

**MEMBANGUN APLIKASI MENGGAMBAR BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Andika Susila 09.01.2642

Erik Parmanto 09.01.2643

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**MEMBANGUN APLIKASI MENGGAMBAR BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh:

Andika Susila 09.01.2642

Erik Parmanto 09.01.2643

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Membangun Aplikasi Menggambar Berbasis Android
Menggunakan Adobe Flash Professional CS6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Susila 09.01.2642

Erik Parmanto 09.01.2643

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 18 Februari 2013

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Membangun Aplikasi Menggambar Berbasis Android
Menggunakan Adobe Flash Professional CS6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andika Susila 09.01.2642

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 06 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197



M Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 06 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof.Dr.M.Suvanto, M.M
NIK.190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Membangun Aplikasi Menggambar Berbasis Android
Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erik Parmanto 09.01.2643

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 06 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK.190302035

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 06 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

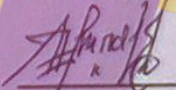
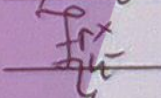


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK.190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Maret 2013

Nama	Nim	Tanda tangan
Andika Susila	09.01.2642	
Erik Parmanto	09.01.2643	

MOTTO

Kesuksesan akan dimiliki oleh siapapun yang mau bekerja dengan keras, belajar dengan cerdas dan beramal dengan ikhlas.
(MQ Time)

Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras.
(Silasido)

Allah SWT selalu memberikan kita segala kelebihan diatas setitik kekurangan
(Andika)

Sesungguhnya ALLAH SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum apabila mereka sendiri tidak merubahnya
(QS. AR-Ro'ad :11)

Ilmu bila tidak diamalkan, seperti pohon yang tidak berbuah.
(Hadist)

Usaha yang telah dimulai dengan baik tak boleh ditinggalkan, hingga tercapai segala kemungkinan.
(William Shakespere)

Tak selalu orang terampil yang mendapatkan yang terbaik, orang yang mempunyai kegigihan, orang yang terus bertahan dan tak pernah menyerah dalam mencapai sukses akan mendapatkan yang terbaik.
(W. E. Corey)

(Andika Susila)

MOTTO

Mencari ilmu tanpa batas waktu

Tidak sulit mengerjakan sesuatu hal, lakukan dengan senang

Ingat beriman (SQ), berilmu (IQ) dan beramal (EQ)

Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?" (QS. Al- Kahfi : 66)

*Ilmu bila tidak diamalkan, seperti pohon yang tidak berbuah.
(Hadist)*

*Kita tak akan pernah bisa melakukan hal-hal besar. Tetapi kita bisa melakukan hal-hal kecil dengan cara yang besar.
(Sean Covey)*

*Tak selalu orang terpintar yang mendapatkan yang terbaik, orang yang mempunyai kegigihan, orang yang terus bertahan dan tak pernah menyerah dalam mencapai sukses akan mendapatkan yang terbaik.
(W. E. Corey)*

(Erik Parmanto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kepada Ibu di rumah yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spirituil kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
3. Kepada Mas Bayu dan Aldi Lukito yang telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spirituil kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
4. Kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Ameilia Aniza Putri yang selalu memberikan motivasi, perhatian, dan juga doa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Kepada teman-teman Fuz fc dan NeoQtaNet Adin, Risky, Oki yang telah membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir.
7. Kepada Erik Parmanto selaku rekan pengerjaan Tugas Akhir, tanpa kekompakan yang kita bina Tugas Akhir ini tidak akan pernah selesai.
8. Kepada rekan-rekan 09-D3TI-03 yang penulis sayangi, tanpa mereka Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik.
9. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

(Andika Susila)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan anugerah yang selalu dilimpahkan kepada saya sehingga Tugas Akhir ini bisa selesai tepat waktu.
- Kedua orang tua dan keluarga, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat di dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
- Bapak Mei Kurniawan selaku dosen pembimbing yang baik dan pintar dalam membimbing saya hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
- Seluruh dosen kampus STMIK AMIKOM beserta staf yang senantiasa membantu dalam proses Tugas Akhir ini.
- Seluruh teman – teman 09-D3TI-03 yang telah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Seluruh teman – teman di kampus STMIK AMIKOM, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
- Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

(Erik Parmanto)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penyusunan Tugas Akhir dengan Judul “MEMBANGUN APLIKASI MENGGAMBAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan Terima Kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahannya dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Dosen, Staff, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis di bangku kuliah dan juga

membantu penulis dalam kelancaran administrasi sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini.

5. Orang tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
6. Semua teman-teman seperjuangan yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.
7. Sahabat-sahabat penulis yaitu sahabat-sahabat 09-D3TI-03 yang penulis sayangi, tanpa mereka Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik.
8. Serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk perbaikan selanjutnya.

Akhirnya, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

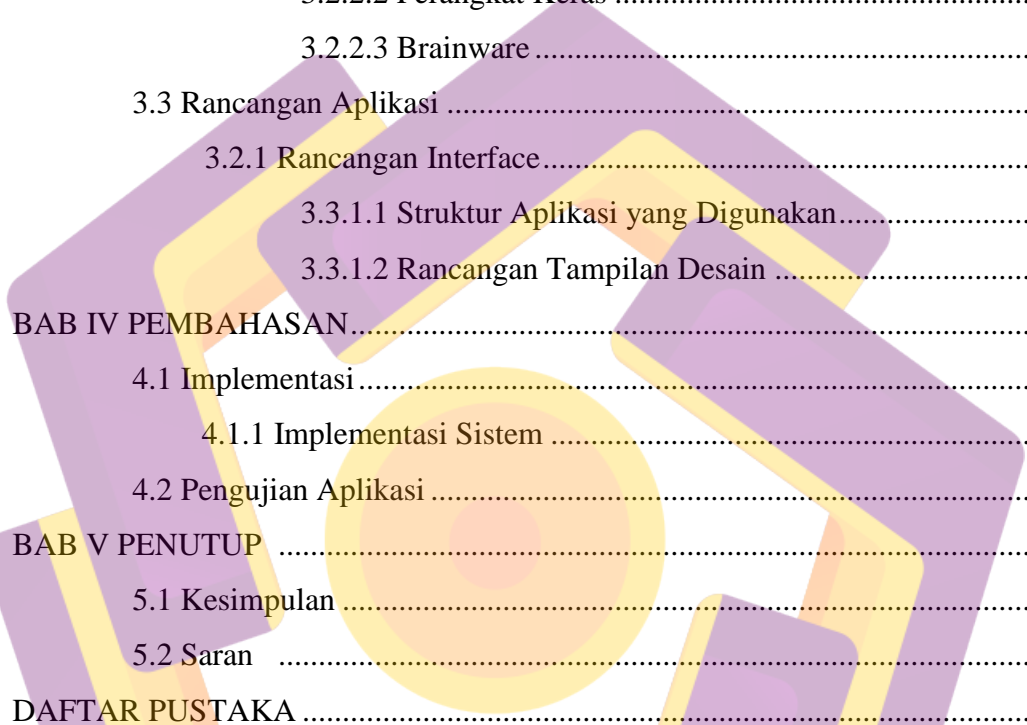
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 11 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

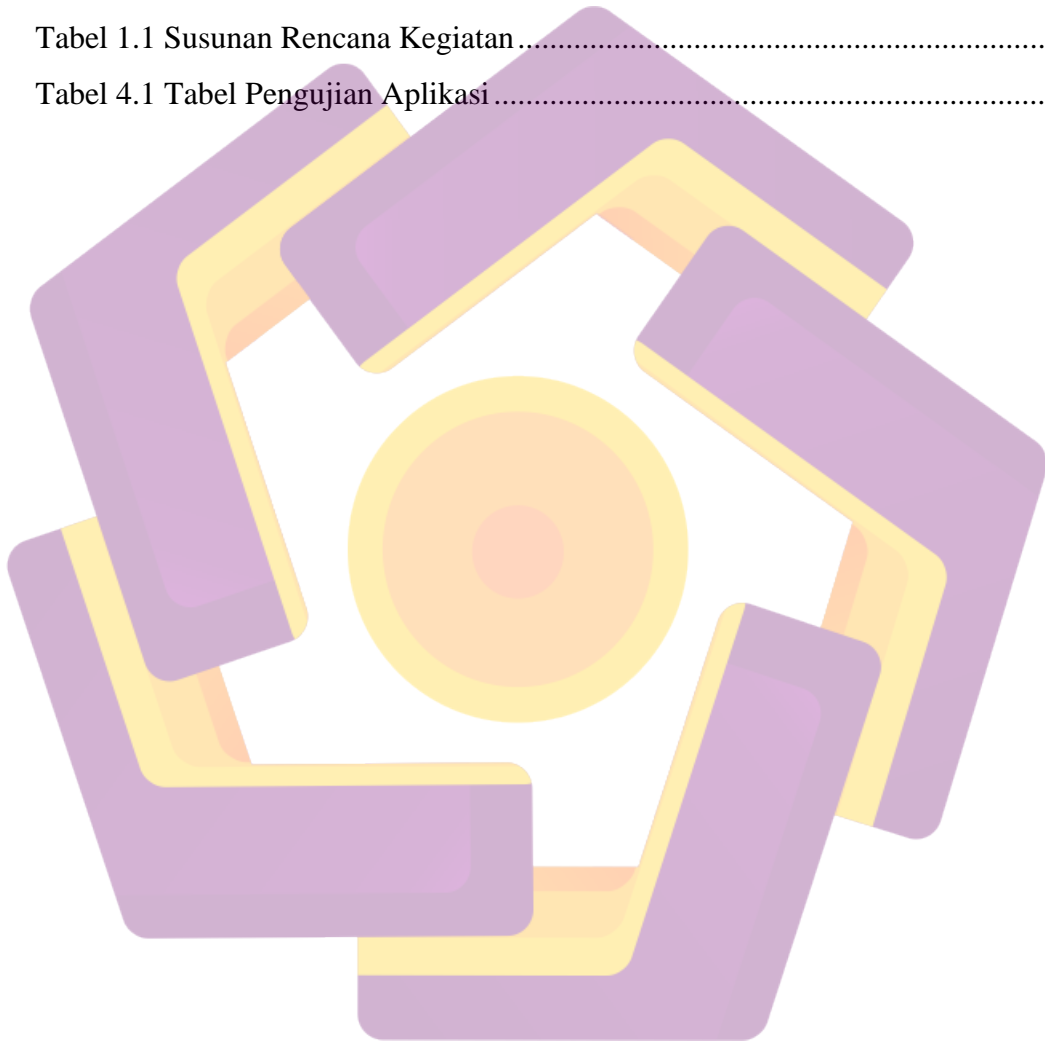
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACTION.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Rencana Kegiatan Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah Perkembangan dan Pengertian Aplikasi.....	6
2.1.1 Sejarah Perkembangan Aplikasi.....	6
2.1.2 Pengertian Aplikasi.....	8
2.2 Sistem Operasi Android.....	13
2.3 Software yang Digunakan.....	20
2.3.1 Adobe Flash Professional CS6.....	20
BAB III GAMBARAN UMUM.....	28



3.1 Gambaran Umum Aplikasi	28
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	28
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non- Fungsional.....	28
3.2.2.1 Perangkat Lunak.....	28
3.2.2.2 Perangkat Keras	29
3.2.2.3 Brainware	29
3.3 Rancangan Aplikasi	29
3.2.1 Rancangan Interface.....	30
3.3.1.1 Struktur Aplikasi yang Digunakan.....	30
3.3.1.2 Rancangan Tampilan Desain	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
4.1 Implementasi	42
4.1.1 Implementasi Sistem	42
4.2 Pengujian Aplikasi	72
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Susunan Rencana Kegiatan.....	5
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Aplikasi.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Icon Beberapa Aplikasi.....	12
Gambar 2.2 Tampilan Icon Android	13
Gambar 2.3 Tampilan Jendela Wellcome Screen	21
Gambar 2.4 Jendela Program Adobe Flash Professional CS6.....	22
Gambar 2.5 Tampilan Menu Bar	22
Gambar 2.6 Tampilan Stage.....	23
Gambar 2.7 Tampilan Timeline	23
Gambar 2.8 Tampilan Layer	24
Gambar 2.9 Tampilan Frame	24
Gambar 2.10 Tampilan Properties	24
Gambar 2.11 Tampilan Library.....	25
Gambar 2.12 Tampilan Panel Tool	25
Gambar 3.1 Tampilan Rancangan Struktur Aplikasi	31
Gambar 3.2 Tampilan Rancangan Menu Utama.....	32
Gambar 3.3 Tampilan Tombol Pengatur Besar Kecil Tinta	32
Gambar 3.4 Tampilan Size Box	33
Gambar 3.5 Tombol Pilihan Warna	33
Gambar 3.6 Tombol Clear.....	33
Gambar 3.7 Tombol Simpan.....	34
Gambar 3.8 Tampilan Save Dialog.....	34
Gambar 3.9 Tombol Upload	34
Gambar 3.10 Tampilan Upload.....	35
Gambar 3.11 Tombol Info.....	35
Gambar 3.12 Tampilan Info.....	36
Gambar 3.13 Tombol Keluar	36
Gambar 3.14 Tampilan Keluar.....	37
Gambar 3.15 Tombol Brightness	37
Gambar 3.16 Tampilan Brightness	37
Gambar 3.17 Tombol Contras.....	38

Gambar 3.18 Tampilan Contrast	38
Gambar 3.19 Tombol Hue.....	38
Gambar 3.20 Tampilan Hue	39
Gambar 3.21 Tombol Saturation.....	39
Gambar 3.22 Tampilan Saturation	39
Gambar 3.23 Tombol Negative.....	40
Gambar 3.24 Tampilan Negative	40
Gambar 3.25 Tampilan Preloader	41
Gambar 4.1 Tampilan Layer Action dan Layer Components.....	43
Gambar 4.2 Tampilan SpBoard.....	44
Gambar 4.3 Komponen Warna (Color Picker).	44
Gambar 4.4 Cara Membuat Component Size Box.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Arrow Button	46
Gambar 4.6 Tampilan ClearMC.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Clear Button	47
Gambar 4.8 Tampilan Upload MC	47
Gambar 4.9 Tampilan Upload Button.....	48
Gambar 4.10 Tampilan SaveMC.....	49
Gambar 4.11 Tampilan Save Button.....	49
Gambar 4.12 Tampilan InfoMC.....	50
Gambar 4.13 Tampilan Info Button.....	50
Gambar 4.14 Tampilan Exit MC.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Exit Button.....	51
Gambar 4.16 Tampilan Panel Tool	52
Gambar 4.17 Tampilan Tombol Color Effect.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Icon Android	53
Gambar 4.19 Tampilan Icon Pencil	54
Gambar 4.20 Tampilan Icon Aplikasi.....	54
Gambar 4.21 Tampilan Tombol OK.....	54
Gambar 4.22 Tampilan Dasar Panel About	55
Gambar 4.23 Tampilan Panel Info.....	56

Gambar 4.24 Tampilan Tombol Close Panel.....	57
Gambar 4.25 Tampilan Slider	57
Gambar 4.26 Panel Fungsi	57
Gambar 4.27 Tampilan Panel Brightness.....	59
Gambar 4.28 Tampilan Panel Contras	59
Gambar 4.39 Tampilan Panel Hue	60
Gambar 4.30 Tampilan Panel Saturation	60
Gambar 4.31 Tampilan Panel Negative	61
Gambar 4.32 Tampilan Movie Clip Arraw	62
Gambar 4.33 Tampilan Dasar Save Dialog.....	62
Gambar 4.34 Tampilan Save Dialog.....	63
Gambar 4.35 Tampilan Preloader	64
Gambar 4.36 Tampilan Panel Upload.....	65
Gambar 4.37 Tampilan Dasar Panel Exit.....	66
Gambar 4.38 Tampilan Panel Exit	66
Gambar 4.39 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.40 Tampilan Menu AIR for Android Setting	68
Gambar 4.41 Tampilan Create Self- Signed Digital Certificate	70
Gambar 4.42 Tampilan Hasil Output.....	72

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi begitu cepat dan sulit diprediksi. Tidak bisa dipungkiri pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat penting dan luas untuk kehidupan manusia. Berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran pun ikut berkembang. Salah satunya adalah media menggambar berupa Aplikasi.

Menggambar merupakan salah satu kegiatan untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam suatu wadah. Menggambar menggunakan perangkat lunak dapat membantu seseorang untuk menuangkan ide dan kreativitasnya secara lebih efisien. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya smart phone Android.

Oleh karena itu Judul Tugas Akhir yang kami buat yaitu “**Membangun Aplikasi Menggambar Android menggunakan Adobe Flash Professional CS6**”. Teknologi yang digunakan antara lain menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan plug in Adobe AIR, Action Script 3 sebagai bahasa pemrograman dan teknologi grafis untuk menciptakan tampilannya.

Kata Kunci: Android , Adobe Flash Professional CS6 , Action Script 3

ABSTRACTION.

Developments in information technology are so fast and unpredictable. There was no denying the use of information technology is very important and extensive to human life. Various applications as developing instructional media, too. One is in the form of drawing media applications.

Drawing is one of the activities for their ideas and creativity in a container. Drawing using the software can help one to ideas and creativity in a more efficient manner. In line with the rapid technological developments particularly Android smart phone

*Hence the title of our final project for the "**Building Android Drawing Application using Adobe Flash Professional CS6**". The technologies used include using Adobe Flash Professional CS6 with plug-in Adobe AIR, Action Script 3 programming languages and graphics technology to create zoom.*

Keywords: Android, Adobe Flash Professional CS6, Action Script 3

