

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perangkat lunak Adobe Flash yang dikeluarkan oleh Macromedia untuk pertama kalinya telah memberikan kontribusi yang cukup besar pada dunia aplikasi *web*. Fitur yang diberikannya pun cukup mengubah persepsi seseorang terhadap tampilan web yang hanya bersifat *statis*. Selang beberapa tahun berjalannya Flash, flash mulai mengeluarkan versi-versi yang lebih baik daripada sebelumnya. Penyempurnaan aplikasi flash mampu melahirkan aplikasi yang lebih baik dari versi sebelumnya. Banyaknya persaingan serta keadaan ekonomi yang semakin berat membuat perusahaan Macromedia harus menerima kenyataan pahit, perusahaan tersebut harus gulung tikar pada tahun 2008 yang kemudian diambil alih oleh Adobe [1]. Adobe kemudian memperbaharui flash dengan merubah tampilan dan bahasa pemrograman yang selama ini digunakan oleh Macromedia Flash. Bahasa pemrograman yang lebih mengarah ke *Object Oriented Programming* memberikan sebuah sensasi yang lebih baik, tetapi bahasa pemrograman yang baru inilah yang menyebabkan laporan ini dibuat dengan tujuan mempelajari, mendalami serta mengatasi segala kelebihan dan kekurangan yang dihasilkan oleh bahasa pemrograman baru yang dikeluarkan oleh Adobe Flash.

Bahasa pemrograman, merupakan bahasa yang digunakan sebagai jembatan untuk menghubungkan komunikasi antara manusia dengan mesin. Bahasa ini diciptakan karena manusia dan mesin merupakan makhluk yang berbeda. Manusia memiliki bahasa yang dapat dimengerti oleh manusia lainnya sedangkan mesin hanya menerima *input*-an berupa sinyal listrik dan lebih dikenal dengan bahasa *biner* atau bahasa listrik yaitu 0 (nol) dan 1 (satu). Perbedaan inilah yang membuat manusia menciptakan sebuah bahasa yang dapat menjembatani masalah tersebut yaitu bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang dimiliki oleh adobe flash yaitu ActionScript. ActionScript pada awalnya lebih ditekankan pada *prosedural programming* [1] sehingga pembuatan aplikasi ditentukan kepada langkah selanjutnya yang dapat diambil oleh seorang pengguna. Pada tahun 2009 Adobe merilis bahasa pemrograman yang baru dan lebih mengarah ke arah *object oriented programming* yaitu ActionScript 3.0.

Bahasa pemrograman yang baru inilah yang diharapkan dapat memperbaiki segala kekurangan yang diberikan oleh Macromedia Flash sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Pada laporan yang disampaikan ini ada cukup banyak permasalahan yang dihadapi dan tentu saja masalah itu harus dapat diatasi dan diinformasikan kepada para pengguna agar pengguna dapat memahami materi serta konsep dari sebuah aplikasi dan dapat menciptakan produk yang sejenis dengan hasil yang lebih baik. Adapun rumusan masalah yang akan dihadapi yaitu :

1. Bagaimana membandingkan dan mengatasi *error* yang ada pada aplikasi *Adobe Flash* dengan *ActionScript 3.0* dan membandingkannya dengan *ActionScript 2.0*.
2. Bagaimana aplikasi *Adobe Flash* dengan menggunakan *ActionScript 2.0* dan *ActionScript 3.0* mengeksekusi perintah yang dimasukan oleh pengguna.

1.3. Tujuan

Melalui laporan ini diharapkan pengguna dapat memahami serta menerapkan aplikasi *Adobe Flash* dan dapat memilih untuk menggunakan bahasa pemrograman yang lebih baik untuk dapat menghasilkan hasil yang maksimal baik menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0* ataupun *ActionScript 3.0*. Tujuan yang akan dicapai melalui laporan ini yaitu :

1. Pengguna dapat memahami bagaimana mengatasi beberapa kelemahan-kelemahan yang dihasilkan oleh *ActionScript 2.0* dan *ActionScript 3.0* pada aplikasi *Adobe Flash*.
2. Pengguna dapat memberikan sebuah hasil dari pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak *Adobe Flash* dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0* atau *ActionScript 3.0*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dibatasi dengan meruncingkan masalah pada :

1. Bahasa pemrograman yang akan digunakan *ActionScript 2.0* dan *ActionScript 3.0*
2. Penggunaan aplikasi *Adobe Flash CS3*, *Adobe Flash CS4* dan *Adobe Flash CS5*.

1.5 Sistematika Pembahasan

1. Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan batasan masalah serta sistematika pembahasan.

2. Dasar Teori

Mendefinisikan setiap teori, metode dan teknologi yang menjadi penunjang pembuatan Laporan Tugas Akhir. Pada bab ini dijelaskan pula secara terperinci mengenai aplikasi program dan penjelasan dari setiap program yaitu aplikasi program Adobe *Flash* dengan *ActionScript 3.0* dan Adobe *Flash* dengan *ActionScript 2.0*.

3. Analisa dan Pemodelan

Melakukan analisa dan desain aplikasi. Berisi deskripsi umum setiap langkah pembuatan, pengenalan hingga pelatihan terhadap aplikasi yang bersangkutan dan diharapkan setiap pengguna dapat mempelajari bagaimana logika serta pengaplikasiannya dengan menggunakan aplikasi program *Adobe Flash*.

4. Perancangan dan implementasi

Merancang prototype aplikasi untuk melakukan pengujian yang menggunakan *ActionScript 2.0* ataupun *ActionScript 3.0*.

5. Pengujian

Berisi pengujian tiap aplikasi yang dibuat dengan *blackbox testing* yang bertujuan untuk mendeteksi error atau kelemahan dari aplikasi yang dibuat sehingga dapat diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

6. Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pengembangan.