goosebumps lovers in reading Goosebumps stories that are more interesting and interactive with pictures, animations and audio, this application is made using Adobe Animate CC software, also using Action Script and using several media editing such as Corel Draw and Adobe Illustrator.

Keywords: Visual Novel Game, Goosebumps, Adobe Animate CC, Action Script, Corel Draw, Adobe Illustrator



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
<i>Abstract</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
C. BATASAN MASALAH.....	2
D. TUJUAN	2
E. MANFAAT PENELITIAN	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
A. PENELITIAN TERDAHULU	3

B. LANDASAN TEORI.....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	9
A. Jenis Penelitian	9
B. Metode Pelaksanaan	9
1. Studi Pustaka.....	9
2. Observasi.....	9
C. Tahap Pengembangan Sistem	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
A. Hasil Metode Pelaksanaan	16
1. Studi Pustaka.....	16
2. Observasi.....	16
B. Analisis	16
C. <i>Design</i> Sistem.....	17
1. Perancangan Aplikasi	17
2. <i>Design</i> Antar Muka	21
3. Hasil Aplikasi.....	24
4. <i>Test</i>	32
Table 1.Pengujian Fungsi	32
5. <i>Maintenance</i>	33
A. Kesimpulan	34
B. Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR TABEL

Table 1.Pengujian Fungsi 32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Use case.....	18
Gambar 2.Activity diagram memulai game	18
Gambar 3.Activity Diagram melihat petunjuk penggunaan aplikasi	19
Gambar 4.Activity Diagram tentang game goosebumps	19
Gambar 5.Design Tampilan Awal game Goosebumps	21
Gambar 6.Design Menu Memulai Game Goosebumps	21
Gambar 7.Design Menu Petunjuk	22
Gambar 8.Design Menu Tentang.....	22
Gambar 9.Design Pilihan Alur Cerita	23
Gambar 10.Tampilan <i>Loading Page</i>	24
Gambar 11.Tampilan SplashScreen.....	24
Gambar 12.Prolog Awal.....	25
Gambar 13.Main Menu	25
Gambar 14.Halaman Tentang	26
Gambar 15.Tampilan Alur Cerita.....	30
Gambar 16.Tampilan Petunjuk.....	31
Gambar 17.Tampilan Tentang.....	31
Gambar 18.Halaman <i>Loading Page</i>	32
Gambar 19.Halaman <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 20.Halaman Prolog.....	33
Gambar 21.Halaman Menu Utama	33
Gambar 22.Halaman Percakapan Awal	34

Gambar 23.Pilihan Cerita.....	34
Gambar 24.Halaman Petunjuk.....	35
Gambar 25.Halaman Tentang.....	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Coding mulai	38
Lampiran 2.Koding Tentang.....	38
Lampiran 3.Koding petunjuk	38
Lampiran 4.Koding keluar	39
Lampiran 5.Koding Klik Layar.....	40
Lampiran 6.Koding Pilihan A	40
Lampiran 7.Koding Pilihan B	41
Lampiran 8.Koding Home	41
Lampiran 9.Koding Kembali	36

