



**APLIKASI JURUS TUNGGAL BAKU
PENCAK SILAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

MUHAMAD ARIFIN HIDAYAT
41508010077

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



**APLIKASI JURUS TUNGGAL BAKU
PENCAK SILAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :
MUHAMAD ARIFIN HIDAYAT
41508010077

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508010077
Nama : Muhamad Arifin Hidayat
JudulSkripsi : **APLIKASI JURUS TUNGGAL BAKU PENCAK
SILATMENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

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.

Jakarta, Februari 2012

(M. Arifin Hidayat)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41508010077
Nama : Muhamad Arifin Hidayat
Judul Skripsi : **APLIKASI JURUS TUNGGAL BAKU PENCAK
SIILAT MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, FEBRUARI 2012



Leonard Goernanto, 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 kehadiran Allah SWT, atas semua rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas skripsi ini.

Laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi Jurus Tunggal Baku Pencak Silat Menggunakan Adobe CS 3” 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 menyusun 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 dan kedua kakak yang telah memberikan doa dan kasih sayang kepada penulis serta bantuan dan dorongan baik moril maupun materil. Serta Vanesha Putri yang selalu memberi semangat dan doa.
4. Semua rekan-rekan mahasiswa Teknik Informatika, khususnya angkatan 2008 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.

Jakarta, Februari 2012

(M. Arifin Hidayat)

DAFTAR ISI

	Halaman
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	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
1.7 Rencana Kerja	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pencak Silat	5
2.1.1 IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia).	7
2.1.2 Jurus Tunggal Baku.....	
2.2 Simulasi	7
2.2.1 Definisi Simulasi	8
2.2.2 Kegunaan Simulasi	9
2.3 Flash.....	10
2.3.1 Sejarah Adobe Flash.....	12
2.4 Actionscript.....	13
2.4.1 Perkembangan Action Script	13

2.5 Adobe Flash CS 3	15
2.6 Flash Animation	15
2.6.1 Animasi	17
2.6.2 Interaksi	18
2.6.3 Multimedia	18
2.7 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	19
2.8 UML	21
2.8.1 Use Case Diagram	
2.8.2 Activity Diagram	
2.8.3 Sequence Diagram	

BAB III ANALISA DAN PERENCANAAN

3.1 Analisis Sistem	24
3.2 Analisis Kebutuhan	24
3.3 Konsep	25
3.4 Perancangan	26
3.4.1 Perancangan Peta Navigasi	27
3.4.2 Perancangan Storyboard	27
3.4.3 Perancangan Antar Muka	35
3.4.4 Perancangan Use case Diagram	40
3.4.5 Perancangan Activiti Diagram	42
3.4.6 Perancangan Sequence Diagram	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

4.1 Implementasi	48
4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras	48
4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	48
4.2 Tampilan Antarmuka	49
4.3 Skenario Black Box	69
4.4 Metode Pengujian	71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Peta Navigasi	29
Gambar 3.2 Storyboard Halaman Awal	30
Gambar 3.3 Storyboard Halaman Menu	31
Gambar 3.4 Storyboard Halaman Gerak Dasar	32
Gambar 3.5 Storyboard Halaman Jurus Tunggal Baku	33
Gambar 3.6 Storyboard Halaman Profil	34
Gambar 3.7 Rancangan tampilan awal	35
Gambar 3.8 Rancangan tampilan halaman menu	36
Gambar 3.9 Rancangan tampilan halaman Gerak Dasar	37
Gambar 3.10 Rancangan tampilan halaman Jurus Tunggal Baku	38
Gambar 3.11 Rancangan tampilan halaman Animasi Gerakan	39
Gambar 3.12 Rancangan tampilan halaman Profil	40
Gambar 3.13 Use Case Diagram	41
Gambar 3.14 Activity Diagram Halaman Menu Utama	42
Gambar 3.15 Activity Diagram Halaman Gerak Dasar	43
Gambar 3.16 Activity Diagram Halaman Jurus Tunggal Baku	45
Gambar 4.1 Gambar Tampilan awal	54
Gambar 4.2 Gambar menu utama	56
Gambar 4.3 Gambar Tampilan halaman gerak dasar	59
Gambar 4.4 Gambar Tampilan halaman animasi gerak dasar	61
Gambar 4.5 Gambar Tampilan halaman Jurus Tunggal Baku	62
Gambar 4.6 Gambar Tampilan halaman animasi Jurus Tunggal Baku	64
Gambar 4.7. Gambar Tampilan halaman profil	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Diagram Resmi UML (Dharwiyanti dan Wahono, 2003:2).....	9
Tabel 2.2 Notasi Use Case Diagram (Fowler, 2005:141).....	10
Tabel 2.3 Notasi Use Case Diagram (Fowler, 2005:141)(lanjutan).....	11
Tabel 2.4 Notasi Activity Diagram (Fowler, 2005:81)	12
Tabel 2.5 Notasi Sequence Diagram (Fowler, 2005:81)	13
Tabel 2.6 Notasi Sequence Diagram (Fowler, 2005:81)(lanjutan)	14
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi	27
Tabel 3.2 Use Case aplikasi	43
Tabel 4.1 Fungsi layer pada halaman Awal	54
Tabel 4.2 Fungsi layer pada halaman Menu Utama	56
Tabel 4.3 Fungsi layer pada halaman gerak dasar	59
Tabel 4.4 Fungsi layer pada halaman animasi gerak dasar.....	61
Tabel 4.5 Fungsi layer pada halaman jurus tunggal baku	62
Tabel 4.6 Fungsi layer pada halaman animasi jurus tunggal baku	64
Tabel 4.7 Fungsi layer pada halaman profil	65
Tabel 4.8 Skenario black box “Jurus Tunggal Baku Pencak Silat”	68
Tabel 4.9 Skenario black box (lanjutan).....	70
Tabel 4.10 Skenario black box (lanjutan).....	71
Tabel 4.11 Pengujian Skenario blackbox Jurus Tunggal Baku Pencak Silat	72
Tabel 4.12 Pengujian Skenario black box (lanjutan).....	74
Tabel 4.13 Pengujian Skenario black box (lanjutan).....	76