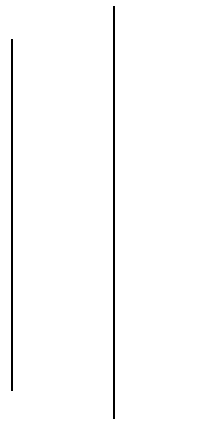




**PROGRAM APLIKASI ANIMASI KARATE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**



Oleh :

MUHAMMAD DJAMALLUDIN FARDAN

41507010122

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2012



**PROGRAM APLIKASI ANIMASI KARATE MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh :

MUHAMMAD DJAMALLUDIN FARDAN

41507010122

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41507010122

Nama : MUHAMMAD DJAMALLUDIN FARDAN

Judul Skripsi : **PROGRAM APLIKASI ANIMASI KARATE MENGGUNAKAN
ABODE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis 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, 11 September 2012



(MUHAMMAD DJAMALLUDIN FARDAN)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41507010122

Nama : MUHAMMAD DJAMALLUDIN FARDAN

Judul Skripsi : **PROGRAM APLIKASI ANIMASI KARATE MENGGUNAKAN
ABODE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

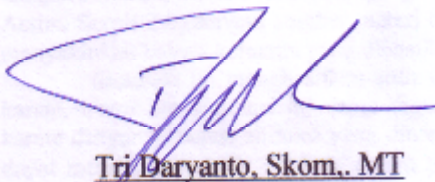
SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 11 September 2012



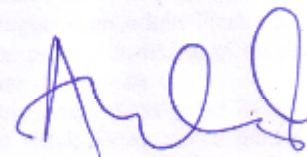
Leonard Goeirmanto, M.Sc

Pembimbing



Tri Daryanto, Skom., MT

Koor. Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, SE., MTI

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik Tugas Akhir (TA) dengan judul “ PROGRAM APLIKASI ANIMASI KARATE MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL “.

Laporan tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan penilaian mata kuliah tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) program studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat disusun dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bpk. Leonard Goeirmanto, M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, mengarahkan dan memberikan saran – saran kepada penulis.
2. Bpk. Tri Daryanto, Skom.,MT., selaku Koordinator Tugas Akhir, Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Bpk. Anis Cherid, SE,.MTI selaku dosen Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana.

Ibu Devi Fitriana, Skom.,MTI selaku dosen Pembimbing Akademik program studi Teknik Informatika Angkatan 2007 Universitas Mercu Buana.

Kedua Orang tua yang selalu senantiasa menuntun serta menyemangati penulis dalam proses pengerjaan aplikasi ini dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Rekan – rekan mahasiswa Teknik Informatika, Khususnya Angkatan 2007 yang bersama – sama berjuang bersama penulis meraih gelar S1.

Jakarta, 29 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	1
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Tujuan	2
1.5. Metode Penelitian	2
1.5.1. Metode Analisis Masalah dan Studi Kelayakan.....	3
1.5.2. Metode Perancangan dan Pengembangan Aplikasi.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Karate	6
.....	
2.1.1. Sejarah Karate	6
2.1.2. Karate Indonesia	7
2.1.3. Materi Karate	7
2.1.4. Kihon	8
2.1.5. Kata	10
2.2. Multimedia	10
2.2.1. Definisi Multimedia	10

2.2.2. Elemen – elemen Multimedia	11
2.2.3. Jenis – jenis Multimedia	12
2.3. Simulasi	13
2.3.1. Definisi Simulasi	13
2.3.2. Kegunaan Simulasi	14
2.4. Adobe Flash	14
2.4.1. Sejarah Adobe Flash	14
2.4.2. Adobe Flash	15
2.5. Action Script	16
2.5.1. Perkembangan Action Script	16
2.6. Komputer	17
2.6.1. Pembelajaran dengan komputer	17
2.6.2. Animasi Komputer	17
2.6.3. Guru Digital	17
2.7. Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak	18
2.8. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	18
2.8.1. Use Case Diagram	19
2.8.2. Activity Diagram	21
2.8.3. Sequence Diagram	23
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	26
3.1. Analisa Sistem	26
3.2. Analisis Kebutuhan	26
3.3. Konsep	27
3.4. Perancangan	28
3.4.1. Perancangan Peta Navigasi	30
3.4.2. Perancangan Storyboard	31
3.4.3. Perancangan Diagram <i>Use case</i>	34
3.4.4. Pemodelan Activity Diagram	37
3.4.5. Perancangan Sequence Diagram	40
3.5. Perancangan Animasi Kata	42
3.5.1. Animasi Orang	42

3.5.2. Pengujian	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	47
4.1. Implementasi Aplikasi	47
4.1.1. Perangkat Sistem Pengujian.....	47
4.2. Aplikasi Antarmuka	48
4.2.1. Tampilan Halaman Awal	48
4.2.2. Tampilan Profile	49
4.2.3. Tampilan Halaman Kata	50
4.2.3.1. Kata 1	52
4.2.3.2. Kata 2	54
4.2.3.3. Kata 3	54
4.2.3.4. Kata 4	55
4.2.3.5. Kata 5	56
4.2.3.6. Kata 6	57
4.2.3.7. Kata 7	58
4.2.3.8. Kata 8	59
4.2.4. Tampilan Halaman Kihon	60
4.2.4.1. Tampilan Halaman Dachii	64
4.2.4.2. Tampilan Halaman Tsuki	66
4.2.4.3. Tampilan Halaman Uke	67
4.2.4.4. Tampilan Halaman Keri	68
4.2.5. Tampilan Halaman Credittitle	69
4.3. Pengujian	70
4.4. Hasil Pengujian	70
4.5. Hasil Pengujian Aniamsi Karate	72
4.5.1. Kata	72
4.5.1.1. Animasi Kata 1	72
4.5.1.2. Animasi Kata 2	72
4.5.1.3. Animasi Kata 3	73
4.5.1.4. Animasi Kata 4	73
4.5.1.5. Animasi Kata 5	74

4.5.1.6. Animasi Kata 6	74
4.5.1.7. Animasi Kata 7	75
4.5.1.8. Animasi Kata 8	75
4.5.2. Kihon	76
4.5.2.1 Animasi Dachii	76
4.5.2.2 Animasi Tsuki	76
4.5.2.3 Animasi Uke	77
4.5.2.1 Animasi Keri	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Contoh Use Case Diagram (Fowler, 2005 : 142)	21
Gambar 2.2. Contoh Activity Diagram (Fowler, 2005:81)	23
Gambar 2.3. Contoh Sequence Diagram (Fowler, 2005 : 81)	25
Gambar 3.1. Diagram Peta Navigasi	30
Gambar 3.2. Halaman Awal	31
Gambar 3.3. Profile	31
Gambar 3.3. Kata	33
Gambar 3.4. Kihon	28
Gambar 3.5. Credititle	34
Gambar 3.6. Use Case Diagram	35
Gambar 3.7. Activity Diagram Halaman Menu Utama	38
Gambar 3.8. Activity Diagram Kihon	39
Gambar 3.9. Sequence Diagram Menu Utama	40
Gambar 3.10. Sequence Diagram Halaman Kihon	41
Gambar 3.11. Langkah 1	42
Gambar 3.12. Langkah 2	43
Gambar 3.13. Langkah 3	34
Gambar 3.14. Bagian – bagian pola tubuh	44
Gambar 3.15. Langkah 4	45
Gambar 3.16. Animasi Gerakan Utuh	45
Gambar 3.19. Bagian Tubuh Terpisah	36
Gambar 3.20. Bagian Utuh	37
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Awal	48
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Profile	50
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Kata	51
Gambar 4.4. Tampilan Kata 1	52
Gambar 4.5. Tampilan Kata 2	54
Gambar 4.6. Tampilan Kata 3	55
Gambar 4.7. Tampilan Kata 4	56

Gambar 4.8. Tampilan Kata 5	57
Gambar 4.9. Tampilan Kata 6	58
Gambar 4.10. Tampilan Kata 7	59
Gambar 4.11. Tampilan Kata 8	60
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Kihon	61
Gambar 4.13. Tampilan Dachii	64
Gambar 4.14. Tampilan Tsuki	66
Gambar 4.15. Tampilan Uke	67
Gambar 4.16. Tampilan Keri	68
Gambar 4.17. Tampilan Credititle	69
Gambar 4.18. Animasi Kata 1	72
Gambar 4.19. Animasi Kata 2	72
Gambar 4.20. Animasi Kata 3	73
Gambar 4.21. Animasi Kata 4	73
Gambar 4.22. Animasi Kata 5	74
Gambar 4.23. Animasi Kata 6	74
Gambar 4.24. Animasi Kata 7	75
Gambar 4.25. Animasi Kata 8	75
Gambar 4.26. Animasi Dachii	76
Gambar 4.27. Animasi tsuki	76
Gambar 4.28. Animasi Uke	77
Gambar 4.29. Animasi Keri	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 2.1. Jenis Diagram Resmi UML (Dharwiyanti dan Wahono, 2003:2).....	18
Table 2.2. Notasi Use Case Diagram (Fowler, 2005:141).....	20
Tabel 2.3. Notasi Activity Diagram (Fowler, 2005:81)	22
Tabel 2.4. Notasi Sequence Diagram (Fowler, 2005:81)	24
Tabel 3.1. Konsep Aplikasi	27
Tabel 3.2. Use Case Menu Simulasi	35
Tabel 3.3. Skenario Pengujian	46
Tabel 4.1. Spesifikasi Hardware	47
Tabel 4.2. Spesifikasi Software	47
Tabel 4.3. Fungsi layer pada Tampilan Halaman Awal	49
Tabel 4.4. Fungsi layer pada Halaman Profile	50
Tabel 4.5. Fungsi layer pada Halaman Kata	51
Tabel 4.6. Fungsi layer Kata 1 sampai Kata 8	53
Tabel 4.7. Tabel layer pada Tampilan Halaman Kihon	61
Tabel 4.8. Tabel layer Kihon (dachi, Tsuki, Uke, Keri)	65
Tabel 4.9. layer Credititle	69
Tabel 4.10. Tabel Pengujian	71