

ABSTRAK

Pengetahuan tentang sistem penjualan dan pembelian merupakan hal yang sangat umum dan harus diketahui oleh setiap lapisan masyarakat di dunia, baik anak kecil maupun orang dewasa. Banyak cara untuk dapat mempelajari hal tersebut, salah satunya adalah dengan cara memainkan *game* simulasi penjualan yang di desain mirip dengan kenyataan yang sesungguhnya.

Dalam permainan *Bread Lovers Tycoon*, pemain akan diajak untuk mengelola sebuah toko bernama *Bread Lovers Bakery*, dan pemain tidak akan bermain sendiri. Pemain akan berhadapan dengan musuh yang dapat mengenali keadaan sekitarnya dan bertujuan untuk mengalahkan pemain.

Permainan *Bread Lovers Tycoon* ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8, sehingga seluruh *script* yang ada mengacu pada *action script* yang dimiliki oleh Macromedia Flash 8.

ABSTRACT

The knowledge concerning selling and purchasing system is a very common matter and had to known by every people in the world, both children and adult. There's many ways to study selling and purchasing system, one of them is by playing sell simulation game which is designed like the fact that exist in the real worl.

In Bread Lovers Tycoon, user will be challenged to managed a shop called Bread Lovers Bakery and user will not played alone. User will be faced with competitor that will be able to recognize the situation of vicinity and determined to defeat user.

Bread Lovers Tycoon was made with Macromedia Flash 8 so that entire existing script refer to ActionScript 2.0 which is had by Macromedia Flash 8.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Pembahasan.....	3
1.6 Time Schedule	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1 Aturan Permainan Bread Lovers Tycoon	5
2.2 Teori Penunjang	8
2.2 PEAS.....	10
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN	13
3.1 Latar Belakang Cerita.....	13
3.2 Rincian Game.....	14
3.3 Arsitektur Game	25
3.4 Story Board	27
3.5 Creative Strategy	37
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	43
4.1 Screen Shot Bread Lovers Tycoon	43
4.2 Penjabaran Fungsi	66
BAB V PENGUJIAN.....	78
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	82
6.1 Kesimpulan	82
6.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	ix
LAMPIRAN	x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan Agen dan Lingkungan.....	8
Gambar 2.2 Properties sebuah symbol	10
Gambar 2.3 Convert to symbol.....	11
Gambar 2.4 Properties movieclip bola	12
Gambar 2.5 Layer Action	12
Gambar 3.1 Use Case Bread Lovers Tycoon.....	26
Gambar 3.2 Main Menu.....	37
Gambar 3.3 Tombol Play di Main Menu Ketika Di- <i>hover</i>	38
Gambar 3.4 Peta Permainan	39
Gambar 3.5 Tampilan Menu Permainan	39
Gambar 3.6 Tampilan Keuangan	40
Gambar 3.7 Tampilan Pembeli Originale	40
Gambar 3.8 Tampilan Pembeli Yang Merasa Harga Terlalu Mahal.....	41
Gambar 3.9 Tampilan Pembeli Yang Marah.....	41
Gambar 3.10 Tampilan Ketika Hari Berjualan Dimulai	42
Gambar 4.1 Tampilan Main Menu.....	43
Gambar 4.2 Tampilan Peta Permainan	44
Gambar 4.3 Tampilan Mulai Permainan	45
Gambar 4.4 Tampilan Menu Today's Fave	45
Gambar 4.5 Tampilan Menu Stock Per Item.....	46
Gambar 4.6 Tampilan Menu Stock By Recipe.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Menu Stock Trash	48
Gambar 4.8 Tampilan Menu PriceList	49
Gambar 4.9 Tampilan Menu Marketing Flyers.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Menu Marketing Advertising	51
Gambar 4.11 Tampilan Menu Loan.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Menu Research.....	53
Gambar 4.13 Tampilan Menu Finance Report.....	54
Gambar 4.14 Tampilan Menu Customer Report	55
Gambar 4.15 Tampilan Menu NetWorth Report	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Customer Popularity	56
Gambar 4.17 Tampilan Menu Upgrade Warehouse	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Upgrade Assistant.....	58
Gambar 4.19 Tampilan Start Day Lvl.1	59
Gambar 4.20 Tampilan Start Day Lvl.2	59
Gambar 4.21 Tampilan Start Day Lvl.3.....	60
Gambar 4.22 Tampilan Start Day Lvl.4.....	60
Gambar 4.23 Tampilan Start Day Lvl.5.....	61
Gambar 4.24 Tampilan Start Day Lvl.6	61
Gambar 4.25 Tampilan Start Day Lvl.7.....	62
Gambar 4.26 Tampilan Start Day Lvl.8.....	62
Gambar 4.27 Tampilan Menu Pause.....	63

Gambar 4.28 Tampilan Ketika Pemain Memenangkan Level	64
Gambar 4.29 Tampilan Ketika Permainan Berakhir	64
Gambar 4.30 Tampilan Ketika Sebuah Resep Ditemukan	65
Gambar 4.31 Tampilan Ketika Pemain Belum Membeli Bahan Baku	65
Gambar 4.32 Tampilan Ketika Modal Dalam Kondisi Minus	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Flyers	15
Tabel 3.2 Tabel Advertising.....	16
Tabel 3.3 Tabel Loan	16
Tabel 3.4 Tabel Penelitian.....	17
Tabel 3.5 Tabel Bahan Baku	19
Tabel 3.6 Tabel Resep.....	20
Tabel 3.7 Tabel Pembeli.....	21
Tabel 3.8 Tabel Kategori Pembeli	22
Tabel 3.9 Tabel Parameter Pembeli.....	23
Tabel 3.10 Tabel Warehouse.....	24
Tabel 3.11 Tabel Assistant.....	25
Tabel 5.1 Tabel Percobaan Fungsi Hitung Pengeluaran.....	78
Tabel 5.2 Tabel Percobaan Research.....	79
Tabel 5.3 Tabel Percobaan Fungsi Hitung Popularitas	79
Tabel 5.4 Tabel Percobaan Fungsi Hitung NetWorth	80
Tabel 5.5 Tabel Percobaan Fungsi Hitung Jumlah Pembeli.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Data Penulis.....	A-1
----------------------------	-----