

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan sebuah teknologi komputer dan juga perkembangan aplikasi menawarkan kepada setiap individu atau pengembang agar memilih dan menggunakan aplikasi tersebut untuk menciptakan berbagai jenis multimedia interaktif. Pembuatan aplikasi-aplikasi memiliki pengaruh yang cukup besar kepada masyarakat pada saat ini.

Aplikasi multimedia yang ditawarkan kepada masyarakat, Adobe Flash adalah salah satu aplikasi yang cukup mudah baik dalam pembuatan animasi yang dapat digabungkan dengan bahasa pemrogramannya yaitu ActionScript®. Adobe® Flash® melalui popularitasnya tidak hanya dalam kemudahannya untuk membuat sebuah animasi tetapi kemampuannya juga untuk menciptakan sebuah aplikasi yang cukup handal. Peralihan bahasa pemrograman Flash® ke bahasa pemrograman yang lebih berfokus ke arah *Object Oriented Programming (OOP)* yaitu ActionScript® 3.0 yang sesuai dengan standar *ECMAScript (European Computer Manufacturer's Assosiation Script)*, banyak pengguna yang sebelumnya terbiasa dengan ActionScript® 2.0 yang lebih mengarah kepada penggabungan bahasa pemrograman prosedural dan OOP dituntut untuk belajar lebih baik pada bahasa pemrograman yang lebih baru.

Banyak pengguna aplikasi sebelumnya dan juga pengguna aplikasi yang baru menganggap bahwa bahasa pemrograman yang baru jauh menjadi lebih sulit. Melalui Tugas Akhir ini diharapkan dapat membantu para pengguna aplikasi Flash. Tugas Akhir ini lebih memfokuskan kearah pengujian kekurangan serta kelebihan ActionScript 2.0 dan ActionScript 3.0 melalui penerapannya.

Kata kunci : Adobe Flash, ActionScript 2.0, ActionScript 3.0, pengujian

ABSTRACTION

With growing advancement in technology in the field of computers and the ever increasing number of authoring tools offered for an individual/developers to chose from for developing various interactive multimedia. Making applications that has great appeal to the masses has been in demand.

From numerous offering of authoring applications, Adobe® Flash® has amassing following due to it's ease in creating animation intergrated with programing language ActionScript®. The popularity of Adobe® Flash® is attributed not only with ease in animation but also ability to create powerful applications. With recent migration of Flash® to fully Object Oriented Programing (OOP) ActionScript® 3.0 fully compliance with ECMAScript (European Computer Manufacturer's Assosiation Script) standards, many previous users familiar with ActionScript® 2.0 which accomodated Prosedural and OOP mixed programing language are facing the steep learning curve.

Many previous users and would be new users are getting cold feet due to the complexity of the steep learning curve. This Final Project is made in hopes to provide help for those who are faced with above predicament. The Final Project will focus on testing about more and less at ActionScript® 2.0 and ActionScript® 3.0 on application.

Keyword : Adobe Flash, ActionScript 2.0, ActionScript 3.0, testing

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Pembahasan.....	3
Bab II DASAR TEORI	4
2.1 Adobe Flash.....	4
2.2 ActionScript.....	5
2.3 Metodologi Penelitian.....	7
Bab III ANALISA DAN PEMODELAN.....	9
Alat Uji Aplikasi.....	9
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	13
4.1 Perangkat Keras Komputer	13
4.1.1 <i>Processor</i>	14
4.1.2 <i>Memory</i>	15
4.1.3 <i>Harddisk</i>	15
4.1.4 <i>Video Graphic Adapter</i>	16
4.2 Perangkat Lunak.....	18

4.2.1	Sistem Operasi (<i>Operating System</i>).....	18
4.2.2	Perangkat Lunak <i>Utility</i>	18
4.2.3	Perangkat Lunak Aplikasi.....	19
4.2.4	Perangkat Lunak Aplikasi Paket.....	20
4.2.5	Bahasa Pemrograman	20
4.3	Metodologi Penelitian.....	21
Bab V PENGUJIAN.....		27
5.1	Pengujian Scripting <i>Stop()</i>	27
5.2	Pengujian Scripting <i>EnterFrame</i>	28
5.2.1	Menggunakan <i>scripting EnterFrame</i> AS2 ke AS3	29
5.2.2	Menggunakan <i>scripting EnterFrame</i> AS3 ke AS2	29
5.3	Pengujian Scripting <i>_root</i>	30
5.3.1	Menggunakan <i>scripting _root</i> AS2 ke AS3	31
5.3.2	Menggunakan <i>scripting _root</i> AS3 ke AS2	31
5.4	Pengujian Scripting <i>Key Code</i>	32
5.4.1	Menggunakan <i>scripting Key Code</i> AS2 ke AS3.....	33
5.4.2	Menggunakan <i>scripting Key Code</i> AS3 ke AS2.....	33
5.5	Pengujian Scripting <i>ASCII CODE</i> dengan menggunakan <i>Character</i>	34
5.5.1	Menggunakan <i>scripting Char Code</i> AS2 ke AS3	35
5.5.2	Menggunakan <i>scripting Char Code</i> AS3 ke AS2	36
5.5.3	Menggunakan <i>scripting Char Code</i> AS2 ke AS3	38
5.5.4	Menggunakan <i>scripting Char Code</i> AS3 ke AS2	39
5.6	Pengujian Scripting <i>ASCII CODE</i> dengan menggunakan <i>Code</i>	39
5.6.1	Menggunakan <i>scripting ASCII Code with Code</i> AS2 ke AS3	40
5.6.2	Menggunakan <i>scripting ASCII Code with Code</i> AS3 ke AS2	41
5.6.3	Menggunakan <i>scripting ASCII Code with Code</i> AS2 ke AS3	43
5.6.4	Menggunakan <i>scripting ASCII Code with Code</i> AS3 ke AS2	44
5.7	Pengujian Scripting <i>Switch-Case</i>	44
5.7.1	Menggunakan <i>scripting</i> AS2 ke AS3	46
5.7.2	Menggunakan <i>scripting</i> AS3 ke AS2	47
5.7.3	Menggunakan <i>scripting</i> AS3	47
Bab VI PENUTUP		49

6.1	Kesimpulan	49
6.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....		50
LAMPIRAN.....		51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	Proses Komputer	14
Gambar 4.2.	<i>Processor Intel Pentium 4</i>	15
Gambar 4.3.	<i>Processor Intel Core 2 Extreme Quad Core</i>	16
Gambar 4.4.	<i>RAM (Random Access Memory)</i>	17
Gambar 4.5.	<i>Storage Device</i>	17
Gambar 4.6	<i>Video Graphic Adapter (VGA)</i>	18
Gambar 4.7	Windows XP	19
Gambar 4.8	Windows Vista	19
Gambar 4.9	Adobe Flash CS3	23
Gambar 4.10	Adobe Flash CS4	23
Gambar 4.11	Adobe Flash CS5	24
Gambar 4.12	<i>Check Syntax</i>	26

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 TABEL KATEGORI-KATEGORI ACTIONSCRIPT.....	6
TABEL 4.1 SPESIFIKASI KOMPUTER	21
TABEL 5.1 PENGUJIAN SCRIPTING <code>STOP()</code>	28
TABEL 5.2 PENGUJIAN SCRIPTING ENTERFRAME AS2 KE AS3	30
TABEL 5.3 PENGUJIAN SCRIPTING ENTERFRAME AS3 KE AS2	30
TABEL 5.4 PENGUJIAN SCRIPTING <code>_ROOT</code> AS2 KE AS3	32
TABEL 5.5 PENGUJIAN SCRIPTING <code>_ROOT</code> AS23 KE AS2	32
TABEL 5.6 PENGUJIAN SCRIPTING <code>KEY CODE</code> AS2 KE AS3.....	34
TABEL 5.7 PENGUJIAN SCRIPTING <code>KEY CODE</code> AS23 KE AS2.....	34
TABEL 5.8 INTERNATIONAL ASCII CODE.....	36
TABEL 5.9 PENGUJIAN SCRIPTING <code>CHAR CODE</code> AS2 KE AS3	36
TABEL 5.10 PENGUJIAN SCRIPTING <code>CHAR CODE</code> AS3 KE AS2	37
TABEL 5.11 PENGUJIAN SCRIPTING <code>CHAR CODE</code> AS2 KE AS3	39
TABEL 5.12 PENGUJIAN SCRIPTING <code>CHAR CODE</code> AS3 KE AS2	40
TABEL 5.13 PENGUJIAN SCRIPTING <code>ASCII CODE</code> WITH <code>CODE</code> AS2 KE AS3	41
TABEL 5.14 PENGUJIAN SCRIPTING <code>ASCII CODE</code> WITH <code>CODE</code> AS3 KE AS2	42
TABEL 5.15 PENGUJIAN SCRIPTING <code>ASCII CODE</code> WITH <code>CODE</code> AS2 KE AS3	44
TABEL 5.16 PENGUJIAN SCRIPTING <code>ASCII CODE</code> WITH <code>CODE</code> AS3 KE AS2	45
TABEL 5.17 PENGUJIAN SCRIPTING <code>SWITCH-CASE</code> AS2 KE AS3	46
TABEL 5.18 PENGUJIAN SCRIPTING <code>SWITCH-CASE</code> AS3 KE AS2	47
TABEL 5.16 PENGUJIAN SCRIPTING <code>SWITCH-CASE</code> AS3	47

DAFTAR LAMPIRAN

DATA PENULIS	48
--------------------	----