

**Koneksi Database Ms. Access Dengan Macromedia Flash
Menggunakan MDM Zinc**
Sri Siswanti ⁴⁾

Abstrak

Flash is designed with the ability to create 2-dimensional animations that are reliable and lightweight so that the flash is widely used to establish and give effect to the animation on the website, Interactive CD and others. Good programming code that runs its own to set the animation in it or used to communicate with other programs such as HTML, PHP, and XML database approach MDM Zinc can do the scripting through flash actionscript panel which will then be combined with scripts, with MDM Zinc is an application software to directly connect to the database to generate the SWF that contains the actionscript + zinc mdm script into an EXE.

Keywords : database, Flash, MDM Zinc

I Pendahuluan

Macromedia Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Macromedia, saat itu sebagai pengembangnya yang saat ini sudah dibeli oleh Adobe Incorporated sehingga berubah nama menjadi Adobe Flash, Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems.

Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang adobe flash player. Flash

⁴⁾ Staf Pengajar STMIK Sinar Nusantara Surakarta

menggunakan bahasa pemrograman bernama Action Script yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan terdiri dari studi pustaka dan implementasi.

III. Studi Pustaka

3.1. Macromedia Flash

Macromedia Flash, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan flash kita dapat membuat tampilan website atau komputer kita menjadi hidup. Tidak mudah untuk mempelajari flash, selain diperlukan imajinasi juga diperlukan pemahaman mengenai SCRIPT. Bisa saja kita membuat sebuah animasi tanpa menggunakan script tapi file yang dihasilkan menjadi besar, hal itu mempengaruhi loading atau pemuatan data di workstation atau client.

Selain flash kita juga bisa membuat sebuah animasi dengan Compuserver file, biasanya file ini berakhiran GIF, Untuk pengguna windows, microsoft menggunakan mesin animasi tersendiri yang disebut Active X. Selain itu ada juga bahasa pemrograman yang khusus untuk membuat sebuah animasi misalnya JAVA APPLET. bahkan jika anda mahir dalam sebuah pemrograman seperti C, Pascal, Visual basic dan masih banyak lainnya, dapat membuat sebuah animasi.

Perkembangan SDM di Indonesia, flash sudah mulai menjamur di kalangan pendidikan tanpa terkecuali para guru juga mempelajari flash sebagai media presentasi bahan ajar serta media presentasi interaktif.

3.2. Database

Database atau basis data merupakan bagian sangat penting dalam sebuah proses pengolahan data. Secara definisi, basis data adalah koleksi data yang saling berhubungan dan memiliki arti dan terorganisasi secara rapi. Data tersebut harus dapat diakses dengan urutan yang berbeda-beda secara logis dengan cara yang relative mudah.

Suatu sistem basis data terdiri dari empat komponen yaitu data, yang secara fisik menyimpan informasi-informasi. Database management system (dbms) yaitu software yang mengelola basis data, data description language (DDL) dan Data Manipulation languages (DML) yaitu basis data yang berfungsi untuk mendeskripsikan data ke database management system (DBMS) dan juga member fasilitas untuk perubahan, pemeliharaan, dan pengelolaan basis data, dan program aplikasi yang memudahkan pengguna akhir untuk menggunakan data dan mendapatkannya sebagai informasi yang sesuai. Sampai saat ini terdapat lima perspektif desain basis data yang utama yang mempresentasikan suatu evolusi dari pemikiran desain. Kelima desain tersebut adalah system berorientasi file (file oriented), system berdasarkan hierarki, system berbasis jaringan, system relasional, dan system berorientasi objek (object oriented).

Microsoft Access merupakan salah satu software pengolah database yang berjalan dibawah sistem windows. Microsoft Access merupakan salah satu produk Office dari Microsoft yang dapat menangani database dengan skala besar maupun kecil. Dalam pengolahan database, Microsoft Access ini memiliki sarana atau objek-objek yang dapat mempermudah pekerjaan bagi pengguna.

Microsoft Access dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format Microsoft Access, Microsoft Jet Database Engine, Microsoft SQL Server, Oracle Database, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC. Para pengguna/*programmer* yang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks, sementara para

programmer yang kurang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang sederhana. Access juga mendukung teknik-teknik pemrograman berorientasi objek, tetapi tidak dapat digolongkan ke dalam perangkat bantu pemrograman berorientasi objek.

3.3. Mdm Zinc

MDM Zinc merupakan perangkat lunak tambahan untuk melakukan penyesuaian pada produk hasil dari Macromedia Flash. Dengan perangkat lunak ini pula, produk dari Flash dimungkinkan untuk dipaketkan menjadi sebuah *installer* yang bisa dieksekusi untuk memudahkan melakukan pemasangan produk pada komputer.

IV. Pembahasan Masalah

4.1. Implementasi

Implementasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat database dengan menggunakan MsAccess, dengan nama database matematika dan nama tabel materi. Fiels yang dibuat adalah: nama, sub dan materi. Field ini digunakan untuk menampung nama matapelajaran, sub materi dan materi yang akan dibahas.
2. Membuat tampilan dengan menggunakan macromedia flash, dengan tampilan sebagai berikut :

The image shows a screenshot of a data entry form with a light blue background. It contains three input fields: 'Nama Mata Pelajaran' (a single-line text box), 'Sub Materi' (a single-line text box), and 'Materi' (a multi-line text area). Below the input fields is a dark blue button with the text 'OK' in yellow. The form is titled 'Tampilan untuk menampilkan data'.

Gambar 1. Tampilan untuk menampilkan data

Guna menampung data dari Ms. Access penulis gunakan tiga buah text tool dengan type dynamic. Pada tombol OK dimasukkan script sebagai berikut :

```
on (release) {  
  
    // koneksi ke database  
    mdm.Database.MSAccess.connect("matematika.mdb", "");  
  
    //query  
    mdm.Database.MSAccess.select("SELECT * FROM materi");  
    //isi data  
    var masukkan:Array = mdm.Database.MSAccess.getData();  
  
    //memasukkan data ke teks  
    nama.text = masukkan[0][0];  
    sub.text = masukkan[0][1]  
    materi.text = masukkan[0][2];  
}
```

Setelah selesai membuat tampilan untuk menampilkan data yang tersimpan dalam Ms.Access, maka filenya disimpan dan dipublish.

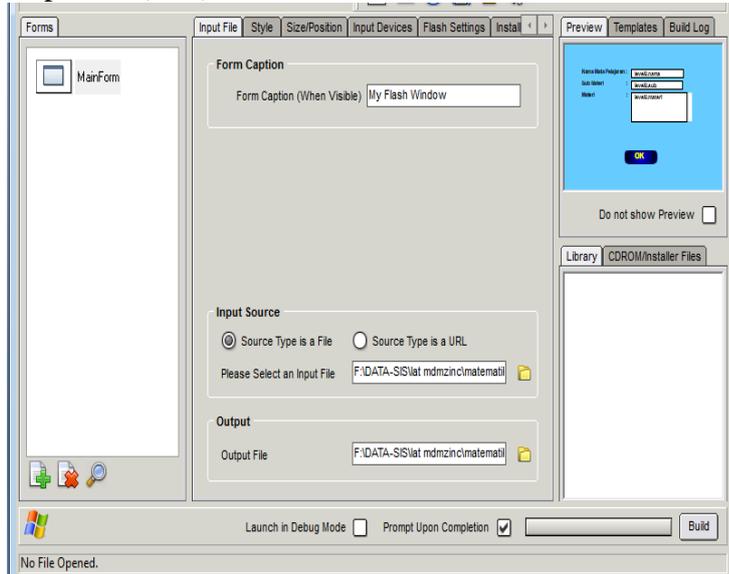
Apabila dijalankan aplikasi tersebut maka hasilnya adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Tampilan aplikasi flash

Tampilan ini disebabkan karena perintah `mdm.Database.MSAccess.connect(database)` tidak ada dalam standar Actionscript di Flash, perintah itu merupakan tambahan perintah dari (mdm)Zinc- nya.

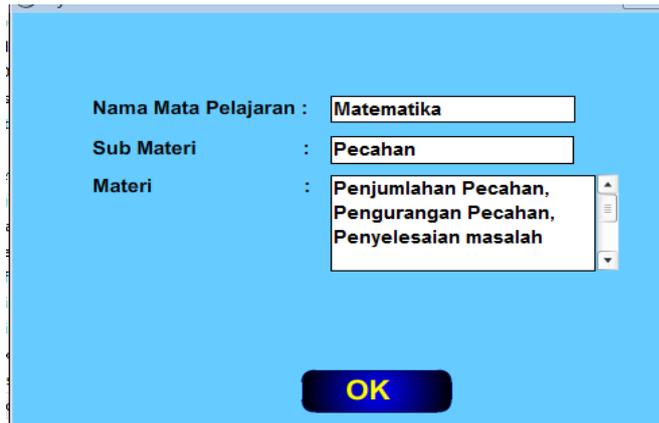
3. Guna menggabungkan data yang ada di Ms. Access dengan flash digunakan software MDMZinc yaitu dengan cara mengimport file swf yang sudah dibuat, kemudian dijadikan file aplikasi (.exe).



Gambar 3. Tampilan MDMZinc

Pada input source, dimasukkan file swf yang sudah dibuat, kemudian di tekan built.

4.2. Hasil



Gambar 3. Hasil penggabungan Flash dengan menggunakan database MS. Access

Setelah file aplikasi dijalankan maka tampilan file aplikasinya, jika ditekan tombol ok maka isi database yang ada di Ms. Access ditampilkan.

V. Kesimpulan

MDM Zinc dapat melakukan scriptingnya melalui panel actionscript flash yang kemudian digabung dengan script-script, dengan software MDM Zinc sebuah aplikasi dapat langsung connect ke database, dalam hal ini penulis menggunakan Ms. Access.

Aplikasi yang telah dibuat di Flash dengan script-script tambahan yang telah disediakan oleh (mdm)Zinc, setelah itu software ini hanya merubah format flash (SWF) menjadi (EXE) dengan menyisipkan *engine* (mdm)Zinc agar dapat dibaca oleh aplikasi flash tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, 2010, **Mudah Mempelajari Database Access**, Andi Publisher
- Wahana Komputer, 2010, **Tutorial Lima Hari Menguasai Adobe Flash Cs4**, Andi Publisher
- 2010, Dede Ariyanto, **Teknik Jitu Mengoptimalkan Flash Disk+Cd**, Elex Media
- Adi Sumaryadi, Mengenal Macromedia Flash, <http://www.adisumaryadi.net>, tanggal akses 1 Maret 2010
- <http://infokahfi.blogspot.com/2010/10/penggunaan-mdm-zinc-versi-ii.html>