DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL i

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii

HALAMAN PERSEMBAHAN iv

HALAMAN MOTTO v

SPESIAL THANK'S vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Penelitian 3

1.5 Manfaat Penelitian 3

1.6 Metode Penelitian 3

1.7 Sistematika Penulisan 4

BAB II LANDASAN TEORI 7

2.1 Teori Intelegensi Ganda (Multiple Intellegince Theory) 7

2.2 Teori Dalam Pembuatan Program Permainan 10

2.3 Pemrograman Actionscript 12

2.3.1 Sintaks Actionscript 13

2.3.1.1 Dot Syntax 13

2.3.1.2 Slash syntax 15

2.3.1.3 Kurung Kurawal 15

2.3.2 Tipe Data 15

2.3.3 Operator 16

2.3.4 Penggunaan Action 18

2.4 Adobe After Effect 5.5 20

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK 21

Analisis Sistem 21

3.1 Metode Analisis 21

3.2 Hasil Analisis 21

3.2.1 Hasil Identifikasi Masalah 22

3.2.2 Hasil Identifikasi Penyebab Masalah 22

3.3 Kebutuhan Sistem 22

3.3.1 Analisis Kebutuhan Masukkan (input requirement analysis) 22

3.3.2. Analisis Kebutuhan Keluaran (output requirement analysis) 23

3.3.3 Analisis Fungsi dan Kinerja Yang Diharapkan 23

3.4 Spesifikasi Sistem 23

3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak 24

3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras 25

3.7 Aturan Permainan 25

BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK 27

4.1 Metode Perancangan 27

4.2 Hasil Perancangan 27

4.2.1 Diagram Alir Sistem 27

4.2.2 Perancangan Antarmuka (Interface)..... 30

BAB V IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK 37

5.1 Batasan Implementasi 37

5.1.1 Asumsi-asumsi Baru 37

5.1.2 Kebutuhan Sistem 38

5.2 Tahap Pembuatan Program 40

5.3 Implementasi Antarmuka 42

5.3.1 Halaman Utama 42

5.3.2 Antarmuka Play 44

5.3.3 Antarmuka How To Play 45

5.3.4 Antarmuka Controller 46

5.3.5 Antarmuka Demo Game 47

5.3.6 Antarmuka Arena Permainan 48

5.3.7 Antarmuka Game Over 52

5.3.8 Antarmuka You Win 53

BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK 55

6.1 Analisis Kesesuaian 55

6.2 Analisis Perbandingan 57

6.2.1 Perbandingan Antarmuka 57

6.2.2 Perbandingan Menu 58

6.3 Perbandinagn Kinerja 61

6.4 Analisis Proses 62

6.4.1 Deteksi Tumbukan 62

6.4.1.1 Pesawat Jagoan Dengan Pesawat Musuh 63

6.4.1.2 Laser Dengan Musuh 63

6.4.1.3 Rudal Dengan Musuh 64

6.4.2 Link Antar Level Dan Link Antar Tombol 65

6.4.3 Proses Kemenangan dan Kekalahan 66

6.4.4 Sistem Operasi Yang Digunakan 67

6.4.4.1 Komputer Pertama 68

6.4.4.2 Komputer Kedua 68

6.4.4.3 Komputer Ketiga 68

6.5 Analisis Dan Pengujian 69

6.6 Kelebihan dan Kekurangan Program 70

BAB VII PENUTUP 71

7.1 Kesimpulan 71

7.2 Saran 72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Action 19

Table 6.1 Perbandingan Kinerja 61

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Proses Permainan 29

Gambar 4.3 Halaman Utama 31

Gambar 4.4 Menu Level 32

Gambar 4.5 Halaman Menu Controller 33

Gambar 4.6 Halaman Menu How To Play 33

Gambar 4.7 Halaman Demo Game 34

Gambar 4.8 Halaman Medan Game (level easy) 35

Gambar 4.9 Halaman Medan Game (level medium) 35

Gambar 4.10 Halaman Medan Game (level hard) 36

Gambar 5.1 Halaman Utama 42

Gambar 5.2 Halaman Konfirmasi 45

Gambar 5.3 Halaman How To Play 46

Gambar 5.4 Antarmuka Controller 47

Gambar 5.5 Antarmuka Demo Game 48

Gambar 5.6 Arena Permainan Level Easy 51

Gambar 5.7 Arena Permainan Level Medium 52

Gambar 5.8 Arena Permainan Level Hard 52

Gambar 5.9 Antarmuka Game Over 53

Gambar 5.10 Halaman Ucapan Winner 54

Halaman

Gambar 6.1 Halaman Utama "1945" 58

Gambar 6.2 Senjata Pada Game "1945" 59

Gambar 6.3 Animasi Ledakan Pesawat Musuh 60

Gambar 6.4 Animasi Ledakan Pesawat Jagoan 60

Gambar 6.5 Halaman 10 Besar Score 61

Gambar 6.6 Deteksi Tumbukan Pesawat Jagoan Dengan Pesawat Musuh 63

Gambar 6.7 Deteksi Tumbukan Antara Laser Dengan Musuh 64

Gambar 6.8 Deteksi Tumbukan Antara Rudal Dengan Musuh 64

Gambar 6.9 Link Ke Level Medium 65

Gambar 6.10 Link Ke Level Hard 66