



**APLIKASI PEMBELAJARAN JURUS JUDO
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

ALIF TAUFIK AKBAR
41508010143

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012



**APLIKASI PEMBELAJARAN JURUS JUDO
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :
ALIF TAUFIK AKBAR
41508010143

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010143
Nama : Alif Taufik Akbar
Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN JURUS JUDO
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Tangerang, Februari 2012

(Alif Taufik Akbar)

LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41508010143
Nama : Alif Taufik Akbar
Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN JURUS JUDO
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

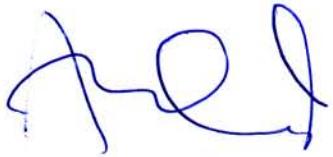
JAKARTA, FEBRUARI 2012



Leonard Goeirmanto, M.Sc
Pembimbing Tugas Akhir



Tri Daryanto, S.Kom, MT
Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, SE., MTI
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas semua rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas skripsi ini.

Laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi Jurus Judo” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Semoga dari pengalaman penulis yang sedikit ini dapat memberi manfaat kepada pembaca walaupun masih sangat terbatas kemampuan dan ilmu penulis dalam pembuatan laporan, hingga laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan sehingga dapat terwujud suatu karya tulis yang lebih baik di masa mendatang.

Penulis juga menyadari bahwa selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berupa dukungan, sumbangan pikiran dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Leonard Goermanto, M.Sc. , selaku pembimbing, yang telah banyak membantu penyusun dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Anis Cherid, SE, MTI. , selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana dan Bapak Tri Daryanto, S.Kom., MTI. , selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika.
3. Kedua Orang Tua Gunadi (Ayah) dan Yayah Rukiyah (Ibu) dan kedua adik saya Giyar Permadi dan Ary Gunaryono yang telah memberikan doa dan kasih sayang kepada penulis serta bantuan dan dorongan baik moril maupun materil. Serta Putri Wulandari yang selalu memberi semangat dan doa.
4. Semua rekan-rekan mahasiswa Teknik Informatika, khususnya angkatan 2008
5. Semua teman-teman Judo TORAY serta Subhan Prasandra (Sensei Judo)

6. Semua teman-teman Komunitas Koproler Ciledug Kopidug (Dhidy Awdiyan)
7. Semua teman-teman alumni SD Cipondoh 02 Tangerang
8. Semua teman-teman alumni SMP N 4 Tangerang
9. Semua teman-teman alumni SMA Yuppentek 1 Tangerang dan semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, baik secara langsung maupun tidak langsung telah berperan serta dalam mewujudkan laporan tugas akhir ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam skripsi ini dan untuk itu semua saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Tangerang, Februari 2012

(Alif Taufik Akbar)

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Judo	7
2.1.1 Sejarah Judo	7
2.1.2 Materi Judo	9
2.2 Simulasi.....	10
2.2.1 Definisi Simulasi.....	10
2.2.2 Kegunaan Simulasi.....	10
2.3 Flash	11
2.3.1 Sejarah Adobe Flash	11
2.4 Adobe Flash CS3	12
2.5 Action Script	13

2.5.1 Perkembangan Action Script.....	14
2.6 Multimedia	15
2.7 Elemen-Elemen Multimedia	15
2.7.1 Teks	15
2.7.2 Gambar	15
2.7.3 Suara.....	16
2.7.4 Animasi	16
2.8 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	17
2.9 UML.....	19
2.9.1 Use Case Diagram.....	20
2.9.2 Activity Diagram.....	23
2.9.3 Sequence Diagram.....	25
2.10 Blackbox Testing	27

BAB III ANALISA DAN PERENCANAAN

3.1 Analisis Sistem	29
3.2 Analisis Kebutuhan	29
3.3 Konsep	29
3.4 Perancangan	30
3.4.1 Perancangan Peta Navigasi	32
3.4.2 Perancangan Storyboard.....	34
3.4.3 Perancangan Antar Muka.....	41
3.4.4 Perancangan Use case Diagram	48
3.4.5 Perancangan Activity Diagram	50
3.4.6 Perancangan Sequence Diagram	56

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

4.1 Implementasi	63
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras	63
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	63
4.2 Tampilan Antarmuka	64
4.3 Sekenario Black Box	84

4.4 Metode Pengujian	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Peta Navigasi.....	33
Gambar 3.2 Storyboard Halaman Awal	34
Gambar 3.3 Storyboard Halaman Menu	35
Gambar 3.4 Storyboard Halaman Gokyu 1	36
Gambar 3.5 Storyboard Halaman Gokyu 2.....	37
Gambar 3.6 Storyboard Halaman Gokyu 3.....	38
Gambar 3.7 Storyboard Halaman Gokyu 4.....	39
Gambar 3.8 Storyboard Halaman Gokyu 5.....	40
Gambar 3.9 Storyboard Halaman Credit.....	41
Gambar 3.10 Rancangan tampilan halaman Awal	42
Gambar 3.11 Rancangan tampilan halaman Menu	42
Gambar 3.12 Rancangan tampilan halaman Gokyu 1.....	43
Gambar 3.13 Rancangan tampilan halaman Gokyu 2.....	44
Gambar 3.14 Rancangan tampilan halaman Gokyu 3.....	45
Gambar 3.15 Rancangan tampilan halaman Gokyu 4.....	46
Gambar 3.16 Rancangan tampilan halaman Gokyu 5.....	47
Gambar 3.17 Rancangan tampilan halaman Credit.....	48
Gambar 3.18 Gambar Use Case Diagram	49
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Halaman Menu Utama.....	51
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Halaman Gokyu 1	52
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Halaman Gokyu 2	53
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Halaman Gokyu 3	54
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram</i> Halaman Gokyu 4	55
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram</i> Halaman Gokyu 5	56
Gambar 3.25 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Gokyu 1	57
Gambar 3.26 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Gokyu 2	58
Gambar 3.27 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Gokyu 3	59
Gambar 3.28 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Gokyu 4	60
Gambar 3.29 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Gokyu 5	61

Gambar 4.1 Gambar Tampilan Pembuka.....	64
Gambar 4.2 Gambar Tampilan Awal	66
Gambar 4.3 Gambar Tombol Bantuan	68
Gambar 4.4 Gambar Hasil Tombol Bantuan	69
Gambar 4.5 Gambar Halaman Menu Utama.....	72
Gambar 4.6 Gambar Halaman Gokyu 1.....	74
Gambar 4.7 Gambar Halaman Gokyu 2.....	77
Gambar 4.8 Gambar Halaman Gokyu 3.....	79
Gambar 4.9 Gambar Halaman Gokyu 4.....	81
Gambar 4.10 Gambar Halaman Gokyu 5.....	83
Gambar 4.11 Gambar Halaman Credit.....	11

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Diagram Resmi UML (Dharwiyanti dan Wahono, 2003:2) ...	20
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram (Fowler, 2005:141)	22
Tabel 2.3 Notasi Use Case Diagram (Fowler, 2005:141) (lanjutan).....	23
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram (Fowler, 2005:81).....	24
Tabel 2.5 Notasi Sequence Diagram (Fowler, 2005:81).....	25
Tabel 2.6 Notasi Sequence Diagram (Fowler, 2005:81)(lanjutan)	26
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	30
Tabel 3.2 <i>Use Case</i> Aplikasi.....	50
Tabel 4.1 Fungsi Layer Pada Halaman Pembuka	65
Tabel 4.2 Fungsi Layer Pada Halaman Awal.....	66
Tabel 4.3 Fungsi Layer Pada Halaman Menu Utama	70
Tabel 4.4 Fungsi Layer Pada Halaman Gokyu 1	72
Tabel 4.5 Fungsi Layer Pada Halaman Gokyu 2	75
Tabel 4.6 Fungsi Layer Pada Halaman Gokyu 3	77
Tabel 4.7 Fungsi Layer Pada Halaman Gokyu 4	80
Tabel 4.8 Fungsi Layer Pada Halaman Gokyu 5	82
Tabel 4.9 Fungsi Layer Pada Halaman Credit	84
Tabel 4.10 Skenario Black Box “Jurus Judo”	85
Tabel 4.11 Skenario Black Box “Jurus Judo” (lanjutan)	86
Tabel 4.12 Skenario Black Box “Jurus Judo”(lanjutan)	87
Tabel 4.13 Skenario Black Box “Jurus Judo” (lanjutan)	88
Tabel 4.14 Pengujian Skenario Black box “Jurus Judo”.....	89
Tabel 4.15 Pengujian Skenario Black box “Jurus Judo” (lanjutan)	90
Tabel 4.16 Pengujian Skenario Black box “Jurus Judo” (lanjutan)	91
Tabel 4.17 Pengujian Skenario Black box “Jurus Judo” (lanjutan)	92
Tabel 4.18 Pengujian Skenario Black box “Jurus Judo” (lanjutan)	93