

**RANCANGAN PROGRAM ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN
NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA**



TUGAS AKHIR

**HANDRIAS EKO SASONGKO
07.52.524**



**PROGRAM STUDI TEKNIK LISTRIK D-III
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
AGUSTUS
2010**

THE UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARIES
ANN ARBOR, MICHIGAN 48106-1000

UNIVERSITY OF MICHIGAN

LIBRARY OF THE UNIVERSITY OF MICHIGAN
ANN ARBOR, MICHIGAN 48106-1000

UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARIES
ANN ARBOR, MICHIGAN 48106-1000
UNIVERSITY OF MICHIGAN LIBRARIES
ANN ARBOR, MICHIGAN 48106-1000

**RANCANGAN PROGRAM ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN
NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada
Institut Teknologi Nasional Malang
Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan
Diploma III Teknik Elektro
Konsentrasi Teknik Informatika dan Komputer

Oleh:

**Handrias Eko Sasongko
NIM 07.52.524**

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
KONSENTRASI TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

LEMBAR PERSETUJUAN
RANCANGAN PROGRAM ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN
NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA



TUGAS AKHIR

*Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi dan
Memenuhi Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Diploma Tiga*

Disusun Oleh :

Handrias Eko Sasongko
NIM : 07.52.524

Diperiksa dan Disetujui



Ketua Program Studi
Teknik Listrik DIII

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y. 1018700151

Dosen Pembimbing

Komang Somawirata, ST, MT
NIP. 103.0100361

PROGRAM STUDI TEKNIK LISTRIK D III
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan ke Hadirat Allah Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahnya serta telah memberikan kekuatan, kesabaran, bimbingan dan perlindungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **RANCANGAN PROGRAM ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA**.

Pembuatan tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Diploma III di Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan baik moril maupun materiil, saran dan dorongan semangat dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Abraham Lomi, MSEE., selaku rektor ITN Malang
2. Bapak Ir. Sidik Noertjahjono, MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Ir. H. Taufik Hidayat, MT, selaku ketua jurusan Teknik Elektro D-3.
4. Bapak Komang Somawirata, ST, MT, selaku pembimbing tugas akhir.
5. Dan semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak yang perlu disempurnakan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari berbagai pihak.

Akhir kata, penulis mohon maaf kepada semua pihak apabila selama penyusunan tugas akhir ini penyusun membuat kesalahan secara tidak sengaja dan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Agustus 2010

Penulis

**RANCANGAN PROGRAM ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN NASIONAL
BERBASIS MULTIMEDIA**
(Handrias Eko Sasongko, 07.52.524, Teknik Elektro/T.Komp&Informatika D-3)
(Dosen Pembimbing : Komang Somawirata, ST,MT.)

ABSTRAK

Ensiklopedia adalah media edukasi yang cukup populer dan dapat diandalkan keakuratannya, beberapa jenis ensiklopedia seperti yang berupa buku maupun media elektronik banyak tersedia dimana-mana, namun karena di Indonesia kurang begitu dimasyarakatkan dan mungkin biayanya cukup mahal, maka ensiklopedia ini jarang digunakan. Ensiklopedia bertujuan untuk memberikan informasi berupa data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga mampu mencakup sebuah bidang ilmu secara mendalam.

Pada Tugas Akhir ini dirancang dan dibuat sebuah Ensiklopedia elektronik berbasis multimedia yang bekerja pada sistem operasi Windows sp2. Ensiklopedia ini dibuat dalam bahasa Indonesia yang datanya diambil dari buku Ensiklopedia Indonesia seri Pahlawan. Fasilitas yang tersedia antara lain: Data, gambar, suara, video. Fasilitas yang lain adalah kemampuan mencari kata (*searching*), menampilkan suara dan film tentang Pahlawan tertentu.

Dari pembuatan Tugas Akhir ini, hasilnya dapat banyak membantu parapelajar dalam usahanya mencari informasi/data tentang bidang sejarah ini dengan subbagian dunia Pahlawan, dan dengan kelebihan dari masing-masing elemen multimedia yang tersedia, maka diharapkan para pengguna software ini dapat lebih memahami isi dari informasi yang disediakan, sesuai dengan tujuan dari pembuatan *software* ini. Dan juga dengan kemampuan multimedia maka pengguna *software* ini dapat menjadilebih tertarik untuk mempelajari bidang studi ini.

Kata kunci : Ensiklopedia Pahlawan Nasional, Fasilitas, Rancangan Program

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.4 Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.5 Metodologi Pembangunan Sistem.....	4
1.6 Sistematika Pembahasan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Ensiklopedia.....	6
2.1.1 Latar Belakang.....	6
2.1.2 Pengertian dan Perkembangan Ensiklopedia.....	7
2.1.3 Tujuan Ensiklopedia.....	8

2.1.4 Input Ensiklopedia.....	9
2.1.5 Output Ensiklopedia	9
2.2 Multimedia	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Sejarah Perkembangan Ensiklopedia.....	10
2.2.3 Manfaat Multimedia	11
2.2.4 Element Multimedia	11
2.2.4.1 Text.....	12
2.2.4.2 Audio dan Voice.....	13
2.2.4.3 Image	15
2.2.4.4 Video.....	16
2.3 Software Penunjang Aplikasi	17
2.3.1 Borland Delphi 7.0.....	17
2.3.1.1 Pemrograman Database.....	17
2.3.1.2 Mediaplayer.....	20
2.3.2 Database	22
2.3.3 Adobe Photoshop cs.....	24
2.3.2.1 Palete.....	24
2.3.2.2 Toolbox	25
 BAB III Analisis dan Perancangan Sistem	 26
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.1.1 Sistem Saat ini.....	26
3.1.2 Spesifikasi Sistem Saat Ini.....	26

3.1.3 Kelebihan Sistem Saat Ini	27
3.1.4 Kebutuhan Sistem.....	27
3.2 Sistem Ensiklopedia	27
3.3 Proses Perancangan dan Pembuatan Aplikasi	28
3.3.1 Perancangan dan Pembuatan Database.....	28
3.3.2 Perancangan dan Pembuatan Software.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	48
4.1 Implementasi Sistem	48
4.2 Pengujian dan Analisa Sistem.....	48
4.2.1 Analisa dan Definisi Persyaratan.....	48
4.2.2 Perancangan Sistem dan Perangkat lunak.....	49
4.2.3 Implementasi dan Pengujian Unit	50
4.2.4 Pengujian Menu Utama	50
4.2.5 Pengujian Menu Ensiklopedia.....	51
4.2.6 Pengujian Menu Pahlawan.....	52
4.2.7 Pengujian Menu Video	53
4.2.8 Pengujian Menu Sejarah	54
4.2.9 Pengujian Menu Audio	55
4.2.10 Pengujian Menu Report Pengunjung	56
4.2.11 Pengujian Menu Input.....	57
4.2.12 Pengujian Menu Peran	58

BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
5.2 Tambahan Penulis	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	63
Listing Program	63

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Propertis Pada Mediaplayer	21
2. Tabel 2.2 Metode Pada Media Player	22
3. Tabel 3.1 Foto.....	28
4. Tabel 3.2 Tabel Sejarah	28
5. Tabel 3.3 Tabel Pengunjung.....	29
6. Tabel 3.4 Tabel Menu Utama.....	29
7. Tabel 3.5 Tabel Menu Ensiklopedia	31
8. Tabel 3.6 Tabel Menu Sejarah.....	32
9. Tabel 3.7 Tabel Menu Pahlawan	33
10. Tabel 3.8 Tabel Menu Audio	35
11. Tabel 3.9 Tabel Menu Video.....	40
12. Tabel 3.10 Tabel Menu Peran	41
13. Tabel 3.11 Tabel Menu Input.....	42
14. Tabel 3.13 Tabel Menu Report Pengunjung	45
15. Tabel 3.13 Tabel Menu Preview.....	47
16. Tabel 3.14 Spesifikasi Komputer	50

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 MediaPlayer	20
2. Gambar 2.2 Adobe Photoshop cs.....	24
3. Gambar 2.3 Tool Box	25
4. Gambar 4.1 Tampilan Form Utama.....	50
5. Gambar 4.2 Input <i>User name</i>	51
6. Gambar 4.3 Tampilan form Menu.....	51
7. Gambar 4.4 Tampilan Menu Pahlawan.....	52
8. Gambar 4.5 Tampilan Menu Video	53
9. Gambar 4.6 Tampilan Menu Sejarah.....	54
10. Gambar 4.7 Tampilan Menu Audio.....	55
11. Gambar 4.8 Tampilan Menu Report Pengunjung.....	56
12. Gambar 4.9 Tampilan Menu Preview Pengunjung.....	57
13. Gambar 4.10 Tampilan Menu input.....	58
14. Gambar 4.12 Tampilan Menu Peran.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Di era globalisasi ini,segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi.hal ini dapat di lihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat,sebab sekarang ini komputer merupakan sumber IT (*Information Technology*) yang paling dominan. Dari siswa tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa,dari anak-anak sampai orang dewasa, telah menggunakan komputer sebagai alat bant. Dalam hal ini,teknologi perangkat lunak yang membuat komputer lebih "hidup" telah berkembang sangat pesat,berbagai macam jenis program telah tersedia. Namun pada perkembanganya, *software (perangkat lunak)* edukasi masih sanga minim perkembanganya di indonesia,maka dari itu perlu di kembangkan *software* edukasi yang benar-benar mampu memberikan suatu kontribusi positif di dalam pengembangan sumber belajar,khususnya bagi anak-anak yang mulai butuh diperkenalkan dengan kegiatan belajar.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut,pada tugas akhir ini di buat program perangkat lunak yang berisikan program pendidikan berupa ensiklopedia yang mengetengahkan informasi mengenai pahlawan nasional Indonesia,sehingga anak-anak menjadi tahu nama-nama pahlawan nasional dan sejarah dari bangsa indonesia.

Dengan adanya pengembangan software ini diharapkan dapat menumbuhkan minat untuk menggali sumber-sumber pengetahuan, dan mempelajarinya lebih lanjut, khususnya untuk pahlawan nasional, tanpa meninggalkan kegiatan bermain yang masih di butuhkan pada usia anak-anak, karena perancangan ensiklopedi pahlawan Nasional ini berbasis multimedia, sehingga menjadi media *edutainment* yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara pembuatan program aplikasi Ensiklopedia Pahlawan Nasional dengan menerapkan teknologi komputer?
- Bagaimana membuat program pencarian data Pahlawan Nasional dengan komputerisasi?
- Bagaimana menerapkan teknologi computer untuk melakukan rekab pengunjung bulanan?
- Bagaimana cara penerapan sistem multimedia berupa audio dan video pada program?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Membuat sebuah aplikasi Ensiklopedia Pahlawan Nasional dan pencarian data Pahlawan dengan menggunakan teknologi computer untuk memperoleh hasil yang maksimal.

1.4 RuangLingkupMasalah

Terdapat ruang lingkup masalah, antara lain:

- a. Pembuatan Ensiklopedia hanya meliputi data Pahlawan-pahlawan Nasional.
- b. Data yang akan ditampilkan dalam ensiklopedia ini adalah data pahlawan yang meliputi biodata dari pahlawan nasional dan sejarah dari orang tersebut sampai beliau di kategorikan sebagai pahlawan nasional.
- c. Pengolahan data, meliputi
 1. Data Pahlawan Nasional
 2. Data Multimedia
 3. Data daftar pengunjung
- d. Multimedia yang digunakan meliputi audio dan video.

1.5 Metodologi Pembangunan Sistem

Studi Literatur

- Mengetahui materi tentang Pahlawan Nasional dan sejarahnya untuk dijadikan pedoman bagi pembuatan *software* ini.
- Mempelajari prinsip dasar pemrograman visual dan *database*, baik mulai dari teori sampai pada cara pembuatan programnya.

Perancangan prosedur kerja dilakukan agar system yang dirancang sesuai dengan system perangkat lunak yang tersedia. Tujuan utamanya adalah agar fungsi perangkat lunak sebagai alat bantu dapat berjalan seperti yang diharapkan dan tidak menyebabkan kesulitan pada sistim kerja.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penyusunan Laporan tugas akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan Bab, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bab I :Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, tujuan, ruang lingkup, rumusan masalah, dan metodologi pembangunan system serta sistematika pembahasan dari laporan Tugas Akhir.

Bab II :DasarTeori

Merupakan dasar teori/dasar pemikiran dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, baik proses perancangan, dan pengimplementasian yang menunjang pembuatan tugas akhir.

Bab III :AnalisisdanPerancanganSistem

Bab ini berisi analisa sistem yang dibutuhkan dan perancangan pembuatan program serta implementasinya yang di buat dengan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 7.0 dan *software database* Microsoft Access 2003serta Adobe Photoshop cs sebagai *software* desain grafisnya.

Bab IV :Pengujian Program

Bab ini berisi tentang pengujian pada program yang telah diselesaikan.

Bab V : Saran danKesimpulan

Menjelaskan tentang kesimpulan, serta saran guna pencapaian laporan yang lebih sempurna.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Ensiklopedia

2.1.1. Latar Belakang

Ensiklopedia adalah salah satu media edukasi yang cukup populer dikalangan masyarakat yang dapat diandalkan keakuratannya, beberapa jenis ensiklopedia seperti yang berupa buku maupun media elektronik banyak tersedia dimana-mana dewasa ini, namun karena di Indonesia kurang begitu dimasyarakatkan dan mungkin biayanya cukup mahal, maka alat bantu yang bernama ensiklopedia itu jarang digunakan, apalagi yang merupakan buatan anak negeri, jumlahnya hanya beberapa buah saja, dengan adanya software ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu pendidikan yang satu ini.

Pertama-tama, perlu juga diketahui, apa makna dari kata ensiklopedia(encyclopedia) itu sendiri, encyclopedia berasal dari bahasa Yunani, yaitu enkyklios dan paideia, yang berarti sebuah hasil kerja yang mengandung informasi dari semua cabang ilmu pengetahuan atau penjelasan secara komprehensif dari cabang ilmupengetahuan tertentu, biasanya dalam bentuk artikel yang disusun secara alpabet dan terkadang berdasarkan subjek.

Yang melatarbelakangi salah satu media pendidikan yang dinamakan ensiklopedia ini adalah dikarenakan biasanya sistem pendidikan kurang begitu mengajarkan suatu bidang ilmu secara terperinci, atau biasanya kurang lengkap dan hanya diambil garis besarnya saja, jadi banyak para peneliti, badan penelitian

dan para ilmuwan yang sering menyusun sebuah buku yang berisikan data dari bidang ilmu tersebut secara lengkap dan terperinci, bukannya tidak ada media lain yang lengkap, tetapi ensiklopedia bisa dijadikan acuan yang akurat dan terpercaya bahkan bisa dijadikan pegangan yang pasti, jadi ensiklopedia ibaratnya seperti kompas yang akurat yang mampu memberikan arah yang tepat sehingga informasi yang dicari dapat dijamin keakuratannya.

Sistem ensiklopedia ini diproses memang untuk memenuhi akan kebutuhan informasi yang sifatnya umum dan kompleks. Berdasarkan uraian diatas, maka jelaslah ensiklopedia dapat digunakan oleh semua kalangan yang mana informasi tentang suatu bidang ilmu itu dibutuhkan, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipastikan keakuratannya karena telah diproses sedemikian rupa oleh para ahli dan badan ilmu pengetahuan yang terkait.

Secara global hasil informasi yang diperoleh dari ensiklopedia akan sangat menunjang dalam proses pembelajaran untuk tercapainya suatu bentuk pola belajar aktif yang lebih baik.

2.1.2. Pengertian dan Perkembangan Ensiklopedia

Ensiklopedia selalu berkembang sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan, sampai sekarang jika dicermati sudah beredar berbagai tipe dari ensiklopedia itu sendiri dibanding beberapa tahun yang lalu, seperti ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus serta ensiklopedia tema, maksudnya ensiklopedia yang berisikan data-data tentang suatu bidang ilmu atau suatu bagian informasi, misal ensiklopedia Pahlawan Nasional seri Soekarno,

yang berisikan data-data tentang Pahlawan Nasional yaitu soekarno secara lengkap dan akurat, begitu pula dengan tema yang lain.

Dan faktor umur penggunanya pun saat ini dijadikan pertimbangan bagi perancangan ensiklopedia, apakah itu untuk umum, anak-anak, atau dewasa. Dapat dilihat dengan jelas pula, bahwa perkembangan ensiklopedia saat ini tidak hanya dalam bentuk buku, namun penggunaan teknologi juga diterapkan dalam perancangan suatu ensiklopedia dengan tujuan untuk mempermudah pemakaiannya seperti ensiklopedia yang di-CD-kan atau jenis ensiklopedia elektronik yang ada.

2.1.3. Tujuan Ensiklopedia

Beberapa jenis ensiklopedia mempunyai tujuan yang khusus, namun pada dasarnya sebuah ensiklopedia bertujuan untuk memberikan informasi berupa data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga mampu mencakup sebuah bidang ilmu secara mendalam. Misal ensiklopedia Pahlawan Nasional seperti pada proyek tugas akhir ini, tujuannya yaitu memberikan informasi secara mendetail dan lengkap tentang seluruh Pahlawan Nasional yang telah dikelompokkan oleh para ahli, memang ada jenis ensiklopedia yang memberi batasan-batasan pada informasinya, semisal ensiklopedia Pahlawan Nasional Jawa timur, maka Ensiklopedia itu hanya menjelaskan Pahlawan Nasional dari daerah Jawa Timur saja, sedangkan ensiklopedia Pahlawan Nasional umum yang menjelaskan seluruh data-data Pahlawan seperti pada proyek tugas akhir ini.

2.1.4. Input Ensiklopedia

Input ensiklopedia pada umumnya berupa sekumpulan informasi mengenai topik tertentu, dimana cara untuk mendapatkan input data adalah dari kegiatan penelitian lapangan maupun dari informasi tertulis lainnya yang telah diteliti dan dipastikan keakuratannya melalui banyak metode penelitian dan thesis, apalagi di zaman yang serba modern ini, berbagai alat bantu dan teknologi informasi yang canggih dapat mempercepat proses pengumpulan data, sebagai contoh adalah pemanfaatan internet untuk melakukan pencarian informasi mengenai topik tertentu.

Sehingga semakin banyak informasi yang dikumpulkan, maka akan memperkaya ensiklopedia itu sendiri.

2.1.5. Output Ensiklopedia

Pada dasarnya semua hal yang berbau sumber informasi tujuannya adalah memberikan informasi tentang apa yang menjadi lahannya, sebagai contoh, informasi yang diberikan oleh Ensiklopedia Pahlawan Nasional adalah data-data/informasi tentang Pahlawan dan segala hal yang terkait serta beberapa aplikasi tambahan yang membantu user dalam menggunakan informasi yang ada dalam program tersebut. Jadi secara garis besar, output dari ensiklopedi ini adalah informasi yang akurat tentang segala hal yang terkait dengan topik yang disuguhkan.

2.2. Multimedia

Pada bagian ini akan dibahas pengertian multimedia, perkembangan multimedia, manfaat penggunaan multimedia, dan elemen multimedia terutama pada penggunaan multimedia pada komputer.

2.2.1. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak dan media berarti bentuk atau sarana komunikasi. Dalam bidang komputer, multimedia adalah aplikasi atau presentasi berbasis komputer yang menggabungkan dua atau lebih media, seperti teks, suara, gambar, video, dan animasi

Penggunaan multimedia pada bidang komputer menjadikan komputer lebih mudah dipakai, lebih nyaman, lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi user. Multimedia dapat memberikan lebih banyak cara dalam menampilkan sebuah data atau informasi.

2.2.2. Sejarah Perkembangan Multimedia

Perkembangan dunia komputer yang begitu luar biasa mengakibatkan pengguna dapat menikmati kemampuan audio visual yang semakin sempurna.

Komputer terutama personal computer semakin berkembang dari hanya sebagai alat bantu para pelaku bisnis menjadi perangkat edutainment (education and entertainment) yaitu kombinasi antara pendidikan dan hiburan.

Perkembangan multimedia dipengaruhi oleh dua jenis teknologi yang saling terkait. Pertama, teknologi perangkat keras seperti teknologi yang digunakan untuk menangani grafik dilayar seperti teknologi monitor, kartu grafis,

teknologi untuk menangani media penyimpanan seperti HardDisk dan CD-ROM drive, teknologi untuk menangani suara seperti kartu suara dan speaker, dan berbagai teknologi perangkat keras lainnya seperti processor, scanner, dan lain-lain.

Kedua, teknologi perangkat lunak yang digunakan untuk penyimpanan data, pemroses data, dan cara menampilkan data ke layar komputer.

2.2.3. Manfaat Multimedia

Manfaat-manfaat yang dimiliki oleh multimedia antara lain adalah:

1. Multimedia menjadikan pemakai lebih mudah dan cepat dalam mempelajari suatu aplikasi.
2. Multimedia menjadikan suatu aplikasi menjadi lebih “hidup” karena pengguna dapat berinteraksi dengan sistem.
3. Multimedia menjadikan aplikasi menjadi lebih menarik karena dapat memberikan suatu hiburan.

Prabhat K. Andleigh dan Kiran Thakrar. *Multimedia Systems Design*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 1997. Multimedia memberi lebih banyak pilihan dalam menyampaikan informasi. Sehingga jika salah satu saluran informasi terputus, orang masih dapat menggunakan saluran informasi lainnya.

2.2.4. Elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa elemen, antara lain teks, audio, image, video, dan animasi. Elemen-elemen multimedia tersebut sering kali dikombinasikan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Beberapa elemen

multimedia tersebut bahkan merupakan kombinasi yang lainnya. Pada sub bab berikut ini akan dijelaskan tentang elemen-elemen multimedia tersebut.

2.2.4.1. Text

Teks adalah elemen multimedia yang menitikberatkan penggunaan mata sebagai alat untuk menangkap informasi. Teks merupakan jenis penyampaian data yang paling umum dan paling sederhana karena hanya membutuhkan sedikit ruang pada media penyimpanan dibandingkan gambar dan film. Tipe data teks dapat dibuat field- field dalam sebuah database sehingga dapat diindeks, dicari, dan diurutkan.

Sebagai contoh program aplikasi Ensiklopedia ini sebagian berisi teks karena merupakan konversi dari Ensiklopedia Pahlawan Nasional yang sebagian berisi teks dan menjadi bentuk yang terkomputerisasi. Penggunaan media teks sebagai sarana komunikasi antara komputer dengan manusia memiliki banyak kelemahan karena mata manusia mudah sekali lelah jika digunakan terlalu lama. Walaupun menggunakan monitor yang telah memenuhi standar kesehatan, radiasi yang berasal dari monitor itu tetap berpengaruh pada kesehatan mata.

Penggunaan teks yang terlalu berlebihan akan sangat membosankan bagi penggunanya. Oleh sebab itu penguasaan teks dalam presentasi hanya terbatas pada bagian-bagian yang penting.

Media Teks seperti media visual lainnya membutuhkan tempat pada layar monitor akan tetapi media teks memiliki kelebihan yaitu dapat digulung keatas-kebawah dan kekiri-kekanan sesuai dengan bagian informasi yang hendak dibutuhkan tanpa mengurangi arti informasi tersebut, sehingga media visual ini dapat dihemat keberadaannya di layar monitor. Media teks dapat digabungkan dengan media

lainnya seperti gambar untuk memperjelas arti media tersebut. Misalnya gambar Pahlawan dapat ditambahkan informasi tentang nama dan asalnya.

2.2.4.2. Audio dan Voice

Elemen kedua dari Multimedia adalah suara (audio dan voice), elemen ini menitikberatkan penggunaan telinga sebagai alat utama dalam menangkap informasi. Suara dapat berbentuk musik, suara manusia, perintah dengan suara manusia, percakapan telepon dan lain sebagainya. Suara dapat menjadi pilihan alternative pengguna komputer terutama jika terjadi gangguan penglihatan. Keuntungan dari media audio adalah tidak memakai ruang dalam tampilan monitor, berbeda dengan media visual dimana semakin banyak informasi yang ditampilkan berarti membutuhkan banyak ruang di dalam layar monitor, jika ruang layar monitor sudah tidak mampu menampung lagi maka akan banyak informasi yang tersembunyi.

Keuntungan lainnya adalah penggunaan suara dapat mengurangi kontak mata dengan monitor bahkan pengguna komputer bahkan dapat meninggalkan komputer dalam jarak yang cukup jauh tanpa takut kehilangan informasi yang dibutuhkan karena informasi berupa media audio dapat didengarkan dari segala arah. Oleh sebab itu, pengguna tidak perlu memusatkan perhatian ke sumber penghasil informasi audio. Informasi berupa audio sangat cocok untuk mengatasi keterbatasan ruang layar tampilan.

Dalam mendesain bunyi yang akan digunakan pada sebuah interface, seorang perancang interface harus mempertimbangkan faktor psikoakustik. Faktor psikoakustik ini meliputi pengetahuan tentang bunyi dan sistem pendengaran

manusia, komponen utama bunyi, lokasi sumber bunyi, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi bunyi, dan pengenalan pola bunyi.

Pengetahuan tentang sistem pendengaran manusia sangat berguna untuk merepresentasikan data secara audio karena sifat-sifat sistem pendengaran bisa menunjukkan beberapa keterbatasan yang harus diatasi oleh tampilan audio agar tampilan audio yang didisain bias efektif. Menambahkan bunyi pada interface tanpa mempertimbangkan factor psikoakustik bisa menyebabkan user tidak dapat membedakan bunyi yang satu dengan bunyi yang lain dan tidak dapat mendengarkan bunyi dengan baik ataupun mengingatnya.

Penggabungan suara ke dalam sebuah aplikasi multimedia dapat member informasi yang tidak mungkin dapat diperoleh dari metode komunikasi yang lain. Sebagai contoh adalah sebuah lagu atau musik hanya dapat dinikmati jika menggunakan suara. Suara juga dapat memperjelas pengertian pemakai tentang informasi yang disajikan pada jenis media yang lain. Sebagai contoh, sebuah narasi dapat menggambarkan apa yang terlihat pada sebuah potongan animasi. Penambahan audio pada interface dapat memperkaya cara interaksi manusia dengan komputer, dimana manusia bisa memperoleh informasi melalui lebih dari satu indera, tidak hanya melalui sistem visual saja tetapi juga bisa melalui system audio sehingga interaksi manusia dengan komputer menjadi semakin alami seperti interaksi manusia sehari- hari.

Walaupun berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, non-speech audio,bunyi yang bukan merupakan hasil pengucapan manusia, belum banyak dimanfaatkan dalam interaksi manusia dengan komputer.

Padahal pemakaian non- speech audio yang sesuai bisa meningkatkan fungsionalitas interface karena non- speech audio bisa digunakan untuk merepresentasikan event, objek atau data komputer.

Salah satu pedoman dalam penggunaan audio terutama audio non-speech adalah seperti yang dicetuskan oleh Deatherage (1972). Pada pedoman ini, Deatherage menunjukkan kapan pemakaian display audio lebih tepat dibandingkan dengan display visual

2.2.4.3. Image

Elemen multimedia yang ketiga adalah gambar (image). Gambar memiliki peranan yang sangat penting dalam multimedia karena image mampu mewakili ribuan kata dan merupakan jembatan bagi keanekaragaman bahasa yang ada di dunia ini. Kemampuan ini ada karena kemampuan visual bersifat lebih universal. Inilah yang menjadikan gambar memiliki fungsional yang lebih karena gambar mampu memberikan suatu instruksi tanpa kata-kata.

Media gambar digunakan jika tidak membutuhkan gerakan, misalnya dengan gambar saja sudah dapat menerangkan bentuk seekor hewan. Seperti media visual lainnya gambar membutuhkan ruang didalam layar monitor. Sebenarnya gambar juga dapat digulung atau dipotong jika informasi yang dibutuhkan hanya sebagian saja. Sebagai contoh adalah gambar peta yang dapat ditampilkan sebagian saja.

Media Gambar terdiri dari gambar yang terlihat dan gambar yang tidak terlihat. Kelompok gambar yang terlihat termasuk gambar tangan (drawings) seperti cetak biru (blueprints), gambar arsitek, dan gambar interior, dokumen yang di-scan sebagai gambar, painting dari hasil scanner atau dari hasil penggambaran

menggunakan aplikasi komputer, foto dari hasil scanner atau langsung menggunakan sebuah kamera elektronik.

Kelompok gambar yang tidak terlihat yaitu gambar yang tidak disimpan sebagai gambar akan tetapi ditampilkan sebagai gambar. Sebagai contoh adalah penunjuk tekanan, penunjuk temperatur dan display meteran lainnya. Beberapa format gambar seperti JPEG, GIF dan BMP. Format file gambar BMP sangat besar akan tetapi kecepatan aksesnya sangat tinggi. Sebaliknya format file gambar JPEG sangat kecil tetapi waktu aksesnya sangat lama. File gambar JPEG (Joint Photographic Experts) merupakan kompresi yang menghilangkan sebagian resolusi. Akan tetapi, karena resolusi foto biasanya terlalu tinggi maka penghilangan sebagian resolusi tidak begitu tampak. Biasanya format JPEG digunakan untuk menyimpan gambar foto karena memiliki banyak warna dan memiliki banyak gradasi warna sehingga metode kompresi dari JPEG menjadi efektif. Oleh sebab itu, penggunaan format gambar sangat tergantung kebutuhan.

2.2.4.4. Video

Elemen lain dari multimedia adalah video. Video merupakan gabungan dari media gambar dan suara. Media ini diambil dengan menggunakan alat perekam Video seperti handycam. Media ini merupakan media terlengkap dari pada elemen media lainnya. Akan tetapi membutuhkan ruang yang sangat besar untuk menyimpannya.

Video digunakan untuk memberikan cuplikan atau demonstrasi mengenai suatu hal tertentu, misalnya video mengenai kehidupan hewan prasejarah. Format Video yang sering dipakai adalah MPEG-2 (Moving Picture Experts Group), AVI (Audio Video Interleave) dan Quicktime.

2.3. Software Aplikasi Penunjang

2.3.1. Borland Delphi 7.0

Pada bagian ini akan dijelaskan pemrograman database dan aplikasi multimedia yang telah diaplikasikan pada proyek Tugas Akhir ini. Penjelasan akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian pemrograman database dan pemrograman aplikasi multimedia yang melibatkan komponen MediaPlayer dan sebagainya.

2.3.1.1. Pemrograman Database menggunakan Borland Delphi 7.0

Delphi merupakan program aplikasi database berbasis Windows. Delphi juga merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Borland dan Delphi 7.0 merupakan pengembangan versi-versi sebelumnya. Kelebihan Delphi antara lain mempunyai kemampuan untuk menggunakan bahasa SQL yang merupakan bahasa query yang handal.

Delphi juga dapat dipakai di Internet. Delphi 7.0 dikembangkan dengan melanjutkan apa yang sudah dikerjakan di Delphi 5 yaitu penambahan fasilitas-fasilitas sehingga mempermudah pengembangan aplikasi, dengan cara mengurangi pengetikan sehingga pengkonsentrasian pada apa yang akan dibuat bukan pada bagaimana cara membuatnya.

Borland Delphi 7.0 yang untuk selanjutnya disingkat dengan Delphi merupakan program aplikasi database yang berbasis Object Pascal dari Borland. Selain itu, Delphi juga memberikan fasilitas pembuatan aplikasi visual seperti Visual Basic. Mengapa harus Delphi? Apa kelebihan Delphi dibandingkan dengan program aplikasi lainnya? Ada dua tipe jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan di

atas, yaitu jawaban panjang dan jawaban singkat. Jawaban singkat adalah produktifitas. Dengan memakai Delphi adalah cara yang paling sederhana untuk membangun aplikasi berbasis Windows. Bagi sebagian orang jawaban tersebut kurang memuaskan, oleh sebab itu diperlukan jawaban panjang. Produktifitas dari pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi lima atribut penting, yaitu:

- Kualitas dari lingkungan pengembangan visual.
- Kecepatan compiler dibandingkan dengan kompleksitasnya.
- Kekuatan dari bahasa pemrograman dibandingkan dengan kompleksitasnya.
- Fleksibilitas dari arsitektur basis data.
- Pola desain dan pemakaian yang diwujudkan oleh framework-nya.

Beberapa hal yang harus dimengerti dan beberapa komponen yang paling sering digunakan dalam pembuatan program aplikasi database, antara lain:

Data Module (TDataModule) adalah sebuah class pada Delphi yang dikhususkan untuk menampung komponen-komponen non visual, umumnya adalah komponen-komponen milik palet Data Access.

Untuk membuat Data Module pilih main menu File|New Data Module.

Jika ingin mengakses satu Data Module, maka pada unit yang bersangkutan tambahkan Data Module (File|Use Unit).

Komponen DBGrid digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk tabel.

Komponen DBNavigator digunakan untuk mendukung kemampuan navigasi dalam operasi tabel. Komponen ini berupa sekelompok tombol.

Komponen DBEdit digunakan supaya user dapat meng-edit sebuah field data.

Komponen DataSource (TDataSource) digunakan untuk menghubungkan

komponen Table atau Query dengan komponen database visual (mis: DBGrid).Komponen ini mempunyai fungsi utama mengambil data dari tabel yang sudah didefinisikan pada komponen Table, Query, atau StoredProc. Properti Dataset akan menghubungkan DataSource dengan Table atau Query yang ada.

Komponen ADOConnection dan ADOQuery serta ADOTable yang berada pada palet ADO adalah komponen utama yang diperlukan untuk menghubungkan aplikasi dengan data pada database yang penggunaannya tidak memerlukan pengesetan ODBC.

Dengan menggunakan provider Microsoft Jet 4.0 OLEDB provider, maka database dapat diakses tanpa lagi menggunakan alias atau pengesetan ulang seperti pada komponen yang menggunakan ODBC sebagai penghubungnya.

Komponen Table dan Query mempunyai method Locate yang digunakan untuk mencari data tertentu. Method Locate akan memindahkan posisi pointer ke baris pertama dari record yang sesuai dengan kriteria pencarian.

Sedangkan cara-cara penggunaan dan pengaplikasiannya dapat dilihat pada bagian implementasi program dan juga dapat dilihat secara keseluruhan pada bagian lampiran program.

Komponen Query pada Delphi dapat memiliki parameter. Dengan membuat query yang ber-parameter, maka tidak perlu lagi menuliskan perintah SQL yang sama berulang, tetapi cukup mengganti parameter-nya saja. Untuk membuat sebuah perintah SQL yang ber-parameter, cukup dengan menuliskan perintah SQL pada properti SQL, dan kemudian mendefinisikan tipe dari parameter-nya pada property Params. Variabel parameter selalu diawali dengan titik dua (:).

2.3.1.2. Pemrograman aplikasi multimedia yang melibatkan komponen MediaPlayer

Multimedia merupakan teknologi komputer yang memungkinkan computer dapat digunakan untuk menyajikan gambar, tulisan, dan juga suara. Dengan menggunakan multimedia, bahkan bisa membuat aplikasi yang melibatkan film yang terdapat pada VCD. Penjelasan tentang Multimedia ini sedikit banyak telah dijabarkan dibagian depan, jadi tidak akan diulang lagi disini.

Untuk mempermudah penggunaan multimedia, Delphi menyediakan komponen yang disebut MediaPlayer. Komponen ini terdapat pada halaman System pada Component Palette dan dinyatakan dengan ikon

Komponen ini dapat digunakan untuk memainkan:

- Suara yang terdapat pada berkas berekstensi .WAV(Wave audio) maupun .MID(MIDI=Musical Instrument Digital Interface), bahkan file-file MP3,
- Lagu pada CD(Compact Disc),
- Film baik yang berbentuk AVI, MPEG, maupun DAT(Digital Audio Tape). Pada form, tampilan komponen ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Komponen MediaPlayer

Adapun maksud tombol-tombol tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1.

- Play untuk memainkan
- Pause untuk menghentikan atau meneruskan(bekerja bergantian).
- Stop untuk menghentikan

- Next untuk menuju ke track berikutnya (atau ke akhir media kalau media tidak punya track).
- Prev untuk menuju ke track sebelumnya (atau ke awal media kalau media tidak punya track).
- Step untuk menuju kedepan beberapa frame.
- Back untuk menuju kebelakang beberapa frame.
- Record untuk memulai rekaman.
- Eject untuk mengeluarkan media (misalnya pada CD).

MediaPlayer memiliki sejumlah properti. Beberapa diantaranya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Beberapa properti pada MediaPlayer

Properti	Keterangan
Display	Menentukan tempat yang digunakan untuk keluaran multimedia
DisplayRect	Menentukan ukuran untuk keluaran multimedia
FileName	Menentukan berkas multimedia yang akan diproses
Name	Nama untuk komponen ini.
Length	Bertipe Longint. Menyatakan panjang media (diukur dengan waktu).
Position	Bertipe Longint. Menyatakan posisi sekarang pada media (Misalnya posisi suara yang sekarang dimainkan).

Beberapa metode pada MediaPlayer dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2. Beberapa metode pada MediaPlayer

Metode	Keterangan
Open	Untuk membuka media
Play	Untuk memainkan
Pause	Untuk menghentikan sejenak
Stop	Untuk menghentikan
Next	Untuk menuju ke track berikutnya
Previous	Untuk menuju ke track sebelumnya
Step	Untuk menuju ke depan sejumlah frame(jumlah frame ditentukan oleh properti frame)
Back	Untuk menuju ke belakang sejumlah frame(jumlah frame ditentukan oleh properti frame)
StartRecording	Memulai perekaman
Eject	Mengeluarkan media(misalnya pada CD)
Resume	Meneruskan proses rekam atau main yang terhenti
Rewind	Meletakkan posisi awal milik media

2.3.2. Database(Microsoft Access 2003)

Database dipakai untuk setiap aplikasi sederhana sampai aplikasi rumit yang melibatkan beberapa user. Oleh sebab itu database dibagi-bagi sesuai dengan kompleksitasnya. Ada tiga model database, yaitu:

- **Database yang berdiri sendiri (stand-alone)**

Database stand-alone adalah database yang sangat sederhana karena disimpan di sistem file lokal dan mesin database mengakses pada mesin yang sama. Disainer database tidak perlu khawatir akan terjadi konkurensi karena database hanya dipakai untuk satu aplikasi.

- **Database terbagi (File Share)**

Database ini hampir sama dengan database stand-alone tetapi diakses oleh beberapa user. Misalnya sebuah database karyawan dipakai oleh beberapa bagian. Jika satu bagian mengubah data, bagian lain juga dapat merasakan perubahan tersebut. Database ini akan mengalami masalah jika aplikasi memerlukan banyak perhitungan dan pada saat yang bersamaan ada pengaksesan ke dalam database.

- **Database Client/Server**

Database ini merupakan database level tertinggi. Database ini memerlukan sebuah mesin khusus(server) yang dipakai untuk melayani sekelompok user. Misalnya database karyawan diimplementasikan dengan database client/server. Seorang user akan menampilkan semua karyawan yang gajinya lebih dari satu juta rupiah. Pada database terbagi, sistem akan terhenti pada saat proses ini dikerjakan. Pada database client/server, komputer akan menanyakan apakah user akan menunggu hasilnya atau akan mengerjakan pekerjaan lain sambil proses tersebut dikerjakan.

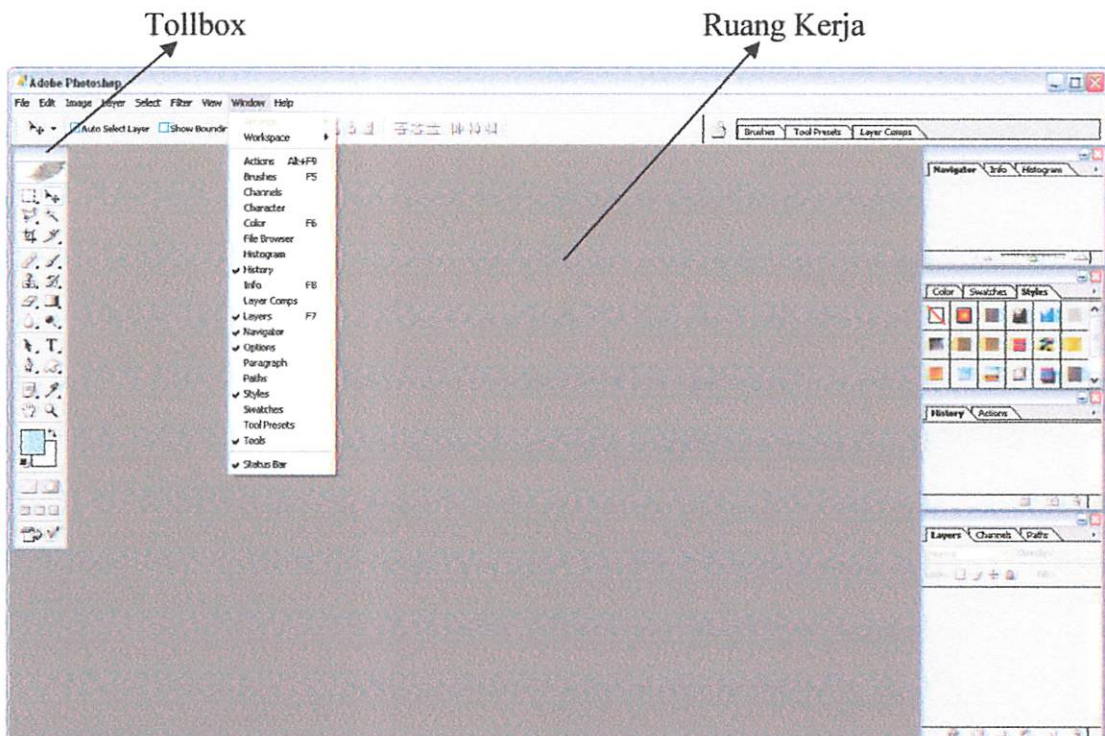
Aplikasi Delphi dirancang untuk kompatibel dengan setiap database. Delphi dapat memakai tabel yang sudah dibuat oleh beberapa program aplikasi misalnya: Access, Paradox, dBase, InterBase, SyBase, Oracle, dan sebagainya. Digunakan Access sebagai database, dengan pertimbangan bahwa data yang disimpan tidak terlalu banyak dan tidak rumit, sehingga cukup aplikasi yang sederhana

2.3.3. Adobe Photoshop cs

Adobe Photoshop adalah salah satu software desain grafis yang sangat populer dikalangan para desainer. Kemampuan dan keunggulannya sudah tidak perlu disangsikan dan telah diakui banyak kalangan. Berikut ini adalah beberapa penjelasan mengenai komponen dan fungsi dari software ini.

2.3.3.1. Palet

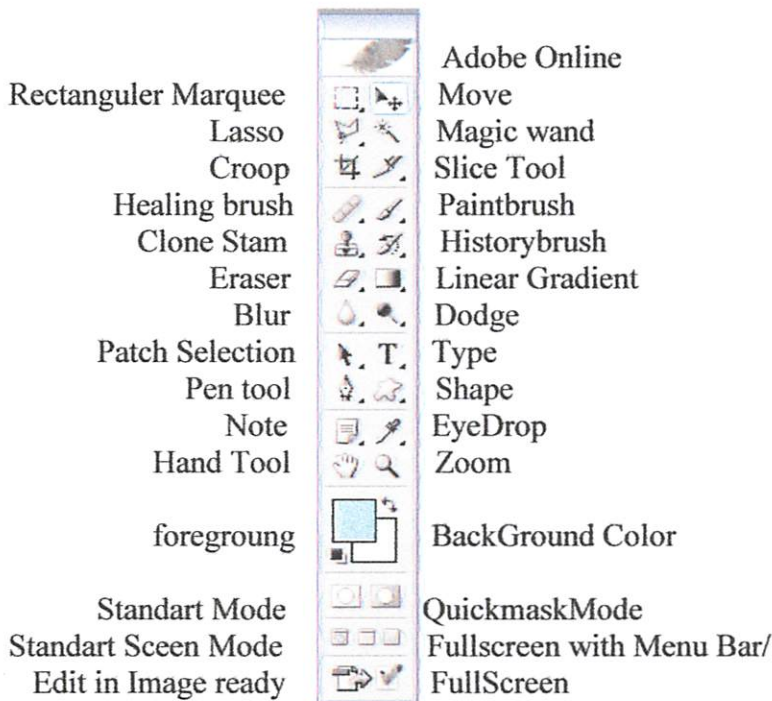
Palet dalam Photoshop digunakan untuk mengontrol sifat dan cara kerja dari piranti(tool) yang ada di dalam Toolbox. Pilihan Window pada menu menunjukkan jenis-jenis palet yang ada. Jika memilih salah satu palet melalui menu ini, palet yang dipilih akan muncul sebagai window yang mengambang(floating window) dalam ruang kerja(workspace). Lihat Gambar 2.3.



Gambar 2.2. Menu utama Adobe Photoshop cs

2.3.3.2. Toolbox

Toolbox berisi berbagai piranti yang dapat digunakan untuk memanipulasi dan menyunting sebuah citra. Penggunaan piranti yang ada dalam toolbox untuk melakukan seleksi, membuat teks, atau membuat gambar. Untuk menampilkan Toolbox, gunakan pilihan **Window > Show Tools**. Toolbox tampil sebagai window mengambang di dalam ruang kerja. Seperti gambar 2.4.



Gambar 2.3. Tool Box

Perlu diperhatikan bahwa beberapa dari piranti yang terlihat dalam Toolbox mempunyai segitiga kecil di sudut kanan bawah. Piranti ini memiliki piranti-piranti lain yang tersembunyi di belakangnya. Untuk mengakses piranti-piranti yang tersembunyi ini harus tetap dengan menekan mouse pada saat mengklik piranti yang terlihat di dalam Toolbox.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam merancang aplikasi pada proyek akhir ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan desain proses, desain data, serta desain antar muka aplikasi. Desain proses berguna untuk mengintegrasikan semua proses yang terjadi dalam aplikasi yang akan dibuat. Desain data berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses yang akan dikerjakan. Sedangkan perancangan antarmuka berfungsi sebagai antar muka interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

3.1.1 Sistem Saat Ini

Pada sistem saat ini, Ensiklopedia pada umumnya diterbitkan dalam bentuk buku, jumlah buku dalam satu set Ensiklopedia umum bisa mencapai 10 buah atau lebih, hal inilah yang menjadikan Ensiklopedia mempunyai ukuran fisik yang besar dan biasanya sulit bagi pemula untuk mencari data yang diperlukan apabila belum terbiasa.

3.1.2 Spesifikasi Sistem Saat Ini

Spesifikasi sistem yang berjalan saat ini, antara lain sebagai berikut :

1. Dalam sistem Ensiklopedia Elektronik terbagi menjadi dua bagian yaitu, Sistem Ensiklopedia, Sistem Multimedia.
2. Pencarian data pahlawan dapat didapatkan secara cepat.

3. Terdapat fasilitas multimedia yang meliputi audio dan juga video.
4. Komputer hanya digunakan untuk penyusunan laporan

3.1.3 Kelebihan Sistem Saat Ini

Kelebihan yang dimiliki sistem saat ini antara lain :

1. Terdapat fasilitas multimedia berupa audio dan video.
2. Terdapat proses “searching” atau pencarian yang mempermudah pencarian data.

3.1.4 Kebutuhan Sistem

Dari sistem yang digunakan saat ini, dapat diketahui kebutuhan apa saja yang diperlukan pengguna, yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi yang dibangun. Kebutuhan tersebut dapat berupa data-data yang diperlukan dalam proses perancangan aplikasi dan penyusunan laporan. Data-data yang diperlukan antara lain sebagai berikut :

- Data pahlawan
- Data sejarah pahlawan
- Data Multimedia (Audio dan Video)

3.2 Sistem Ensiklopedia

Sistem Ensiklopedia ini berfungsi untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari informasi tentang Pahlawan Nasional (biografi dan sejarah Pahlawan Nasional) dan juga lagu-lagu wajib Nasional.

3.3 Proses perancangan dan pembuatan aplikasi

3.3.1 Perancangan dan Pembuatan Database

Dalam pembuatan program aplikasi Ensiklopedia Pahlawan Nasional ini dibutuhkan database yang didalamnya terdapat tiga tabel yaitu tabel Tabel_foto, Tabel_sejarah dan Tabel_pengunjung.

a. Tabel_foto

Tabel Tabel_foto digunakan untuk menyimpan data Pahlawan Nasional yang didalamnya terdapat field-field meliputi :

Field Name	Data Type	Size	Primary Key
Nama	Text	25	
lahir	Text	30	
Wafat	Text	30	
keterangan	Text	50	
foto	Text	26	

Tabel 3.1 Tabel Foto

b. Tabel_sejarah

Tabel Tabel_sejarah digunakan untuk menyimpan semua data Pahlawan berupa silsilah perjuangan Pahlawan tersebut yang didalamnya terdapat Field-field meliputi:

Field Name	Data Type	Size	Primary Key
Nama	Text	40	
sejarah	Text	50	

perjuangan	Memo	-	
photo	Text	50	

Tabel 3.2 Tabel Sejarah

c. Tabel_pengunjung

Tabel tabel_pengunjung berfungsi untuk menyimpan data pengunjung yang menggunakan aplikasi ini. Field-fieldnya meliputi:

Field Name	Data Type	Size	Primary Key
Nama	Text	25	
tanggal	Date/time	-	

Tabel 3.3 Tabel Pengunjung

3.3.2 Perancangan dan Pembuatan Software

Dalam pembuatan program aplikasi menggunakan Borland Delphi 7 ini membutuhkan beberapa form beserta komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Adapun komponen-komponen yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

a. Menu Utama

Menu utama ini adalah sebagai induk dari form-form yang sudah dibuat dalam satu buah project. Berisi beberapa bitbutton antara lain Mulai, Keluar, Input, Tentang. Komponen-komponennya meliputi:

komponen	Properties
Bitbtn1	Caption=&Mulai Name=bitbtn_Mulai

Bitbtn2	Caption=&Keluar Name=bitbtn_keluar
Bitbtn3	Caption=&Tentang Name=bitbtn_tentang
Bitbtn4	Caption=OK Name= bitbtn_OK
Edit1	Text= -
Groupbox1	Caption=ENSIKLOPEDIA Name= Groupbox1
Image1	Align=alClient Name= Image1
Label2	Caption= Label2 Name= Label2
Mainmenu1	Name= Mainmenu1
ADOconection1	ConectionString= Name= ADOconection11
Panel1	Caption= - Name= panel1
ADOTable1	Conection=ADOconection1 Name=ADOTable1

Tabel 3.4 Tabel Menu Utama

b. Menu Ensiklopedia

Pada menu ini ditampilkan pilihan-pilihan fasilitas yang dapat diakses oleh pengguna. Komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
Image1	Picture= Name= Image1
Image2	Picture= Name= Image2
Image3	Picture= Name= Image3
Image4	Picture= Name= Image4
Image5	Picture= Name= Image5
Image6	Picture= Name= Image6
Image7	Picture= Name= Image7
Image8	Picture= Name= Image8
Image9	Picture= Name= Image9
Image10	Picture=

	Name= Image10
Image11	Picture= Name= Image11
Image12	Picture= Name= Image12
Image13	Picture= Name= Image13
Image14	Picture= Name= Image14
Label1	Caption=Selamat datang Name=Label1
Label2	Caption= - Name=Label2
Label2	Caption= &Keluar Name=Label3

Tabel 3.5 Tabel Menu Ensiklopedia

c. Menu Sejarah

Pada menu ini dapat melihat sejarah dari Pahlawan Nasional yang dipilih. Komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
Bitbtn1	Caption=&Cari Name=bitbtn_cari

Bitbtn2	Caption=&Kembali Name=bitbtn_kembali
Bitbtn3	Caption=&Tampilkan semua Name=bitbtn_tampil
DBGrid1	Name=DBGrid1
Edit1	Text= - Name= Edit1
Edit2	Text= - Name= Edit2
Image1	Name= Image1
Image2	Name= Image2
Datasource1	Datasheet=ADOquery1 Name= Datasource1
ADOquery1	Conectionstring= - Name= ADOquery1

Tabel 3.6 Tabel Menu Sejarah

d. Menu Pahlawan

Pada menu ini dapat melihat biodata dari Pahlawan yang dipilih menurut lokasinya data tersebut meliputi nama, lahir, wafat, dan keterangan selain itu pada menu ini juga terdapat narasi dari masing-masing Pahlawan.

Komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
Bitbtn1	Caption=&Pilih Name=bitbtn_pilih
Bitbtn2	Caption=&Kembali Name=bitbtn_kembali
Combobox1	Items= Name=cmb_lokasi
Edit1	Text= - Name= Edit1
GroupBox1	Caption=Pilih Lokasi Pahlawan Name=Grp_lokasi
Image1	Name=Image1
Label1	Caption= - Name=Label1
Label9	Caption= Nama Name=Label9
Label10	Caption=Lahir Name=Label10
Label11	Caption=Wafat Name=Label11
Label12	Caption=Keterangan

	Name=Label12
Label13	Caption= - Name= Label13
Label14	Caption= - Name= Label14
Label15	Caption= - Name= Label15
Label16	Caption= - Name= Label16
Panel1	Caption=Preview Name=Panel1
ADOTable1	ConnectionString= - Name= ADOTable1 TableName=Tabel-foto
MediaPlayer1	FileName=

Tabel 3.7 Tabel Menu Pahlawan

e. Menu Audio

Menu ini digunakan untuk mendengarkan lagu-lagu wajib Nasional yang telah dipilih. Komponen-komponennya meliputi:

komponen	Properties
Bitbtn1	Caption=&Close Name=bitbtn_close

Image1	Name=Image1 Picture=
Image2	Name=Image2 Picture=
Image3	Name=Image3 Picture=
Image4	Name=Image4 Picture=
Image5	Name=Image5 Picture=
Image6	Name=Image6 Picture=
Image7	Name=Image7 Picture=
Image8	Name=Image8 Picture=
Image9	Name=Image9 Picture=
Image10	Name=Image10 Picture=
Image11	Name=Image11 Picture=
Image12	Name=Image12 Picture=

Image13	Name=Image13 Picture=
Image14	Name=Image14 Picture=
Image15	Name=Image15 Picture=
Image16	Name=Image16 Picture=
Image17	Name=Image17 Picture=
Image18	Name=Image18 Picture=
Image19	Name=Image19 Picture=
Image20	Name=Image20 Picture=
Image21	Name=Image21 Picture=
Label1	Caption=Api kemerdekaan Name=Label1
Label2	Caption=Berkibarlah Benderaku Name=Label2

Label3	Caption=Hari merdeka Name=Label3
Label4	Caption=Maju Tak Gentar Name=Label4
Label5	Caption=Rayuan Pulau Kelapa Name=Label5
Label6	Caption=Bagimu Negeri Name=Label6
Label7	Caption=Bhineka Tunggal Ika Name=Label7
Label8	Caption=Indonesia Pusaka Name=Label8
Label9	Caption=Mars Bambu Runcing Name=Label9
Label10	Caption=Syukur Name=Label10
Label11	Caption=Bangun Pemuda Pemudi Name=Label11
Label12	Caption=Dari Sabang sampai Merauke

	Name=Label12
Label13	Caption=Indonesia Raya Name=Label13
Label14	Caption=Mars Harapan Bangsa Name=Label14
Label15	Caption=Tanah Airku Name=Label15
Label16	Caption=Bendera Merah Putih Name=Label16
Label17	Caption=Garuda Pancasila Name=Label17
Label18	Caption=Indonesia Tetap Merdeka Name=Label18
Label19	Caption=Mars Pancasila Name=Label19
Label20	Caption=Teguh Kukuh Lapis Baja Name=Label20
MediaPlayer1	FileName= Name= MediaPlayer1

Tabel 3.8 Tabel Menu Audio

f. Menu Video

Pada menu ini digunakan untuk melihat video perjuangan yang telah di pilih.

Komponen-komponennya meliputi:

komponen	Properties
Bitbtn1	Caption=&Kembali Name=bitbtn_kembali
Bitbtn2	Caption=&Play Name=bitbtn_play
Bitbtn3	Caption=&Play Name=bitbtn_play2
Bitbtn4	Caption=&Play Name=bitbtn_play3
Image1	Name=Image1 Picture=
MediaPlayer1	FileName= Name=Image5
Label1	Caption=Pidato Sukarno
Label2	Caption=Vivere Pericoloso
Label3	Caption=HUT RI

Tabel 3.9 Tabel Menu Video

g. Menu Peran

Menu ini digunakan untuk melihatn peran dari pahlawan dalam meraih kemerdekaan Indonesia.

komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
Edit1	Name= Edit1 Text= -
Edit2	Name= Edit2 Text= -
DBGrid1	DataSource= DataSource1 Name= DBGrid1
Button1	Caption= &Simpan Name= Btn_simpan
Memo1	Name= Memo1
Memo2	Name= Memo2
ADOTable1	Connection= Form_utama.ADOConnection1 Name= ADOTable1
DataSource1	DataSet=ADOTable1 Name= DataSource1
ADOQuery1	Connection= Form_utama.ADOConnection1 Name=ADOQuery1

Tabel 3.10 Tabel Menu Peran

h. Menu Input Data

Menu ini digunakan untuk menginputkan data-data Pahlawan.

komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
ADOTable1	Connection= Form_utama.ADOConnection1 Name= ADOTable1
OpenPictureDialog1	Name= OpenPictureDialog1
Image1	Name=Image1 Proportional=True
Button1	Caption=&Add Name=Btn_add
Button2	Caption=&Simpan Name=Btn_simpan
BitBtn1	Caption=&Close Name=bitBtn_close
Edit1	Name= Edit1 Text= -
Edit2	Name= Edit2 Text= -
Edit3	Name= Edit3 Text= -
Edit4	Name= Edit4

	Text= -
Edit5	Name= Edit5 Text= -
Edit6	Name= Edit6 Text= -
Label1	Caption= Input Data Name= Label1
Label2	Caption= Foto Name= Lbl_fto
Label3	Caption= Keterangan Name= Lbl_keterangan
Label4	Caption= Lahir Name= Lbl_lahir
Label5	Caption= Nama Name= Lbl_nama
Label6	Caption= Wafat Name= Lbl_wafat

Tabel 3.11 Tabel Menu Input

komponen	Properties
BitBtn1	Caption=&Close Name= BitBtn_close
Button1	Caption=&Add Name=Button_add

Button2	Caption=&Save Name=Button_save
Edit1	Text= - Name= Edit1
Edit2	Text= - Name= Edit2
Edit3	Text= - Name= Edit3
Label1	Name= Label1 Text=Input Sejarah
Label2	Name= Lbl_nama Text>Nama
Label3	Name= Lbl_sejarah Text=Sejarah
Edit4	Name= Edit4 Text= -
Edit5	Name= Edit5 Text= -
Edit6	Name= Edit6 Text= -
Label1	Caption= Input Data Name= Label1
Label2	Caption= Foto Name= Lbl_fto

Label3	Caption= Keterangan Name= Lbl_keterangan
Label4	Caption= Lahir Name= Lbl_lahir
OpenPictureDialog1	Name= OpenPictureDialog1
ADOTable1	ConnectionString= Name=ADOTable1

Tabel 3.12 Tabel Menu Input Sejarah

i. Menu Report Pengunjung

Menu ini digunakan untuk melihat pengunjung yang telah menggunakan aplikasi Ensiklopedia. Komponen-komponennya meliputi:

komponen	Properties
BitBtn1	Caption=&Delete Name= BitBtn_dell
BitBtn2	Caption=&Delete All Name= BitBtn_delall
BitBtn3	Caption=&Show Name= BitBtn_show
BitBtn4	Caption=&Show All Name= BitBtn_showall
BitBtn5	Caption=&Preview

	Name= BitBtnRep
ComboBox1	Item= Name= ComboBoxM
ComboBox2	Item= Name= ComboBoxY
Dbgrid1	DataSource= DataSource1 Name= Dbgrid1
Label1	Name= Label1 Text=Years
Label2	Name= Label2 Text=Month
DataSource1	DataSet=ADOQuery1 Name= DataSource1
ADOQuery1	Name= ADOQuery1 Connection= form_utama.ADOConection1

Tabel 3.13 Tabel Menu Report Pengunjung

j. Menu Preview

Menu ini digunakan untuk menampilkan data pengunjung perbulan.

Komponen-komponennya meliputi :

komponen	Properties
QuickRep1	Name= QuickRep1 DataSet= Form_rep_pengunjung.ADOQuery1
QRDBText1	DataSet=ADOQuery1 DataField>Nama
QRDBText2	DataSet=ADOQuery1 DataField=Tanggal

Tabel 3.14 Tabel Menu Preview

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi Sistem

Tahap implementasi pengembangan perangkat lunak merupakan proses pengubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Tahap ini merupakan lanjutan dari proses perancangan, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem.

Aplikasi sistem informasi ini menggunakan *Microsoft Acces 2003* yang berfungsi sebagai media penyimpanan data atau informasi yang terkumpul, yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan. Sedangkan untuk menjembatani antara informasi yang akan dibuat dengan basis data yang ada, digunakan *Borland Delphi 7*.

4.2. Pengujian dan Analisa Sistem

Analisa sistem dengan menggunakan metode *waterfall*. Tahapan pembuatan sistem dengan metode ini adalah sebagai berikut :

4.2.1 Analisis dan Definisi Persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem Ensiklopedia, mengenai hubungan sistem dengan pengguna dalam hal ini adalah sebuah sistem yang memiliki fungsi seperti Ensiklopedia Elektronik. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi digunakan

sebagai tujuan dari pembuatan sistem ini. Persyaratan dan kebutuhan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi dan referensi pembuatan sistem.

4.2.2 Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

Spesifikasi alat yang digunakan dalam mengembangkan Sistem Ensiklopedia Elektronik ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer

Spesifikasi Hardware	
Prosesor	<i>Dual-Core inside</i>
<i>Memory</i>	1 GHz
<i>Harddisk</i>	250 GB
Spesifikasi Software	
Sistem Operasi	<i>Windows XP Professional SP2</i>
<i>Database</i>	<i>Microsoft acces 2003</i>
Bahasa Pemrograman	<i>Borland Delphi 7</i>

4.2.3 Implementasi dan Pengujian Unit.

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4.2.4 Pengujian Menu Utama.

Form Utama berfungsi untuk memulai sebuah aplikasi. *Form Utama* akan tampil pada saat pertama kali aplikasi dijalankan, tampilan Menu Utama sebagai berikut :



Gambar 4.1 Tampilan Form Utama

Apabila *user* atau Pengguna ingin memulai aplikasi maka pengguna harus menekan tombol Mulai dan mengisikan *user name*.

Nama

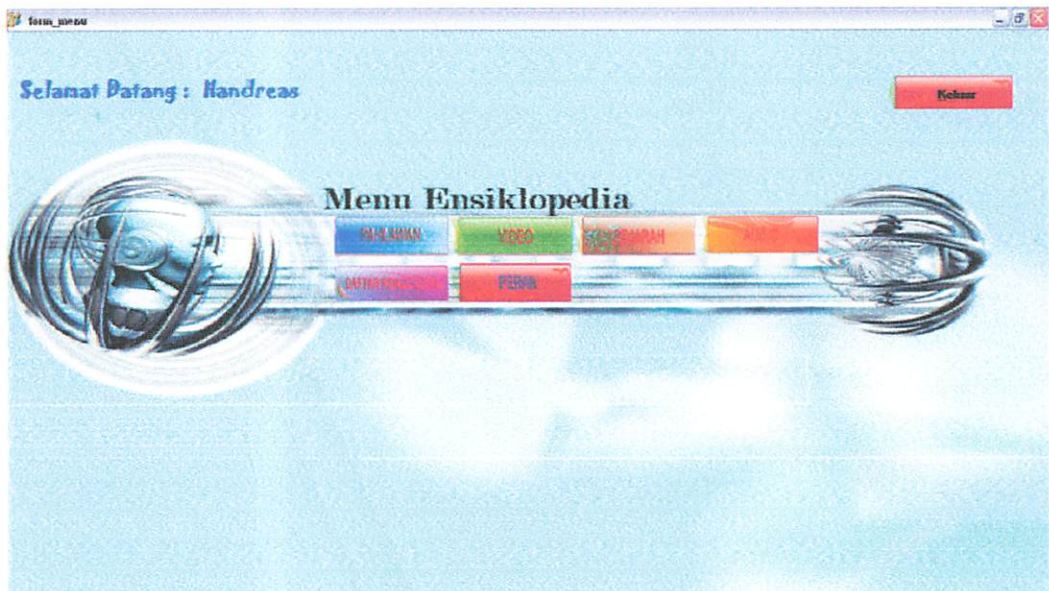
OK

Gambar 4.2 Masukkan *User name*

Apabila Pengguna telah mengisikan nama kemudian klik button OK maka akan muncul form menu Ensiklopedia.

4.2.5 Pengujian Menu Ensiklopedia.

Pada menu utama Ensiklopedia ini terdapat 6 tombol pilihan yang mana apabila masing masing tombol ditekan akan menuju ke menu yang lain. Menu “Pahlawan” jika ditekan akan menuju ke “form menu Pahlawan” seperti pada gambar 4.3., begitu juga dengan tombol-tombol yang lain yang jika ditekan akan keluar menu baru yang dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah.

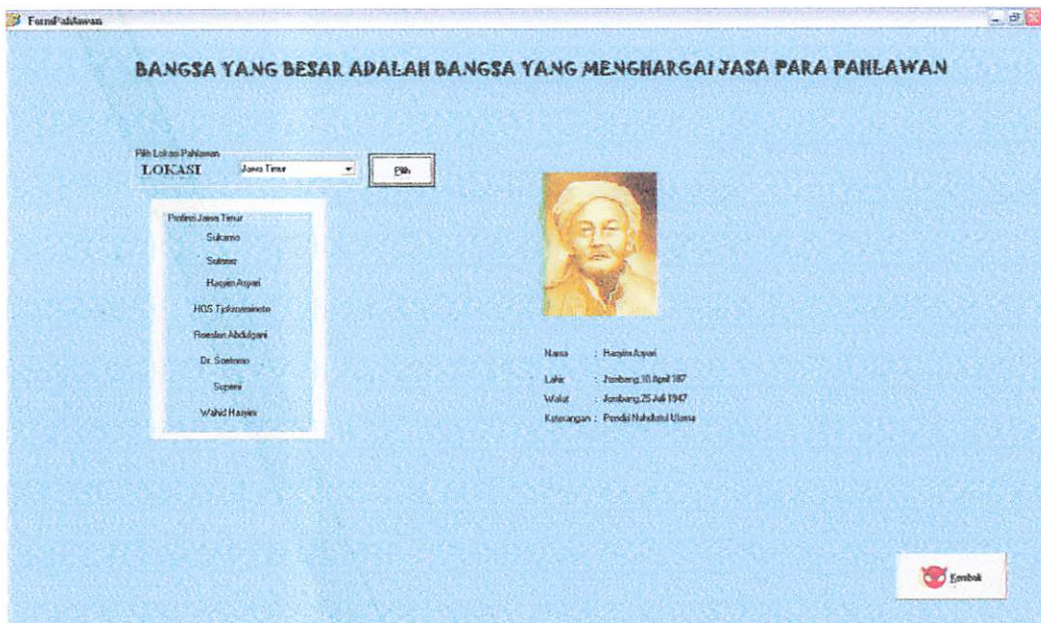


Gambar 4.3 Tampilan form Menu

4.2.6 Pengujian Menu Pahlawan.

Pada menu Pahlawan terdapat *combobox* yang berisi lokasi dari Pahlawan, setelah memilih lokasi, dengan pilihan Jawa Timur, Jawa Tengah atau Sumatra maka yang harus dilakukan adalah menekan tombol “Pilih”, dimana setelah itu pada *GroupBox* akan muncul daftar dari nama Pahlawan yang berlokasi sesuai dengan yang dipilih pada *combobox*. Label masing-masing nama Pahlawan jika ditekan akan menampilkan data Pahlawan dan narasi yang isinya berupa informasi dari Pahlawan yang dipilih pada *label*.

Sedangkan fungsi tombol “Kembali” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu Pahlawan. Seperti yang terlihat pada gambar 4.4

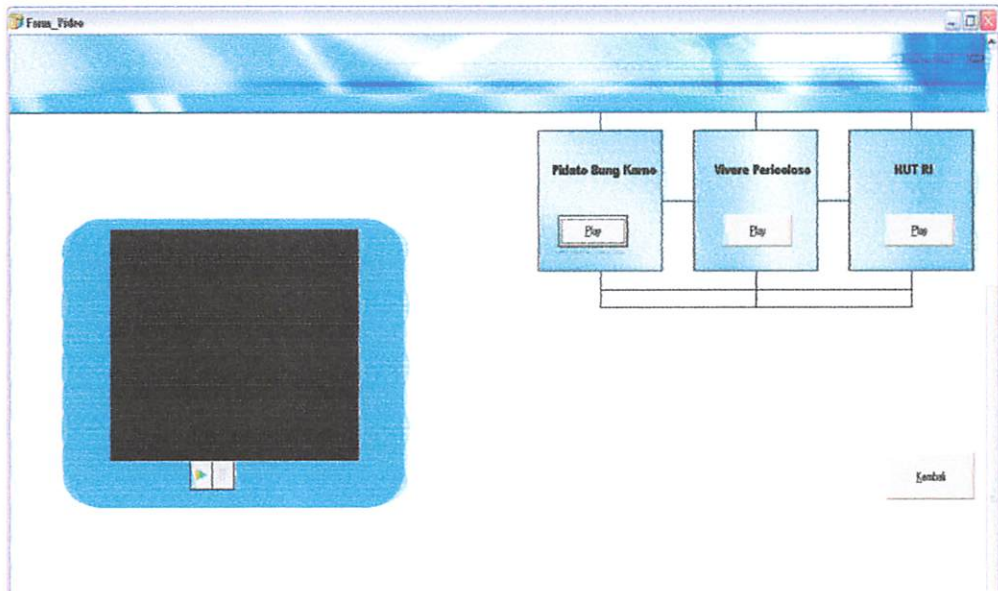


Gambar 4.4 Tampilan Menu Pahlawan

4.2.7 Pengujian Menu Video.

Pada menu Video terdapat *button* yang berisi Video Perjuangan para Pahlawan dalam meraih kemerdekaan, setelah menekan salah satu *button play*, maka pada *notebook* akan muncul video Pahlawan yang telah kita pilih.

Sedangkan fungsi tombol “Kembali” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu video. Seperti yang terlihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Menu Video

4.2.8 Pengujian Menu Sejarah.

Pada menu Sejarah terdapat *button* Tampil Semua dan *button* Cari. Tombol tampil semua digunakan untuk menampilkan seluruh data pahlawan yang tersimpan dalam database sedangkan tombol cari digunakan untuk melakukan pencarian data pahlawan caranya dengan memasukkan nama Pahlawan pada edit kemudian tekan cari maka hasil pencarian akan muncul pada grid di bawahnya. Sedangkan fungsi tombol “Kembali” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu video. Seperti yang terlihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Menu Sejarah

4.2.9 Pengujian Menu Audio.

Pada menu Audio terdapat 20 daftar lagu-lagu wajib Nasional apabila kita ingin memainkannya kita tinggal menekan tombol panah pada sebelah kanan dari daftar lagu tersebut.

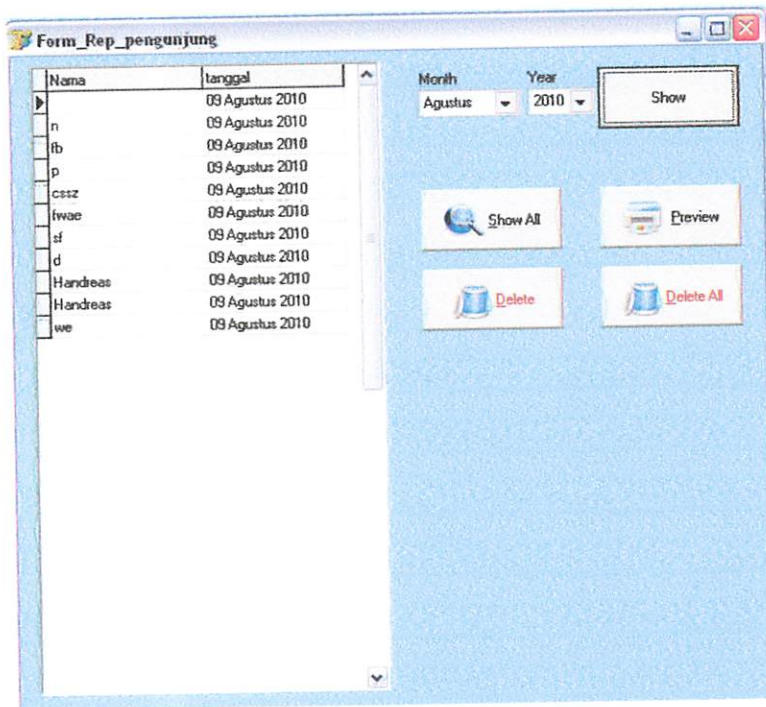
Sedangkan fungsi tombol “Close” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu Audio. Seperti yang terlihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Menu Audio

4.2.10 Pengujian Report Pengunjung.

Pada menu Report pengunjung, kita dapat melihat siapa saja yang telah menggunakan aplikasi Ensiklopedia ini dan juga pada tanggal berapa user menggunakannya, terdapat beberapa *button* diantaranya “Show”, “Show All”, “Preview”, “Delete”, “Delete All”. Setiap tombol tersebut memiliki fungsi masing-masing sebagai contoh apabila tombol “Show All” di tekan maka akan menampilkan seluruh daftar pengunjung. Seperti yang terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Menu Report Pengunjung

Dan setelah dilakukan pengeklikan tombol Preview maka Report siap untuk di Print akan tampil seperti berikut :

Nama	Tanggal
agus	09 Agustus 2010
nunug	09 Agustus 2010
bagas	09 Agustus 2010
yuni	09 Agustus 2010
cssz	09 Agustus 2010
fvae	09 Agustus 2010
jaka	09 Agustus 2010
darti	09 Agustus 2010

Gambar 4.9 Tampilan Menu Preview Pengunjung

4.2.11 Pengujian menu Input.

Pada menu Input, kita dapat memasukkan atau menambah data Pahlawan Nasional yang meliputi Nama, lahir, wafat, keterangan dan foto. Sedangkan fungsi tombol “Close” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu input. Seperti yang terlihat pada gambar 4.10

Gambar 4.10 Tampilan Menu input

4.2.12 Pengujian menu Peran.

Pada menu Input Peran, kita dapat menambah data dan mengedit data Pahlawan Nasional data tersebut berupa text dan image yang ditampilkan dalam sebuah *memo*.

Sedangkan fungsi tombol “Close” adalah kembali ke menu utama dan menutup menu input Sejarah. Seperti yang terlihat pada gambar 4.12



Gambar 4.11 Tampilan Menu input Sejarah

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh penulis disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan program aplikasi Ensiklopedia Elektronik berbasis Multimedia memberi kemudahan bagi pengguna dalam hal :
 - Pencarian Data atau asal-usul Pahlawan
 - Pencarian sejarah Pahlawan
 - Pencarian Peran Pahlawan
2. Dalam program Ensiklopedia ini terdapat narasi yang dapat berubah secara langsung sesuai dengan nama Pahlawan yang di pilih.
3. Pengguna dapat menyaksikan cuplikan video perjuangan yang telah di pilih pada menu video.

5.2 Saran

Program aplikasi Ensiklopedia Elektronik ini masih terdapat kekurangan misalnya dalam pengoperasian masih menggunakan cara manual. Oleh karena itu mohon kerja samanya kepada user untuk menghindari hal-hal yang tidak bertanggung jawab.

5.3 Tambahan Penulis

Program aplikasi Ensiklopedia Pahlawan Nasional masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu mohon kritik dan saran dari berbagai pihak untuk memperoleh kesempurnaan program selanjutnya di jenjang yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Khadir, Abdul. 2002. *Dasar Pemrograman Delphi 5.0*. Yogyakarta, Penerbit: Andy Yogyakarta.
3. Borland. 1997. *Delphi 3 User's Guide*. California ; Borland.
4. Lischner, Ray. 1996. *Secret of Delphi 2*. Canada : Waitc Group Inc.
5. Pranata, Antony. *Tip dan Trik Pemrograman Delphi*. Penerbit ANDI Yogyakarta.
6. Wodaski, Ron. 1994. *Multimedia Madness*. Sams Publishing.
7. Microsoft, Merriam-Webster Dictionary. *Encarta Encyclopedia 2002 Edition*
8. Lukito, Herman, *Trik Membuat Efek Teks dengan Photoshop 5*. Jakarta, Agustus 1999

LAMPIRAN

Berikut adalah Source code Program :

1.form utama(unit 1)

```
unit Unit1;
interface
uses
    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
    Dialogs, jpeg, ExtCtrls, StdCtrls, Buttons, DB, ADODB, Menus;
type
    TForm_utama = class(TForm)
        GroupBox1: TGroupBox;
        BitBtn_mulai: TBitBtn;
        BitBtn_tentang: TBitBtn;
        Image1: TImage;
        Panel1: TPanel;
        Edit1: TEdit;
        Label1: TLabel;
        BitBtn1: TBitBtn;
        ADOConnection1: TADOConnection;
        ADOTable1: TADOTable;
        BitBtn_keluar: TBitBtn;
        BitBtn_input: TBitBtn;
        MainMenu1: TMainMenu;
        File1: TMenuItem;
        Exit1: TMenuItem;
        Data1: TMenuItem;
        InputDataPahlawan1: TMenuItem;
        InputDataPahlawan2: TMenuItem;
```

```
InputSejarah1: TMenuItem;
Report1: TMenuItem;
ReportDataPengunjung1: TMenuItem;
ReportDataPahlawan1: TMenuItem;
About1: TMenuItem;
Exit2: TMenuItem;
About2: TMenuItem;
Label2: TLabel;
procedure BitBtn_mulaiClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_keluarClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_tentangClick(Sender: TObject);
procedure Button1Click(Sender: TObject);
procedure BitBtn1Click(Sender: TObject);
procedure BitBtn2Click(Sender: TObject);
procedure BitBtn3Click(Sender: TObject);
procedure BitBtn_inputClick(Sender: TObject);
procedure Exit1Click(Sender: TObject);
procedure Exit2Click(Sender: TObject);
procedure InputDataPahlawan2Click(Sender: TObject);
procedure InputSejarah1Click(Sender: TObject);
procedure About2Click(Sender: TObject);
procedure ReportDataPengunjung1Click(Sender: TObject);
procedure Edit1KeyPress(Sender: TObject; var Key: Char);
procedure FormKeyPress(Sender: TObject; var Key: Char);
procedure Image1Click(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
```

```
public
  { Public declarations }
end;
var
  Form_utama: TForm_utama;
  InputString: string;
implementation
uses Unit2, Unit4, Unit5, Unit7, Unit9;
{$R *.dfm}
procedure TForm_utama.BitBtn_mulaiClick(Sender: TObject);
begin
  Panel1.Visible:=true;
  Edit1.SetFocus;
end;
procedure TForm_utama.BitBtn_keluarClick(Sender: TObject);
begin
  form_input.showmodal;
  /Application.Terminate;
end;
procedure TForm_utama.BitBtn_tentangClick(Sender: TObject);
begin
  form_Profile.show;
  GroupBox1.show;
end;
procedure TForm_utama.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  GroupBox1.Show;
end;
```

```

procedure TForm_utama.BitBtn1Click(Sender: TObject);
begin
    Label2.Caption:=FormatDateTime('dd mmmm yyyy',Date);
    ADOTable1.Active:=True;
    ADOTable1.Append;
    ADOTable1.FieldByName('Nama').AsString:=Edit1.Text;
    ADOTable1.FieldByName('tanggal').AsString:=Label2.Caption;
    ADOTable1.Post;
    ADOTable1.Active:=False;
    Form_menu.label2.caption :=Edit1.Text;
    Form_menu.show;
end;

procedure TForm_utama.BitBtn2Click(Sender: TObject);
begin
    Application.Terminate;
end;

procedure TForm_utama.BitBtn3Click(Sender: TObject);
begin
    Close;
end;

procedure TForm_utama.BitBtn_inputClick(Sender: TObject);
begin
    Form_Input.ShowModal;
end;

procedure TForm_utama.Exit1Click(Sender: TObject);
begin
    Application.Minimize;
end;

```

```
procedure TForm_utama.Exit2Click(Sender: TObject);
begin
    Application.Terminate;
end;
procedure TForm_utama.InputDataPahlawan2Click(Sender: TObject);
begin
    Form_Input.ShowModal;
end;
procedure TForm_utama.InputSejarah1Click(Sender: TObject);
begin
    Form_input_sejarah.ShowModal;
end;
procedure TForm_utama.About2Click(Sender: TObject);
begin
    Form_profile.Show;
end;
procedure TForm_utama.ReportDataPengunjung1Click(Sender: TObject);
begin
    Form_Rep_pengunjung.show;
end;
procedure TForm_utama.Edit1KeyPress(Sender: TObject; var Key: Char);
begin
    if Key = #13 then
        BitBtn1.Click;
end;
procedure TForm_utama.FormKeyPress(Sender: TObject; var Key: Char);
begin
```

```
        if Key = #13 then
            BitBtn_mulai.Click;
end;
end.
```

2. Form menu(unit 2)

```
unit Unit2;
```

```
interface
```

```
uses
```

```
    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,  
    Dialogs, StdCtrls, Buttons, jpeg, ExtCtrls;
```

```
type
```

```
TForm_menu = class(TForm)
```

```
    Label1: TLabel;
```

```
    Label2: TLabel;
```

```
    Image1: TImage;
```

```
    Image4: TImage;
```

```
    Image5: TImage;
```

```
    Image6: TImage;
```

```
    Image7: TImage;
```

```
    Image8: TImage;
```

```
    Image9: TImage;
```

```
    Image2: TImage;
```

```
    Image3: TImage;
```

```
    Image10: TImage;
```

```
    Image11: TImage;
```

```
    Image12: TImage;
```

```
    Image13: TImage;
```



```
Image14: TImage;
Label3: TLabel;
procedure BitBtn_pahlawanClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_keluarClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn3Click(Sender: TObject);
procedure BitBtn_peranClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_sejarahClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_videoClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_pengujungClick(Sender: TObject);
procedure Image2MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X,
    Y: Integer);
procedure Image3MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X,
    Y: Integer);
procedure Image2Click(Sender: TObject);
procedure Image3Click(Sender: TObject);
procedure Image5Click(Sender: TObject);
procedure Image4Click(Sender: TObject);
procedure Image7Click(Sender: TObject);
procedure Image6Click(Sender: TObject);
procedure Image9Click(Sender: TObject);
procedure Image8Click(Sender: TObject);
procedure Image11Click(Sender: TObject);
procedure Image10Click(Sender: TObject);
procedure Image12Click(Sender: TObject);
procedure Image13Click(Sender: TObject);
procedure Image14Click(Sender: TObject);
procedure Label3Click(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
```

```

private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end;
var
    Form_menu: TForm_menu;
implementation
uses Unit3, Unit6, Unit1, Unit8, Unit10, Unit9, Unit13;
{$R *.dfm}
procedure TForm_menu.BitBtn_pahlawanClick(Sender: TObject);
begin
    Form_Audio.show;
end;
procedure TForm_menu.BitBtn_keluarClick(Sender: TObject);
begin
    close;
    Form_utama.Edit1.Text:="";
    Form_utama.Panel1.Visible:=False;
end;
procedure TForm_menu.BitBtn3Click(Sender: TObject);
begin
    FormPahlawan.Show;
end;
procedure TForm_menu.BitBtn_peranClick(Sender: TObject);
begin
    form_peran.show;
end;

```

```

procedure TForm_menu.BitBtn_sejarahClick(Sender: TObject);
begin
    form_sejarah.ShowModal;
end;

procedure TForm_menu.BitBtn_videoClick(Sender: TObject);
begin
    form_Video.Show;
end;

procedure TForm_menu.BitBtn_pengunjungClick(Sender: TObject);
begin
    Form_Rep_pengunjung.ShowModal;
    //Form_Rep_pengunjung.QuickRep1.Preview;
end;

procedure TForm_menu.Image2MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
    Image2.Hide;
end;

procedure TForm_menu.Image3MouseMove(Sender: TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
    Image2.Show;
end;

procedure TForm_menu.Image2Click(Sender: TObject);
begin
    Image3.Show;
    Form_Audio.show;
end;

```

```
procedure TForm_menu.Image3Click(Sender: TObject);
begin
    Image3.Hide;
end;
procedure TForm_menu.Image5Click(Sender: TObject);
begin
    Image5.Hide;
    FormPahlawan.Show;
end;
procedure TForm_menu.Image4Click(Sender: TObject);
begin
    Image5.Show;
end;
procedure TForm_menu.Image7Click(Sender: TObject);
begin
    Image7.Hide;
end;
procedure TForm_menu.Image6Click(Sender: TObject);
begin
    Image7.Show;
    form_Video.Show;
end;
procedure TForm_menu.Image9Click(Sender: TObject);
begin
    Image9.Hide;
end;
procedure TForm_menu.Image8Click(Sender: TObject);
begin
```

```
        Image9.Show;
        form_sejarah.ShowModal;
end;
procedure TForm_menu.Image11Click(Sender: TObject);
begin
    Image11.Hide;
end;
procedure TForm_menu.Image10Click(Sender: TObject);
begin
    Image11.Show;
    Form_Rep_pengunjung.ShowModal;
end;
procedure TForm_menu.Image12Click(Sender: TObject);
begin
    Image13.Show;
    form_peran.show;
end;
procedure TForm_menu.Image13Click(Sender: TObject);
begin
    Image13.Hide;
end;
procedure TForm_menu.Image14Click(Sender: TObject);
begin
    close;
    Form_utama.Edit1.Text:="";
    Form_utama.Panel1.Visible:=False;
end;
```

```
procedure TForm_menu.Label3Click(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
    close;
```

```
    Form_utama.Edit1.Text:="";
```

```
    Form_utama.Panel1.Visible:=False;
```

```
end;
```

```
procedure TForm_menu.FormCreate(Sender: TObject);
```

```
begin
```

```
end;
```

```
end.
```

3. Form Pahlawan(Unit 3).

```
unit Unit3;
```

```
interface
```

```
uses
```

```
    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,  
    Dialogs, ExtCtrls, StdCtrls, Grids, DBGrids, DB, ADODB, Buttons, MPlayer;
```

```
type
```

```
TFormPahlawan = class(TForm)
```

```
    Cmb_lokasi: TComboBox;
```

```
    Label1: TLabel;
```

```
    Image1: TImage;
```

```
    Grp_jatim: TGroupBox;
```

```
    LblSupeni: TLabel;
```

```
    LblSoetomo: TLabel;
```

```
    LblRoeslan: TLabel;
```

```
    LblHOS: TLabel;
```

```
    LblHasyim: TLabel;
```

```
    LblSukarno: TLabel;
```

Label9: TLabel;
Label10: TLabel;
Label11: TLabel;
Label12: TLabel;
Label13: TLabel;
Label14: TLabel;
Label15: TLabel;
Label16: TLabel;
Edit1: TEdit;
ADOTable1: TADOTable;
BitBtnKembali: TBitBtn;
LblWahid: TLabel;
LblSutomo: TLabel;
Grp_jateng: TGroupBox;
LblSudirman: TLabel;
LblKartini: TLabel;
LblDiponegoro: TLabel;
Panel1: TPanel;
Grp_lokasi: TGroupBox;
Label2: TLabel;
BitBtn_pilih: TBitBtn;
MediaPlayer1: TMediaPlayer;
procedure Button1Click(Sender: TObject);
procedure FormActivate(Sender: TObject);
procedure Edit1Change(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
procedure LblSukarnoClick(Sender: TObject);
procedure LblSutomoClick(Sender: TObject);

```

procedure LblHasyimClick(Sender: TObject);
procedure LblHOSClick(Sender: TObject);
procedure LblRoeslanClick(Sender: TObject);
procedure LblSoetomoClick(Sender: TObject);
procedure LblSupeniClick(Sender: TObject);
procedure LblWahidClick(Sender: TObject);
procedure BitBtnKembaliClick(Sender: TObject);
procedure LblSudirmanClick(Sender: TObject);
procedure LblKartiniClick(Sender: TObject);
procedure LblDiponegoroClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_pilihClick(Sender: TObject);
procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);
private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end;
var
    FormPahlawan: TFormPahlawan;
implementation
uses unit4, Unit2;
{$R *.dfm}
procedure TFormPahlawan.Button1Click(Sender: TObject);
begin
    if Cmb_lokasi.ItemIndex=0 then
        begin
            Grp_jatim.Visible:=True;
            Grp_jateng.Visible:=False;

```



```

        end;
begin
    if Cmb_lokasi.ItemIndex=1 then
        begin
            Grp_jateng.Visible:=True;
            Grp_jatim.Visible:=False;
        end;
    end;
end;
procedure TFormPahlawan.FormActivate(Sender: TObject);
begin
    ADOTable1.Close;
    ADOTable1.Open;
end;
procedure TFormPahlawan.Edit1Change(Sender: TObject);
begin
    Image1.Picture.LoadFromFile(Edit1.Text);
end;
procedure TFormPahlawan.FormCreate(Sender: TObject);
begin
    Edit1.Hide;
end;
procedure TFormPahlawan.LblSukarnoClick(Sender: TObject);
var
    a:string;
    b:variant;
begin
    MediaPlayer1.FileName:='C:\Documents and Settings\Litle
    Dragon\Desktop\final\ta new\TA\naration\soekarno.mp3';

```

```

        MediaPlayer1.Open;
        MediaPlayer1.Play;
    if (LblSukarno.Caption <>"") then
    begin
        a:='Nama';
        b:=LblSukarno.Caption;
        if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
            ShowMessage('Data Kosong')
        else
            begin
                Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
                Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
                Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
                Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
                Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
                Image1.Show;
            end;
        end;
    end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblSutomoClick(Sender: TObject);
var
    a:string;
    b:variant;
begin
    MediaPlayer1.FileName:='C:\Documents and Settings\Litle
    Dragon\Desktop\final\ta new\TA\naration\sutomo.mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
    if (LblSutomo.Caption <>"") then

```

```

begin
    a:='Nama';
    b:=LblSutomo.Caption;
    if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
        ShowMessage('Data Tidak di temukan')
else
    begin
        Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
        Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
        Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
        Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
        Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
        Image1.Show;
    end;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblHasyimClick(Sender: TObject);
var
a:string;
b:variant;
begin
    if (LblHasyim.Caption <>") then
        begin
            a:='Nama';
            b:=LblHasyim.Caption;
            if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
                ShowMessage('Data Kosong')
        else

```

```

begin
    Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
    Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
    Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
    Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
    Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
    Image1.Show;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblHOSClick(Sender: TObject);
var
    a:string;
    b:variant;
begin
    if (LblHOS.Caption <>") then
    begin
        a:='Nama';
        b:=LblHOS.Caption;
        if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
        ShowMessage('Data Tidak di temukan')
    else
    begin
        Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
        Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
        Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
        Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
        Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
    end;
end;

```

```

    Image1.Show;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblRoeslanClick(Sender: TObject);
var
a:string;
b:variant;
begin
if (LblRoeslan.Caption <>") then
begin
a:='Nama';
b:=LblRoeslan.Caption;
if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
ShowMessage('Data Tidak di temukan')
else
begin
Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
Image1.Show;
end;
end;
end;
end;

```

```
procedure TFormPahlawan.LblSoetomoClick(Sender: TObject);
```

```
var
```

```
a:string;
```

```
b:variant;
```

```
begin
```

```
if (LblSoetomo.Caption <> "") then
```

```
begin
```

```
  a:='Nama';
```

```
  b:=LblSoetomo.Caption;
```

```
  if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
```

```
  ShowMessage('Data Tidak di temukan')
```

```
else
```

```
begin
```

```
  Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
```

```
  Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
```

```
  Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
```

```
  Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
```

```
  Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
```

```
  Image1.Show;
```

```
end;
```

```
end;
```

```
end;
```

```
procedure TFormPahlawan.LblSupeniClick(Sender: TObject);
```

```
var
```

```
a:string;
```

```
b:variant;
```

```
begin
```

```
if (LblSupeni.Caption <> "") then
```

```

begin
  a:='Nama';
  b:=LblSupeni.Caption;
  if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
  ShowMessage('Data Tidak di temukan')
  else
  begin
    Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
    Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
    Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
    Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
    Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
    Image1.Show;
  end;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblWahidClick(Sender: TObject);
var
  a:string;
  b:variant;
begin
  if (LblWahid.Caption <>") then
  begin
    a:='Nama';
    b:=LblWahid.Caption;
    if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
    ShowMessage('Data Tidak di temukan')
  else

```

```

begin
    Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
    Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
    Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
    Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
    Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
    Image1.Show;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.BitBtnKembaliClick(Sender: TObject);
begin
    close;
end;
procedure TFormPahlawan.LblSudirmanClick(Sender: TObject);
var
    a:string;
    b:variant;
begin
    if (LblSudirman.Caption <>") then
    begin
        a:='Nama';
        b:=LblSudirman.Caption;
        if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
        ShowMessage('Data Tidak di temukan')
    else
    begin
        Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;

```



```

Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
Image1.Show;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.LblKartiniClick(Sender: TObject);
var
a:string;
b:variant;
begin
if (LblKartini.Caption <>"") then
begin
a:='Nama';
b:=LblKartini.Caption;
if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
ShowMessage('Data Tidak di temukan')
else
begin
Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
Image1.Show;
end;
end;

```

```

end;

end;

procedure TFormPahlawan.LblDiponegoroClick(Sender: TObject);
var
a:string;
b:variant;
begin
if (LblDiponegoro.Caption <> "") then
begin
a:='Nama';
b:=LblDiponegoro.Caption;
if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
ShowMessage('Data Tidak di temukan')
else
begin
Label13.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
Label14.Caption:=ADOTable1.Fields[1].AsString;
Label15.Caption:=ADOTable1.Fields[2].AsString;
Label16.Caption:=ADOTable1.Fields[3].AsString;
Edit1.Text:=ADOTable1.fields[4].AsString;
Image1.Show;
end;
end;
end;

procedure TFormPahlawan.BitBtn_pilihClick(Sender: TObject);
begin
if Cmb_lokasi.ItemIndex=0 then
begin

```

```

Grp_jatim.Visible:=True;
Grp_jateng.Visible:=False;
end;
begin
if Cmb_lokasi.ItemIndex=1 then
begin
Grp_jateng.Visible:=True;
Grp_jatim.Visible:=False;
end;
end;
end;
procedure TFormPahlawan.FormClose(Sender: TObject;
var Action: TCloseAction);
begin
MediaPlayer1.Close;
end;
end.

```

4. Form Input (Unit 4).

```

unit Unit4;
interface
uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
  Dialogs, DB, ADODB, StdCtrls, ExtDlgs, ExtCtrls, Buttons;
type
  TForm_Input = class(TForm)
    Lbl_nama: TLabel;
    Edit1: TEdit;
    Lbl_lahir: TLabel;

```

```
    Edit2: TEdit;
    Lbl_wafat: TLabel;
    Edit3: TEdit;
    Lbl_keterangan: TLabel;
    Edit4: TEdit;
    Btn_add: TButton;
    Btn_simpan: TButton;
    ADOTable1: TADOTable;
    Edit5: TEdit;
    Lbl_fto: TLabel;
    OpenPictureDialog1: TOpenPictureDialog;
    Image1: TImage;
    Edit6: TEdit;
    Label6: TLabel;
    BitBtn_close: TBitBtn;
    procedure Btn_simpanClick(Sender: TObject);
    procedure Btn_addClick(Sender: TObject);
    procedure Edit5Change(Sender: TObject);
    procedure BitBtn_closeClick(Sender: TObject);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end;
var
    Form_Input: TForm_Input;
```

implementation

uses unit1;

{\$R *.dfm}

procedure TForm_Input.Btn_simpanClick(Sender: TObject);

begin

ADOTable1.Active:=True;

ADOTable1.Append;

ADOTable1.FieldName('nama').AsString:=Edit1.Text;

ADOTable1.FieldName('lahir').AsString:=Edit2.Text;

ADOTable1.FieldName('wafat').AsString:=Edit3.Text;

ADOTable1.FieldName('keterangan').AsString:=Edit4.Text;

ADOTable1.FieldName('foto').AsString:=Edit5.Text;

ADOTable1.Post;

ADOTable1.Active:=False;

ADOTable1.Active:=True;

end;

procedure TForm_Input.Btn_addClick(Sender: TObject);

begin

if OpenPictureDialog1.Execute then

begin

OpenPictureDialog1.InitialDir := ExtractFilePath(Edit6.Text);

Edit6.Text:=OpenPictureDialog1.FileName;

Edit5.Text:=ExtractFileName(Edit6.Text);

Image1.Picture.LoadFromFile(OpenPictureDialog1.FileName);

end;

end;

procedure TForm_Input.Edit5Change(Sender: TObject);

```

begin
Image1.Picture.LoadFromFile(Edit5.Text);
end;
procedure TForm_Input.BitBtn_closeClick(Sender: TObject);
begin
Close;
end;
procedure TForm_Input.FormCreate(Sender: TObject);
begin
end;
end.

```

5. Form Profile (Unit 5).

```

unit Unit5;
interface
uses
    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
    Dialogs, StdCtrls, jpeg, ExtCtrls, Buttons;
type
    TForm_profile = class(TForm)
        Profil: TImage;
        Label4: TLabel;
        procedure BitBtn1Click(Sender: TObject);
    private
        { Private declarations }
    public
        { Public declarations }
    end;
var

```

```
Form_profile: TForm_profile;  
implementation  
uses Unit1, Unit3;  
{ $R *.dfm }  
procedure TForm_profile.BitBtn1Click(Sender: TObject);  
begin  
Form_utama.Show;  
FormPahlawan.Hide;  
end;  
end.
```

6. Form Audio (Unit 6).

```
unit Unit6;  
interface  
uses  
Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,  
Dialogs, jpeg, ExtCtrls, StdCtrls, MPlayer, Buttons;  
type  
TForm_Audio = class(TForm)  
Label1: TLabel;  
Label2: TLabel;  
Label3: TLabel;  
Label4: TLabel;  
Label5: TLabel;  
Label6: TLabel;  
Label7: TLabel;  
Label8: TLabel;  
Label9: TLabel;  
Label10: TLabel;
```

Label11: TLabel;
Label12: TLabel;
Label13: TLabel;
Label14: TLabel;
Label15: TLabel;
Label16: TLabel;
Label17: TLabel;
Label18: TLabel;
Label19: TLabel;
Label20: TLabel;
Image1: TImage;
Image2: TImage;
MediaPlayer1: TMediaPlayer;
Image3: TImage;
Image4: TImage;
Image5: TImage;
Image6: TImage;
Image7: TImage;
Image8: TImage;
Image9: TImage;
Image10: TImage;
Image11: TImage;
Image12: TImage;
Image13: TImage;
Image14: TImage;
Image15: TImage;
Image16: TImage;
Image17: TImage;


```
Image18: TImage;  
Image19: TImage;  
Image20: TImage;  
Image21: TImage;  
Label21: TLabel;  
BitBtn_close: TBitBtn;  
procedure Image2Click(Sender: TObject);  
procedure Image3Click(Sender: TObject);  
procedure Image1Click(Sender: TObject);  
procedure Image4Click(Sender: TObject);  
procedure Image5Click(Sender: TObject);  
procedure Image6Click(Sender: TObject);  
procedure Image7Click(Sender: TObject);  
procedure Image8Click(Sender: TObject);  
procedure Image9Click(Sender: TObject);  
procedure Image10Click(Sender: TObject);  
procedure Image11Click(Sender: TObject);  
procedure Image12Click(Sender: TObject);  
procedure Image13Click(Sender: TObject);  
procedure Image14Click(Sender: TObject);  
procedure Image15Click(Sender: TObject);  
procedure Image16Click(Sender: TObject);  
procedure Image17Click(Sender: TObject);  
procedure Image18Click(Sender: TObject);  
procedure Image19Click(Sender: TObject);  
procedure Image20Click(Sender: TObject);  
procedure Image21Click(Sender: TObject);  
procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);
```

```

    procedure BitBtn_closeClick(Sender: TObject);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end;
var
    Form_Audio: TForm_Audio;
implementation
{$R *.dfm}
procedure TForm_Audio.Image2Click(Sender: TObject);
begin
    MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Api Kemerdekaan ( Instrument ).mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image3Click(Sender: TObject);
begin
    MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Berkibarlah Benderaku.mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image1Click(Sender: TObject);
begin
    MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Berkibarlah Benderaku.mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;

```

```
end;
procedure TForm_Audio.Image4Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Hari Merdeka.mp3';
  MediaPlayer1.Open;
  MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image5Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Maju Tak Gentar ( Instrument ).mp3';
  MediaPlayer1.Open;
  MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image6Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Rayuan Pulau Kelapa.mp3';
  MediaPlayer1.Open;
  MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image7Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Bagimu Negri.mp3';
  MediaPlayer1.Open;
  MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image8Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Bhinneka Tunggal Ika ( Instrument
).mp3';
```

```
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image9Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Indonesia Pusaka.mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image10Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Mars Bambu Runcing ( Instrument
).mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image11Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Syukur.mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image12Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Bangun Pemuda Pemudi.mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image13Click(Sender: TObject);
```

```
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Dari Sabang Sampai Merauke (
Instrument ).mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image14Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Indonesia Raya.mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image15Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Mars Harapan Bangsa ( Instrument
).mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image16Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Tanah Airku.mp3';
    MediaPlayer1.Open;
    MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image17Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Bendera Merah Putih ( Instrument
).mp3';
```

```
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image18Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Garuda Pancasila.mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image19Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Indonesia Tetap Merdeka ( Instrument
).mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image20Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Mars Pancasila.mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
procedure TForm_Audio.Image21Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='D:\TA\Audio\Teguh Kukuh Berlapis Baja ( Instrument
).mp3';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
end;
```

```

procedure TForm_Audio.FormClose(Sender: TObject; var Action:
TCloseAction);

begin

MediaPlayer1.Close;

end;

procedure TForm_Audio.BitBtn_closeClick(Sender: TObject);

begin

close;

end;

procedure TForm_Audio.FormCreate(Sender: TObject);

begin

end;

end.

```

7. Form Input Sejarah (Unit 7).

```

unit Unit7;

interface

uses

    Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
    Dialogs, ExtDlgs, ExtCtrls, StdCtrls, DB, ADODB, Buttons;

type

    TForm_input_sejarah = class(TForm)

        Lbl_nama: TLabel;

        Edit1: TEdit;

        Lbl_sejarah: TLabel;

        Edit2: TEdit;

        Edit3: TEdit;

        Button_add: TButton;

        Button_save: TButton;

        Image1: TImage;

```

```

OpenPictureDialog1: TOpenPictureDialog;
ADOTable1: TADOTable;
Label3: TLabel;
BitBtn_close: TBitBtn;
procedure Button_addClick(Sender: TObject);
procedure Button_saveClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_closeClick(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
var
  Form_input_sejarah: TForm_input_sejarah;
implementation
  {$R *.dfm}
  procedure TForm_input_sejarah.Button_addClick(Sender: TObject);
  begin
    if OpenPictureDialog1.Execute then
      begin
        OpenPictureDialog1.InitialDir := ExtractFilePath(Edit3.Text);
        Edit3.Text:=OpenPictureDialog1.FileName;
        Edit2.Text:=ExtractFileName(Edit3.Text);
        Image1.Picture.LoadFromFile(OpenPictureDialog1.FileName);
      end;
    end;
  end;

```



```

procedure TForm_input_sejarah.Button_saveClick(Sender: TObject);
begin
ADOTable1.Active:=True;
ADOTable1.Append;
ADOTable1.FieldByName('nama').AsString:=Edit1.Text;
ADOTable1.FieldByName('sejarah').AsString:=Edit2.Text;
ADOTable1.Post;
ADOTable1.Active:=False;
ADOTable1.Active:=True;
end;

procedure TForm_input_sejarah.BitBtn_closeClick(Sender: TObject);
begin
Close;
end;

procedure TForm_input_sejarah.FormCreate(Sender: TObject);
begin
end;
end.

```

8. Form Sejarah (Unit 8).

```

unit Unit8;

interface

uses

  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
  Dialogs, ExtCtrls, StdCtrls, DB, ADODB, Grids, DBGrids, Buttons, jpeg;

type

  TForm_sejarah = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Edit1: TEdit;

```

```
DBGrid1: TDBGrid;
DataSource1: TDataSource;
Edit2: TEdit;
ADOQuery1: TADOQuery;
BitBtn_cari: TBitBtn;
BitBtn_tampil: TBitBtn;
Image2: TImage;
img_close: TImage;
Label1: TLabel;
procedure Label1Click(Sender: TObject);
procedure Edit1Change(Sender: TObject);
procedure Button1Click(Sender: TObject);
procedure Button2Click(Sender: TObject);
procedure DBGrid1CellClick(Column: TColumn);
procedure BitBtn_cariClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_tampilClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn4Click(Sender: TObject);
procedure img_closeClick(Sender: TObject);
procedure Image2Click(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
var
  Form_sejarah: TForm_sejarah;
```

implementation

uses Unit1, Unit2, Unit13;

{SR *.dfm}

procedure TForm_sejarah.Label1Click(Sender: TObject);

{var

a:string;

b:variant;

}begin

Close;

{if (Label1.Caption <>") then

begin

a:='Nama';

b:=Label1.Caption;

if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then

ShowMessage('Data Tidak di temukan')

else

begin

Label1.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;

Edit1.Text:=ADOTable1.fields[1].AsString;

Image1.Show;

end;

end; }

end;

procedure TForm_sejarah.Edit1Change(Sender: TObject);

begin

Image1.Picture.LoadFromFile(Edit1.Text);

end;

procedure TForm_sejarah.Button1Click(Sender: TObject);

```

begin
// ADOTable1.Active:=False;
with ADOQuery1 do
begin
SQL.Clear;
SQL.Add('select *from Table_sejarah where nama like '+
QuotedStr('%'+Edit2.Text+'%')+");
ExecSQL;
Close;
Open;
end;
ADOQuery1.Active:=True;
end;
procedure TForm_sejarah.Button2Click(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
with ADOQuery1 do
begin
SQL.Clear;
SQL.Add('select *from Table_sejarah');
ExecSQL;
Close;
Open;
end;
ADOQuery1.Active:=True;
{DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
ADOTable1.Active:=True;
}
end;

```

```

procedure TForm_sejarah.DBGrid1CellClick(Column: TColumn);
begin
Edit1.Text:=ADOQuery1.fieldbyname('sejarah').AsString;
end;

procedure TForm_sejarah.BitBtn_cariClick(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
  with ADOQuery1 do
  begin
    SQL.Clear;
    SQL.Add('select *from Table_sejarah where nama like '+
QuotedStr('%'+Edit2.Text+'%')+");
    ExecSQL;
    Close;
    Open;
  end;
  ADOQuery1.Active:=True;
end;

procedure TForm_sejarah.BitBtn_tampilClick(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
  with ADOQuery1 do
  begin
    SQL.Clear;
    SQL.Add('select *from Table_sejarah');
    ExecSQL;
    Close;
    Open;
  end;
end;

```

```

    ADOQuery1.Active:=True;
  {DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
  ADOTable1.Active:=True;
  }
end;

procedure TForm_sejarah.BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

procedure TForm_sejarah.BitBtn4Click(Sender: TObject);
begin
  form_peran.show;
end;

procedure TForm_sejarah.img_closeClick(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

procedure TForm_sejarah.Image2Click(Sender: TObject);
begin
end;

procedure TForm_sejarah.FormCreate(Sender: TObject);
begin
end;

end.

```

9.Form Pengunjung (Unit 9).

```

unit Unit9;

interface

```

uses

Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
Dialogs, DB, ADODB, QuickRpt, QRCtrls, ExtCtrls, StdCtrls, Buttons,
Grids, DBGrids;

type

```
TForm_Rep_pengunjung = class(TForm)
  DBGrid1: TDBGrid;
  DataSource1: TDataSource;
  ADOQuery1: TADOQuery;
  ComboBoxY: TComboBox;
  ComboBoxM: TComboBox;
  Label2: TLabel;
  Label1: TLabel;
  BitBtn_show: TBitBtn;
  BitBtn_showall: TBitBtn;
  BitBtnRep: TBitBtn;
  ADOTable1: TADOTable;
  DataSource2: TDataSource;
  BitBtn_del: TBitBtn;
  BitBtn_delall: TBitBtn;
  procedure Button2Click(Sender: TObject);
  procedure BitBtn_showClick(Sender: TObject);
  procedure BitBtnRepClick(Sender: TObject);
  procedure BitBtn_showallClick(Sender: TObject);
  procedure BitBtn_delClick(Sender: TObject);
  procedure BitBtn_delallClick(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
```

```

public
  { Public declarations }
end;

var
  Form_Rep_pengunjung: TForm_Rep_pengunjung;
implementation
uses unit11,unit1, Unit15;
{$R *.dfm}
procedure TForm_Rep_pengunjung.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;
procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_showClick(Sender: TObject);
var
  s:String;
begin
  if (ComboBoxM.Text = "") or (ComboBoxY.Text = "") then
    ShowMessage('Tahun dan Bulan Belum dipilih')
  else
    begin
      s:='select * from Tabel_pengunjung where tanggal like'+
      QuotedStr('%'+ComboBoxM.Text+'%')+'' AND tanggal LIKE
      '+QuotedStr('%'+ComboBoxM.Text+'%')+'';
      with ADOQuery1 do
      begin
        SQL.Clear;
        SQL.Add(s);
        ExecSQL;
        Close;
      end;
    end;
  end;
end;

```



```

        Open;
    end;
end;
end;
procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtnRepClick(Sender: TObject);
begin
    Form15.QuickRep1.Preview;
end;
procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_showallClick(Sender: TObject);
{var
ad:String;
}
begin
    DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
    ADOTable1.Active:=False;
    ADOTable1.Active:=true;
    {ad:='select * from Tabel_pengunjung';
        with ADOQuery1 do
            begin
                SQL.Clear;
                SQL.Add(ad);
                ExecSQL;
                Close;
                Open;
            end;
        }
end;
end;

```

```

procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_delClick(Sender: TObject);
var
    infone:String;
begin
    infone:='Anda Yakin Nama ' + ADOTable1.Fields[0].AsString + ' Dihapus';
    if (Application.MessageBox(Pchar(infone),'Info',MB_YESNO or
    MB_ICONWARNING)
        = IDYES) then
        ADOTable1.Delete;
end;

procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_delallClick(Sender: TObject);
var
    del:String;
begin
    try
        del:='delete * from Tabel_pengunjung';
        with ADOQuery1 do
            begin
                SQL.Clear;
                SQL.Add(del);
                ExecSQL;
                Close;
                Open;
            end
        except
            ShowMessage('Semua daftar pengunjung telah berhasil dihapus');
        end;
        ADOTable1.Active:=True;
        ADOTable1.Active:=False;
    
```

end;

end.

10. Form Video (Unit 10).

unit Unit10;

interface

uses

Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
Dialogs, MPlayer, StdCtrls, Buttons, ExtCtrls, jpeg;

type

TForm_Video = class(TForm)

MediaPlayer1: TMediaPlayer;

Notebook1: TNotebook;

Image1: TImage;

BitBtn_kembali: TBitBtn;

btn_play: TButton;

btn_play2: TButton;

btn_Play3: TButton;

Label1: TLabel;

Label2: TLabel;

Label3: TLabel;

procedure BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);

procedure Image3Click(Sender: TObject);

procedure Image2Click(Sender: TObject);

procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

procedure BitBtn_play2Click(Sender: TObject);

procedure btn_playClick(Sender: TObject);

procedure btn_play2Click(Sender: TObject);

procedure btn_Play3Click(Sender: TObject);

```
DBGrid1: TDBGrid;
DataSource1: TDataSource;
Edit2: TEdit;
ADOQuery1: TADOQuery;
BitBtn_cari: TBitBtn;
BitBtn_tampil: TBitBtn;
Image2: TImage;
img_close: TImage;
Label1: TLabel;
procedure Label1Click(Sender: TObject);
procedure Edit1Change(Sender: TObject);
procedure Button1Click(Sender: TObject);
procedure Button2Click(Sender: TObject);
procedure DBGrid1CellClick(Column: TColumn);
procedure BitBtn_cariClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_tampilClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);
procedure BitBtn4Click(Sender: TObject);
procedure img_closeClick(Sender: TObject);
procedure Image2Click(Sender: TObject);
procedure FormCreate(Sender: TObject);
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
var
  Form_sejarah: TForm_sejarah;
```

```

implementation
uses Unit1, Unit2, Unit13;
{$R *.dfm}
procedure TForm_sejarah.Label1Click(Sender: TObject);
{ var
a:string;
b:variant;
}begin
Close;
{if (Label1.Caption <>") then
begin
a:='Nama';
b:=Label1.Caption;
if (not ADOTable1.Locate(a,b,[])) then
ShowMessage('Data Tidak di temukan')
else
begin
Label1.Caption:=ADOTable1.fields[0].AsString;
Edit1.Text:=ADOTable1.fields[1].AsString;
Image1.Show;
end;
end; }
end;

procedure TForm_sejarah.Edit1Change(Sender: TObject);
begin
Image1.Picture.LoadFromFile(Edit1.Text);
end;

procedure TForm_sejarah.Button1Click(Sender: TObject);

```

```

begin
// ADOTable1.Active:=False;
with ADOQuery1 do
begin
SQL.Clear;
SQL.Add('select *from Table_sejarah where nama like '+
QuotedStr('%'+Edit2.Text+'%')+");
ExecSQL;
Close;
Open;
end;
ADOQuery1.Active:=True;
end;
procedure TForm_sejarah.Button2Click(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
with ADOQuery1 do
begin
SQL.Clear;
SQL.Add('select *from Table_sejarah');
ExecSQL;
Close;
Open;
end;
ADOQuery1.Active:=True;
{DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
ADOTable1.Active:=True;
}
end;

```

```

procedure TForm_sejarah.DBGrid1CellClick(Column: TColumn);
begin
Edit1.Text:=ADOQuery1.fieldbyname('sejarah').AsString;
end;
procedure TForm_sejarah.BitBtn_cariClick(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
  with ADOQuery1 do
    begin
      SQL.Clear;
      SQL.Add('select *from Table_sejarah where nama like '+
QuotedStr('%'+Edit2.Text+'%')+');
      ExecSQL;
      Close;
      Open;
    end;
    ADOQuery1.Active:=True;
end;
procedure TForm_sejarah.BitBtn_tampilClick(Sender: TObject);
begin
// ADOTable1.Active:=False;
  with ADOQuery1 do
    begin
      SQL.Clear;
      SQL.Add('select *from Table_sejarah');
      ExecSQL;
      Close;
      Open;
    end;
end;

```

```

    ADOQuery1.Active:=True;
    {DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
    ADOTable1.Active:=True;
    }
end;
procedure TForm_sejarah.BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);
begin
Close;
end;
procedure TForm_sejarah.BitBtn4Click(Sender: TObject);
begin
form_peran.show;
end;
procedure TForm_sejarah.img_closeClick(Sender: TObject);
begin
Close;
end;
procedure TForm_sejarah.Image2Click(Sender: TObject);
begin
end;
procedure TForm_sejarah.FormCreate(Sender: TObject);
begin
end;
end.

```

9. Form Pengunjung (Unit 9).

```

unit Unit9;
interface

```


uses

Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
Dialogs, DB, ADODB, QuickRpt, QRCtrl, ExtCtrls, StdCtrls, Buttons,
Grids, DBGrids;

type

TForm_Rep_pengunjung = class(TForm)

DBGrid1: TDBGrid;

DataSource1: TDataSource;

ADOQuery1: TADOQuery;

ComboBoxY: TComboBox;

ComboBoxM: TComboBox;

Label2: TLabel;

Label1: TLabel;

BitBtn_show: TBitBtn;

BitBtn_showall: TBitBtn;

BitBtnRep: TBitBtn;

ADOTable1: TADOTable;

DataSource2: TDataSource;

BitBtn_del: TBitBtn;

BitBtn_delall: TBitBtn;

procedure Button2Click(Sender: TObject);

procedure BitBtn_showClick(Sender: TObject);

procedure BitBtnRepClick(Sender: TObject);

procedure BitBtn_showallClick(Sender: TObject);

procedure BitBtn_delClick(Sender: TObject);

procedure BitBtn_delallClick(Sender: TObject);

private

{ Private declarations }

```

public
  { Public declarations }
end;

var
  Form_Rep_pengunjung: TForm_Rep_pengunjung;

implementation
uses unit11,unit1, Unit15;
{$R *.dfm}

procedure TForm_Rep_pengunjung.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Close;
end;

procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_showClick(Sender: TObject);
var
  s:String;
begin
  if (ComboBoxM.Text = "") or (ComboBoxY.Text = "") then
    ShowMessage('Tahun dan Bulan Belum dipilih')
  else
    begin
      s:='select * from Tabel_pengunjung where tanggal like'+
        QuotedStr('%'+ComboBoxM.Text+'%')+'+' AND tanggal LIKE
        '+QuotedStr('%'+ComboBoxM.Text+'%')+";
      with ADOQuery1 do
        begin
          SQL.Clear;
          SQL.Add(s);
          ExecSQL;
          Close;
        end;
    end;
  end;
end;

```

```

        Open;
    end;
end;
end;
procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtnRepClick(Sender: TObject);
begin
    Form15.QuickRep1.Preview;
end;
procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_showallClick(Sender: TObject);
{var
ad:String;
}
begin
    DBGrid1.DataSource:=DataSource2;
    ADOTable1.Active:=False;
    ADOTable1.Active:=true;
    {ad:='select * from Tabel_pengunjung';
        with ADOQuery1 do
            begin
                SQL.Clear;
                SQL.Add(ad);
                ExecSQL;
                Close;
                Open;
            end;
    }
end;
end;

```

```

procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_delClick(Sender: TObject);
var
    infone:String;
begin
infone:='Anda Yakin Nama ' + ADOTable1.Fields[0].AsString + ' Dihapus';
    if (Application.MessageBox(Pchar(infone),'Info',MB_YESNO or
MB_ICONWARNING)
        = IDYES) then
        ADOTable1.Delete;
end;

procedure TForm_Rep_pengunjung.BitBtn_delallClick(Sender: TObject);
var
del:String;
begin
try
del:='delete * from Tabel_pengunjung';
with ADOQuery1 do
    begin
        SQL.Clear;
        SQL.Add(del);
        ExecSQL;
        Close;
        Open;
    end
except
    ShowMessage('Semua daftar pengunjung telah berhasil dihapus');
end;
ADOTable1.Active:=True;
ADOTable1.Active:=False;

```

end;

end.

10. Form Video (Unit 10).

unit Unit10;

interface

uses

Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes, Graphics, Controls, Forms,
Dialogs, MPlayer, StdCtrls, Buttons, ExtCtrls, jpeg;

type

TForm_Video = class(TForm)

MediaPlayer1: TMediaPlayer;

Notebook1: TNotebook;

Image1: TImage;

BitBtn_kembali: TBitBtn;

btn_play: TButton;

btn_play2: TButton;

btn_Play3: TButton;

Label1: TLabel;

Label2: TLabel;

Label3: TLabel;

procedure BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);

procedure Image3Click(Sender: TObject);

procedure Image2Click(Sender: TObject);

procedure FormClose(Sender: TObject; var Action: TCloseAction);

procedure BitBtn_play2Click(Sender: TObject);

procedure btn_playClick(Sender: TObject);

procedure btn_play2Click(Sender: TObject);

procedure btn_Play3Click(Sender: TObject);

```
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end;
var
  Form_Video: TForm_Video;
implementation
uses Unit2;
{$R *.dfm}
procedure TForm_Video.BitBtn_kembaliClick(Sender: TObject);
begin
close;
end;
procedure TForm_Video.Image3Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='F:\MY VIDEO CLIP\Agnes-Tak Ada Logika.mpg';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
MediaPlayer1.Display:=Notebook1;
end;
procedure TForm_Video.Image2Click(Sender: TObject);
begin
Hint:='Tekan Untuk Memeutar Video';
MediaPlayer1.FileName:='F:\MY VIDEO CLIP\Acha-Sampai Menutup
Mata.mpg';
MediaPlayer1.Open;
MediaPlayer1.Play;
MediaPlayer1.Display:=Notebook1;
```

```

end;

procedure TForm_Video.FormClose(Sender: TObject; var Action:
TCloseAction);

begin
MediaPlayer1.Close;

end;

procedure TForm_Video.BitBtn_play2Click(Sender: TObject);

begin
  MediaPlayer1.FileName:='F:\MY VIDEO CLIP\Acha-Sampai Menutup
Mata.mpg';

  MediaPlayer1.Open;

  MediaPlayer1.Play;

MediaPlayer1.Display:=Notebook1;

end;

procedure TForm_Video.btn_playClick(Sender: TObject);

begin
  MediaPlayer1.FileName:='C:\Documents and Settings\Litle Dragon\Desktop\New
Folder (3)\final\ta new\TA\video\Pidato Kembali Dari Keliling Dunia.mpg';

  MediaPlayer1.Open;

  MediaPlayer1.Play;

MediaPlayer1.Display:=Notebook1;

end;

procedure TForm_Video.btn_play2Click(Sender: TObject);

begin
  MediaPlayer1.FileName:='C:\Documents and Settings\Litle Dragon\Desktop\New
Folder (3)\final\ta new\TA\video\Vivere Pericoloso (17-8-64).mpg';

  MediaPlayer1.Open;

  MediaPlayer1.Play;

MediaPlayer1.Display:=Notebook1;

end;

```

```
procedure TForm_Video.btn_Play3Click(Sender: TObject);
begin
MediaPlayer1.FileName:='C:\Documents and Settings\Litle Dragon\Desktop\New
Folder (3)\final\ta new\TA\video\17-8-69).mpg';

MediaPlayer1.Open;

MediaPlayer1.Play;

MediaPlayer1.Display:=Notebook1;

end;

end.
```




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 TUGAS AKHIR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama Mahasiswa : Handrias Eko Sasongko
Nim : 07.52.524
Program Studi : Teknik Listrik D-III
Judul Tugas Akhir : Rancangan Program Ensiklopedia Pahlawan Nasional
Berbasis Multimedia

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir jenjang Program Diploma Tiga
(D-III)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 19 Agustus 2010
Dengan Nilai : 85,5 (Delapan Puluh Lima Koma Lima) *A*

PANITIA UJIAN TUGAS AKHIR

KETUA,

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP.Y 1018700151

SEKRETARIS

Bambang Prio Hartono, ST, MT
NIP. Y. 1028400082

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I

Sotyo Hadi, ST
NIP.Y.1039700309

Penguji II

Bambang Prio Hartono, ST, MT
NIP. Y. 1028400082