

**IMPLEMENTASI ACTION SCRIPT 3 DALAM
PERANCANGAN PERMAINAN TEBAK SUARA BINATANG
BERBASIS APLIKASI MOBILE**

SKRIPSI



disusun oleh

Dede Abdul Farid

14.11.8451

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2018

**IMPLEMENTASI ACTION SCRIPT 3 DALAM
PERANCANGAN PERMAINAN TABAK SUARA BINATANG
BERBASIS APLIKASI MOBILE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dede Abdul Farid

14.11.8451

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ACTION SCRIPT 3 DALAM PERANCANGAN
PERMAINAN TEBAK SUARA BINATANG BERBASIS APLIKASI
MOBILE**

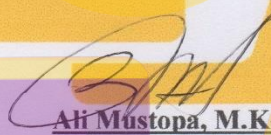
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dede Abdul Farid

14.11.8451

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2017

Dosen Pembimbing


Ali Mustopa, M.Kom
NIK.190302192

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ACTION SCRIPT 3 DALAM PERANCANGAN PERMAINAN TEBAK SUARA BINATANG BERBASIS APLIKASI MOBILE

yang disusun oleh

Dede Abdul Farid
14.11.8451

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 februari 2018

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan sebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 February 2018



Dede Abdul Farid

NIM 14.11.8451

MOTTO

“Kamu tidak akan pernah berjalan sendirian”

(Liverpool Fc)

“1 pengalaman lebih penting daripada 100 pelajaran. Jangan takut dan cobalah semuanya”

(Kasuga Amane - Eyes For Photograph)

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin ketika kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)

“Sebaik-baik nya manusia adalah orang yang palig bermanfaat bagi orang lain”

(Al Hadist)

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini dipersembahkan untuk mereka yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan.

1. Terima kasih kepada bapak dan ibu tercinta. Bapak H.Sahru dan Ibu Hj.Juharoh yang selalu memberikan doa,nasihat,dukungan,serta bekerja keras hanya untuk kesuksesan kami anak-anakmu.
2. Terima kasih kepada kakak dan adik-adik Gunawan M Saipudin, M.Adi Wijaya, Ihsan Faujan Akbar yang selalu memberikan dukungan dan do`a. Semoga kita bisa membanggakan kedua orang tua. Amiiin.
3. Terima kasih kepada keluarga besarku yang ada di TasikMalaya dan Denpasar. Terima kasih untuk semangat dan doa-doanya selama ini.
4. Terima kasih kepada bapak Ali Mustopa,M.Kom atas bimbingan dan sarannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terima kasih buat sahabat (Adhima,Bakri,Risky,Kresna,Yusuf,Zaka) yang selama ini sudah menemani perjalanan kuliahku dalam suka maupun duka. Senang rasanya ngerasaian berjuang bareng kalian dan senang juga akhirnya kita semua bisa lulus. Semoga persahabatan kita bisa terjalin meski suatu saat nanti kita harus berpisah demi menggapai kesuksesan masing-masing.
6. Terima kasih untuk Mawan dan Redho yang sudah membantu dalam proses pembuatan program.

7. Terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan kelas 14-S1T1-14.
Sukses untuk kita semua.
8. Serta pihak-pihak lain yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas akhir ini dengan judul **“Implementasi Action Script 3 Dalam Perancangan Permainan Tebak Suara Binatang Berbasis Aplikasi Mobile”** dapat diselesaikan. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

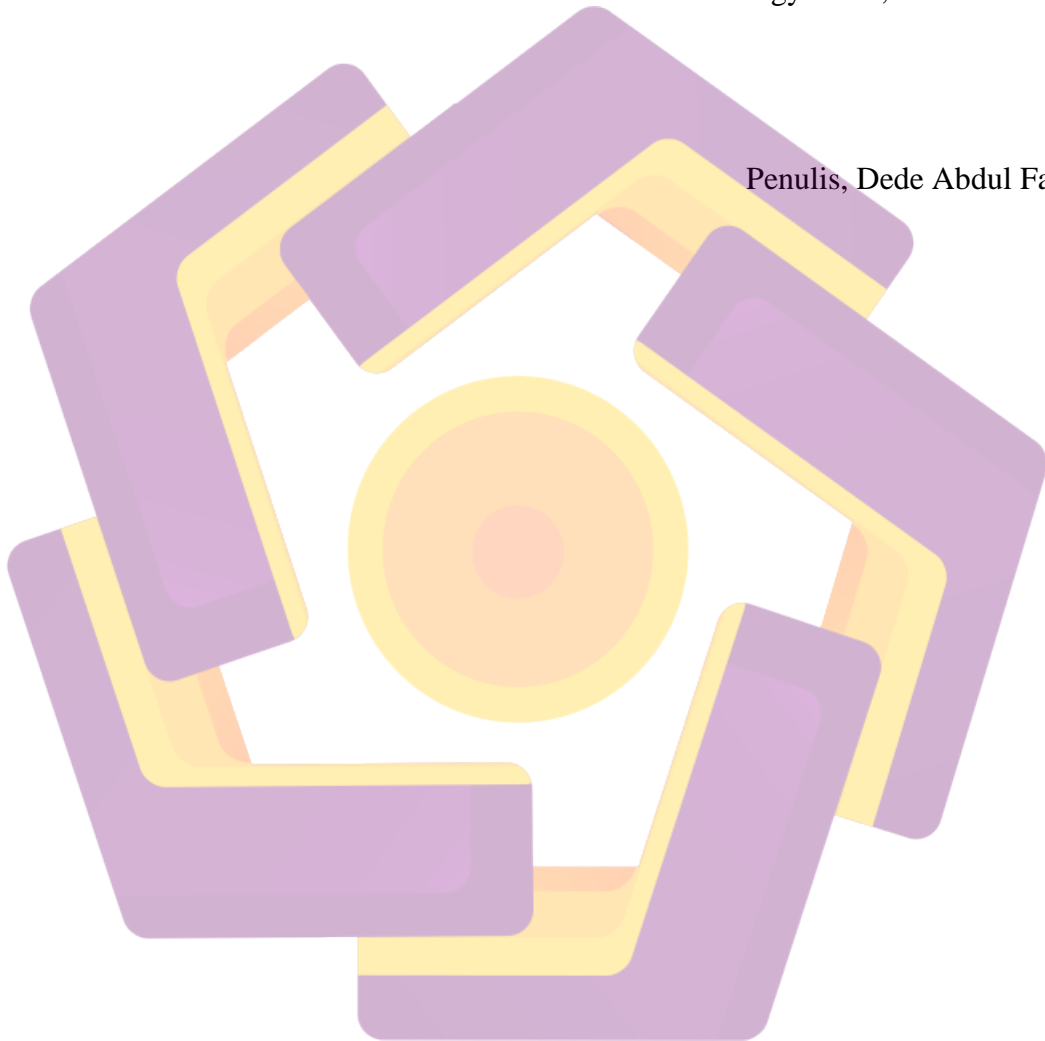
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Dekan Fakultas Sainstek dan Kaprodi S1-Informatika.
3. Bapak Tri Susanto, M.Kom, selaku Dosen Wali penulis.
4. Bapak Ali Mustopa M.Kom, selaku pembimbing utama penulis.
5. Bapak H.Sahru dan ibu Hj. juharoh selaku orangtua penulis. Beserta kakak dan adik-adik, Gunawan, Adi, Faujan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, dan kritik serta saran sangat diharapkan untuk peningkatan penulisan kedepannya.

Semoga semua amal kebaikan yang telah diberikan akan mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT

Yogyakarta, 31 Januari 2018

Penulis, Dede Abdul Farid



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Penelitian.....	3

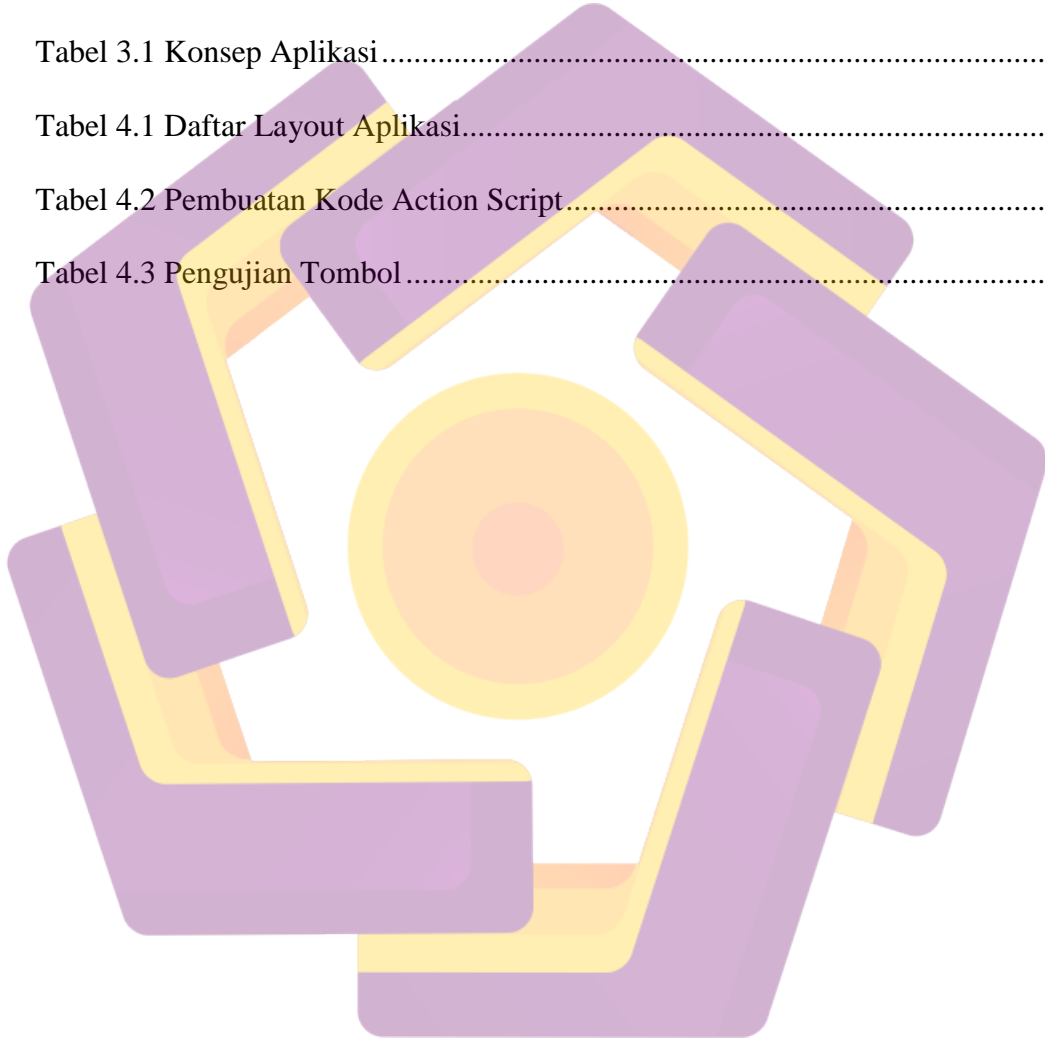
1.5.2	Metode Pengumpulan Data	3
1.5.3	Metode Pengembangan Data.....	4
1.5.4	Metode Perancangan	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Android.....	10
2.2.1	Platform Android	10
2.2.2	Arsitektur Android	11
2.2.3	Aplikasi Android.....	13
2.2.4	Versi Android.....	14
2.3	Multimedia	15
2.3.1	Pengertian Multimedia	15
2.3.2	Objek-Objek Multimedia	16
2.3.3	Manfaat Multimedia.....	17
2.4	Konsep Dasar Game	18
2.4.1	Definisi Game	18
2.4.2	Sejarah dan Perkembangan Game.....	18
2.4.3	Jenis-Jenis Game.....	19

2.4.4	Manfaat Game	21
2.4.5	Kerugian Bermain Video Game.....	23
2.5	Orang Tua Dan Anak	23
2.5.1	Gaya Mendidik Anak Di Era Digital	23
2.5.2	Generasi Mobile	25
2.5.3	Belajar Melalui Layar	25
2.6	Definisi Implementasi	29
2.7	Perangkat Lunak.....	29
2.7.1	Adobe Flash CS6	29
2.7.2	Action Script	30
2.7.3	Adobe AIR	32
2.8	Black Box Testing	33
BAB III	9
ANALISIS DAN PERANCANGAN	9
3.1	Gambaran Umum	9
3.2	Analisis	9
3.2.1	Analisis Kelayakan	35
3.3	Metode Perancangan	38
3.3.1	Konsep	38
3.3.2	Design	39

3.3.3	Struktur Navigasi	40
3.3.4	Perancangan Antar Muka.....	40
BAB IV	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Implementasi	51
4.2	Persiapan komponen.....	51
4.3	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	51
4.3.1	Pembuatan Desain Background	52
4.3.2	Pembuatan kode Action Script	58
4.3.3	Pengolahan Audio.....	60
4.3.4	Penggabungan komponen aplikasi.....	61
4.4	Pengujian (<i>testing</i>).....	71
BAB V	73
PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

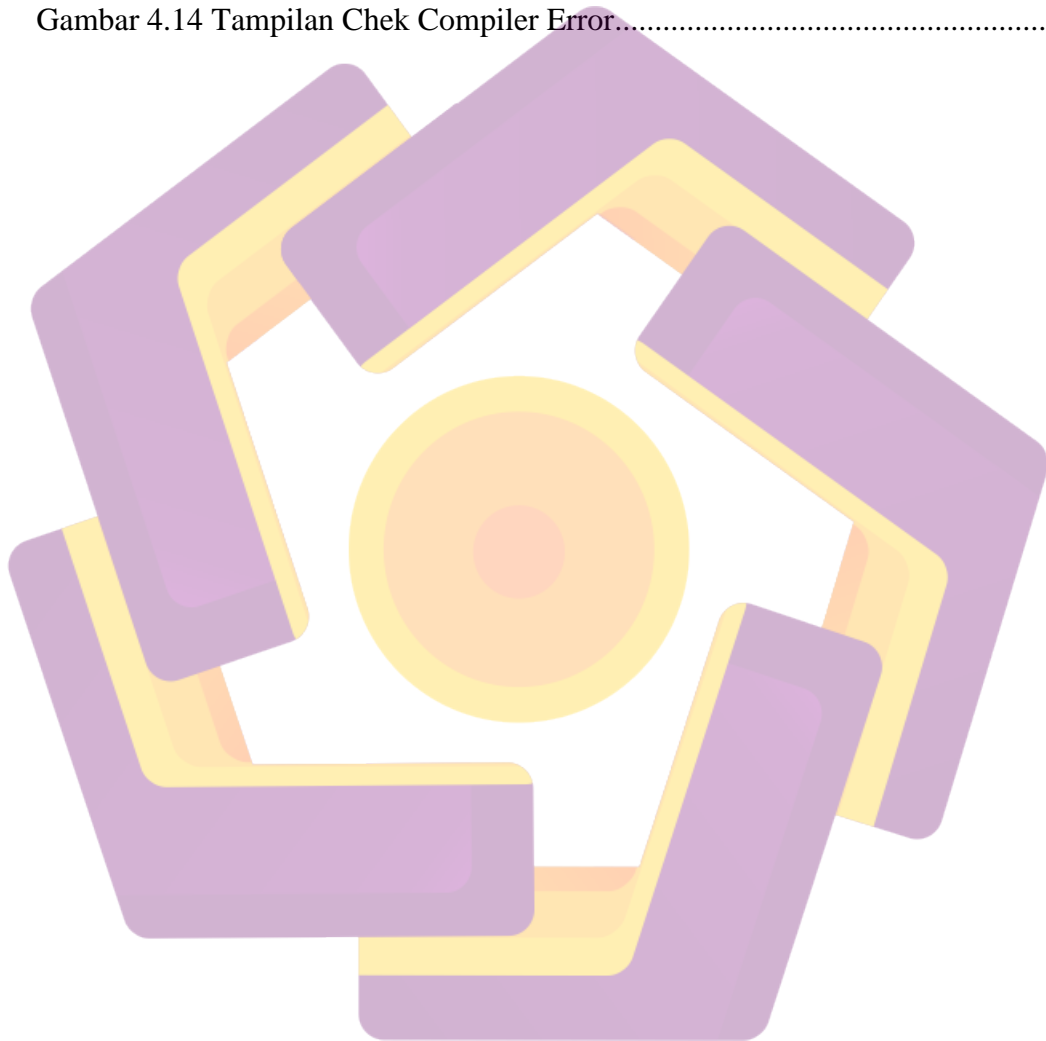
Tabel 2.1 Versi Android.....	14
Tabel 2.2 Perbedaan ActionScript 2.0 dengan ActionScript 3.0.....	31
Tabel 3.1 Konsep Aplikasi.....	39
Tabel 4.1 Daftar Layout Aplikasi.....	53
Tabel 4.2 Pembuatan Kode Action Script.....	59
Tabel 4.3 Pengujian Tombol.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android	11
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Game Tebak Suara Binatang	40
Gambar 3.2 Tampilan Awal	41
Gambar 3.3 Tampilan Menu	41
Gambar 3.4 Tampilan Nomor 1-5	42
Gambar 3.5 Tampilan Nomor 6-10	43
Gambar 3.6 Tampilan Nomor 11-15	44
Gambar 3.7 Tampilan Nomor 16-20	45
Gambar 3.8 Tampilan Nomor 21-25	46
Gambar 3.9 Tampilan Tebakan Benar	47
Gambar 3.10 Tampilan Tebakan Salah	48
Gambar 3.11 Tampilan Akhir	49
Gambar 4.1 Alur Pembuatan	51
Gambar 4.2 Pembuatan Background	52
Gambar 4.3 Mengedit Audio	61
Gambar 4.4 Pembuatan Splash Screen	62
Gambar 4.4 Pembuatan Home	63
Gambar 4.6 Pembuatan Mulai	63
Gambar 4.7 Pembuatan Tentang	64
Gambar 4.8 Pembuatan kode Action Script	65
Gambar 4.9 Tampilan Android Setting General	68

Gambar 4.10 Tampilan Android Setting Deployment	69
Gambar 4.11 Tampilan Android Setting Icons	69
Gambar 4.12 Tampilan Android Setting Permissions.....	70
Gambar 4.13 Tampilan Android Setting Languages.....	71
Gambar 4.14 Tampilan Chek Compiler Error.....	72



INTISARI

Smartphone pada saat ini sudah menjadi alat yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat karna selain untuk menelpon, *smartphone* juga sering digunakan untuk mencari informasi. Selain bisa menelpon dan juga mencari informasi, *smartphone* juga bisa menjadi sarana belajar mengajar antara orang tua dan anak. Cara belajarnya bisa dengan membaca, menonton video, maupun bisa juga dengan bermain game.

Game edukasi adalah salah satu game yang sering digunakan orang tua dalam mengajak dan menemani anaknya saat bermain. Game tebak suara binatang adalah salah satu game dimana pengguna disuruh untuk memilih salah satu dari dua sampai enam gambar binatang yang dianggap tepat sesuai suara yang sebelumnya di perdengarkan. Game ini sangat **cocok** untuk dimainkan oleh anak-anak karna selain bisa bermain mereka juga bisa juga mengenali suara dan bentuk binatang.

Dalam pembuatannya, game tebak suara binatang ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. adapun software pendukung seperti Adobe Photoshop CS6 untuk membuat dan mengedit gambar dan Adobe Audition CS6 untuk mengatur tinggi rendahnya suara dan mengurangi *noise* pada suara.

Kata Kunci : *Smart Phone, Game, Adobe Flash CS6, ActionScript 3.0*

ABSTRACT

Smartphones at this time has become a tool that is needed by the community because in addition to calling, smartphones are also often used to find information. In addition to calling and also looking for information, a smartphone can also be a means of teaching and learning between parents and children. How to learn can be by reading, watching videos, or can also play games.

Educational game is one of the games that parents often use to invite and accompany their children while playing. The game guess animal sounds is one game where the user is told to choose one of two to six images of animals that are considered appropriate according to the sound previously heard. This game is perfect for children to play because in addition to playing they can also recognize the sounds and shapes of animals.

In manufacture, game guess animal voice is made by using software Adobe Flash CS6 with ActionScript 3.0 programming language. as for supporting software such as Adobe Photoshop CS6 to create and edit images and Adobe Audition CS6 to adjust the high sound and reduce noise on the sound.

Keywords : SmartPhone, Game, Adobe Flash CS6, ActionScript 3.0