

SKRIPSI

**APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH
BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH ACTIONSCRIPT**



Disusun Oleh

INDRA JAYA

07. 12. 583

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

3016

ОБРАЗОВАНИЕ ИСКУССТВ
ИСКУССТВОВЫХ МОДЕЛЕЙ
ПРОДУКТИВНЫХ ТЕХНИК КОМПЬЮТЕРНЫХ ПЛОСКОСТИ
ЧЕРНОУЧИЛЧИКИ С-1

Б.И.Б. 383
1998 г.
Б.И.Б.

Б.И.Б. 383
1998 г.
Б.И.Б.

Б.И.Б.

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH
BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH ACTIONSCRIPT

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun oleh :

INDRA JAYA

07. 12. 583

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1



Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

M. Ibrahim Ashari, ST,MT
NIP.P.1030100358

Dosen Pembimbing II

Lauhil Mahfudz Hayusman, ST,MT
1144

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013

ABSTRAK

APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT

Indra Jaya, 07.12.583

**Dosen Pembimbing : M. Ibrahim Ashari, MT
Lauhil Mahfudz Hayusman, MT**

Sejarah dan Kebudayaan daerah pada zaman modern seperti saat ini sangat dilupakan khususnya bagi generasi muda. Keadaan yang demikian tentunya sangat memprihatinkan untuk kedepannya, oleh sebab itu sekarang dibutuhkan cara yang mudah dan praktis untuk mengajak masyarakat agar mau mempelajari budaya dan kesenian mereka sendiri khususnya disini bagi masyarakat bima.

Dalam media pembelajaran suatu metode penyampaian informasi dapat dihadirkan dengan menggunakan teknologi komputer. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media informasi. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang Sejarah dan Budaya Bima dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Dengan menggunakan system multimedia akan dapat mempermudah memahami informasi tentang Sejarah dan Budaya Bima, dengan demikian memungkinkan untuk menghadirkan bentuk informasi yang menarik. Dengan komputer dapat disajikan media informasi yang memuat materi pembelajaran Sejarah dan Budaya Bima berbasis multimedia yang diharapkan dapat membangkitkan minat untuk mempelajari sejarah dan Budaya daerah kita sendiri.

Kata Kunci: *Multimedia, Actionscript, Sejarah dan Budaya*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan karunianaya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT”** dengan lancar. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan Studi di Jurusan Teknik Elektro S-1 Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Teknik.

Keberhasilan penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djivo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak M. Ibrahim Ashari, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1.
4. Bapak Dr. Aryuanto Soetedjo, MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro S-1.
5. Bapak M. Ibrahim Ashari, MT selaku Dosen pembimbing I.
6. Bapak Lauhil Mahfudz Hayusman, MT selaku Dosen Pembimbing II.
7. Kedua orang tua serta adik-adikku yang selalu memberikan do'a, motivasi dan semangat sampai saat ini.
8. Seluruh Dosen dan para Pegawai kampus 2 ITN Malang.
9. Teman - teman dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x

BAB I

PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB II

Tinjauan Pustaka	5
2.1. Daerah Bima	5
2.2. Sejarah dan Budaya Bima	6
2.3. Pengertian Ensiklopedia	7
2.4. Multimedia	7
2.4.1. Unsur-unsur Multimedia	8
2.4.2. Jenis-jenis Multimedia	8
2.5. Video	9
2.6. Perangkat Lunak	9
2.6.1. Adobe Flash CS3	10
2.6.1.1. Area Kerja Flash	11
2.6.1.2. Actionscript.....	16

2.6.1.3. Fungsi Dasar Actionscript	17
2.6.1.4. Terminologi Actionscript	18
2.7. Struktur Navigasi	19
2.8. Flowchart	21
2.9. Storyboard	21

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1. Analisis Sistem	22
3.1.1. Analisa Kebutuhan	22
3.1.2. Studi Literatur.....	22
3.2. Desain Aplikasi	23
3.2.1. Desain Struktur Navigasi	23
3.2.2. Desain Flowchart	26
3.2.3. Storyboard	32
3.2.4. Desain Tampilan	35
3.2.5. Mendesain Tampilan	41

BAB IV

PENGUJIAN DAN ANALISA	51
4.1. Pengujian	51
4.1.1. Spesifikasi Aplikasi	51
4.2. Penerapan Actionscript	51
4.2.1. Actionscript Tombol Pada Menu Utama	51
4.2.2. Pengujian Aplikasi Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima	52
4.3. Penyelesaian Aplikasi	52
4.3.1. Pengujian Intro	52
4.3.2. Pengujian Home	53
4.3.3. Pengujian Sejarah	54
4.3.4. Pengujian Submenu Sejarah Bima.....	54
4.3.5. Pengujian Menu Kebudayaan.....	55
4.3.6. Pengujian Submenu Suku Sambori	55

4.3.7. Pengujian Menu Pariwisata	56
4.3.8. Pengujian Submenu Gunung Tambora	56
4.3.9. Pengujian Menu Kesenian	57
4.3.10. Pengujian Submenu Tari Lengge.....	57
4.3.11. Pengujian Menu Kuliner	58
4.3.12. Pengujian Submenu Lauk Pauk	59

BAB V

PENUTUP	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1.	Window Adobe Flash CS3	12
2.2.	Timeline Window.....	12
2.3.	Stage Window	12
2.4.	Tools Box	13
2.5.	Color Box	14
2.6.	Color Mixer	14
2.7.	Color Swatches.....	15
2.8.	Timeline Window Action-Frame	15
2.9.	Window Properties	15
2.10.	Window Components	16
2.11.	Struktur Navigasi Linier	20
2.12.	Struktur Navigasi Heirarki	20
2.13.	Struktur Navigasi Non-Linier	21
2.14.	Struktur Navigasi Komposit	21
3.1.	Struktur Navigasi Utama	23
3.2.	Struktur Navigasi Menu Sejarah	24
3.3.	Struktur Navigasi Menu Kebudayaan	24
3.4.	Struktur Navigasi Menu Pariwisata	24
3.5.	Struktur Navigasi Menu Kesenian	24
3.6.	Struktur Navigasi Menu Kuliner	24
3.7.	Struktur Navigasi Submenu Lauk Pauk	25
3.8.	Struktur Navigasi Submenu Sayuran	25
3.9.	Struktur Navigasi Submenu Makanan Pelengkap	25
3.10.	Struktur Navigasi Submenu Makanan Kecil	25
3.11.	Struktur Program (Diagram Alir)	27
3.12.	Rancangan Tampilan Intro	35
3.13.	Rancangan Tampilan Layar Menu Utama	36
3.14.	Rancangan Tampilan Layar Menu Sejarah	37

3.15.	Rancangan Tampilan Layar Menu Budaya	38
3.16.	Rancangan Tampilan Layar Menu Pariwisata	39
3.17.	Rancangan Tampilan Layar Menu Kesenian	40
3.18.	Rancangan Tampilan Layar Menu Kuliner	41
3.19.	Desain Area Tampilan	42
3.20.	Tampilan Form Save As	42
3.21.	Desain Form Home	43
3.22.	Desain Judul Aplikasi	43
3.23.	Tampilan Langkah Convert to Symbol	44
3.24.	Tampilan Jendela Convert to Symbol	44
3.25.	Membuat Warna Transparan	45
3.26.	Tampilan Menganimasikan Objek Persegi	45
3.27.	Langkah Animasi Mask	46
3.28.	Tampilan Hasil Akhir Animasi Mask	46
3.29.	Tampilan Frame Tombol	47
3.30.	Tampilan Susunan Layer	47
3.31.	Rancangan Tampilan Scrolltext	49
4.1.	Tampilan Halaman Intro	53
4.2.	Halaman Home	53
4.3.	Halaman Menu Sejarah	54
4.4.	Halaman Submenu Sejarah Bima	54
4.5.	Halaman Menu Kebudayaan	55
4.6.	Halaman Submenu Suku Sambori	55
4.7.	Halaman Menu Pariwisata	56
4.8.	Halaman Submenu Gunung Tambora	57
4.9.	Halaman Menu Kesenian	57
4.10.	Halaman Submenu Tari Lengge	58
4.11.	Halaman Menu Kuliner	58
4.12.	Halaman Submenu Lauk Pauk	59

DAFTAR TABEL

3.1. Tabel Storyboard	32
4.1. Tabel Spesifikasi OS untuk Aplikasi	51



MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keadaan alam, flora, fauna, peninggalan purbakala, sejarah, seni dan budaya yang bangsa Indonesia miliki adalah limpahan rahmat dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, dan merupakan modal dasar pembangunan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat. Kabupaten Bima yang terbentang dibagian barat terdapat gunung Tambora dan pulau Satonda dibagian timur pulau Kelapa (Kecamatan Lambu), dibagian utara terdapat pulau Gili Banta dan pulau Sangiang (Kecamatan Sape dan Kecamatan Wera), serta di bagian selatan dengan teluk Waworada, memiliki sejarah yang panjang dan di huni etnis Mbojo (Bima) / Suku Mbojo termasuk di Kabupaten Dompu adalah mayoritas beragama Islam, yang sebelumnya sekitar abad ke 15 dan ke 16 memeluk agama Hindu, Budha Animisme dan dinamisme. Menyimpan aneka ragam produk budaya, sejarah dan istiadat, upacara adat, karya seni, karya arsitektur, permainan rakyat bahkan budaya intelektual.

Setelah memeluk agama Islam yang diterima oleh Sultan Abdul Kahir sekitar tahun 1620 (1640) abad ke 17 Masehi, banyak karya-karya budaya lama tersebut tetap terbawa seperti upacara adat, karya seni, arsitektur dan sebagainya, yang diselaraskan dan disesuaikan dengan roh keislaman, sementara yang merusak kehidupan seperti upaya pemujaan roh leluhur yang tinggalkan walaupun melalui perjuangan yang berat dan berliku-liku. Bukankah kita memiliki lebih dari 300 suku dengan adat dan istiadat yang berbeda tetapi tetap dalam satu “Bhinneka Tunggal Ika”.

Kebudayaan yang hidup tersebut merupakan ciri khas, akar kebudayaan tanah Bima dan menjadi identitas Dou Mbojo (orang Bima) yang perlu dipelihara, dilestarikan sebagai jati diri masyarakat Bima. Hasil karya cipta leluhur sebagaimana tersebut di atas baik berupa benda-benda, norma-norma budaya, adat dan istiadat, ide-ide dan sebagainya akan dapat bertahan dan berkembang atau hilang sama sekali tergantung kepada kita sebagai masyarakat yang

mendukungnya.

Ensiklopedia sejarah dan budaya Bima ini adalah suatu tulisan yang dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan kepada masyarakat umum khususnya masyarakat Bima sendiri mengenai sejarah dan peradaban Bima. Dengan ensiklopedia ini pembaca dapat memahami nilai kebudayaan daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya nasional yang wajib kita lestarikan.

Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fiture-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Didalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash Actionscript?
2. Bagaimana membuat ensiklopedia yang memudahkan para penggunanya dalam hal kemudahan dalam mengaksesnya?

Dengarkanlah!

Perkembangan teknologi dan pendidikan di masa kini membuat dunia semakin global. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, kita dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Namun, perlu diingat bahwa teknologi juga memiliki sisi negatif. Misalnya, penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental.

Sebagian besar teknologi yang ada saat ini bertujuan untuk memudahkan kehidupan sehari-hari. Misalnya, mesin pencuci piring yang membantu kita dalam membersihkan piring-piring rumah tangga.

Apalagi teknologi seperti smartphone dan laptop yang memberikan akses ke berbagai informasi dan hiburan. Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat, namun juga dapat membawa risiko bagi diri kita. Misalnya, penggunaan teknologi untuk bermain game atau media sosial dapat mengakibatkan kelelahan fisik dan mental, serta bahkan dapat menyebabkan depresi dan stres. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana teknologi digital dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia.

Objektif :

1. Mengidentifikasi pengaruh teknologi digital terhadap kehidupan sehari-hari manusia.
2. Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari manusia.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat Aplikasi Ensiklopedia yang akan memberikan informasi mengenai Sejarah dan Budaya Bima berbasis Multimedia sehingga dapat diakses siapapun, kapanpun dan dimanapun tanpa susah mencari buku.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

- a. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan Ensiklopedia berbasis Multimedia ini adalah Adobe Flash Actionscript.
- b. Tulisan yang dibahas hanya mengangkat tentang sejarah, budaya, pariwisata dan kuliner khas daerah Bima.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari bahan-bahan kepustakaan dan referensi dari berbagai sumber sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan objek penelitian.

b. Analisa Kebutuhan Sistem

Data dan informasi yang telah diperoleh akan dianalisa agar didapatkan kerangka global yang bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem di mana nantinya akan digunakan sebagai acuan perancangan sistem.

c. Analisa dan Perancangan Sistem

Berdasarkan data dan informasi yang telah diperoleh serta analisa kebutuhan untuk membangun sistem ini, akan dibuat rancangan kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat dan diimplementasikan kedalam system.

d. Eksperimen dan Evaluasi

Pada tahap ini, sistem yang telah selesai dibuat akan diuji coba, yaitu pengujian berdasarkan fungsionalitas program, dan akan dilakukan koreksi dan penyempurnaan program jika diperlukan.

အကျဉ်းသီ

Philippe de Montmorency, duc d'Orléans, et son épouse Anne de Montmorency, duchesse d'Orléans, sont les parents de Charles d'Orléans, futur duc d'Orléans.

Digitized by srujanika@gmail.com

mission's photoM 2.1

- 5. **Aufgabe der Betriebswirtschaftslehre**
 - a) **Wertpapier-Kennzeichnung**
 - i) Wertpapier mit einer Laufzeit von 10 Jahren und einer jährlichen Zinsrate von 5% wird für 100,- € verkauft. Der Käufer erhält eine Rendite von 6%. Wieviel ist die Laufzeit des Wertpapiers?
 - ii) Ein Wertpapier hat eine Laufzeit von 10 Jahren und eine jährliche Zinsrate von 5%. Der Käufer erhält eine Rendite von 6%. Wieviel ist die Laufzeit des Wertpapiers?
 - b) **Wertpapier-Kennzeichnung**
 - i) Ein Wertpapier hat eine Laufzeit von 10 Jahren und eine jährliche Zinsrate von 5%. Der Käufer erhält eine Rendite von 6%. Wieviel ist die Laufzeit des Wertpapiers?
 - ii) Ein Wertpapier hat eine Laufzeit von 10 Jahren und eine jährliche Zinsrate von 5%. Der Käufer erhält eine Rendite von 6%. Wieviel ist die Laufzeit des Wertpapiers?

ni osłuchali się zadowoleni

ausgewählten Personen zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen. Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, dass die Anzahl der Todesfälle pro Tag in den vergangenen 14 Tagen im Durchschnitt um 10,5% gestiegen ist.

иерархия под номинатами

Bezüglich der Partizipation von Transnationalen Organisationen kann eine Reihe von Unterschieden festgestellt werden.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

- Bab I : Pendahuluan
Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.
- Bab II : Tinjauan Pustaka
Berisi tentang landasan teori mengenai Sejarah dan Budaya Bima berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash Actionscript.
- Bab III : Perancangan dan Analisa Sistem
Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan sistem baik software maupun hardware yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat. .
- Bab IV : Pembuatan dan Pengujian Sistem
Berisi tentang implementasi dari perancangan sistem yang telah dibuat serta pengujian terhadap sistem tersebut.
- Bab V : Penutup
Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Daerah Bima

Kabupaten Bima terletak dibagian Timur Pulau Sumbawa Propinsi Nusa Tenggara Barat (NTB), dengan posisi $117^{\circ}40'$ sampai $119^{\circ}10'$ BT dan $70^{\circ}30'$ LS dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Laut Flores
- Sebelah Selatan : Samudra Indonesia
- Sebelah Timur : Selat Sape
- Sebelah Barat : Kabupaten Dompu

Luas wilayah Kabupaten Bima adalah $4.596,90\text{ Km}^2$ atau 22,5% dari total luas Propinsi NTB. Secara administratif Kabupaten Bima terdiri dari 16 Kecamatan dan terdapat satu Kota Madya yakni Kota Bima. Semula hanya ada 10 Kecamatan, namun pada tahun 2000 enam kecamatan mengalami pemekaran yang telah didefinisikan tahun 2001.

Secara topografis wilayah Kabupaten Bima sebagian besar (70%) merupakan dataran tinggi bertekstur pegunungan sementara sisanya (30%) adalah dataran. Sekitar 14% dari propinsi dataran rendah tersebut merupakan areal persawahan dan lebih dari separuh merupakan lahan kering. Kabupaten Bima yang terbentang dibagian barat terdapat gunung Tambora dan pulau Satonda dibagian timur pulau Kelapa (Kecamatan Lambu), dibagian utara terdapat pulau Gili Banta dan pulau Sangiang (Kecamatan Sape dan Kecamatan Wera), serta di bagian selatan dengan teluk Waworada, memiliki sejarah yang panjang dan di huni etnis Mbojo (Bima) / Suku Mbojo termasuk di Kabupaten Dompu adalah mayoritas beragama Islam, yang sebelumnya sekitar abad ke 15 dan ke 16 memeluk agama Hindu, Budha Animisme dan dinamisme.

Menyimpan aneka ragam produk budaya, sejarah dan istiadat, upacara adat, karya seni, karya arsitektur, permainan rakyat bahkan budaya intelektual. Setelah memeluk agama Islam yang diterima oleh Sultan Abdul Kahir sekitar tahun 1620 (1640) abad ke 17 Masehi, banyak karya-karya budaya lama tersebut tetap terbawa seperti upacara adat, karya seni, arsitektur dan sebagainya, yang diselaraskan dan disesuaikan dengan roh keislaman, sementara yang

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Bina

Kependidikan Bina ini terdiri dari dipisah tiga bagian yakni Sumberan Pendekar Muas Tadungan Bina (NTB) dan juga posisi NTB yang sejajar dengan posisi-posisi miliknya seperti berikut :

- Sepuluh Tahun : Pertama Jata

- Sepuluh Satuan : Pemerintah Provinsi

- Sepuluh Tahun : Setelah Suku

- Sepuluh Bantul : Kependidikan Dalam

Fins Wilayah Kependidikan Bina adalah 4.260,00 Km² atau 22% dari total luas Provinsi NTB. Secara administratif Kependidikan Bina terdiri dari 10 Kecamatan dan terdiri dari Kecamatan yang berada di bawahnya pada tingkat kecamatan ada 10 Kecamatan dengan luas 2000 hektar.

Pecahan jumlah penduduk yang tinggal di desa/kelurahan tahun 2001.

Pecahan jumlah penduduk Kependidikan Bina sebagian besar (50%) mempunyai desa/kelurahan

tinggi pendidikan sedangkan sisa-sisa (50%) sebagian besar di kelurahan setempat 14%

penduduk desa/kelurahan yang tinggal di desa/kelurahan yang tinggi pendidikan

merupakan jauhnya kota/kota. Kependidikan Bina juga merupakan desa/kelurahan (Kecamatan Tambang) dipisahkan

tempatnya oleh bukit gunung Stolong dipisahkan tiga kali kelepas (Kecamatan Tambang) dipisahkan

tempatnya oleh bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

sehingga terdapat bukit Gunung Samigading (Kecamatan Selong atau Kecamatan Ulu)

merusak kehidupan seperti upaya pemujaan roh leluhur yang tinggalkan walaupun melalui perjuangan yang berat dan berliku-liku. Bukankah kita memiliki lebih dari 300 suku dengan adat dan istiadat yang berbeda tetapi tetap dalam satu "Bhinneka Tunggal Ika".

2.2 Sejarah dan budaya Bima

Bima, pernah merupakan sebuah kerajaan yang swapraja selama lima atau enam abad sebelum lahirnya Republik Indonesia. Sejarah kerajaan Bima hanya diketahui secara dangkal, disebabkan terutama karena pemerintah Belanda boleh dikatakan tidak menaruh minat terhadap Bima, asal keamanan dan ketertiban tidak terganggu. Dua sumber lain dapat ikut menjelaskan perkembangan sejarah Bima. Pertama, ilmu arkeologi yang selama ini hanya mengungkapkan segelintir peninggalan yang terpisah-pisah. Namun ilmu arkeologi itulah yang barangkali akan berhasil menentukan patokan-patokan kronologi terpenting dari masa prasejarah sampai masa Islam. Kedua, sejumlah dokumen dalam bahasa Melayu yang ditulis di Bima antara abad ke-17 sampai dengan abad 20. Bahasa Bima merupakan bahasa setempat yang dipakai sehari-hari di Kabupaten Bima dan Dompu (nggahi Mbojo). Bahasa tersebut jarang, dan sejak masa yang relatif muda, digunakan secara tertulis. Beberapa teks lama yang masih tersimpan dalam bahasa tersebut, tertulis dalam bahasa Arab atau Latin.

Tiga jenis aksara asli Bima pernah dikemukakan oleh pengamat-pengamat asing pada abad ke-19, tetapi kita tidak mempunyai contoh satu pun yang membuktikan bahwa aksara tersebut pernah dipakai. Oleh karena itu bahasa Bima rupanya tidak pernah menjadi bahasa tertulis yang umum di daerah tersebut. Pada jaman dahulu, bahasa lain pernah digunakan. Dua prasasti telah ditemukan di sebelah barat Teluk Bima, satu agaknya dalam bahasa Sanskerta, yang lain dalam bahasa Jawa kuno. Selanjutnya bahasa Makassar dan bahasa Arab kadang-kadang dipakai juga. Ternyata sejak abad ke-17 kebanyakan dokumen tersebut resmi ditulis di Bima dalam Bahasa Melayu. Tulisan di atas dikutip dari buku Kerajaan Bima dalam Sastra dan Sejarah, karya Henry Chambert-Loir penerbit Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2004.

Бюджетът на Европейската комисия за 2008 г. предвижда 300 млн. евро за поддържане на инфраструктурата в ЕС.

„Birne und Tasse“ mit mehreren Tassen und einer Birne auf einem Teller.

Digitized by srujanika@gmail.com

lauten. Auf der Basis eines sozialen und kulturellen Kontextes kann die Kritik an der chinesischen Politik nicht auf die gesamte Bevölkerung übertragen werden, sondern sie ist auf diejenigen zu richten, die die politischen und wirtschaftlichen Interessen des Staates verfolgen. Die Kritik muss daher auf diejenigen chinesischen Politiker und Wirtschaftsgruppen gerichtet werden, die die bestehenden sozialen Ungleichheiten ausnutzen und verschärfen. Es ist wichtig, dass diese Kritik nicht nur auf die chinesische Regierung, sondern auch auf die internationale Gemeinschaft gerichtet ist, um eine gemeinsame Aktion gegen die sozialen Ungleichheiten zu ermöglichen.

2.3 Pengertian Ensiklopedia

Ensiklopedia atau “Encyclopaedia” yang asal katanya dari Bahasa Yunani (Greek), yaitu egkuklios, adalah cyclon, all round (siklus) dan paedie adalah education, knowledge (pengetahuan, widya). Dengan demikian bahwa pengertian sederhana Encyclopaedia ialah siklus ilmu pengetahuan atau ringkasan uraian ilmu pengetahuan.

Ensiklopedia merupakan salah satu kelompok buku referensi selain dari kamus (dictionary). Secara umum Buku Reverensi sering lebih dikenal dengan perkataan “buku rujukan”. Ada juga yang menyebutnya dengan buku panduan, buku acuan, alat bantu cetak (Quick Help). Perbedaan Ensiklopedia dengan kamus ialah bahwa kamus hanya semata-mata mengandung arti kata kaitannya dengan kebebasan, sedangkan Ensiklopedia luas kandungannya dimana ia memuat: artikel/topic, mengurai, mendefinisikan dan merangkai arti suatu artikel dari awal hingga akhir, baik penemuan suatu ilmu pengetahuan maupun peristiwa-peristiwa penting.

2.4 Multimedia

Pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu “multi” yang berarti banyak atau beragam, dan “media” yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia di tinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang di tampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.

Dengan adanya gabungan dari teks, video, gambar dan suara menyebabkan multimedia merupakan suatu hal yang sangat menarik karena multimedia memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan dengan tampilan yang hanya memiliki salah satu unsur tersebut di atas. Suatu kombinasi yang apik antara teks, video, gambar dan suara tidak akan menyebabkan pengguna merasa jemu, malah sebaliknya pengguna tidak akan merasa bosan menggunakan program aplikasi yang berbasis multimedia.

Beberapa definisi multimedia berdasarkan beberapa sumber yaitu :

- a. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996).
- b. Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996).

SIBERIAN JOURNAL OF ECOLOGY

Enzimlerdeki bu "Eenzimobezdeci" gibi bazı katımların da Böbrek Kanseri (Güney Amerika'da en sık görülen ekstremitet kanserleri) ile ilişkilendirilebilir.

BIBLIOGRAPHY 45

Perangkapan yang dilakukan oleh seorang penulis berfungsi untuk menarik perhatian pembaca agar ia dapat membaca dan memahami isi tulisan tersebut dengan mudah.

Durchaus kann es vorkommen, dass ein Betrieb eine solche Anwendung nicht benötigt, während andere Betriebe sie sehr wichtig finden. In diesem Fall kann es sinnvoll sein, die Anwendung auf einen speziellen Betrieb zu beschränken, um die Komplexität und den Speicherbedarf zu begrenzen.

Beprechtes Objekt mit einem anderen Beobachter besprochen werden kann.

„Multimediebasierter Formellesseminar für Komponisten des 20. Jahrhunderts“ (Rostock, 1998).

(Vice-prefecture, 1988).

- c. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dari dua media input dan output dari data. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar (turban dkk, 2000).
- d. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, dan gambar (robin dan linda, 2001).
- e. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tools* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi , berinteraksi , berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

2.4.1. Unsur - Unsur Multimedia

Unsur-unsur dalam multimedia adalah :

- 1. Audio : merupakan suara, musik ataupun bunyi khusus.
- 2. Video : merupakan gabungan dari beberapa gambar dengan gerakan yang tersambung sehingga gambar terlihat bergerak.
- 3. Grafik : merupakan gambar suatu objek baik dua dimensi maupun tiga dimensi yang tidak bergerak (diam).
- 4. Teks : merupakan huruf, angka, dan simbol-simbol khusus.
- 5. Gambar : merupakan gambar yang berwarna ataupun hitam putih.

2.4.2. Jenis - Jenis Multimedia

Dalam aplikasi multimedia terdapat beberapa jenis yaitu :

1. Presentasi

Merupakan suatu media dalam memperkenalkan atau menerangkan suatu produk , laporan, dan lain-lain. Dengan pemakaian unsur multimedia seperti suara dan gerak animasi akan mempermudah pengkomunikasian pesan yang akan di sampaikan dan presentasi akan lebih menarik.

2. Film efek dan animasi video

Pada pembuatan film atau video sekarang ini,banyak menggunakan efek-efek dan animasi –animasi untuk membuat suatu gambar atau adegan yang tidak pernah ada agar lebih menarik.

Während die anderen Gruppen deutlich niedrigere Werte erzielten, lag die Gruppe der Mütter mit Kindern unter 1 Jahr mit einem Durchschnittswert von 2000 auf dem niedrigsten Niveau.

b. Multimedias werden speziell für eine digitale Monologdarstellung bestens geeignet, ebenso dass die interaktive Form der Monologdarstellung sehr gut geeignet ist.

(Hofstetter et al., 2002).

24.1. Übersicht - USB und Netzwerke

*U*nd das ist eben das einzige, was ich Ihnen erzählen kann.

Microarray-based studies utilizing sequencing-by-synthesis have also been performed.

3. Video: [https://www.youtube.com/watch?v=9IgkqfjwzJU](#) | [https://www.youtube.com/watch?v=9IgkqfjwzJU](#) | [https://www.youtube.com/watch?v=9IgkqfjwzJU](#)

Amorphochelidae and *Proscinidae* - *unpublished*

³ Cf. also the discussion of the concept of "cultural capital" by Bourdieu, 1980.

(australis) decolorata Schubert ex Leguminib.

mauritius (Lodder) only, *edwardsii* (Burm.) *edwardsii* (Table 6).

una esclusiva di questo emporio non è assolutamente necessaria.

Sibomita Majol - sibomita 515

Chlorococcum aggregatum (L.) Kuntze (syn. *Chlorococcum aggregatum* (L.) Kuntze)

BIBLIOGRAPHY

Wiederholungsumfrage zur Lebensqualität der Bevölkerung in Südtirol

2. Film offre des options vidéo
Beds beschikbaar film voor video sessies interne monteringen elke-élekt en
winkel - kunnen uitzoeken hoeveel tijdje moet worden als een
optiek voorbeeld

2.5 Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film *seluloid*, sinyal elektronik atau media *digital*. Video juga dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar – gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar di sebut dengan *frame rate*, dengan stuan fps (*frame per second*). Karena di mainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka akan semakin halus pergerakan yang di tampilkan.

Aplikasi *video* pada multimedia mencakup banyak aplikasi :

- a. *Entertainment : broadcast TV, VCR/DVD recording*
- b. *Interpersonal : video telephony, video conferencing*
- c. *Interactive : windows*

Digital video adalah jenis sistem *video recording* yang bekerja menggunakan sistem digital di bandingkan dengan analog dalam hal ini representasi videonya. Biasanya video *digital* di rekam dalam *tape*, kemudian didistribusikan melalui *optical disc*, misalnya VCD dan DVD. Salah satu alat yang dapat di gunakan untuk menghasilkan video digital adalah *camcoder*, yang digunakan untuk merekam gambar-gambar video dan audio, sehingga sebuah *camcoder* akan terdiri dari *camera* dan *recorder*.

2.6 Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* adalah sekumpulan data elektronik yang di simpan dan di atur oleh komputer, data elektronik yang di simpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

Software secara umum dapat di bagi menjadi 2 yaitu :

1. *System software*

System software merupakan suatu perangkat lunak system yang dimana di dalamnya terdapat *programming language* atau bahasa pemrograman yaitu suatu perangkat lunak yang bertugas mengkonversikan arsitekture dan algoritma yang di rancang manusia ke dalam format yang dapat di jalankan komputer. Contoh bahasa pemrograman di antaranya : *pascal*,

Video adalah teknologi untuk menampilkan, menciptakan, memproduksi, memanfaatkan dan memerlukan teknologi yang dapat dipergunakan. Biasanya mesin-mesin ini merupakan alat elektronik yang berfungsi untuk menyajikan video kepada pengguna. Video juga dikenal sebagai sejenis komunikator atau media massa yang digunakan dalam sebuah pertunjukan dengan maksudnya untuk menyampaikan informasi. Komunikasi dengan menggunakan teknologi video ini biasanya dilakukan dengan cara menyampaikan pesan melalui teknologi ini. Selain itu, teknologi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui teknologi lainnya.

Page 29

Sozialstaat und seine sozialen Sicherungssysteme sind die wichtigsten Zentren der
sozialen Sicherung. Sie sind die zentralen Instrumente der sozialen Sicherung.

System sollte mit dem jeweiligen System verbunden werden. Ein solches System kann z.B. ein Betriebssystem oder eine Datenbank sein. Beide Systeme müssen über einen Netzwerkverbindung miteinander verbunden sein, damit sie aufeinander zugreifen können.

C++, php.

2. Application software

Perangkat lunak yang siap di gunakan untuk keperluan tertentu. *Software* aplikasi sendiri terbagi menjadi beberapa kelompok seperti *office application*, *internet application* dan *multimedia application*.

Aplikasi multimedia sendiri di gunakan untuk mengelola data digital dengan format multimedia. Aplikasi multimedia pada umumnya dapat di pisahkan lagi menjadi aplikasi yang hanya di gunakan untuk membuat, untuk menampilkan saja, dan aplikasi pengaturan. Contoh aplikasi multimedia di antaranya : Macromedia Flash 8, adobe premiere pro, SwishMax dan lain lain.

Berikut ini merupakan *software* yang digunakan dalam perancangan “aplikasi ensiklopedia sejarah dan budaya bima”.

2.6.1 Adobe Flash CS3

Adobe flash cs3 Professional merupakan program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vektor, animasi, gambar *bitmap* yang diimpor, objek suara (*sound*), dan objek yang berekstensi avi. Kemampuan Flash dalam mengolah berbagai jenis objek, kemudahan dalam proses pembuatan animasi, serta kecilnya ukuran file animasi membuat banyak praktisi di bidang multimedia menggunakan program ini.

Adobe flash cs3 Professional memiliki berbagai fitur baru yang mampu meningkatkan kemampuan dalam pengerjaan karya seni, seperti Object Drawing Model, mode Object-level Undo, serta area kerja (*stage*) yang lebih luas. Dalam Macromedia Professional 8, kemampuan untuk membuat action juga dikembangkan dengan fasilitas *ActionScript*, sehingga karya seni dapat dibuat lebih menarik dan bervariasi.

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia 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 dipasangi Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertamakalinya pada Flash5. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli

C. Adobe Flash CS3

E. Adobe Flash CS3

Perangkat lunak yang satu di bawah ini merupakan teknologi terbaru dalam teknologi multimedia berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Adobe Flash CS3 merupakan teknologi terbaru dalam teknologi multimedia berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang teknologi ini, silakan lihat bagian berikut :

Berikut ini merupakan resumen singkat tentang teknologi "Flash CS3".

Spesifikasi sistem dan fitur

Adobe Flash CS3 Professional merupakan versi terbaru dari teknologi multimedia berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

Perangkat lunak ini merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi multimedia terkemuka di dunia.

program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash adalah program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Sekarang Flash telah berpindah *vendor* menjadi Adobe. Adobe adalah *vendor software* yang membeli Flash dari *vendor* sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Versi terbaru dari Adobe Flash untuk saat ini adalah Adobe Flash CS5 Professional.

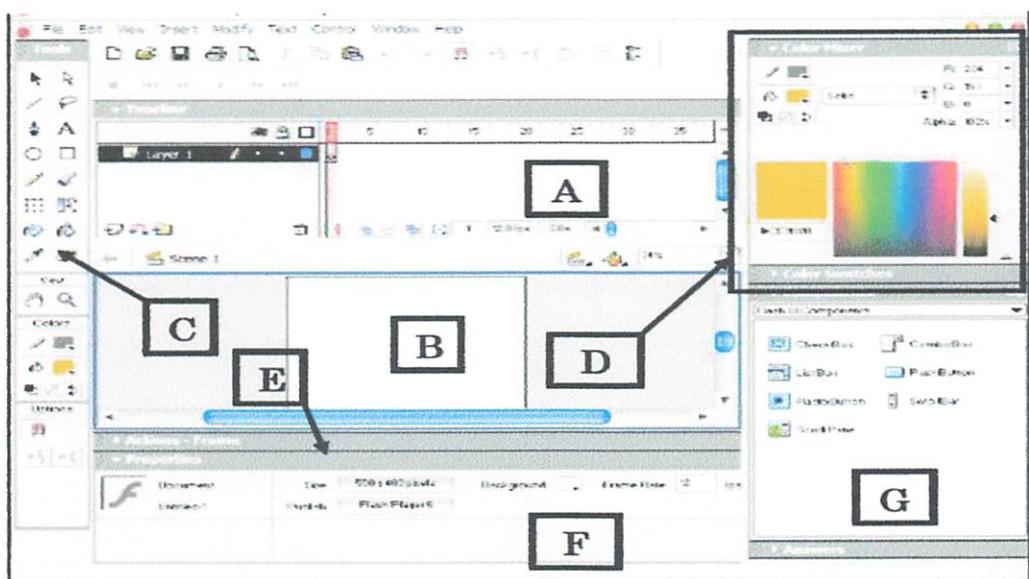
2.6.1.1. Area Kerja Flash

Flash merupakan perangkat canggih yang telah menetapkan standar untuk desain dan animasi web profesional. Flash identik dengan desain pada halaman web yang penuh dengan Gambar bergerak, animasi dan interaktif. Sebelum membuat sebuah animasi ada kalanya Anda harus mengenal dahulu komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah animasi. Anda harus mengenal semua komponen yang terdapat di aplikasi Flash 8 ini agar pekerjaan dalam pembuatan animasi ini dapat berjalan dengan lancar. Dalam Gambar 2.1 ini merupakan window dari Flash 8 yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan animasi, baik itu berupa graphic atau animasi bergerak (*cartoon*).

Digitized by srujanika@gmail.com

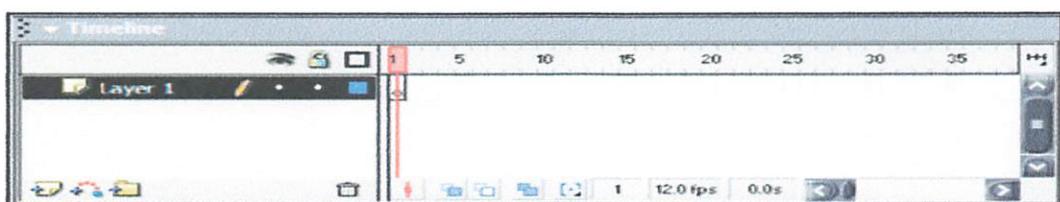
S.O.T.I. 7/169 Kefid's Mess

Grundlage für die weitere Ausarbeitung der Ergebnisse bildet die Tabelle 1. Diese Tabelle fasst die Ergebnisse der Untersuchungen zusammen und zeigt die Ergebnisse der Untersuchungen nach Gruppenzugehörigkeit. Die Ergebnisse der Untersuchungen sind in Tabelle 2 dargestellt.



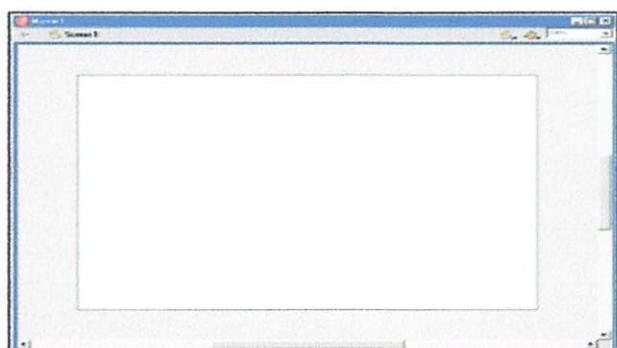
Gambar 2.1 Window Adobe flash cs3 Professional

- A. **Timeline**, digunakan untuk mengatur dan mengontrol isi keseluruhan movie anda.
Timeline Window ditunjukkan dalam gambar 2.2



Gambar 2.2 Timeline Window

- B. **Stage**, merupakan tempat dimana Anda bekerja dalam membuat sebuah animasi. *Stage Window* ditunjukkan dalam gambar 2.3



Gambar 2.3 Stage Window

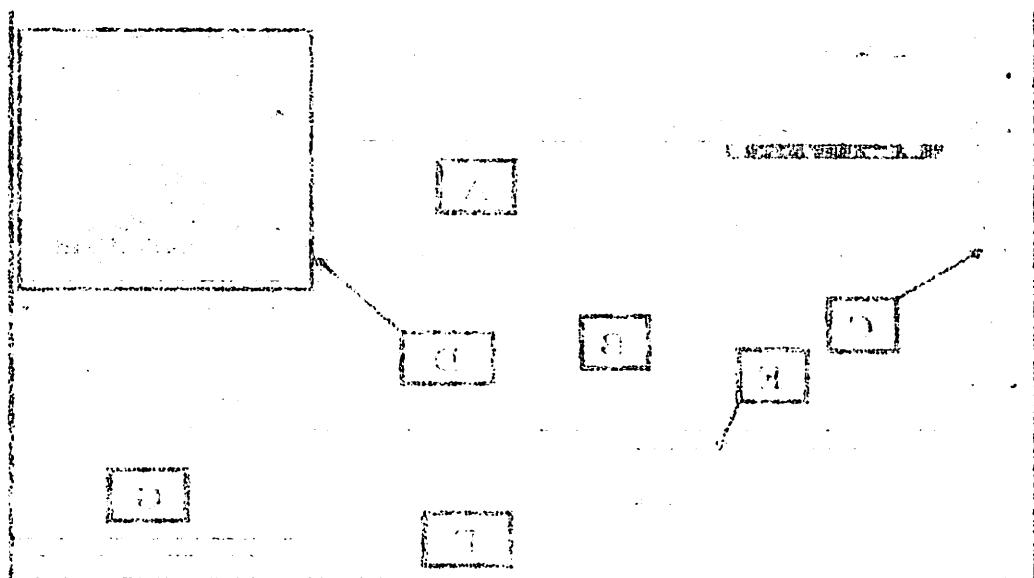


Diagramm 5.1 Wirkungsweise von Zytostatika

A. Einzelne chemische Wirkungswegweisen auf monogeneutrale Zell-Kontaminationen haben die

Wirkungen der einzelnen Zytostatika zusammenfassend

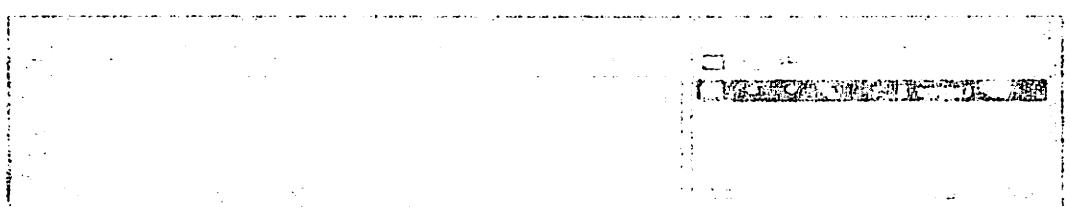


Diagramm 5.2 Stufige Wirkung

B. Stufige Wirkungsweise besteht darin dass ein Zytostatikum mehrere Zelltypen selektiv attackiert, wobei

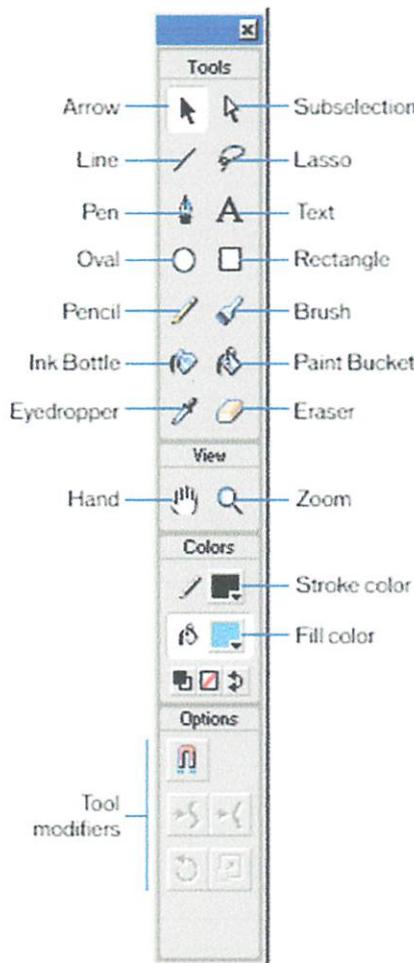
Wirkungen der einzelnen Zytostatika zusammenfassend



global R oder S-Zellen

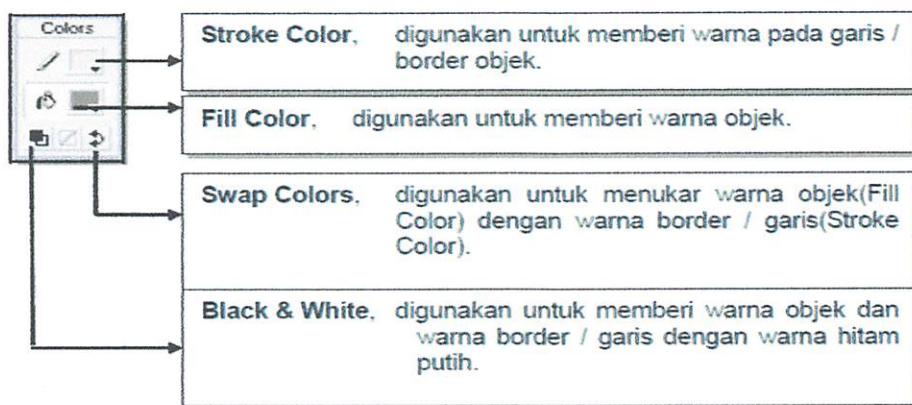
C. Tools Box, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada stage. Dalam gambar 2.4 ditunjukkan gambar *tools box*.

1. Arrow : digunakan untuk menseleksi Gambar
2. Subselection : digunakan untuk menseleksi sub Gambar
3. Line : digunakan untuk mengGambar garis
4. Lasso : Untuk menseleksi Gambar secara bebas
5. Pen : Untuk mengGambar garis dengan titik-titik point
6. Text : untuk menulis teks
7. Oval : untuk mengGambar lingkaran
8. Rectangle : Untuk mengGambar persegi
9. Pencil : Untuk mengGambar garis secara bebas
10. Brush : MengGambar dengan Kuas
11. InkBottle : Memberi warna
12. Paint Bucket : Memberi warna pada bagian tertentu/yang diseleksi
13. Eyedropper : untuk mengambil warna tertentu
14. Eraser : Untuk menghapus Gambar
15. Hand : Untuk menggeser kanvas/ruang Gambar
16. Zoom : Untuk Memperbesar Gambar
17. Tool Modifiers : Untuk memodifikasi Gambar



Gambar 2.4. Tools Box

❖ **Color Box**, berisi tools untuk memberi warna. Dalam gambar 2.5 ditunjukkan Gambar *color box*.

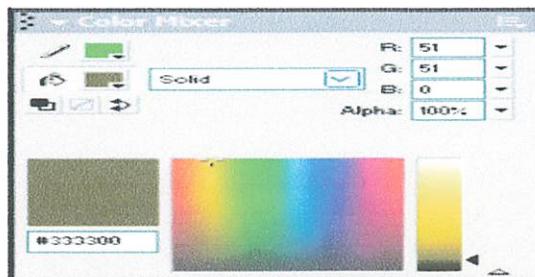


Gambar 2.5 Color Box

D. **Color Window**, merupakan window yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang Anda buat.

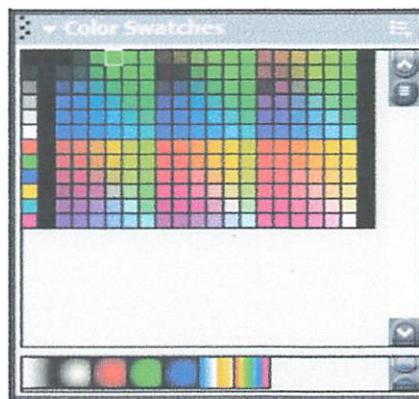
Color Window terdiri dari:

1. **Color Mixer**, digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: None, Solid, Linear, Radial, Bitmap.



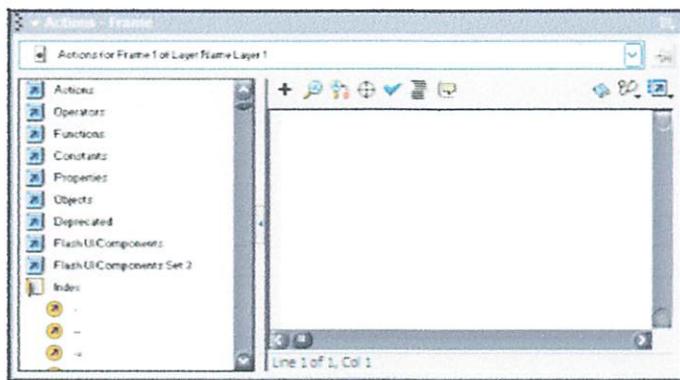
Gambar 2.6 Color Mixer

2. **Color Swatches**, digunakan untuk memberi warna pada objek yang Anda buat sesuai dengan yang warna pada window.



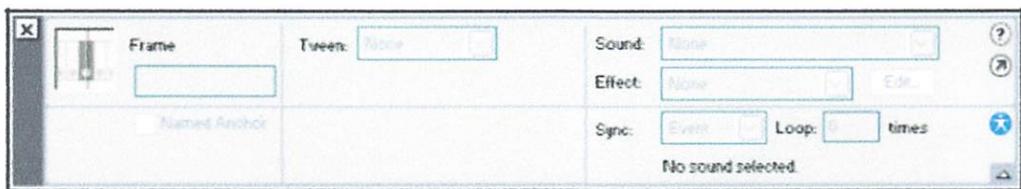
Gambar 2.7 Color Swatches

E. Actions – Frame, merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk Flash cs5. Biasanya Action Script digunakan untuk mengendalikan objek yang Anda buat sesuai dengan keinginan Anda.

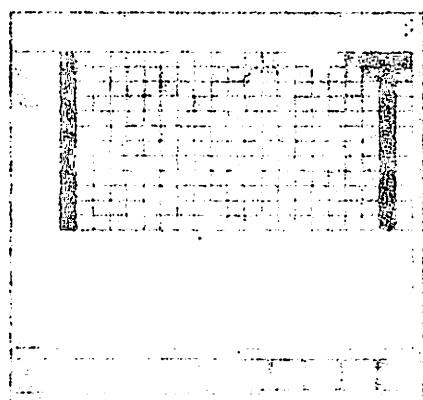


Gambar 2.8 Timeline Window Action- Frame

F. Properties, merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang Anda buat.



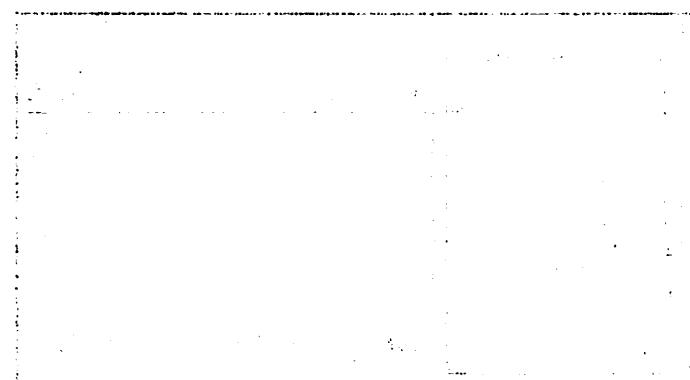
Gambar 2.9 Window Properties



Computer 2.0 Configuration

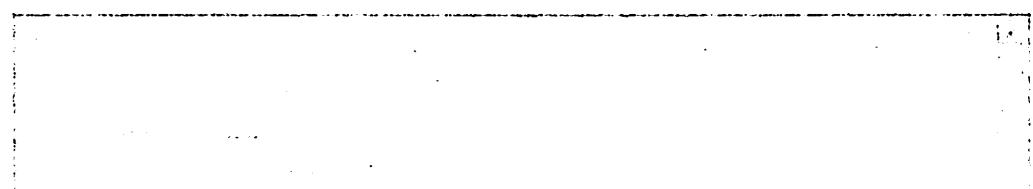
E. Actions - Filteren: mit Hilfe von Windows-Zusatzfiltern kann mank manuellektion Action Script nur für Objekte ausgewählt werden, die diese Filter erfüllen. Beispielsweise Action Script filtert manuellektionen auf Objekte, die über eine bestimmte Eigenschaft verfügen.

Abbildung 2.6: Beispiel für einen Filtern der Aktionen



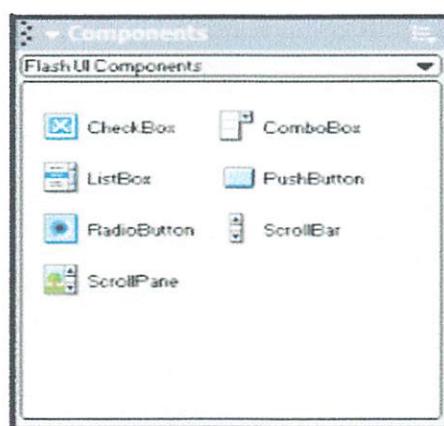
Computer 2.0 Filtered Actions

F. Hochreihen: manuellektionen können durch die Benutzung der Rechteck-Mausgeste einen Objekt zu einer anderen positionieren.



Computer 2.0 Windows Objects

G. Components, digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application* yang nantinya di publish ke internet.



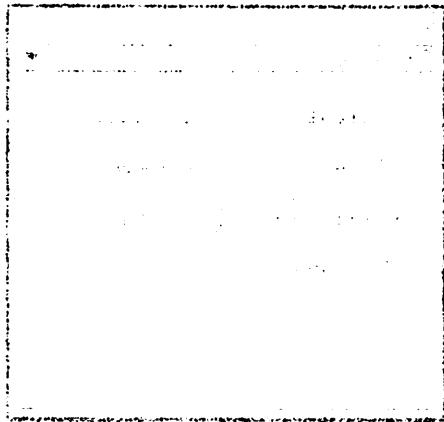
Gambar 2.10 Window Components

2.6.1.2 Actionscript

ActionScript merupakan bahasa *scripting* yang terdapat di dalam program Flash. Tujuan penggunaan ActionScript ialah untuk mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau animasi. Biasanya semakin kompleks animasi pada Flash, maka akan semakin banyak memakan frame. Dengan ActionScript, penggunaan frame tersebut dapat dikurangi, bahkan dapat membuat animasi yang kompleks hanya dengan satu frame saja. ActionScript juga merupakan sebuah kumpulan dari *action*, *function*, *event*, dan *event handler* yang memungkinkan untuk dikembangkan oleh para *developer* untuk membuat Flash movie atau animasi yang lebih kompleks dan lebih interaktif. Selain itu ActionScript juga dapat mengubah kebiasaan linier pada Flash. Sebuah ActionScript dapat menghentikan sebuah *movie* atau animasi di *frame* tertentu lalu berulang ke *frame* sebelumnya atau frame mana saja tergantung masukan yang diberikan oleh *user*. Bahasa ActionScript pada Flash hingga saat ini telah mengalami perkembangan dari versi 1, versi 2, dan versi 3.

Bahasa ActionScript awalnya berasal dari ActionScript 1.0 yang dirilis pertama kali pada tahun 2000 di Macromedia Flash 5 (saat Macromedia belum diakuisisi oleh Adobe) yang merupakan pengembangan dari Action di Macromedia Flash 4 dan masih digunakan hingga Flash MX atau Flash 6. Bahasa *scripting* ini berisi semua kode dan perintah lainnya yang berbasis *web* pengembang bahasa, seperti Macromedia Director Lingo dan Sun Java. Namun kecepatan dan kekuatannya sangat pendek. Pada Macromedia Flash MX 2004 atau

• Countermeasures distinguish between mitigation options using early availability among institutions



Quinton 2014: Major Contributors

Digitized by s.l.o.c

Minister responsible for communications under letter headed "Parks Macdonald Flash MK 3004" from Parks Macdonald, Minister of Communications, dated April 17, 1974, to Garry Akerly.

yang dikenal juga sebagai Flash 7 dirilis ActionScript 2.0. Versi ini tetap digunakan hingga Macromedia Flash 8. Kelebihan ActionScript 2.0 dibandingkan dengan ActionScript 1.0 ialah memiliki kemampuan *compile time checking, strict-typing* pada variabel, dan *class-based syntax*. ActionScript 2.0 juga didasarkan pada ECMA Script yang merupakan standar untuk bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Asosiasi Produsen Komputer Eropa. ECMA Script juga merupakan dasar yang digunakan oleh JavaScript. ActionScript 3.0 baru mulai digunakan pada Adobe Flash CS3 atau Flash 9 hingga yang paling terbaru adalah Adobe Flash CS5. ActionScript 3.0 ini merupakan restrukturasi fundamental dari model pemrograman sebelumnya.

Penggunaannya yang luas terutama dalam pengembangan *Rich Internet Application* (RIA) dengan hadirnya Flex yang menawarkan hal serupa dengan AJAX, JavaFX, dan Microsoft Silverlight. Flex memungkinkan pengembang untuk membangun suatu aplikasi yang membutuhkan Flash Player. Namun Flash juga menawarkan *interface* yang lebih visual untuk mengembangkan aplikasi sehingga lebih cocok untuk membangun aplikasi game.

2.6.1.3 Fungsi Dasar Actionscrip

Pada Flash, ActionScript memiliki beberapa fungsi dasar, antara lain :

1. Animation

Animasi yang sederhana memang tidak membutuhkan ActionScript. Namun untuk animasi yang kompleks, ActionScript akan sangat membantu. Sebagai contoh, animasi bola yang memantul di tanah yang mengikuti hukum fisika akan membutuhkan ratusan frame. Namun dengan menggunakan ActionScript, animasi tersebut dapat dibuat hanya dalam satu frame.

2. Navigasi

Pergerakan animasi pada Flash secara *default* bergerak ke depan dari satu *frame* ke *frame* lainnya hingga selesai. Namun dengan ActionScript, jalannya animasi dapat dikontrol untuk berhenti di suatu *frame* dan berpindah ke sembarang *frame* sesuai dengan pilihan dari *user*.

3. User Input

ActionScript dapat digunakan untuk menerima suatu masukan dari *user* yang kemudian informasi tersebut dikirimkan kepada *server* untuk diolah. Dengan kemampuan ini,

Adobe Leaf C.25. ActionScript 3.0 ini memungkinkan resampling dan tindak lanjut yang dilakukan pada sebuah objek. Untuk melakukannya, kita perlu menentukan tiga parameter: `filter`, `source`, dan `target`. Parameter `filter` adalah sebuah fungsi yang akan mewujudkan tindakan resampling. Parameter `source` adalah sebuah objek yang akan diolah. Parameter `target` adalah sebuah objek yang akan menjadi tujuan resampling. Untuk mengetahui bagaimana cara kerja resampling, kita perlu mengetahui bagaimana cara kerja filter. Filter pada ActionScript 3.0 dibagi menjadi dua kategori: `EffectFilter` dan `ImageFilter`.

5.1.3 Final Project Activities

• **Final status**: search legend reported utilization to the State A, about 40% of the

notacion.

Aktivität und Ausbildungsbereich der Arbeitsaufgaben ist die Entwicklung von Führungskräftepotenzialen. Eine zentrale Rolle spielt hierbei die Förderung von Führungskräftepotenzialen durch die Entwicklung von Führungskräftepotenzialen. Eine zentrale Rolle spielt hierbei die Förderung von Führungskräftepotenzialen durch die Entwicklung von Führungskräftepotenzialen.

januszki.s

Perfessorius sinensis (Figs 2c–d) was a polyphagous leafroller from China.

ASW i ih mediliq

Achthonsculptur ist sehr detailliert und dienten zum Beispiel als Basis für eine Kombination mit einer anderen Skulptur.

ActionScript dapat digunakan untuk membangun suatu aplikasi *web* berbasis Flash.

4. Memperoleh Data

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, ActionScript dapat melakukan interaksi dengan *server*. Dengan demikian kita dapat meng-*update* informasi lalu menampilkannya kepada *user*.

5. Kalkulasi

ActionScript dapat melakukan kalkulasi, misalnya seperti yang diterapkan pada aplikasi *shoping chart*.

6. Grafik

ActionScript dapat mengubah ukuran sebuah grafik, sudut rotasi, warna *movie clip* dalam *movie*, serta dapat menduplikasi dan menghapus suatu item dari *screen*.

7. Mengenali Environment

ActionScript dapat mengambil nilai waktu dari sistem yang digunakan oleh *user*.

8. Memutar Musik

Selain animasi yang berupa gerakan, pada program Flash juga dapat diinputkan sebuah musik sehingga animasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Pada hal ini, ActionScript dapat digunakan untuk mengontrol *balance* dan *volume* dari musik tersebut.

2.6.1.4 Terminologi Action Script

Seperti halnya bahasa *script* lain, *Action Script* mempunyai terminologi khusus menurut aturan sintaksisnya. Berikut ini akan diuraikan dasar-dasar ActionScript untuk lebih memudahkan penguasaan bahasa script Flash nantinya

1. **Action** : pernyataan yang mengintruksikan movie untuk melakukan aksi tertentu pada saat movie dimainkan. Sebagai contoh *gotoAndStop* akan mengarahkan playhead ke frame atau label tertentu.
2. **Argument** : disebut juga parameter dan merupakan media yang memungkinkan penggunaan nilai-nilai (*values*) pada fungsi.
3. **Class** : tipe data yang dapat dibuat untuk menentukan tipe baru dari suatu objek.
4. **Constant** : elemen yang tidak dapat berubah.
5. **Constructor** : fungsi yang digunakan untuk menentukan properti dan metode Class.

Aktionsgruppe darf nicht übernehmen kann und entsprechend kann die Gruppe nicht weiter ausüben.

4. Wettbewerbs-Daten

Schon lange Zeit ist der Wettbewerb sehr intensiv unter den Unternehmen und den Anbietern von Dienstleistungen. Deshalb kommt es zu einer Konkurrenz, die die Qualität und den Preis beeinflusst.

Konkurrenz kann

z. B. folgendermaßen

Aktionsgruppe darf nicht übernehmen kann und entsprechend kann die Gruppe nicht weiter ausüben.

Zweckmäßig ist

5. Gütekriterien

Aktionsgruppe darf nicht übernehmen kann und entsprechend kann die Gruppe nicht weiter ausüben.

5. Aktionsgruppen-Einschränkungen

Aktionsgruppe darf nicht übernehmen kann und entsprechend kann die Gruppe nicht weiter ausüben.

6. Mindest-Mitarbeiter

Selbst wenn es sich um eine Person handelt, die nicht direkt mit dem Betrieb beschäftigt ist, muss es mindestens zwei Personen geben, die zusammen mindestens 10 Jahre Erfahrung im Betrieb haben müssen.

5.6.1.4. Technologische Aktion-Schritte

Selbst wenn es sich um eine Person handelt, die nicht direkt mit dem Betrieb beschäftigt ist, muss es mindestens zwei Personen geben, die zusammen mindestens 10 Jahre Erfahrung im Betrieb haben müssen.

1. Aktion : benötigt einen technischen Berater, der die technische Dimension der Aktionen bearbeiten kann.

2. Aktion : benötigt einen technischen Berater, der die technische Dimension der Aktionen bearbeiten kann.

3. Aktion : benötigt einen technischen Berater, der die technische Dimension der Aktionen bearbeiten kann.

6. **Data Types** : satu susunan nilai (*value*) dan operasi (*operation*) yang dapat ditampilkan di dalamnya.
7. **Event** : aksi yang terjadi pada saat movie dimainkan.
8. **Expression** : bagian lain dari pernyataan yang menghasilkan nilai.
9. **Handler** : aksi khusus yang mengatur suatu event seperti mouseDown atau load.
10. **Function** : kode yang terhimpun dalam suatu kotak yang dapat digunakan secara berulang-ulang dan dapat kembali menjadi nilai.
11. **Identifier** : nama yang digunakan untuk mengindikasikan suatu variabel, properti, objek, fungsi, atau metode.
12. **Instance** : objek yang termasuk di dalam suatu Class.
13. **Instance Name** : nama tertentu yang dapat dijadikan untuk mengarah pada instance Movie Clip di dalam script.
14. **Keyword** : kata yang mempunyai arti tertentu. Sebagai contoh, var adalah kata kunci yang digunakan untuk mendeklarasikan variabel lokal (*local variable*).
15. **Method** : fungsi yang diterapkan pada suatu objek.
16. **Operator** : suatu kondisi yang mengkalkulasikan nilai baru dari satu nilai atau lebih.
17. **Target Path** : hierarki alamat dari nama instance Movie Clip, variable, dan objek di dalam movie.
18. **Property** : atribut-atribut yang menentukan suatu objek.
19. **Variable** : pengidentifikasi yang menyimpan nilai-nilai dari segala macam tipe data.

2.7 Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah struktur alur cerita dari sebuah program . sebelum menyatukan elemen-elemen yang digunakan dalam aplikasi multimedia, sebaiknya kita mendefinisikan objek-objek dan merancang tampilan agar semua objek yang termasuk dalam aplikasi tersebut tidak mengalami kekacauan informasi, dengan kata lain semua tampilan harus dapat memberikan informasi yang bulat dan utuh, sehingga dapat tercapai suatu pembentukan aplikasi multimedia. dalam pembuatan aplikasi multimedia ada empat model struktur navigasi yang biasa digunakan.

1. Navigasi linier

Struktur navigasi linier (satu alur) merupakan struktur yang hanya mempunyai satu

These recommendations apply to small numbers of individuals (thus this) until it is fully investigated.

ମାତ୍ରିକା ପ୍ରଦାନ କାହାର କିମ୍ବା

3.1 Старт в Узбекистан

الذين يعيشون في المدن والبلدان، حيث ينبع نصف إنتاج العالم من الكهرباء.

18. Եօնութեան պարզ-գրական համբ առանցույցս տվյալները:

Digitized by srujanika@gmail.com

Digitized by srujanika@gmail.com on 10-09-2019

more difficult to identify than other types of objects, such as books or paintings.

12. Aquele que não pode ser dividido é o que é de Deus.

ՀԱՅԻ ԱՐԵՎՈՐԱԿԱՆ ՊՈԽ ԽԵՎՈՉՔՆԵՐԻՆ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱ ԽՈՅՆ ԽԵՎՈՐԱԿ

14. **САМОДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**: как изменились условия труда в вашем коллективе?

Worship Club of Jesus' sacrifice

132 TORONTO JOURNAL OF L

131 BUSINESS | ONLINE LEADS | CHATBOT | AI | CRM | BLOG | EBOOKS | CASE STUDIES | PODCASTS | BLOG POSTS | TUTORIALS

1997: សាខាអាមេរិក

144 *Journal of Health Politics*

բռուզանձ-պլան գրան դժբար կը ամբողջ ուսումնակի միջնական համարություն է առաջ առաջ գույք տալու համար:

Digitized by srujanika@gmail.com

Journal of the American Statistical Association, Vol. 50, No. 270, June 1955

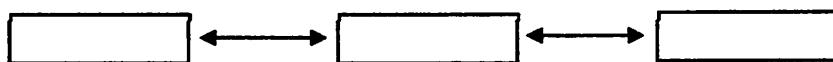
6. *What is the primary purpose of the following statement?*

[View all posts by **John** →](#)

四百三

⁸ *Yerushalayim ve-Nevei Yisrael*, 1993, 10, 10–11; *Haaretz*, 1993, 10, 10–11.

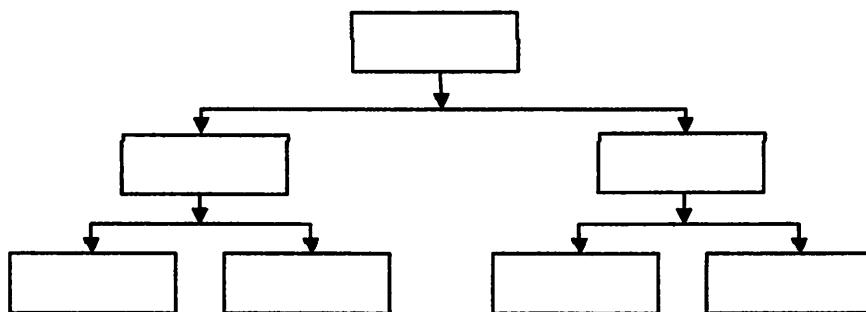
rangkaian cerita yang berurut. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Dalam struktur ini tidak diperkenankan adanya percabangan seperti yang ditunjukkan dalam gambar.



Gambar 2.11 Srtuktur Navigasi Linier

2. Struktur navigasi heirarki (bercabang)

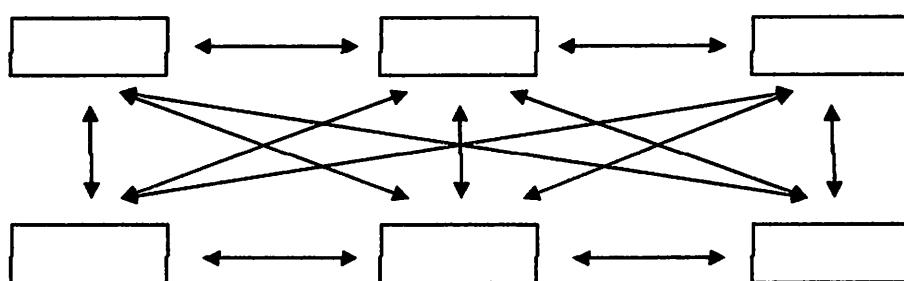
Struktur navigasi heirarki merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data percabangan berdasarkan kriteria tersebut. Tampilan menu utama disebut *master page*, menu utama ini memiliki percabangan yang dinamakan *Slave Page* atau halaman pendukung.



Gambar 2.12 Struktur Navigasi Heirarki

3. Navigasi non-linier

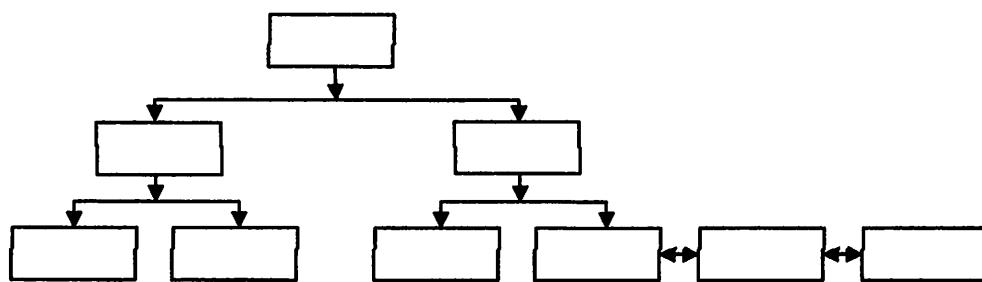
Struktur navigasi ini merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier percabangan yang dibuat pada struktur non-linier berbeda dengan percabangan pada struktur navigasi heirarki, karena setiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama, yaitu tidak ada *master page* dan *slave page*.



Gambar 2.13. Struktur Navigasi Non-Linier

4. Navigasi komposit (campuran)

Merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya, struktur navigasi ini disebut juga dengan navigasi bebas. Jika suatu tampilan memerlukan percabangan, maka dapat dibuat percabangan. Bila dalam percabangan tersebut terdapat suatu tampilan yang sama kedudukannya, maka dapat dibuat struktur linier dalam percabangan tersebut.



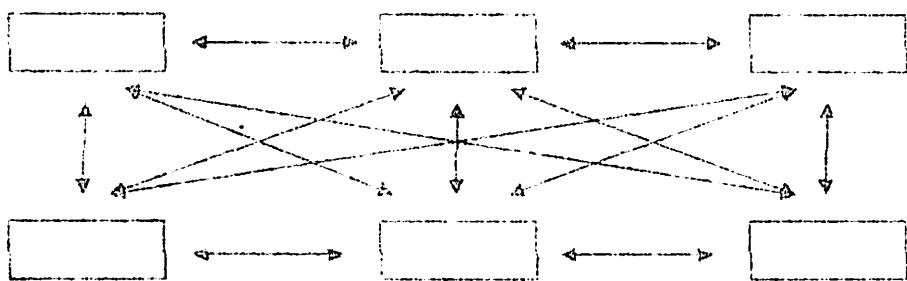
Gambar 2.14. Struktur Navigasi Komposit

2.8. Flowchart (Diagram Alur)

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

2.9. Storyboard

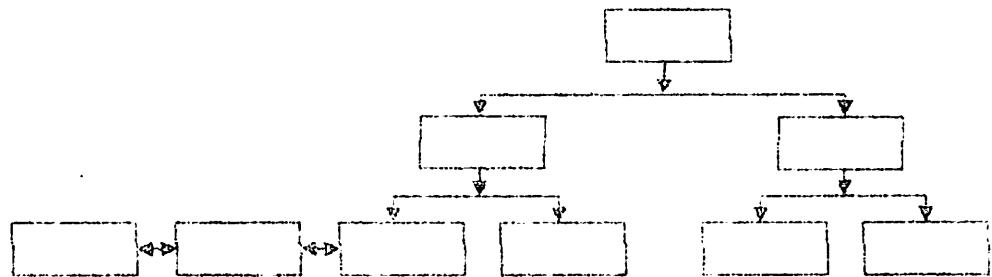
Storyboard adalah bagian dari program yang berhubungan langsung tampil dilayar monitor. *Storyboard* bertujuan agar perancang dapat dengan mudah menentukan letak elemen-elemen yang akan menyusun sebuah program yang kemudian akan disketsakan dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan awal dari suatu program yang berisikan desain antarmuka dan akan bagaimana program tersebut berjalan.



Grafik 3.13 Schichtenmatrix (Non-Block)

3.7.2.2 Vierblatt-Komposit (Composite)

Wiederholungsaufgabe: Eine dreidimensionale Kette aus vier Blättern soll als Vierblatt-Komposit realisiert werden. Jedes Blatt besteht aus einer 2x2-Matrix von Kästen. Die Kästen sind horizontal und vertikal miteinander verbunden. Das Blatt besteht aus einem zentralen Block, der horizontal mit den äußeren Kästen verbunden ist. Der zentrale Block ist über alle vier Kästen hinweg mit jedem Kasten des anderen Blatts verbunden.



Grafik 3.14 Vierblatt-Komposit

3.8.2.2 Vierblatt (Diagonal Matrix)

Wiederholungsaufgabe: Bezeichnen Sie die Struktur eines Vierblattes. Welche Verbindungen bestehen zwischen den Kästen? Welche Verbindungen bestehen zwischen den Blättern? Welche Verbindungen bestehen zwischen den Blättern?

3.8.2.3 Zwei Blätter

Wiederholungsaufgabe: Zeigen Sie die Struktur eines Vierblattes. Welche Verbindungen bestehen zwischen den Kästen? Welche Verbindungen bestehen zwischen den Blättern? Welche Verbindungen bestehen zwischen den Blättern?

BAB III

ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Sistem merupakan perangkat-lunak yang bersifat memberikan edukasi atau pembelajaran, sehingga sistem dirancang untuk dipahami oleh penggunanya dalam waktu yang relatif singkat. Pengguna diharapkan untuk tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan sistem, terutama karena sistem adalah perangkat-lunak yang bersifat mendidik dan memberikan sumber pengetahuan pada pengguna mengenai Kota dan Kabupaten Bima.

3.1.1 Analisa Kebutuhan

Untuk membuat perangkat lunak ini sebelumnya dilakukan terlebih dahulu studi literatur tentang hal-hal yang diperlukannya. Hal-hal tersebut mencakup studi literatur tentang kebutuhan user dalam mempelajari kebudayaan yang ada di Bima dan studi literatur tentang perangkat lunak sejenis yang berhubungan dengan ensiklopedia Bima yang sudah ada sebelumnya.

3.1.2 Studi Literatur

Pengumpulan bahan materi digunakan untuk mengisi informasi dalam aplikasi ini dan dijadikan sebagai referensi atau rujukan. Sumber materi didapatkan melalui :

1. Buku Referensi

Bahan materi didapat dari buku catatan sejarah tentang Bima.

2. Pencarian di Internet

Sebagai tambahan materi yang lebih lengkap maka dilakukan pencarian melalui internet.

ANALYSIS DAN RANCANGAN SISTEM

marie ziegler, l.e.

Kota dan Kapitalet Binaan
pada sistem monetarisasi berbasis pengembangan
sumber daya manusia dan memperbaiki sumber daya alam
sebagai faktor-faktor penting pembangunan
perekonomian. Dalam hal ini, pemerintah
harus berperan dalam memberikan
dapat mengalihkan sumber daya manusia
ke arah yang dikehendaki. Pada akhirnya,
pemerintah akan mendapat hasil yang
diinginkan.

3.1.1 Análisis Kopotkinian

Onlangs publiceert Bina een tweede studie over de Nederlandse arbeidsmarkt.

Digitized by srujanika@gmail.com

١- ملحوظات

Spesialisasi sistem operasi untuk fungsi pengolahan sistem diskopik dan buku catatan.

3.2 Desain Aplikasi

Perancangan desain aplikasi adalah langkah pertama dari pembuatan ensiklopedia ini. Mulai dari menentukan tampilan dan tata letak tombol hingga selasai di eksekusi.

Dalam perancangan, ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu:

1. Perancangan Struktur Navigasi Aplikasi.

Struktur navigasi adalah struktur alur cerita dari sebuah program.

2. Desain *Flowchart* (Diagram Alur) Aplikasi.

Flowchart dibuat dimaksudkan untuk mengetahui awal konsep dari aplikasi.

3. Desain *Storyboard* (Papan Cerita).

Papan cerita (*storyboard*) dibuat dimaksudkan untuk halaman dari setiap tombol menu.

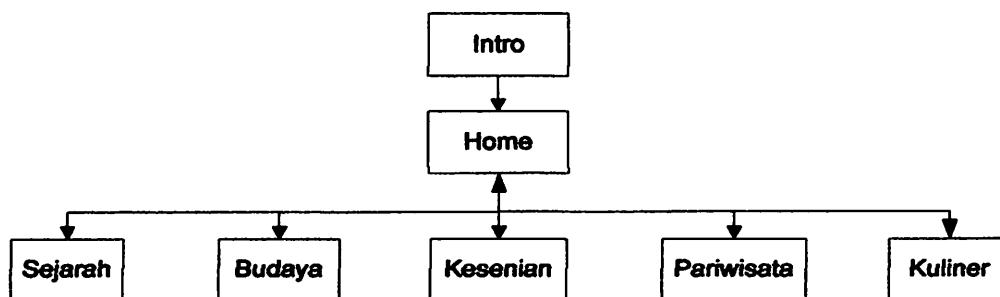
4. Mendesain Tampilan

Mendesain tampilan aplikasi ensiklopedia Bima menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Adobbe Flash CS3.

3.2.1 Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi yang digunakan pada aplikasi Ensiklopedia Bima ini adalah navigasi hierarki. Struktur ini mengandalkan percabangan menu utama disebut *masterpage* yang memiliki *sub menu* yang biasa disebut *slave page* atau halaman berikutnya. Hubungan antara *slave page* tidak dapat terjadi jika tidak ada *master* atau menu utama.

Struktur navigasi aplikasi ini ditunjukkan seperti dalam gambar...



Gambar 3.1 Struktur Navigasi Utama

ప్రాంతంలో వ్యవసాయిక వ్యవస్థలు

distress
baseball
necessary
switches
turning
▲
▲
A
A
A
A
A
A
some
A
A
out

Տարբերակությունը պահպանվում է գործության տարբերակությունը՝ ուղարկելու օրը:

HUGO THOMAS

33.1 **प्राचीन शैक्षणिक विद्या**

©2009 by Prentice Hall, Inc.

զօգոսութեած առաջնահամար ընթացքութեան թեալիք սպակում է առաջնութեամբ:

11591

3. **Где и как можно увидеть птицы?**

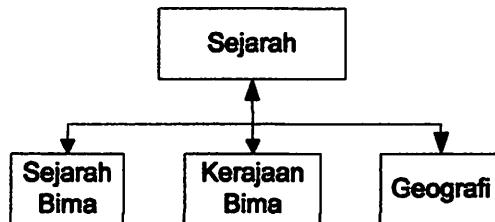
5. Design Your Own (Personal) URL (Optional)

um geringe und endlos lange Zeit bis zu den nächsten Wahlen.

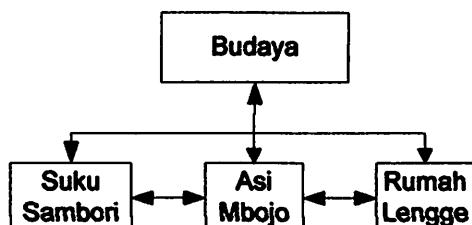
1. ពេជ្យរដ្ឋមន្ត្រីនិង នាយកក្រសួង និងអគ្គនាយករដ្ឋមន្ត្រី

2619201 QI GK20KMT

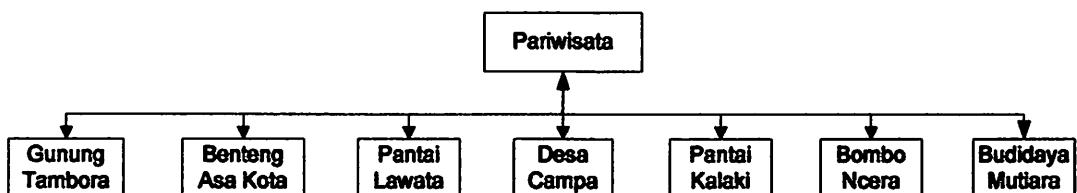
Isometric Measurement



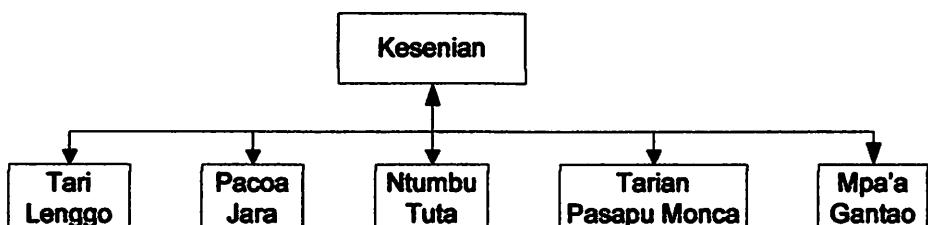
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Menu Sejarah



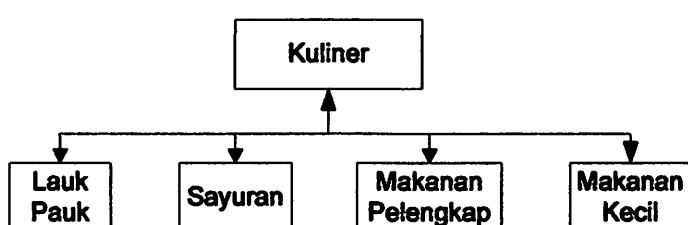
Gambar 3.3 Struktur Navigasi Menu Kebudayaan



Gambar 3.4 Struktur Navigasi Menu Pariwisata



Gambar 3.5 Struktur Navigasi Menu Kesenian



Gambar 3.6 Struktur Navigasi Menu Kuliner

Selasih

A
Selasih
Kerlassu
Gacalsu
Bims

Gambar 3.5 Struktur Nasional Meton Selasih

Bungas

A
Sukn
Aei
Rumisti
Fardde
Sampoh
Mpoko

Gambar 3.6 Struktur Nasional Meton Bungas

Balimessa

A
Tampoks
Ginung
Bawangs
Lawsis
Desa
Pambu
Kasila
Mocia
Mutias
Bungas
Mocia
Balimessa
As Kora
Bawangs
Lawsis
Desa
Pambu
Kasila
Mocia
Mutias
Bungas
Mocia
Balimessa

Gambar 3.7 Struktur Nasional Meton Balimessa

Kesuusu

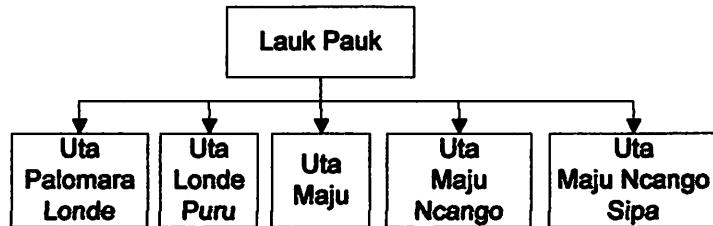
A
Tsu
Pasos
Nunupan
Tassis
Tutu
Pasapu Muocu
Gususo
Ferdegde
Jria

Gambar 3.8 Struktur Nasional Meton Kesuusu

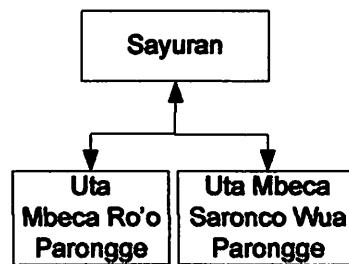
Kutiler

A
Bank
Lgauk
Wskansu
Wskansu
Bselatui
Wskansu
Kecili
Belenudkab

Gambar 3.9 Struktur Nasional Meton Kutiler



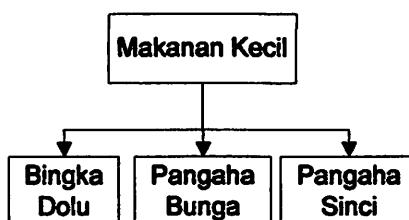
Gambar 3.7 Struktur Navigasi Submenu Lauk Pauk



Gambar 3.8 Struktur Navigasi Submenu Sayuran



Gambar 3.9 Struktur Navigasi Submenu Makanan Pelengkap



Gambar 3.10 Struktur Navigasi Submenu Makanan Kecil

Lank Basuk

Ura	Ura	Ura	Ura
Palaunaisi	Loude	Msin	Msin Nicasuga
Nicasuda	Sis		
Fonde	Buru		

Gambar 3.7 Struktur Navigasi Suplemen Lank Basuk

Saylau

A

Ura	Ura
Wpecc Rro	Stidoco Mns
Psitongdee	Psitongdee

Gambar 3.8 Struktur Navigasi Suplemen Saylau

Waskasau

Belendkaib

Washige	Wpoini	Tumi	Sis	Wpoini	Gis Ra	Oi
Wae	Same	Sabi	Dungdes	Dungdes	Dungdes	Wangdes

Gambar 3.9 Struktur Navigasi Suplemen Waskasau Belendkaib

Waskasau Keol

Pindegka	Psindaps	Psindaps
Doin	Brides	Sinici

Gambar 3.10 Struktur Navigasi Suplemen Waskasau Keol

3.2.2 Desain Flowchart

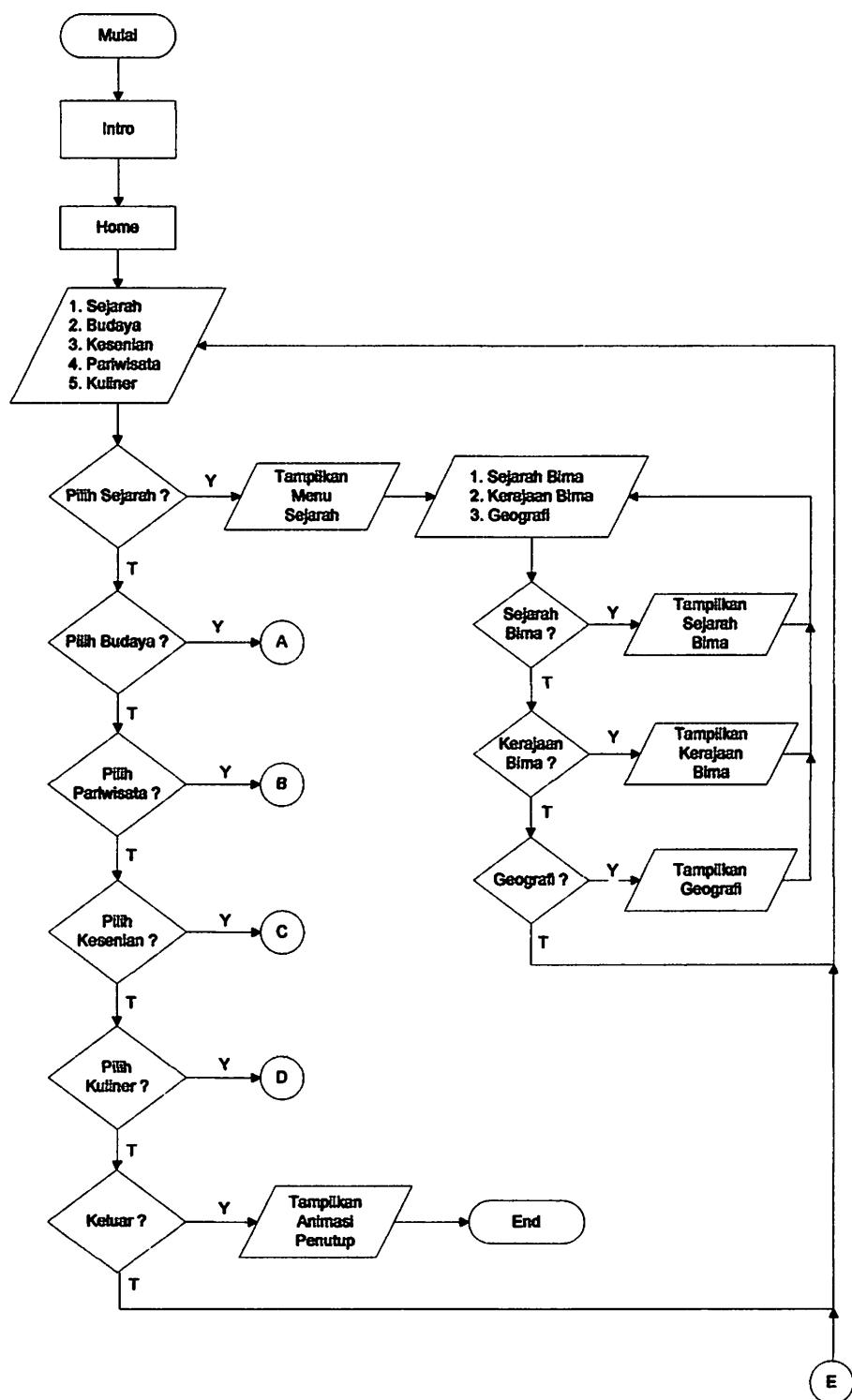
Perangkat-lunak akan diawali dengan menampilkan halaman *intro*. Sebelum menuju ke halaman utama pengguna harus menekan tombol masuk, apabila tombol tersebut belum dipilih maka animasi akan terus ditampilkan. Setelah tombol masuk dipilih, pengguna akan dihadapkan dengan layar utama, yang akan memberikan akses ke hampir semua menu dalam perangkat lunak, yaitu: menu sejarah ,menu budaya, menu pariwisata, menu kesenian, serta menu kuliner, dimana isi dari setiap menu akan ditampilkan pada layar utama.

Berikut adalah diagram alir yang menjelaskan mengenai rancangan pergantian layar yang akan ditampilkan jika pengguna memilih tombol menu pada layar utama :

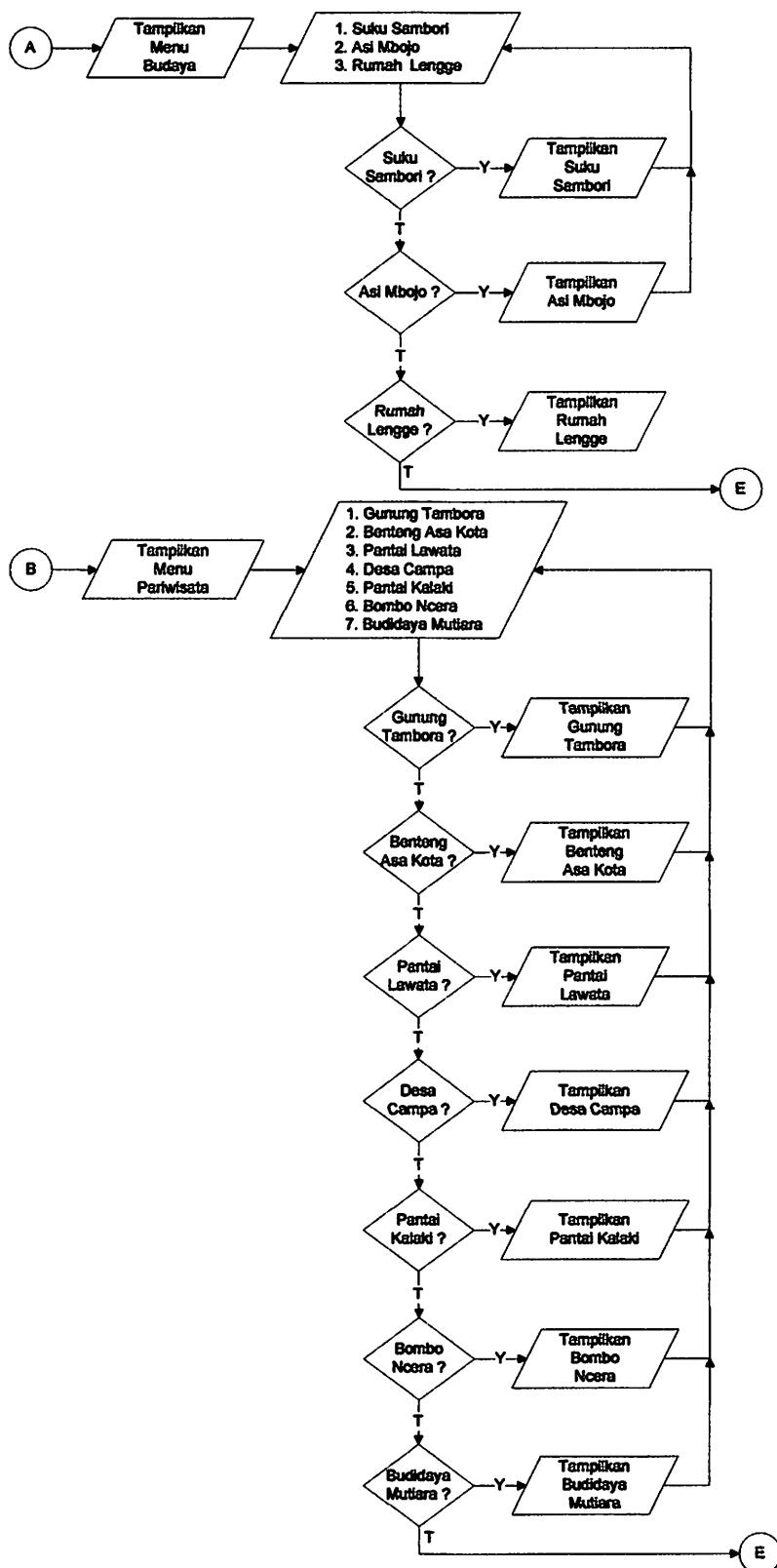
Madeline Flomberg 2.5.2

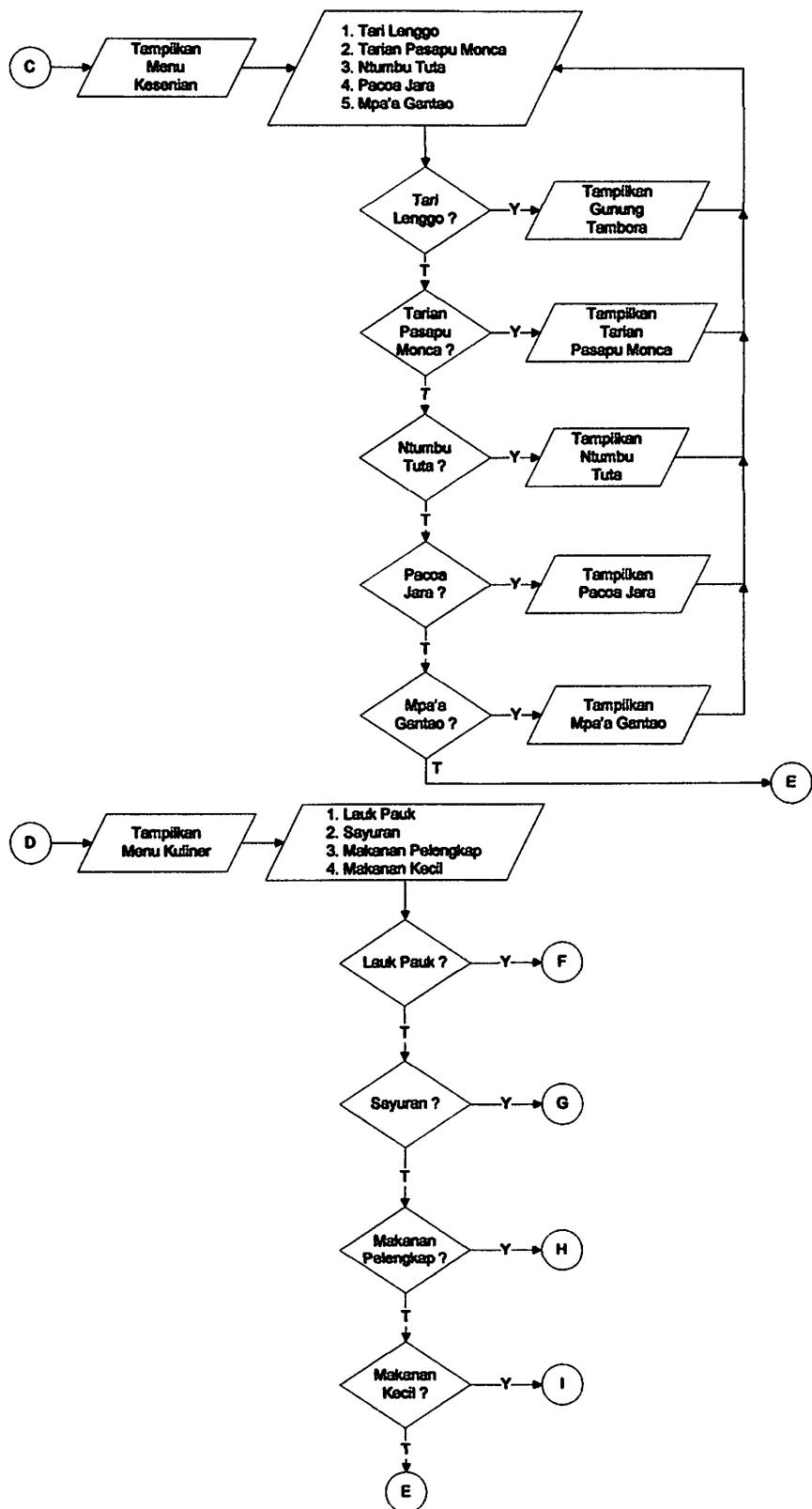
Personen mit dem gleichen Namen kann es sich dabei um verschiedene Personen handeln. Es ist daher wichtig, dass die Person, die den Antrag stellt, eine Dokumentation vorlegt, die die Identität des Antragsstellers bestätigt. Dies kann beispielsweise eine Auskunft über die persönlichen Daten der Person sein, die den Antrag stellt, oder ein Dokument, das die Identität der Person bestätigt.

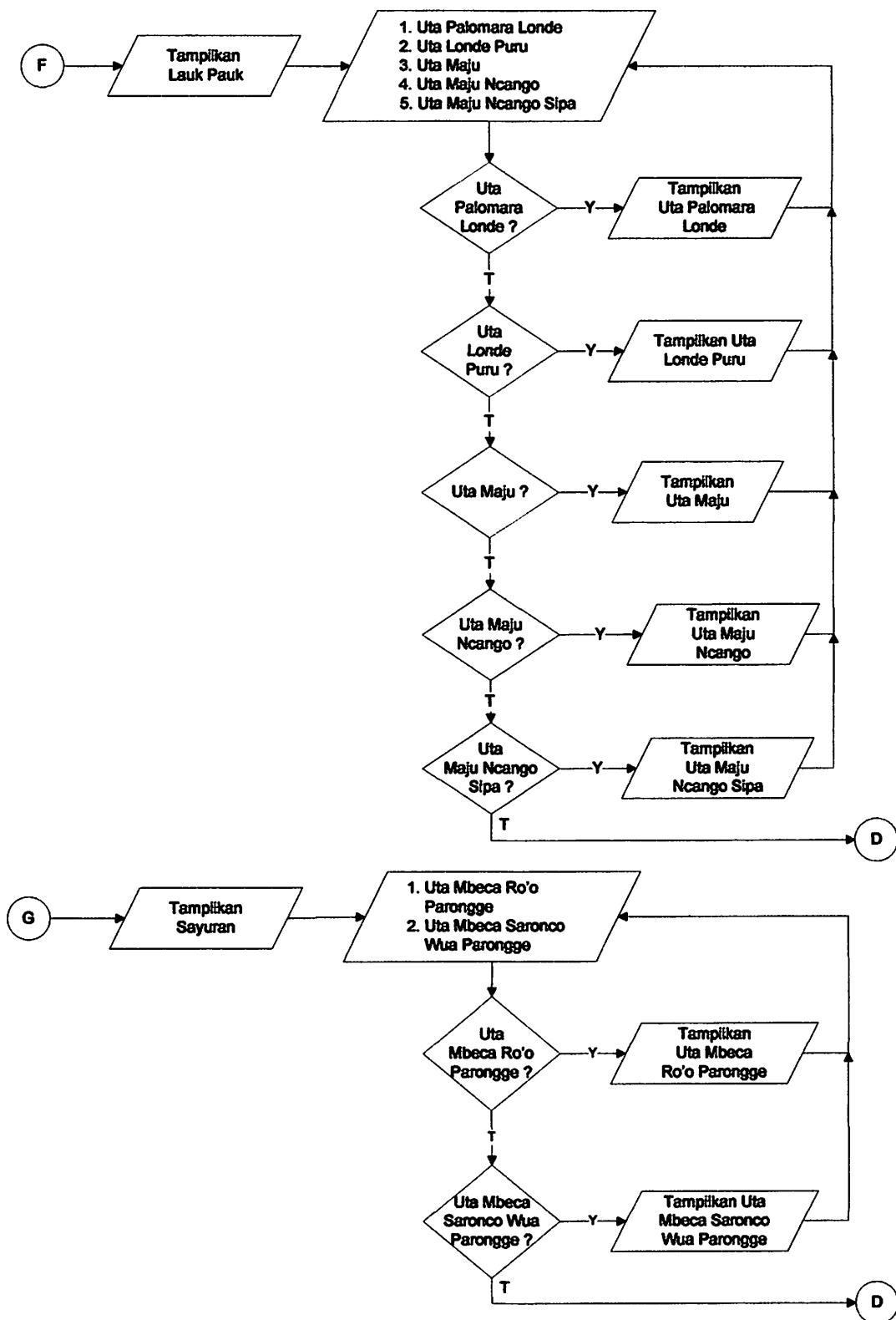
Beskrift avslöjningen att den svenska medierlektiken utvärderar medborgarskapsutveckling i olika delar av landet.

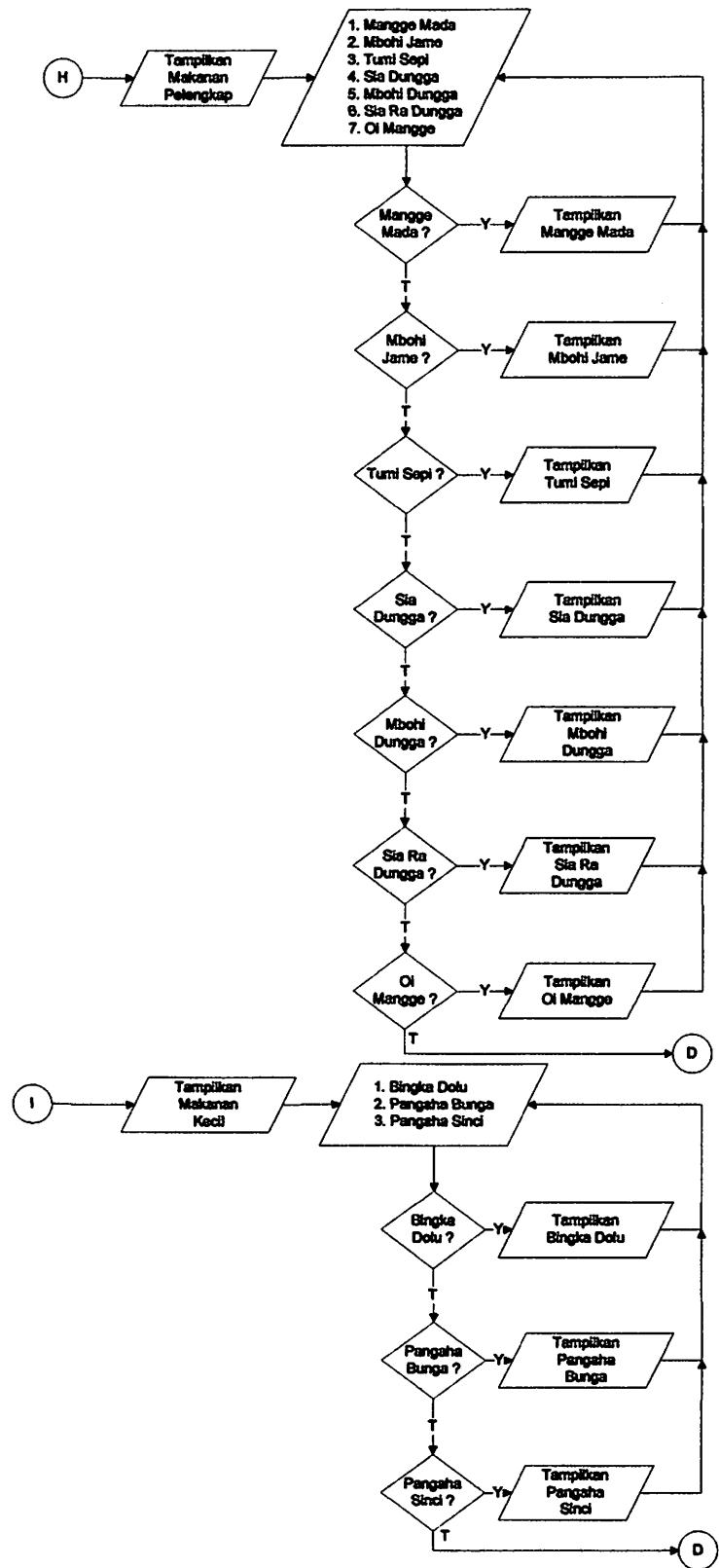


Gambar 3.11 Struktur program (diagram alir)









3.2.3 Storyboard

Storyboard yang kita buat adalah *link* halaman dari setiap tombol menu. Pada pembuatan aplikasi multimedia ini dibutuhkan rancangan skematik desain grafis *scene per-scene* dari menu yang akan ditampilkan untuk memuat semua materinya secara runtut, seperti dalam tabel berikut :

Tabel 3.1 Storyboard CD Interaktif

No	Visual	Materi	Keterangan
1	Intro	a. Logo Daerah b. Nama Aplikasi c. Animasi d. Tombol Masuk	Intro adalah tampilan awal program, berisi nama program dan Logo Daerah Bima.
2	a. Menu Utama	Materi yang ditampilkan pada menu utama adalah : a. Home b. Sejarah c. Kebudayaan d. Kesenian e. Pariwisata f. Kuliner	a. Home berisi Logo Daerah Bima dan Judul Aplikasi. b. Sejarah merupakan menu yang berisi sejarah Daerah Bima. c. Kebudayaan berisikan penjelasan kebudayaan yang digunakan di Bima d. Kesenian berisi jenis-jenis kesenian yang berasal dari Bima. e. Pariwisata berisi beberapa tempat wisata yang berada di wilayah Bima. f. Kuliner berisikan penjelasan jenis makanan khas dan banyak terdapat di Bima.
	b. Komponen Lain	Komponen lain sebagai pendukung program antara lain : a. Exit b. Sound Volume	g. Exit berisi perintah keluar

International CD Broadcasts Ltd. Ltd.

SCORRERE UNITI IN SECONDO GRADO DELLA CITTÀ:

Եսարդութեան ցիլինդրական պարզաբանութեան համար առաջարկ գույքը մեր

Հայության հետո կը քու զգալի վայր պատճեն կանոնական է առաջ բերելու համար:

333 2107 pos.9

			<p>dari program dengan menampilkan animasi penutup terlebih dahulu sebelu program diakhiri.</p> <p>h. Sound volume adalah perintah untuk memaksimalkan dan mengecilkan volume suara background</p>
3	Menu Sejarah	Berisi komponen yang sama dengan Menu Utama ditambahkan 3 buah submenu yaitu :	<p>a. Sejarah Bima berisi tentang cerita tentang awal berdirinya Bima.</p> <p>b. Kerajaan Bima berisi tentang pemimpin Kerajaan Bima sejak awal didirikannya.</p> <p>c. Geografi berisikan penjelasan letak Bima dilihat dari segi geografisnya.</p>
4	Menu Kebudayaan	Struktur dan isi komponen didalamnya hampir sama dengan Menu Sejarah, hanya dengan submenu yang berbeda yaitu :	<p>a. Suku Sambori berisi penjelasan lokasi suku Sambori berada dan mata pencaharian mereka.</p> <p>b. Asi Mbojo berisikan keterangan tentang Istana Bima.</p> <p>c. Rumah Lengge bersi keterangan tentang rumah adat tersebut.</p>
5	Menu	Tambahan submenu	<p>a. Tari Lenggo berisi penjelasan</p>

	Kesenian	<p>pada menu kesenian antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Tari Lenggo b. Pacoa Jara c. Numbu Tuta d. Tarian Pasapu Monca e. Mpa'a Gantao <p>Selain submenu itu sama dengan Menu Utama.</p>	<p>tentang Tari Lenggo</p> <ul style="list-style-type: none"> b. Pacoa Jara berisikan tentang kejuaraan dalam kesenian ini. c. Ntumbu Tuta berisi tentang keahlian untuk melakukan kesenian ini. d. Tarian Pasapu Monca berisi foto dan penjelasan tentang tarian yang ada di Istana Bima e. Mpa'a Gantao berisi penjelasan tentang tari rakyat.
6	Menu Pariwisata	<p>Materi pada menu ini mirip dengan beberapa menu diatas, submenunya terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Gunung Tambora b. Benteng Asa Kota c. Pantai Lawata d. Desa Campa e. Pantai Kalaki f. Budidaya Mutiara g. Bombo Ncera 	<p>Isi dari submenu di bagian Pariwisata ini merupakan penjelasan tentang letak dan kelebihan dari obyek wisata tersebut.</p>
7	Menu Kuliner	<p>Submenu tambahan selain yang sama dengan Menu Utama yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Lauk Pauk 	<p>Submenu di bagian kuliner ini berisi kelompok makanan yang ada di Bima, di dalam kelompok tersebut masih ada beberapa</p>

1	Julen Kuitner	Suplemen di pasien kutiler ini	6	Mario	Mosai keadaan ini
2	Monica Zaitsev	Seoalini yang sama juga punya	7	Frank Park	tersebut masih ada peralata
3	Wendy Gomes	Monica yang sama juga punya	8	Pauk Pang	pada di Bintang di dalam kelimbar
4	Budidaya Mungil	Seoalini yang sama juga punya	9	Pauwi Kastari	peri kelimbaran merupakan hal
5	Bonito Mestas	Suplemen di pasien kutiler ini	10	Dicas Cumba	di dalamnya terdapat unsur
6	Bautista Fawzia	Suplemen di pasien kutiler ini	11	Paulini Fransis	berulasan tentang teknik dan
7	Benetilde Asa Kotz	Suplemen di pasien kutiler ini	12	Gumaga Tampot	menurut disar
8	Guadalupe Tampot	Suplemen di pasien kutiler ini	13	Wulan Supriyati	pasuluan seperti
9	Guadalupe Tampot	Suplemen di pasien kutiler ini	14	Wibisari	hasil penelitian ini
10	Wulan Supriyati	Seoalini suplemen di sana	15	Wulan Utami	debagun Melen Utami,
11	Wibisari	Setelah suplemen di sana	16	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
12	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	17	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
13	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	18	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
14	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	19	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
15	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	20	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
16	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	21	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
17	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	22	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
18	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	23	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
19	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	24	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
20	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	25	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
21	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	26	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
22	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	27	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
23	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	28	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
24	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	29	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
25	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	30	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
26	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	31	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
27	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	32	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
28	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	33	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
29	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	34	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi
30	Wulan Utami	Setelah suplemen di sana	35	Wulan Utami	jadi guna bantuan teknologi

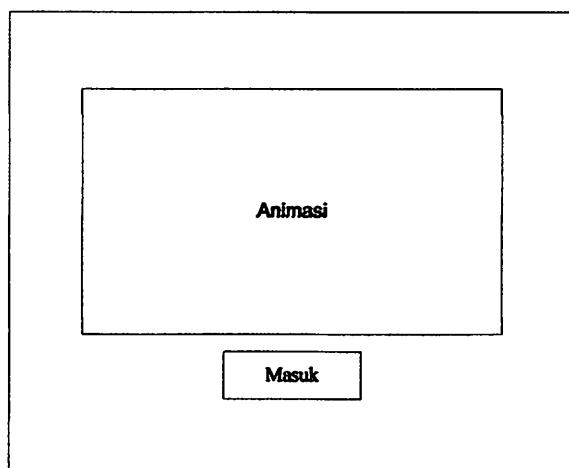
		b. Sayuran c. Makanan Pelengkap d. Makanan Kecil	jenis makanan lagi.
8	Closing	Berisi animasi untuk mengakhiri tampilan Aplikasi sebelum aplikasi ditutup.	

3.2.4 Desain Tampilan

1. Layar *Intro*

Layar ini adalah layar yang menampilkan awal atau pembukaan program, layar ini yang akan dilihat pengguna saat pertama kali menjalankan perangkat lunak ini. Pada layar ini terdapat animasi dan tombol untuk masuk ke layar utama.

Berikut adalah rancangan layar intro:



Gambar 3.12 Rancangan tampilan intro

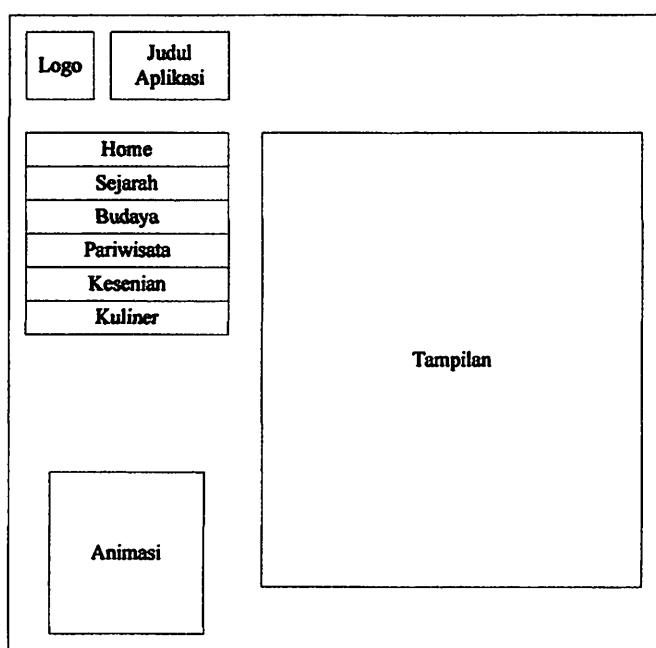
Keterangan Gambar 3.12 :

- Animasi : Area yang berisi animasi awal program.
- Masuk : Tombol untuk menuju ke layar utama.

2. Layar Menu Utama

Layar ini akan muncul setelah layar *intro* dan pengguna menekan tombol Masuk. Layar ini dirancang dengan menu yang dapat mengakses semua fitur menu pada perangkat lunak,yaitu menumenu sejarah ,menu budaya , menu pariwisata, menu kesenian, sertamenu kuliner.. Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.13.

Berikut adalah rancangan tampilan layar utama:



Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Layar Menu Utama

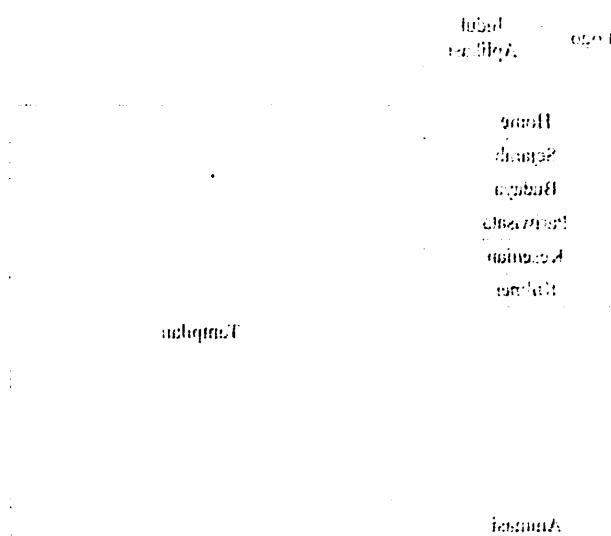
Keterangan Gambar 3.3:

- Logo : Gambar simbol daerah.
- Judul Aplikasi : Informasi singkat mengenai nama dari perangakat lunak.
- Sejarah : Menu untuk menampilkan halaman sejarah.
- Budaya : Menu untuk menampilkan halaman budaya.
- Pariwisata : Menu untuk menampilkan halaman pariwisata.
- Kesenian : Menu untuk menampilkan halaman kesenian.
- Kuliner : Menu untuk menampilkan halaman kuliner.

3. Pazar Menurut Utama

Pazar ini akan dimana sebagian besar yang ada dan berdampak menuju komponen
Wisekey. Pazar ini dimana dengan mencapai sebagian semua fitur menu
pada berbagai jangkauan informasi seperti , menu peddas , menu kawisus
menu personalisasi pengguna pilihannya. Maka ini dapat dilihat pada Gambar 3.13.

Berikut adalah tampilan tampilan pada utama



Gambar 3.13 Kategori dan Tampilan Pazar Menurut Utama

Kategori dan Tampilan

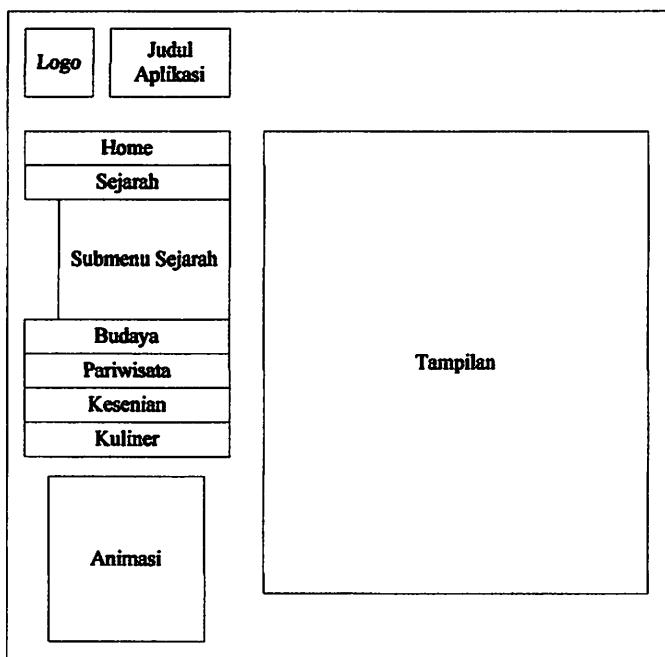
- Logo :
- Jadi Aplikasi :
- Jurnal :
- Sejelas :
- Bandara :
- Istimewa :
- Kasusnya :
- Paling :

- Tampilan : Tempat menampilkan hasil pilihan menu.

3. Layar Menu Sejarah

Layar ini akan muncul setelah pengguna memilih menu Sejarah . pada menu ini akan ditampilkan pilihan untuk menuju ke submenu sejarah. Untuk menuju ke submenu tersebut terdapat tombol yang berada di bawah tombol menu Sejarah. Tampilan Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.14.

Berikut adalah rancangan tampilan layar menu Sejarah:



Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Layar Menu Sejarah

Keterangan Gambar 3.14:

- Submenu Sejarah : menu untuk menampilkan submenu dari Sejarah

4. Layar Menu Budaya

Layar ini akan muncul setelah pengguna memilih menu Budaya . pada menu ini akan ditampilkan pilihan untuk menuju ke submenu budaya. Untuk menuju ke submenu tersebut terdapat tombol yang berada di bawah tombol menu Budaya. Tampilan Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.15

3. ՄԱԿԱՐ ԱՆԴՐԻԱՆ ԱՆԴՐԻԱՆ

- բարսուն Տեղաք : աշու սագք մասնակիլքս տրամադրել է Տեղաք

Օսմար Ե. Ա. Քառամյական բաշխութեան գումար

REFERENCES

PRINCIPLES

KODAK

BIBLIOGRAPHY

ગુરુવાર

卷之三

Digitized by srujanika@gmail.com

251123

1-10000

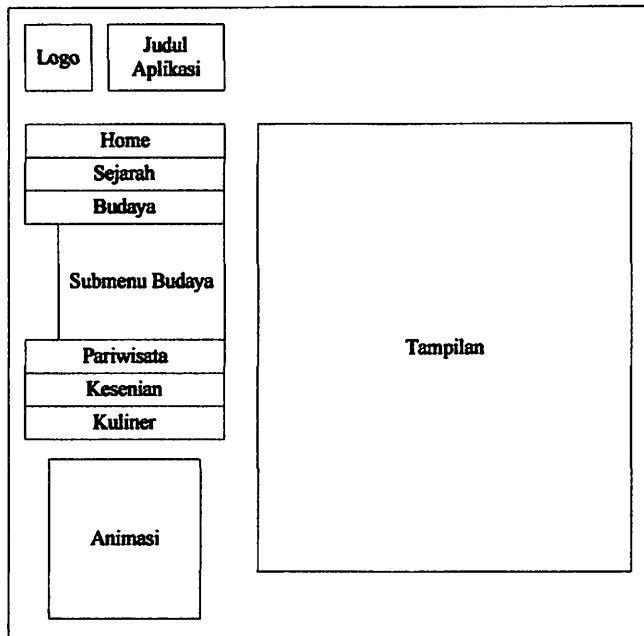
1980 *Yllogez
jaqaj*

የመጀመሪያ የመጀመሪያ ትምህርና ገኑ እንደሆነ ማስተካከለሁ

Wen niqabat qippat bidaa Qumisit 214

- **Georgian** : **Georgian** ხელისუფალთა მართვა და მოვლა მართვა და მოვლა

Berikut adalah rancangan tampilan layar menu Budaya:



Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Layar Menu Budaya

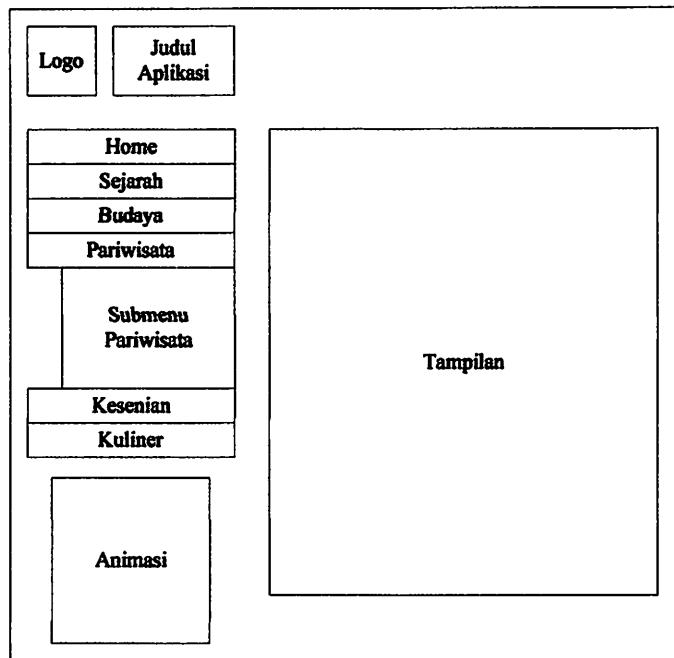
Keterangan Gambar 3.15:

- Submenu Budaya : menu untuk menampilkan submenu dari Budaya

5. Layar Menu Pariwisata

Layar ini akan muncul setelah pengguna memilih menu Pariwisata . pada menu ini akan ditampilkan pilihan untuk menuju ke submenu Pariwisata. Untuk menuju ke submenu tersebut terdapat tombol yang berada di bawah tombol menu Pariwisata. Tampilan Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.16.

Berikut adalah rancangan tampilan layar menu Pariwisata :



Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Layar Menu Pariwisata

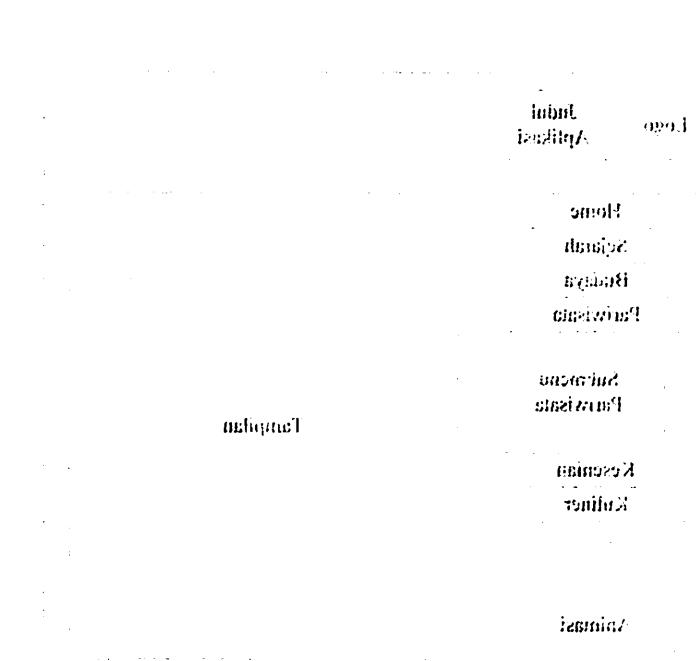
Keterangan Gambar 3.16 :

- Submenu Pariwisata : menu untuk menampilkan submenu dari Pariwisata

6. Layar Menu Kesenian

Layar ini akan muncul setelah pengguna memilih menu Kesenian. pada menu ini akan ditampilkan pilihan untuk menuju ke submenu Kesenian. Untuk menuju ke submenu tersebut terdapat tombol yang berada di bawah tombol menu Kesenian. Tampilan Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.17.

Berikut adalah rancangan tampilan layar menu Kesenian :



Capítulo 3.16 Recursos Técnicos

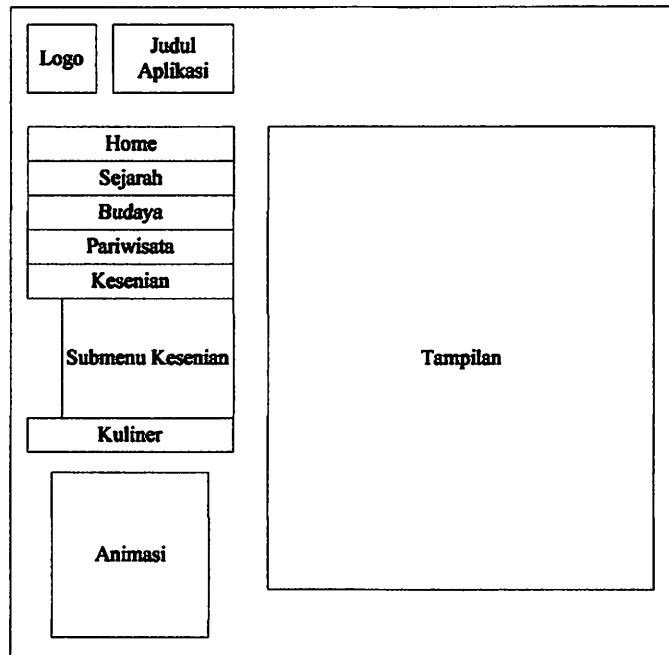
Kategorisierung Gruppen 3/16:

- **Empreinte patinée :** moyen naturel de marquage supplémentaire des patins.

Digitized by srujanika@gmail.com

Kesuian Tsamplain Mien ini dapat dilihat berasa Gambar 3.1.

Besitzer oder Betreiber einer eigenen Feuerwehr kann hier seine Kündigung:



Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Layar Menu Kesenian

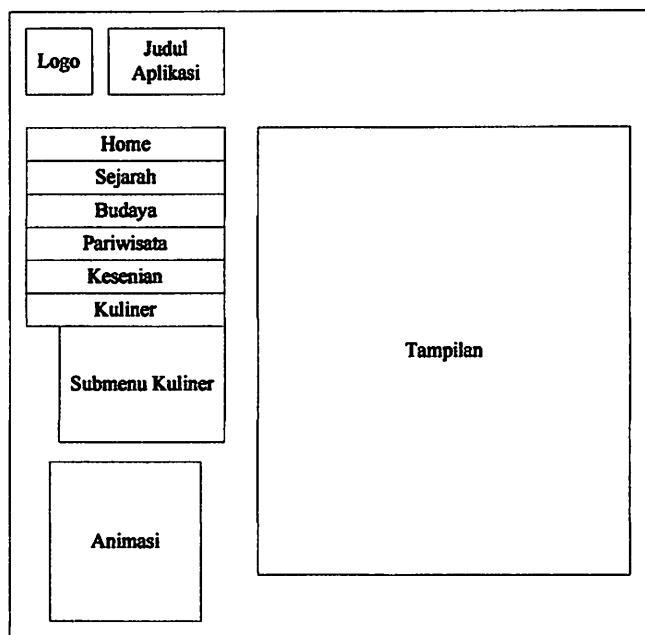
Keterangan Gambar 3.17:

- Submenu Kesenian : menu untuk menampilkan submenu dari Kesenian

7. Layar Menu Kuliner

Layar ini akan muncul setelah pengguna memilih menu Kuliner. pada menu ini akan ditampilkan pilihan untuk menuju ke submenu Kuliner. Untuk menuju ke submenu tersebut terdapat beberapa tombol lagi yang berada di bawah tombol menu Kuliner. Tampilan Menu ini dapat dilihat pada Gambar 3.18.

Berikut adalah rancangan tampilan layar menu Kuliner :



Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Layar Menu Kuliner

Keterangan Gambar 3.18 :

- Submenu Kuliner : menu untuk menampilkan submenu dari Kuliner

3.2.5 Mendesain Tampilan

1. Desain Tampilan Form Aplikasi

Proses pendesainannya yaitu menggunakan gambar yang telah di edit menggunakan Adobe Photoshop CS3, kemudian gambar tersebut yang akan dijadikan sebagai area tampilan yang digunakan sebagai tempat menampilkan isi masing – masing menu. Desain area tampilan hanya berupa segi panjang yang dihapus tepi-tepiya secara acak, dapat dilihat pada gambar .

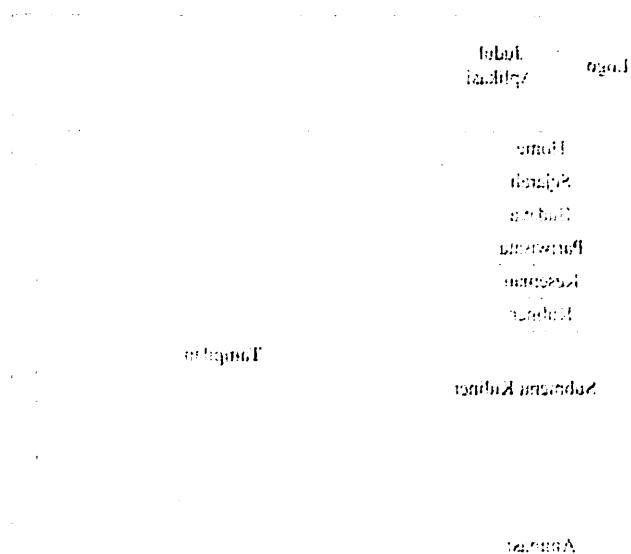


Diagramm 3.18 Rastergrafiken Tabelle zur Arbeitstechnik

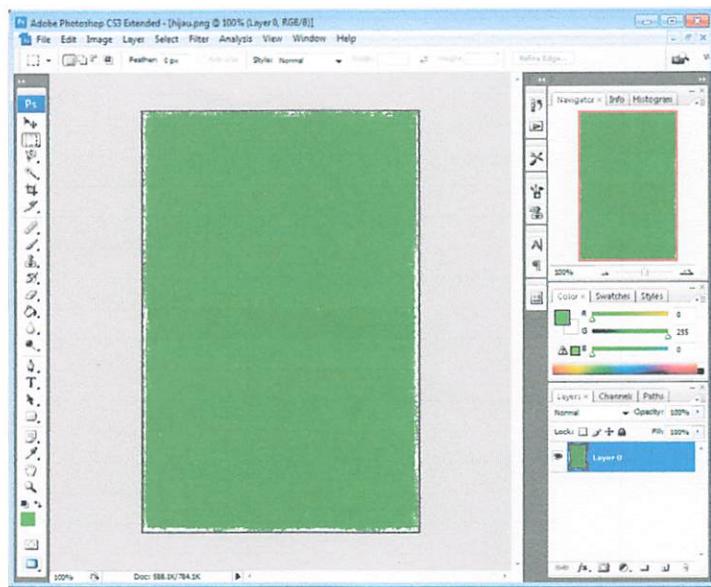
Korrekturfilter Gruppe 3.18:

- **Grundlagen Kontrast:** **Wählen Sie den gewünschten Bereich aus und wählen Sie dann die entsprechende Option.**

3.2.2 Montage von Tarnbildern

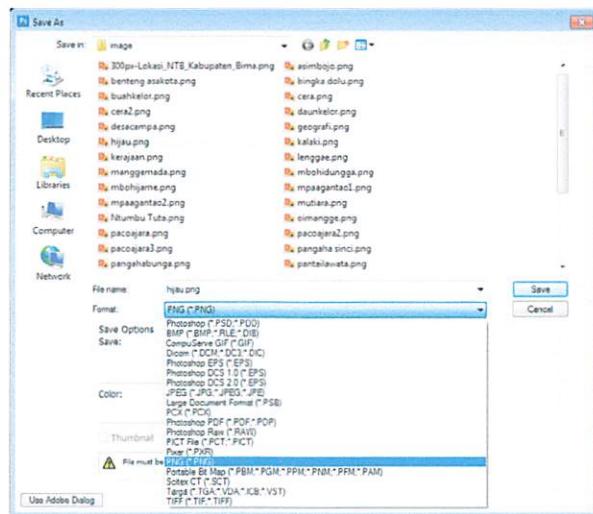
I. Design Tarnbilder Filter Anpassen

Proses berdasarkan teknologi digital memungkinkan gambar yang telah diambil dengan menggunakan Adobe Photoshop CS3 kemudian dapat diperbaiki dan diperkuat untuk menciptakan ilustrasi yang menarik. Dengan menggunakan teknologi ini, kita dapat menciptakan gambar yang dipotong tepat pada titik yang diinginkan.



Gambar 3.19 Desain Area Tampilan

Kemudian simpan dengan format .PNG agar bagian tepi yang dihapus terlihat ransparan.



Gambar 3.20 Tampilan Form Save As

Setelah menyimpan gambar tersebut selanjutnya kita membuat desain gambar untuk tampilan pilihan aplikasi.

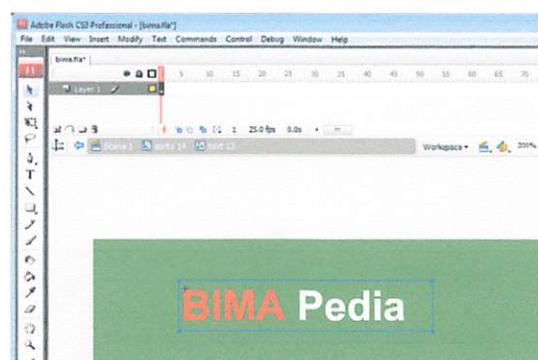


Gambar 3.21 Desain Form *Home*

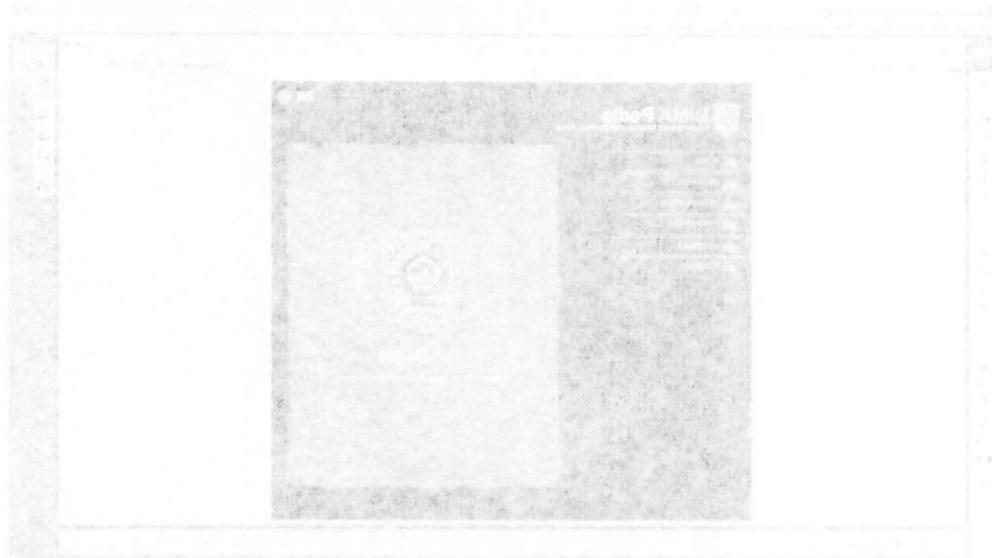
2. Animasi Mask

Aplikasi media Interaktif akan terlihat lebih menarik apabila diberi animasi. Salah satu animasi yang digunakan pada aplikasi ini adalah animasi Mask. Disebut animasi Mask karena hanya pada bagian tertentu saja animasi dapat terlihat. Objek yang akan dianimasikan adalah judul dari Aplikasi ini. Berikut adalah langkah – langkah pembuatannya :

- Buatlah sebuah teks “BIMA Pedia” menggunakan Text Tool dengan ukuran font 31.



Gambar 3.22 Desain Judul Aplikasi



Screenshot 3.51 Design Front View

3. Ablöseflansch

Ablöseflansch meistens leichter als ein Rahmenfutter eben weniger massiv abgesetzt dient der Anwender
Sicher zu sein kann man davon aus gehen dass abhängig von seiner Anwendung Mask. Design
sicherheit Mask. Karlsruhe prüft auf Basis des DIN-Normen 24090 sicherheit Mask. Oder
Zurück kann die Dimensionierung des Abhängigkeiten im Rahmen der Ablöseflansch für den Betrieb sicherheit Maschine –
zurückkopplung bestimmen ;

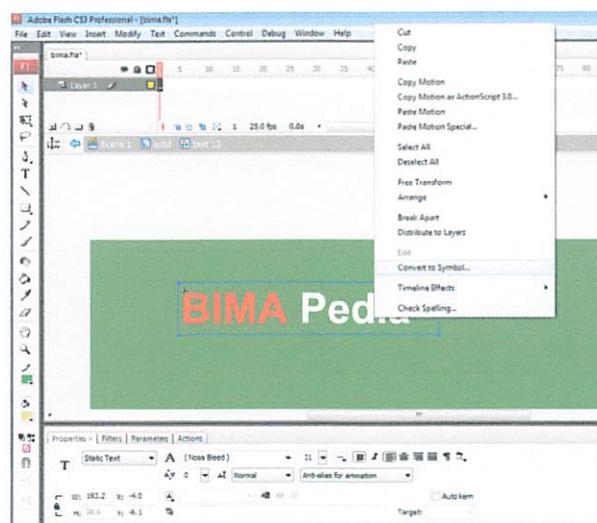
a. Bruchlasten seien z. B. "BMW-Pedals" mechanisch an Text Tool dehnen um zu

Joint 3.1



Screenshot 3.52 Design Joint Ablöseflansch

- b. Klik kanan pada teks tersebut lalu pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.23 Tampilan Langkah Convert to Symbol

- c. Beri nama “judul”, pilih Movie Clip, dan atur posisinya di tengah.



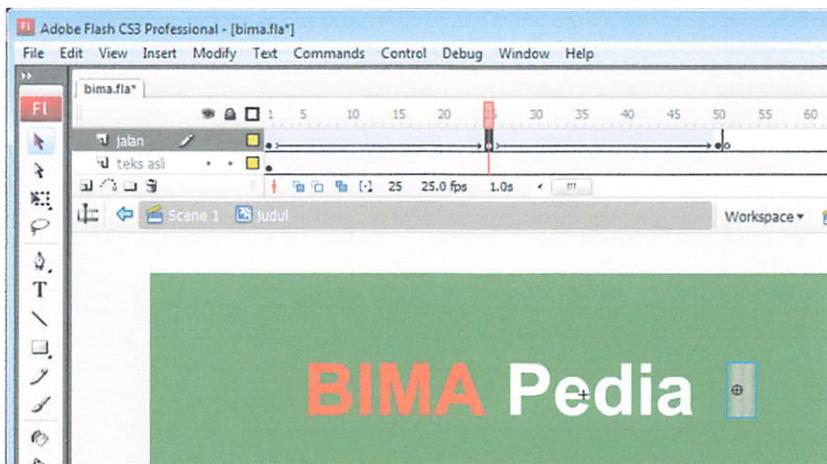
Gambar 3.24 Tampilan Jendela Convert to Symbol

- d. Buat layer baru beri nama “jalan” kemudian buatlah persegi panjang kecil dengan warna “Linear” yang terdiri dari 3 warna, setting alpha menjadi 0% pada warna yang ada di tepi. Letakkan persegi tersebut di tepi sebelah kiri, di depan teks BIMA Pedia.



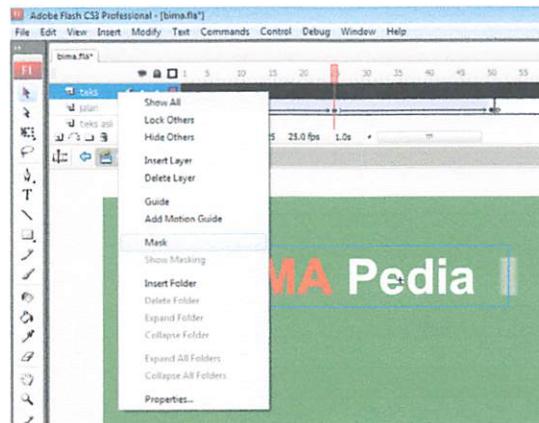
Gambar 3.25 Membuat Warna Transparan

- e. Klik pada frame 25, klik kanan lalu pilih Insert Keyframe, begitu juga di frame 50. Pilih fram 25 lagi kemudian geser persegi panjang tersebut sampai pada bagian kiri teks. Kemudian pada frame 1,25 dan 50 klik kanan lalu pilih Create Motion Tween.



Gambar 3.26 Tampilan menganimasikan objek persegi

- f. Letakkan layer yang berisi teks diatas layer persegi panjang yang dianimasikan. Klik kanan pada nama layer teks lalu pilih mask.



Gambar 3.27 Langkah Animasi Mask



Gambar 3.28 Tampilan Hasil Akhir Animasi Mask

- g. Buat lagi layer baru berisi teks yang sama, letakkan layer tersebut di bagian paling bawah. Animasi mask sudah bisa dijalankan.

3. Animasi Tombol Menu

Dalam aplikasi ini ada beberapa tombol menu, dibawah ini akan dijelaskan cara pembuatannya :

- a. Buatlah persegi panjang dengan garis tepi model bergelombang.
- b. Klik kanan, pilih Convert to Symbol. Pilih button dan beri nama.
- c. Klik dua kali pada symbol tersebut sehingga ada tampilan seperti ini :
- d. Tekan F6 pada 4 frame yang ada (Up, Over, Down, Hit)

10. The following table shows the number of hours worked by each employee in a company.

卷之三

Acanthococcus lemniae A. dasycoccus LVC & *Acacia* O.

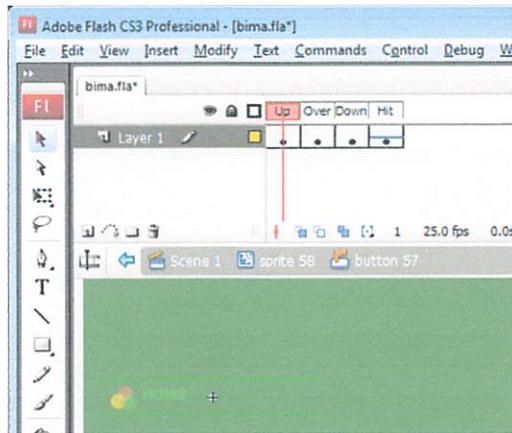
Asplenium nidus L. var. *affine* (L.) C. Chr. (synonym)

6. **Battle** (part of the **Athens** week schedule prior to departure)

united States Patent and Trademark Office

Далеко не все изображения на картинах являются точными, но они дают представление о том, как выглядела природа в прошлом.

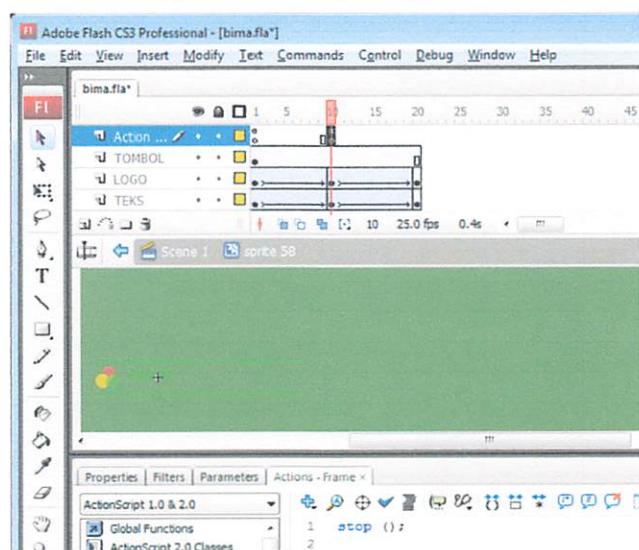
- e. Hapus isi, garis sebelah kiri dan kanan persegi, sehingga tinggal garis atas dan bawah. Lakukan itu pada objek selain di frame Hit.



Gambar 3.29 Tampilan frame tombol

- f. Pada frame Hit masukkan suara dari Library.
 g. Kembali ke scene, kemudian hapus tombol yang telah dibuat tadi karena sudah tersimpan di Library.
 h. Buat teks “HOME” lalu jadikan movieclip, klik dua kali pada movieclip tadi, buat layer baru lalu ambil tombol yang telah dibuat tadi dari Library. Atur letaknya sesuai keinginan.

- i. Beri animasi pada teks. Seperti gambar di bawah :



6. Hasura ist keine separate KI für den KI- und Personaldienstleistungen, sondern ein Teil der Hasura-Plattform.

1. *Chlorophytum comosum* L. (Liliaceae) -
This plant is a common ground cover in the area. It has long, thin, strap-like leaves and small, white flowers in clusters at the ends of the stems.

2. *Crinum asiaticum* L. (Amaryllidaceae) -
This plant is a large, clumped species with thick, bulbous roots. It has long, narrow leaves and large, bell-shaped flowers in clusters at the top of the stem.

3. *Clivia miniata* L. (Amaryllidaceae) -
This is a smaller, more compact species than Crinum. It has broad, lanceolate leaves and bright red, bell-shaped flowers.

4. *Agapanthus praecox* (L.) Baker (Amaryllidaceae) -
This is a smaller species of agapanthus. It has narrow, linear leaves and blue, star-shaped flowers.

5. *Gladiolus caryophyllaceus* L. (Iridaceae) -
This is a tall, slender species of gladiolus. It has sword-shaped leaves and long, spike-like flower spikes with numerous small, purple flowers.

6. *Kniphofia uvaria* L. (Iridaceae) -
This is a tall, upright species of kniphofia. It has sword-shaped leaves and long, branched flower spikes with many small, orange-red flowers.

7. *Phormium tenax* L. (Iridaceae) -
This is a large, clumped species of phormium. It has long, sword-shaped leaves and large, showy flower spikes with many small, yellow flowers.

8. *Geissorhiza aspera* (L.) Ker Gawler (Iridaceae) -
This is a smaller, more delicate species of geissorhiza. It has narrow, linear leaves and small, tubular flowers in clusters at the top of the stem.

9. *Clivias miniata* L. (Amaryllidaceae) -
This is a smaller, more compact species than Crinum. It has broad, lanceolate leaves and bright red, bell-shaped flowers.

10. *Agapanthus praecox* (L.) Baker (Amaryllidaceae) -
This is a smaller species of agapanthus. It has narrow, linear leaves and blue, star-shaped flowers.

Jodrell Bank Observatory Publications

11. Pada tiga kali wiskopan semuanya pada 1 pukul

Snakes! (continued) If I could get away from the jungle, I would do it.

Bolitoglossa tigris Schöeri (synonym of *panamensis*)

在於此，我們可以說，這就是「中國化」的「新儒學」。

□ 1. □ 2. □ 3. □ 4. □ 5. □ 6. □ 7. □ 8. □ 9. □ 10. □ 11. □ 12. □ 13. □ 14. □ 15. □ 16. □ 17. □ 18. □ 19. □ 20. □

10. The following table shows the number of hours worked by each employee.

Gambar 3.30 Tampilan Susunan Layer

- j. Masukkan script berikut pada tombol :

```
on (rollOver)
{
    gotoAndPlay(2);
}
on (releaseOutside, rollOut)
{
    gotoAndPlay(11);
}
on (release)
{
    if (_root.pa != 1)
    {
        _root.pa = 1;
        _root.play();
    } // end if
}
```

- k. Ketikkan juga script *stop()*; pada layer 1 dan 10

4. Membuat Scrolltext

Scrolltext adalah teks yang dapat digulung. Maksudnya apabila ada teks yang sangat panjang melebihi batas area maka yang terlihat hanya bagian atas saja, untuk itu harus dibuat tombol yang berfungsi untuk menggulung teks tersebut. Cara membuatnya sebagai berikut :

- Pilih *Text Tool*, buatlah obyek pada stage. Buka properties, atur tipe teks menjadi *Dynamic Text*, beri nama instance name menjadi *text_scroll*, perataan rata kiri kanan, dan tipe baris *Multiline*.
- Buatlah 2 persegi untuk scroller yang panjangnya sama dengan area teks tadi lalu jadikan Movieclip, beri nama *instance name* nya menjadi *scroller* dan *scroll_bg*.
- Tumpuk kedua Movieclip tadi dengan *scroll_bg* berada di bagian bawah tertutup *scroller*.

Group E: Tumour Suppressor Genes

Wersjonalizacja i kultura ludowa

www.Olori.ng

1

Digitized by srujanika@gmail.com

1

(WCC)1999-SubjIndex.indd 10

1

111 *Wolfbionog*

1

(32359) 971-510

REFERENCES AND NOTES

19

REFERENCES

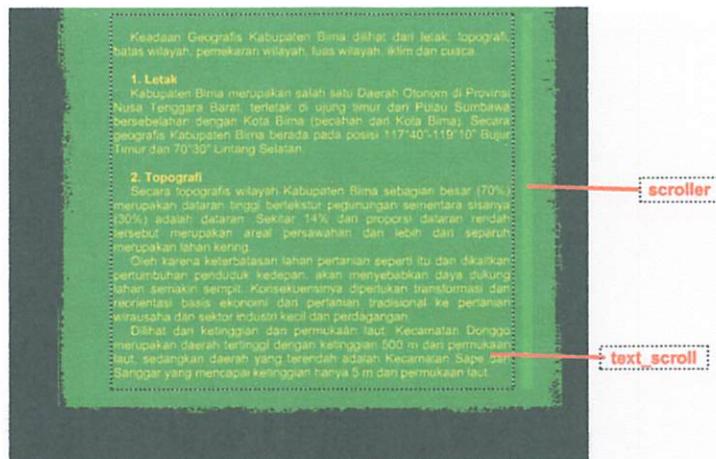
- 1 -

1

Digitized

፳፻፲፭

1200002 Teudmisi



Gambar 3.31 Tampilan Scrolltext

- d. Tuliskan script berikut pada frame yang sama dengan obyek – obyek diatas :

```

stop();

TextField.prototype.maxviewable = function() {
    if (this.maxscroll>1) {
        return (this.bottomScroll);
    }
};

scroller._yscale = text_scroll.maxviewable()/text_scroll.maxscroll*100;
amountPerScroll = (scroll_bg._height-scroller._height)/text_scroll.maxscroll;
scroller.onPress = function() {
    startDrag(this, false, scroll_bg._x, scroll_bg._y, scroll_bg._x,
    scroll_bg._y+scroll_bg._height-this._height);
    this.onEnterFrame = function() {
        amountFromTop = this._y-scroll_bg._y;
        text_scroll.scroll
        =
        Math.floor(amountFromTop/amountPerScroll)+1;
    };
};

scroller.onRelease = scroller.onReleaseOutside=function () {
    this.onEnterFrame = null;
}

```

```
stopDrag();  
};
```

BAB IV

PENGUJIAN DAN ANALISA

4.1. Pengujian

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proyek akhir yang telah di rencanakan seperti pada bab perencanaan. Selain itu dengan adanya pengujian dapat diketahui adanya kelemahan atau kekurangan yang ada pada proyek akhir ini, sehingga dapat dilakukan beberapa perbaikan bila diperlukan.

4.1.2. Spesifikasi Aplikasi

Aplikasi ini hanya mampu berjalan pada Sistem Operasi yang memiliki *platform Windows*, berikut penjelasan pada tabel 4.1 terhadap pengujian pada *Windows OS*.

Tabel 4.1. Spesifikasi OS Untuk Aplikasi

No	OS	Keterangan
1	Windows XP	Berhasil
2	Windows Vista	Berhasil
3	Windows 7	Berhasil

4.2. Penerapan Action Script

Setelah merumuskan logika dasar yang akan dipakai di dalam pembuatan semua *movieclip* telah di masukkan dan diatur di dalam *stage*, selanjutnya tahapan pembuatan Ensiklopedia Interaktif memasuki tahapan penerapan *action script*. Di dalam tahapan ini penulisan *action script* bisa diletakkan di dalam *movieclip* atau di *frame-frame* yang dikehendaki sesuai dengan kebutuhan user yang akan dibuat. Berikut adalah beberapa contoh penerapan *action script* di dalam pembuatan *aplikasi Interaktif “ Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima ”*.

4.2.1 Action Script Tombol pada menu utama

Segmen program Action script pada tombol MASUK
on(release)
{

VI BIA PRIMERAS MEDIDAS

4.1. **Contingencia**

En caso de que se detecte una situación de emergencia que requiere la intervención de las autoridades competentes, se procederá a la activación del protocolo de contingencia establecido en el acuerdo entre las autoridades competentes y las autoridades locales.

4.2. **Cooperación**

Al establecer las medidas de respuesta a la emergencia, se considerará la necesidad de coordinar las acciones entre las autoridades competentes y las autoridades locales, así como con las organizaciones no gubernamentales y las comunidades afectadas.

Table 4.1. **Cooperación**

Actividad	Obligatorio	No Obligatorio
Reunión	Si	No
Reunión	Si	No
Reunión	Si	No

4.3. **Participación Activa**

Se promoverá la participación activa de los habitantes en la elaboración de las estrategias de respuesta a la emergencia, así como en la ejecución de las medidas adoptadas. Se establecerán mecanismos para garantizar la transparencia y la participación ciudadana en la toma de decisiones y en la ejecución de las medidas de respuesta.

4.4. **Acción Social Comunitaria**

4.4.1. **Acción Social Comunitaria**

(ultimo)

}

```

    gotoAndPlay(308);
}

Segmen program Action script pada tombol keluar (exit)
on (release)
{
    if (_root.pa != 7)
    {
        _root.pa = 7;
        _root.play();
    }
}

```

4.2.2. Pengujian Aplikasi Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima

Dalam pembuatan *Aplikasi Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima* dilakukan juga tahapan pengujian aplikasi untuk mengetahui fungsi dari setiap tombol yang digunakan untuk menjalankan aplikasi.

4.3. Penyelesaian Aplikasi

Setelah semua *action script* diterapkan dan dilakukan uji coba, maka selanjutnya dilakukan tahap penyempurnaan yang meliputi memasukkan musik, memasukkan halaman menu utama, halaman pembuka, halaman penutup dan halaman isi.

Penambahan musik latar dilakukan dengan memanggil *file* musik yang diinginkan dari luar aplikasi dengan memasukkannya di frame pada *Adobe flash*, yaitu memasukkan terlebih dahulu *file* suara yang akan dipakai ke dalam *library adobe flash* kemudian ditempatkan di *frame-frame* yang dikehendaki.

4.3.1. Pengujian Intro

Intro adalah tampilan awal program sebelum menampilkan menu utama dari program. Halaman intro ini berisi animasi pembukaan program, logo daerah

(30E) yel'lu Aotog

Schmeidler, B. (1995). Action selection based on temporal keynodes (edit).

(220007) 10

($\nabla + \Gamma$) equilibrium) / Γ

:7 = 80.1001

www.gutenberg.org

• 1.5.2. **Lebensläufe von Akteuren im Kontext modernisierender Politik**
Dass ein bestimmtes Akteur-Kollektiv eine Entwicklung ausmachen kann, ist eine These, die sich auf die Unterscheidung zwischen den Akteuren und dem Kontext bezieht.

Digitized by srujanika@gmail.com

Is there any way to make the code more efficient?

As a result, the new system will be able to identify and analyze the most important factors that influence the success of a project, such as team dynamics, communication, and resource allocation.

Perception during first glottal gap consonants may be influenced by musical cues

zurückgewonnenen Verteilungsdifferenz kann die Wiederherstellung der ursprünglichen Verteilung durch die Wiederherstellung der ursprünglichen Verteilungsdifferenz wiederhergestellt werden.

Digitized by srujanika@gmail.com

embla unum negligimus et noscere nesciuntq; lezis aliquos deinde cum
debet oportet nesciuntq; neque enim iuris iactare nisi omni usitate. Hanc autemq; ius

Bima, nama aplikasi, dan tombol masuk untuk menampilkan menu utama. Berikut ini tampilan halaman intro :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro

4.3.2. Pengujian Home

Pada halaman *home* aplikasi ini terdapat beberapa menu pilihan untuk menampilkan informasi sesuai kelompoknya. Terdapat 6 buah tombol utama yang akan selalu muncul saat mengakses isi informasi. Hanya isi tampilan yang akan berubah jika memilih informasi yang diinginkan. Enam buah tombol tersebut antara lain: Home, Sejarah, Kebudayaan, Kesenian, Pariwisata, dan Kuliner. Isi area tampilan saat berada di menu Home hampir sama dengan halaman intro.

Tampilannya seperti yang terlihat pada gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Halaman Home

435. Bouldin Home

4.3.3. Pengujian Menu Sejarah

Pada halaman Sejarah ini terdapat 3 submenu sejarah, seperti terlihat pada gambar berikut :



Gambar 4.3 Halaman Menu Sejarah

Keterangan :

- Menampilkan menu Sejarah Bima
- Menampilkan menu Kerajaan Bima
- Menampilkan menu Geografi

4.3.4. Pengujian Submenu Sejarah Bima

Berikut ini tampilan dari submenu Sejarah Bima :

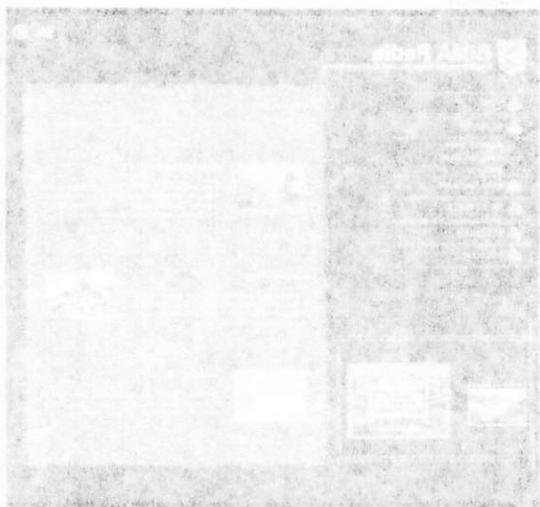


Gambar 4.4 Halaman Submenu Sejarah Bima

433. Pendjiran Weton Selatan

Batu Batuan Selatan ini terdapat 3 sumuran selatan sebelah selatan pada

sumur peniti :



Gambar 43. Hishman Weton Selatan

Keterangannya :

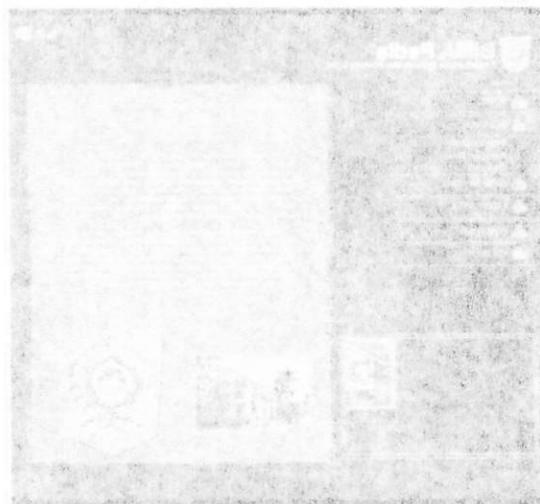
Weton Selatan menit Selatan Bima *

Weton Selatan menit Kristaan Bima *

Weton Selatan menit Goutan *

434. Pendjiran Sumuran Selatan Bima

Berikut ini gambaran dari sumuran Selatan Bima :



Gambar 44. Hishman Sumuran Selatan Bima

4.3.5. Pengujian Menu Kebudayaan

Pada halaman ini terdapat submenu yang berisi tentang Suku Sambori, Asi Mbojo, dan Rumah Lengge. Seperti terlihat pada gambar 4.4 dibawah ini :



Gambar 4.5 Halaman Menu Kebudayaan

Keterangan :

- Menampilkan menu Suku Sambori
- Menampilkan menu Asi Mbojo
- Menampilkan menu Rumah Lengge

4.3.6. Pengujian Submenu Suku Sambori

Tampilan submenu Suku Sambori terlihat pada gambar 4.6 dibawah ini :

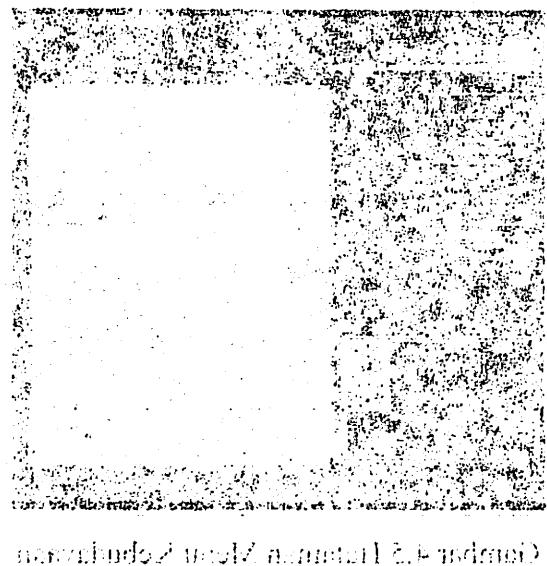


Gambar 4.6 Halaman Submenu Suku Sambori

4.3.5. Penerapan Metoda Kependidikan

Berdasarkan teori tentang pengembangan dan pembelajaran yang diberikan oleh Sembiring

: ini diwujudkan dalam tiga tahap berurutan yakni: 1) Mempelajari dan Rencana Pengembangan



(dilanjutkan pada halaman berikutnya)

Klasifikasi:

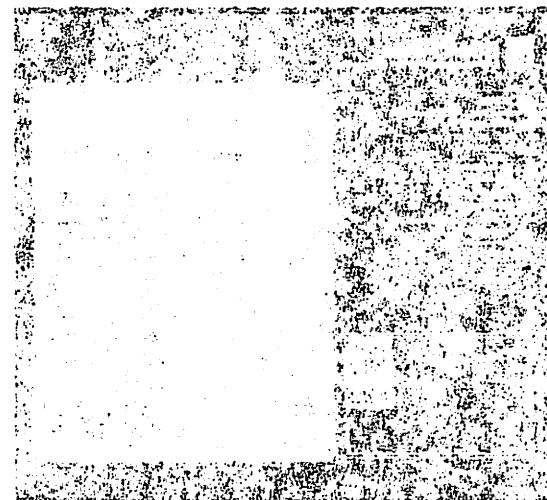
✓ Pembelajaran metoda tanya jawab spasial

✓ Pembelajaran metoda tay-Mpolo

✓ Pembelajaran metoda Rumus I dan

4.3.6. Pendekatan pembelajaran pada Spasial

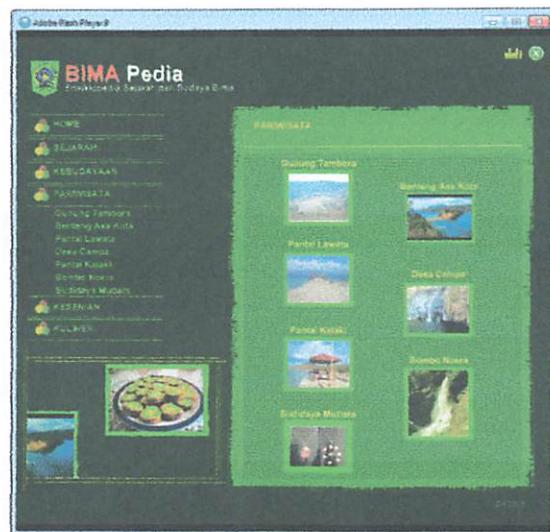
: ini dilakukan dengan cara mendekati pokok bahasan dengan pendekatan spasial



(dilanjutkan pada halaman berikutnya)

4.3.7. Pengujian Menu Pariwisata

Pada halaman ini berisi tentang beberapa tempat wisata di Daerah Bima antara lain : Gunung Tambora, Benteng Asa Kota, Pantai Lawata, Desa Campa, Pantai Kalaki, BomboNcera, dan Budidaya Mutiara. Seperti terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Halaman Menu Pariwisata

Keterangan :

Menu Kesenian terdiri dari 7 menu submateri, yang berisi 7 tempat wisata di daerah Bima.

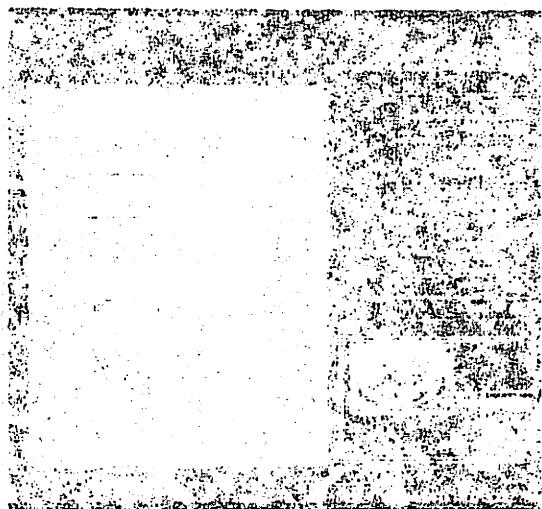
4.3.8. Pengujian Submenu Gunung Tambora

Salah satu isi dari menu Pariwisata adalah Submenu Gunung Tambora, di bawah ini adalah tampilan yang dihasilkan :

4.7.7. Pengaruh Masa Tardivitas

Pada penelitian ini pada hasil pengembangan teknologi dalam teknologi kimia : Cina dan Thailand merupakan teknologi kimia yang dikembangkan dengan baik dan berhasil.

7.4



7.4. Pengaruh Masa Tardivitas

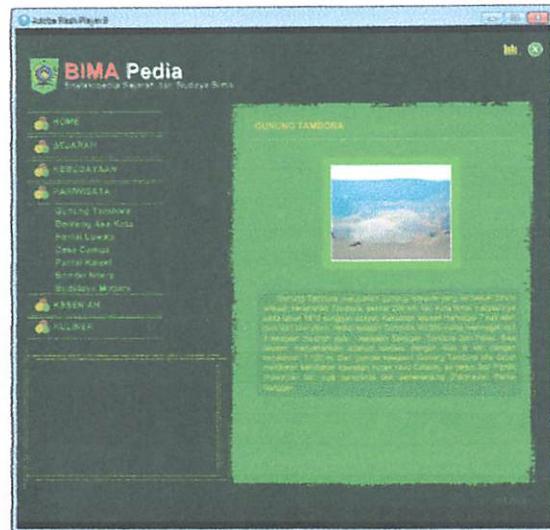
Referensi :

7.5. Pengaruh teknologi dalam pembangunan
dalam teknologi kimia

7.4

4.8. Pengaruh Sumber Cadangan Gas

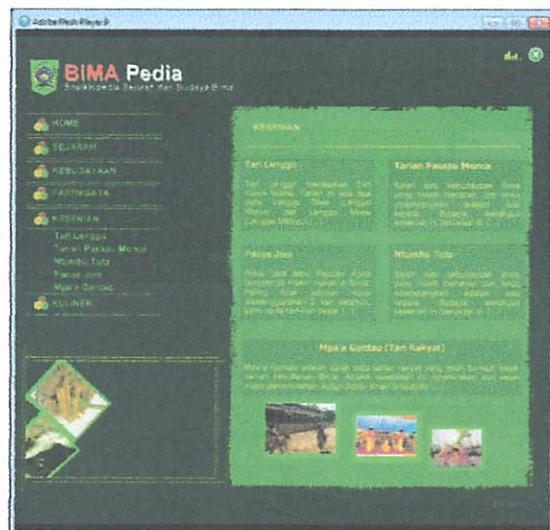
Sumber sumber ini di dalam teknologi kimia merupakan sumber cadangan gas yang dibutuhkan untuk produksi.



Gambar 4.8 Halaman Submenu Gunung Tambora

4.3.9. Pengujian Menu Kesenian

Pada halaman ini berisi tentang Kesenian Daerah Bima antara lain : Tari Lenggo, Pacoa Jara, Ntumbu Tuta, Tarian Pasapu Monca, dan Mpa'a Gantao. Seperti terlihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Menu Kesenian

Keterangan : Menu Kesenian terdiri dari 5 menu submateri, yang berisi 5 buah Kesenian asli Bima.

4.3.10. Pengujian Submenu Tari Lengge

Salah satu isi dari menu Kesenian adalah Submenu Tari Lengge, di bawah ini adalah tampilan yang dihasilkan :

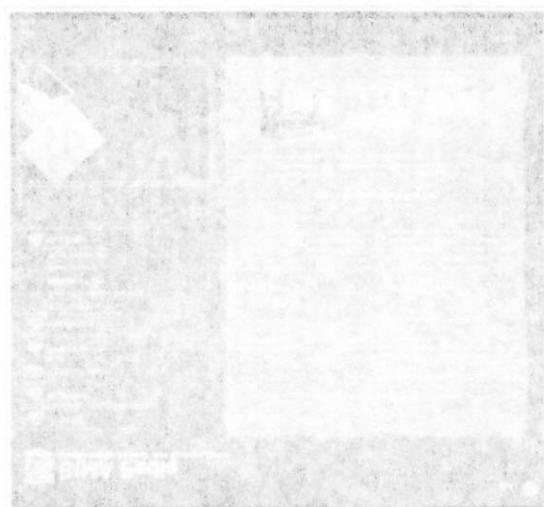
: *meklîsârlî gûrî mekîmî dîlebî li dîwâñ*

ib. 1013A : *gângîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî*

qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

dîwâñ qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

nâlikgâzî tît qâmîdîs sâlikgâzî



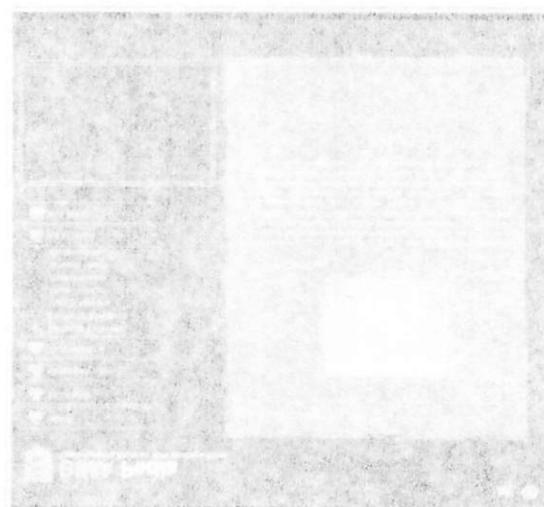
qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

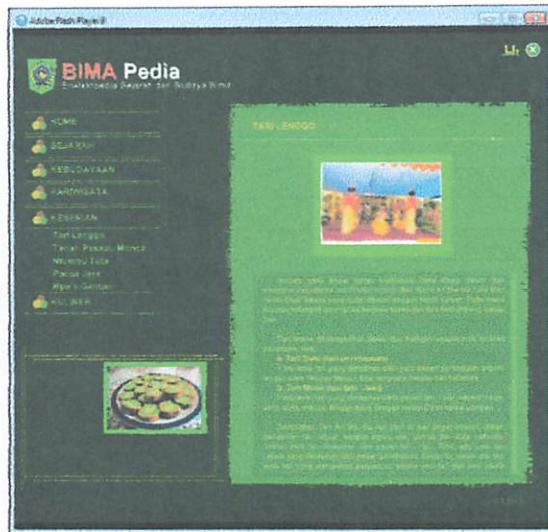
qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

tît qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

nâlikgâzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

qâmîzî tît qâmîdîs sâlikgâzî

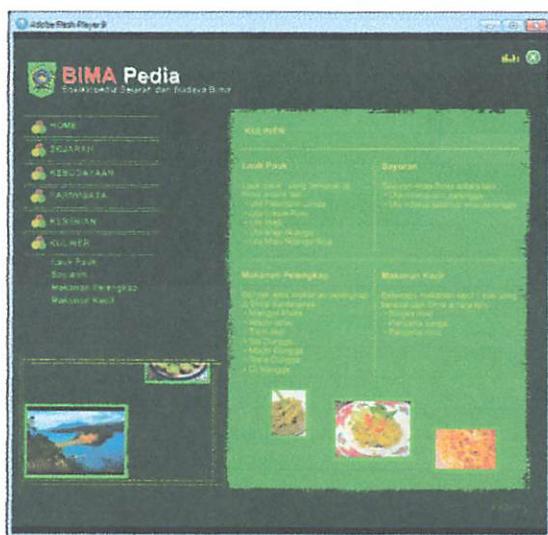




Gambar 4.10 Halaman Submenu Tari Lengge

4.3.11. Pengujian Menu Kuliner

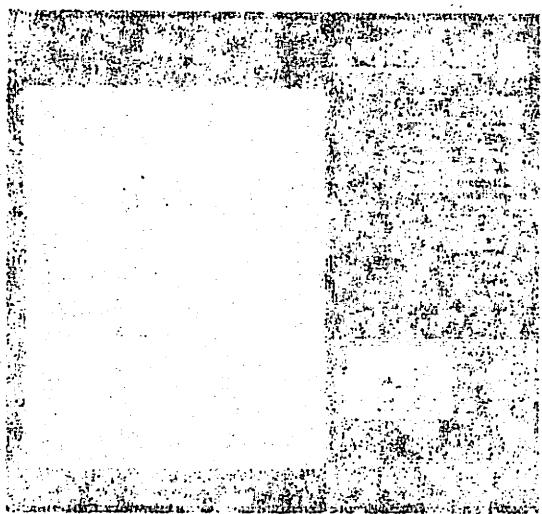
Pada halaman ini berisi kelompok makanan dari daerah Bima yaitu : Lauk Pauk, Sayuran, Makanan Pelengkap, dan Makanan Kecil. Seperti terlihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Menu Kuliner

Keterangan :

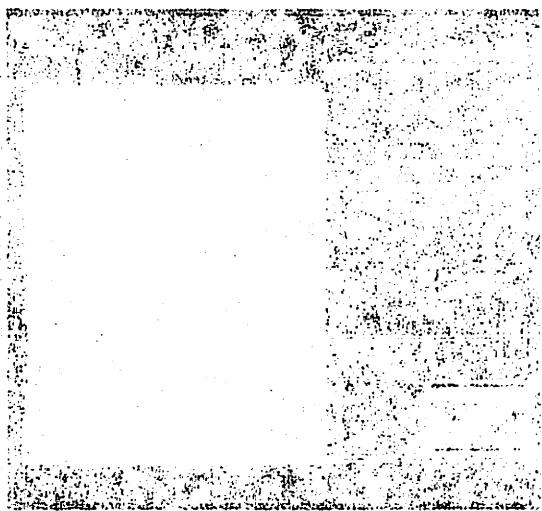
Menu Kesenian terdiri dari 4 menu submateri, yang berisi 4 kelompok makanan asli Bima.



Grafik 4.11. Hintergrundtextur einer Buchdecke

4.1.1.1. Bandlinienfotografie

Bandlinienfotografie ist eine fotografische Methode, die die vertikale Linienstruktur eines Bandes oder einer Kette festhält. Die Bandlinienfotografie wird häufig für die Dokumentation von historischen Kleidungsstücken oder Schmuckstücken verwendet.



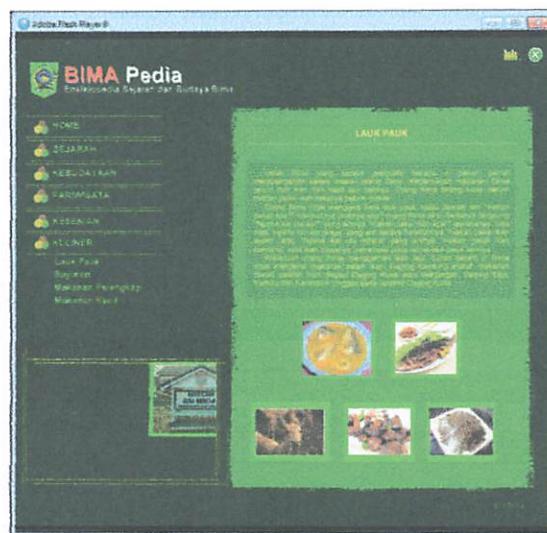
Grafik 4.11.1. Bandlinienfotografie

4.1.1.2. Röntgenaufnahmen

Röntgenaufnahmen sind eine wichtige Methode zur Dokumentation von Kleidungsstücken und Schmuckstücken. Sie ermöglichen die Dokumentation von inneren Strukturen und Materialien, die nicht durch optische Methoden sichtbar sind.

4.3.12. Pengujian Submenu Lauk Pauk

Salah satu isi dari menu Kulinera dalam Submenu Lauk Pauk, di bawah ini adalah tampilan yang dihasilkan :



Gambar 4.12 Halaman Submenu Lauk Pauk

Keterangan :

- Di dalam kelompok lauk pauk ada 5 jenis makanan.

Segmen program actionScript pada movie aplikasi Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Bima

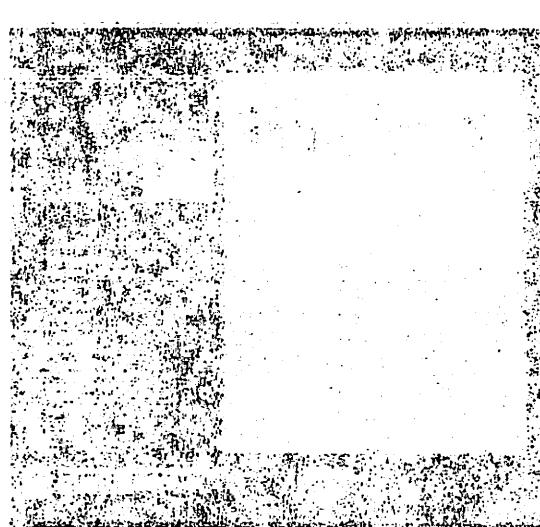
```
//actionscript pada tombol Home
on (rollOver)
{
    gotoAndPlay(2);
}
on (releaseOutside, rollOut)
{
    gotoAndPlay(11);
}
on (release)
{
    if (_root.pa != 1)
```

```

    if (!isAssignableFrom(target))
    {
        throw new ClassCastException("Cannot cast " + target +
            " to " + source);
    }
    else
    {
        return (T) target;
    }
}

```

- Dalam teknologi dan teknologi informasi :



in der alten russischen Kunst dargestellt.

```
{  
    _root.pa = 1;  
    _root.play();  
} // end if  
}  
  
//actionscript pada tombol OFF musik  
on (press)  
{  
    _root.snd = 0;  
    gotoAndStop(5);  
}  
  
//actionscript pada tombol ON music  
on (press)  
{  
    _root.snd = 100;  
    gotoAndStop(1);  
}  
  
//actionscript pada tombol exit  
on (release)  
{  
    if (_root.pa != 7)  
    {  
        _root.pa = 7;  
        _root.play();  
    } // end if  
}
```



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan segala rangkaian perencanaan dan pembuatan desain serta pembuatan aplikasi ensiklopedia sejarah dan budaya daerah Bima berbasis multimedia dengan menggunakan software Adobe Flash, maka dalam laporan skripsi ini penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ensiklopedia sejarah dan budaya Bima ini, maka aplikasi multimedia ini dapat sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran dan pengetahuan untuk para pembaca baik untuk orang Bima sendiri maupun orang luar Bima yang ingin mengetahui tentang kota dan kabupaten Bima.
2. Dengan adanya fasilitas menu pilihan, pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah.

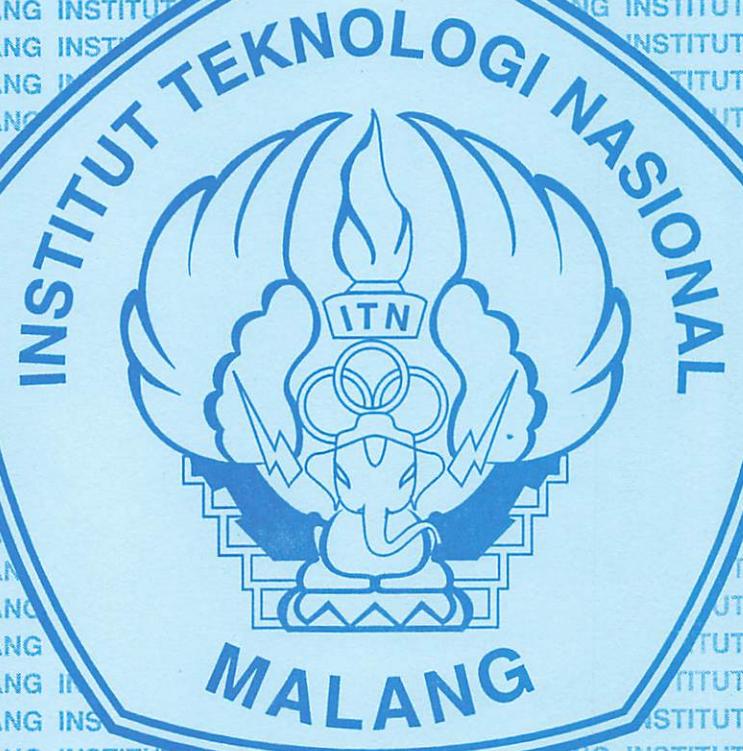
5.2 Saran

1. Aplikasi ini hanya sebatas dasar, mengingat luasnya pandangan mengenai aplikasi ini, penulis berharap isi dari aplikasi ini dapat di pertimbangkan sebagai media pengetahuan dan pembelajaran.
2. Agar ensiklopedia berbasis multimedia ini dapat dikembangkan tidak hanya untuk menampilkan sejarah, budaya, pariwisata dan kuliner khas bima saja, tapi juga untuk aspek keseluruhan tentang bima lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

1. Henry Chambert & dan Siti Maryam R. Salahuddin. 1999, “*Bo’ Sangaji Kai: Catatan Kerajaan Bima*”, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta
2. A. Taufiq Hidayatullah, 2013, “*Cara Ekstrim Belajar Photoshop CS6*”, Penerbit Mediakom, Yogyakarta
3. Hasanuddin & Fiftin Noviyanto, 2003, “*Pemrograman Actionscript Dengan Flash CS5 dan Aplikasinya*”, Penerbit Andi, Yogyakarta
4. Galih Pranowo. 2012. “*Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS5*”, CV ANDI OFFSET, Yogyakarta
5. Permana, Budi. 2003 “*Adobe Photoshop 7.0*”, PT. Elex Media Computindo, Jakarta
6. <http://blogspot.com/2011/07/letak-geografis-bima.html>, Tanggal Akses 7 Januari 2012
7. <http://www.bimakab.go.id/pages-sejarah-bima.html>, Tanggal Akses 23 Desember 2012
8. <http://www.bimakab.go.id/pages-seni-dan-budaya.html>, Tanggal Akses 23 Desember 2012
9. <http://www.bimakab.go.id/pages-makanan-khas-bima.html>, Tanggal Akses 23 Desember 2012
10. http://pariwisatakotabima.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=4&Itemid=19, Tanggal Akses 28 Desember 2012



LAMPIRAN

ЛАМПЯНИ

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indra Jaya

NIM : 07.12.583

Program Studi : Teknik Elektro S-1

Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika S-1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sangsinya.

Malang, Agustus 2013

Yang membuat Pernyataan,



Indra Jaya
07.12.583



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : 07.12.583
Nama : INDRA JAYA
Masa Bimbingan : 2012-2013
Judul Skripsi : **APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT**

Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
16-04-2012	ACC Makalah Proposal	
21-02-2013	Konsultasi Bab I – Bab V	
03-07-2013	ACC Bab I – Bab V	
08-07-2013	Konsultasi Makalah Seminar Hasil	

Malang,
Dosen Pembimbing I 2013

M. Ibrahim Ashari, ST, MT
NIP.P.1030100358



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : 07.12.583
Nama : INDRA JAYA
Masa Bimbingan : 2012-2013
Judul Skripsi : **APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT**

No.	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	18/12/2012	Revisi Penulisan BAB I, II Proposal	
2.	13/02/2013	Revisi Penulisan BAB I, II, III	
3.	13/02/2013	Revisi BAB III Tentang Perancangan Sistem	
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

Malang,
Dosen Pembimbing II,

Lauhil Mahfudz Hayusman, ST, MT
1144



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dari hasil ujian skripsi Program Studi Teknik Elektro jenjang strata satu (S-1) yang diselenggarakan pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Agustus 2013

Telah dilakukan perbaikan skripsi oleh :

NAMA : INDRA JAYA
NIM : 07.12.583
JURUSAN : TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI : TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA
MASA BIMBINGAN: SEMESTER GENAP 2012/2013
JUDUL : **APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT**

	Materi Perbaikan	Paraf
Penguji I	<ul style="list-style-type: none">• Aplikasi disesuaikan dengan struktur navigasi• Dilengkapi dengan Video• Di Up-load	
Penguji II	<ul style="list-style-type: none">• Penambahan Sub-menu• Penambahan Content• Hasil di Up-load diwebsite Bima	

Disetujui,

Dosen Penguji I

Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
NIP.P. 1030000365

Dosen Penguji II

Bima Aulia Firmansyah, ST
NIP.1121

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

M. Ibrahim Ashari, ST, MT
NIP.P.1030100358

Dosen Pembimbing II

Lauhil Mahfudz Hayusman, ST, MT
1144



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

NAMA : INDRA JAYA
NIM : 07.12.583
JURUSAN : TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI : TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA
MASA BIMBINGAN: SEMESTER GENAP 2012/2013
JUDUL : **APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA
DAERAH BIMA BERBASIS MULTIMEDIA
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT**

Dipertahankan dihadapan Majelis Pengaji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Agustus 2013
Dengan Nilai : 78,65(B+)

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua Majelis Pengaji

M. Ibrahim Ashari, ST, MT
NIP.P.1030100358

Sekretaris Majelis Pengaji

Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT
NIP.P.1030800417

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I

Irmalia Suryani Faradisa, ST, MT
NIP.P. 1030000365

Dosen Penguji II

Bima Aulia Firmansyah, ST
NIP.1121

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

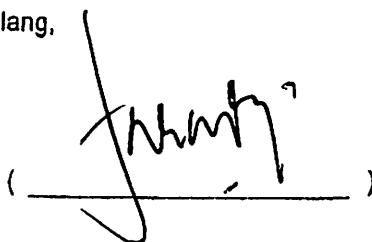
Formulir Perbaikan Ujian Skripsi

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Janjang Strata 1 Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi T. Energi Listrik / T. Elektronika / T. Infokom, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Indrajaya
NIM :
Perbaikan meliputi :

- Aplikasi disesuaikan dg struktur navigasi
- Dilengkapi dg video
- Harus di up-load utk dpt mencapai tujuan tsb

Malang,



напечатано

И в МИ

Системати-

Факультет

Издатель



PERMOHONAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : **I ndra Jaya**
N I M : **07.12.583**
Semester : **VIII** (Delapan)
Fakultas : **Teknologi Industri**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **TEKNIK ELEKTRONIKA**
TEKNIK ENERGI LISTRIK
TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TEKNIK KOMPUTER
TEKNIK TELEKOMUNIKASI
Alamat : **Jl. Bendungan Sigura - gura barat**

Dengan ini kami mengajukan permohonan untuk mendapatkan persetujuan untuk membuat **SKRIPSI Tingkat Sarjana**. Untuk melengkapi permohonan tersebut, bersama, kami lampirkan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi.

Adapun persyaratan-persyaratan pengambilan **SKRIPSI** adalah sebagai berikut :

1. Telah melaksanakan semua praktikum sesuai dengan konsentrasinya (.....)
2. Telah lulus dan menyerahkan Laporan Praktek Kerja (.....)
3. Telah lulus seluruh mata kuliah keahlian (MKB) sesuai konsentrasinya (.....)
4. Telah menempuh mata kuliah ≥ 134 sks dengan IPK ≥ 2 dan tidak ada nilai E (.....)
5. Telah mengikuti secara aktif kegiatan seminar skripsi yang diadakan Jurusan (.....)
6. Memenuhi persyaratan administrasi (.....)

Demikian permohonan ini untuk mendapatkan penyelesaian lebih lanjut dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Telah diteliti kebenaran data tersebut diatas

Recording Teknik Elektro

(.....) *Irina* *Irina Dayain*

Malang, 201

Pemohon

Indra Jaya
(.....) *Indra Jaya*

Disetujui
Ketua Jurusan Teknik Elektro

Mengetahui
Dosen Wali

Yusuf Ismail Nakhoda, MT
Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. K. 1018800189

Ahmad Faisol, ST
(.....) *Ahmad Faisol, ST*

Catatan :

Bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan mengambil SKRIPSI agar membuat proposal dan mendapat persetujuan dari Ketua Jurusan/Sekretaris Jurusan T. Elektro S-1

1. $1395 / 134 = 2,95$
2. \rightarrow Metnum, Penulis an. Imanah
3. $-y$ pralat



20

Ministry
of



JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

DAFTAR PESERTA KONSENTRASI AKADEMIK PRAKTIKUM
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

Nama Mahasiswa	:	Indra Jaya
NIM	:	07.12.583
Tempat, Tanggal Lahir	:	Bima, 25 - Juli - 1989
Jenjang	:	Strata 1 (S1)
Fakultas	:	Teknologi Industri
Jurusan / Program Studi	:	Teknik Elektro
Konsentrasi	:	Teknik Komputer dan Informatika

Praktikum Laboratorium	Kode	Nama Praktikum	SKS	Nilai
I	EL-2215 27	Fisika	1	B+
		Rangkaian Listrik		B
		Rangkaian Logika dan Digital		B
		Dasar Komputer dan Pemrograman		B+
II	EL-4216 28	Dasar Elektronika	1	B+
		Dasar Sistem Telekomunikasi		A
		Mikrokontroler		B
		Sistem Pengukuran		B
		Dasar Sistem Kendali		C
III	EL-31 19	Basis Data	1	B
		Administrasi Jaringan		B
		Sistem Operasi		A
IV	EL-6 2	Pemrograman Internet	1	B
		Pemrograman Objek		B
		Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi		B
V	EL-7 1.1	Peripheral dan Antar Muka	1	B+
		Pemrosesan Sinyal Digital		B
		Multimedia		B
		Pemrograman Jaringan		B+

6712583

Malang, 12 - 10 - 11

Recording
Jurusan Teknik Elektro S1

Jendy
Puji Handayani

5 : 2.1D

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Kampus II : Jl. Raya Karanglo Km. 2 Telp. (0341) 417636 Malang

iran : 1 (satu) berkas
Pembimbing Skripsi

da : Yth. Bapak/Ibu **M. Ibrahim Ashari, ST, MT**
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN Malang

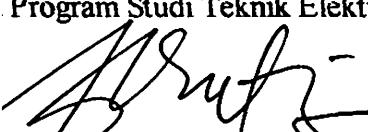
Yang bertanda tangan dibawah

Nama : **INDRAJAYA**
Nim : **0712583**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

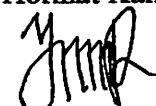
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

"APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT"

Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terim. kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Elektro S-1

Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. X 1018800189

Hormat Kami



INDRAJAYA
NIM. 0712583

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

Kampus II : Jl. Raya Karanglo Km. 2 Telp. (0341) 417636 Malang

iran : 1 (satu) herkas

Pembimbing Skripsi

la : Yth Bapak/Ibu Lauhil Mahfudz Hayusman, ST, MT
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN Malang

Yang bertanda tangan dibawah

Nama : **INDRAJAYA**
Nim : **0712583**
Jurusan : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing untuk penyusunan Skripsi dengan judul :

"APLIKASI ENSIKLOPEDIA SEJARAH DAN BUDAYA BIMA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ACTIONSCRIPT"

Demikian permohonan kami buat dan atas kesediaan Bapak kami ucapan terima kasih.

Mengetahui

Program Studi Teknik Elektro S-1


Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP.Y. 1918800189

Hormat Kami


INDRAJAYA
NIM. 0712583