

**PROFIL ITN MALANG BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5**



TUGAS AKHIR

**HANDI SUSANTO
0752902**

**MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG**

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

LEMBAR PERSETUJUAN
PROFIL ITN MALANG BERBASIS MULTIMEDIA
MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5



TUGAS AKHIR

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

Disusun Oleh :

Handi Susanto
NIM : 07.52.902

Diperiksa dan Disetujui

Ketua Program Studi
Teknik Listrik DIII

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y. 1018700151

Dosen Pembimbing

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

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



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

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

T. 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 : Handi Susanto
Nim : 07.52.902
Program Studi : Teknik Listrik D-III
Judul Tugas Akhir : Profil ITN Malang Berbasis Multimedia Menggunakan
AutoPlay Media Studio 7.5

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

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 19 Agustus 2010
Dengan Nilai : 85,9 (Delapan Puluh Lima Koma Sembilan) *6*

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

ABSTRAK

"PROFIL ITN MALANG BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5"

(Handi Susanto, 07.52.902, Teknik Komputer D-III, 50 halaman)

(Dosen pembimbing : Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT)

Untuk mempermudah dalam pemaparan informasi mengenai kampus ITN Malang maka dibuatlah sebuah profil berbasis multimedia yang didalamnya berupa fasilitas-fasilitas, program studi, dan alamat kampus ITN Malang. Dan juga dapat memudahkan pengunjung atau calon mahasiswa baru untuk mengetahui tentang kampus ITN Malang. Dengan masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah pokok yang dihadapi yaitu bagaimana profil berbasis multimedia yang dibuat ini dapat berguna dan memberikan hasil yang optimal. Dalam merealisasikan pembuatan profil berbasis multimedia tersebut perangkat lunak yang digunakan adalah AutoPlay Media Studio, Macromedia Flash Profesional 8 dan Adobe Photoshop CS. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut dapat dengan mudah dibuat suatu *company profile* atau profil berbasis multimedia karena didukung dengan *plugin* untuk video, gambar, suara, animasi flash, dan file dokumen.

Implementasi dari profil berbasis multimedia merupakan proses pengubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan *user / pengguna* maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perancangan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Dengan menggunakan perangkat lunak AutoPlay Media Studio 7.5, dapat dibuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.

Program aplikasi Profil ITN Malang berbasis multimedia ini, informasi dari profil kampus dapat digunakan sebagai promosi kampus ITN Malang untuk menarik pelajar melanjutkan belajarnya di ITN Malang

Kata kunci : ITN Malang, AutoPlay Media Studio, Profil berbasis Multimedia.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga kami selaku penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“PROFIL ITN MALANG BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 7.5”** dapat terselesaikan.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Ahli Madya Jurusan Teknik Elektro D-III Konsentrasi Komputer ITN Malang.

Penyusun menyadari tanpa adanya kemauan dan usaha serta bantuan dari berbagai pihak, maka laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Eng. Ir. Abraham Lomi, MSEE selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. H. Taufik Hidayat, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro D-III ITN Malang.
3. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan yang tidak kami sebutkan satu-persatu, kami ucapkan banyak terima kasih atas bantuannya dalam proses Tugas Akhir yang telah kami kerjakan, begitu juga dengan penyelesaian laporan ini.

Usaha ini telah kami lakukan semaksimal mungkin, namun jika ada kekurangan dan kejanggalan dalam penyusunan, kami mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun. Begitu juga sangat kami perlukan untuk menambah kesempurnaan laporan ini dan dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 11 Agustus 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.6. Sistematika Pembahasan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.2.1. Unsur-unsur Multimedia.....	8
2.2. Jenis-jenis Multimedia	8
2.3. Rekayasa Perangkat Lunak	9

2.3.1. Bagan Tersetruktur	10
2.4. Tinjauan Perangkat Lunak	12
2.4.1. AutoPlay Media Studio 7.5	12
2.4.1.1. Istilah-istilah Program AutoPlay Media Studio 7.5	14
2.4.1.2. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5	15
2.4.2. Adobe Photoshop CS	17
2.4.3. Macromedia Flas Profesional 8	18
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	20
3.1. Analisa Sistem	20
3.2. Algoritma Program Aplikasi	21
3.2.1. Bagan Alir.....	21
3.3. Perancangan Sistem	23
3.4. Perancangan dan Desain Aplikasi Multimedia Interaktif	24
3.4.1. Desain Halaman Utama	24
3.4.2. Desain Halaman Organisasi.....	25
3.4.3. Desain Halaman Akademik	25
3.4.4. Desain Halaman Fasilitas	26
3.4.5. Desain Halaman Kerjasama	27
3.4.6. Desain Halaman Kontak	27
3.5. Persiapan Pembuatan Aplikasi	28
3.5.1. Pemilihan Komposisi Warna	28
3.5.2. Pemilihan <i>Font</i>	29
3.5.3. Penentuan Ukuran <i>Window</i> Aplikasi.....	29

3.6. Proses Pembuatan Aplikasi	30
3.7. Pembuatan Tombol Interaktif	30
3.8. Pembuatan <i>Link Page</i>	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL	34
4.1. Implementasi	34
4.2. Pengujian	34
4.2.1. Tampilan Halaman Utama (<i>index</i>).....	34
4.2.2. Tampilan Halaman Organisasi	35
4.2.2.1 Tampilan Halaman Visi dan Misi	35
4.2.2.2 Tampilan Halaman Struktur	36
4.2.2.3 Tampilan Halaman Pimpinan	37
4.2.2.4 Tampilan Halaman Sejarah	37
4.2.3. Tampilan Halaman Akademik	38
4.2.3.1 Tampilan Halaman FTI	39
4.2.3.2 Tampilan Halaman FTSP	39
4.2.3.3 Tampilan Halaman PPSJ	40
4.2.3.4 Tampilan Halaman Prestasi	41
4.2.4. Tampilan Halaman Fasilitas	41
4.2.4.1 Tampilan Halaman Lab & Studio	41
4.2.4.2 Tampilan Halaman Workshop	42
4.2.4.3 Tampilan Halaman <i>Hot Spot</i>	43
4.2.5. Tampilan Halaman Kerjasama	43
4.2.6. Tampilan Halaman Kontak	44

4.2.6.1 Tampilan Halaman Kampus 1	44
4.2.6.2 Tampilan Halaman Kampus 2	45
4.2.7. Tampilan Video Kampus 1	46
4.2.8. Tampilan Video Kampus 2	46
4.2.9. Tampilan Video Workshop	47
4.2.10. Tampilan gambar Laboratorium (<i>Splash Image</i>)	48
BAB V PENUTUP	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran-Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5	16
Gambar 2.2. <i>Interface</i> Adobe Photoshop CS	18
Gambar 2.3. <i>Interface</i> Macromedia Flash Profesional 8	19
Gambar 3.1. Diagram Model Pembuatan Profil Berbasis Multimedia di ITN Malang	21
Gambar 3.2. Bagan Alir Pembuatan Program.....	22
Gambar 3.3. Rancangan desain halaman utama.....	24
Gambar 3.4. Rancangan Desain Halaman Organisasi	25
Gambar 3.5. Rancangan Desain Halaman Akademik	25
Gambar 3.6. Rancangan Desain Halaman Fasilitas	26
Gambar 3.7. Rancangan Desain Halaman Kerjasama	27
Gambar 3.8. Rancangan Desain Halaman Kontak	27
Gambar 3.9. Jenis Font yang digunakan	29
Gambar 3.10. Transisi/Animasi <i>up normal</i> , <i>up highlight</i> dan <i>down normal</i> pada tombol Interaktif “fasilitas”.....	31
Gambar 3.11. Membuat Tombol Interaktif Menggunakan “ <i>Button Maker</i> ”.....	32
Gambar 3.12. Penanganan <i>Link Page</i>	33
Gambar 3.13. <i>Interface</i> “Script Explorer“ berisi perintah program.....	33
Gambar 4.1. Halaman Utama (awal).....	35
Gambar 4.2. Halaman Visi dan Misi.....	36
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Struktur	36
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Pimpinan.....	37

Gambar 4.5. Tampilan Halaman Sejarah	38
Gambar 4.6. Tampilan halaman FTI	39
Gambar 4.7. Tampilan halaman FTSP	39
Gambar 4.8. Tampilan halaman PPSJ	40
Gambar 4.9. Tampilan halaman Prestasi.....	41
Gambar 4.10. Tampilan halaman Lab & Studio	42
Gambar 4.11. Tampilan halaman Workshop	42
Gambar 4.12. Tampilan halaman Hot Spot.....	43
Gambar 4.13. Halaman Kerjasama	44
Gambar 4.14. Halaman Kampus 1	45
Gambar 4.15. Halaman Kampus 2	45
Gambar 4.16. Tampilan Video Kampus 1	46
Gambar 4.17. Tampilan Video Kampus 2	47
Gambar 4.18. Tampilan Video Workshop	47
Gambar 4.19. Tampilan <i>Splash Image</i> Laboratorium.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol dasar Bagan terstruktur.....	11
Tabel 2.2. Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu cepat. Perkembangan zaman yang semakin modern ini, manusia menuntut segala sesuatu yang berbasis teknologi informasi. Begitu juga teknologi informasi multimedia semakin hari dituntut untuk bisa menerapkan teknologi yang seharusnya mempermudah manusia, bahkan perkembangannya secara tidak kita sadari sudah berada dalam kehidupan kita sehari-hari. Sebagai contoh, teknologi informasi multimedia dapat kita lihat dan rasakan dalam bidang periklanan, perfilman, dan masih banyak bidang-bidang lainnya yang memanfaatkan multimedia sebagai media penyampaian informasi, tentunya dengan berbagai macam tujuan.

Dengan komponen-komponen pendukung yang lengkap untuk menyampaikan suatu informasi, teknologi informasi multimedia dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari dan mengkaji ilmunya. Cukup beralasan karena untuk saat ini maupun dimasa yang akan datang, teknologi informasi multimedia terus berkembang, dengan prospek yang cukup menjanjikan karena beberapa waktu kedepan akan banyak dibutuhkan orang-orang yang menguasai multimedia, yang nantinya diarahkan untuk tujuan bisnis dan komersial.^[2]

Berdasarkan uraian diatas penulis mencoba untuk merancang dan membuat “Profil ITN Malang Berbasis Multimedia Menggunakan Autoplay Media Studio

7.5 “ yang didalamnya terdapat informasi Institut Teknologi Nasional Malang, seperti Fasilitas, Organisasi, Akademik dan lain-lain. Penulis mencoba untuk menciptakan kemasan multimedia yang menarik sehingga diharapkan bahasan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, mudah dicerna, dan memberikan kesan tersendiri.

Pada Profil Berbasis Multimedia ini, akan dibahas berbagai informasi sekaligus pengetahuan tentang implementasi multimedia pada pembuatan profil yang berbasis pengolahan digital, mulai dari persiapan, pengambilan gambar, pengolahan gambar sampai menjadi materi informasi berupa Profil Multimedia interaktif yang disajikan secara *offline* melalui media komputer.

Dengan membuat Profil ITN Malang berbasis Multimedia ini, diharapkan dapat mempermudah dalam pemaparan ataupun memperkenalkan kampus dan para pengunjung dapat dipermudah untuk mengetahui kampus ITN Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, penulis mengidentifikasi masalah pokok yang dihadapi, yaitu bagaimana profil berbasis multimedia yang dibuat ini dapat berguna dan memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ada, yaitu :

- a. Bagaimana membuat Profil ITN Malang Berbasis Multimedia.
- b. Bagaimana Menggabungkan Gambar, Suara, animasi dan elemen lain multimedia, sehingga tercipta suatu Profil yang kaya akan kreatifitas.

1.3 Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Data diambil dari ITN Malang dan situs *www.itn.ac.id*
- b. Pembuatan Profil berbasis multimedia ini menggunakan *software* Autoplay Media Studio 7.5 yang didukung dengan *software* lainnya seperti Adobe Flash 8, Adobe Photosop CS, sehingga menghasilkan Profil yang dinamis dan Interaktif.

1.4 Tujuan

Maksud dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk membuat Profil berbasis multimedia tentang ITN Malang, multimedia yang dirancang diharapkan bersifat dinamis dan interaktif untuk mempermudah pengunjung mengetahui fasilitas, akademik, organisasi dikampus ITN Malang yang nantinya akan menarik pengunjung untuk belajar di ITN Malang.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk mencapai tujuan diatas maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Penentuan dan pengumpulan Literatur

Mengumpulkan dan mempelajari literature sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi, seperti Autoplay Media Studio 7.5, Adobe Flash 8 dan peralatan pendukung lainnya.

- b. Studi literatur Tentang Teori Penunjang Tugas Akhir

Mempelajari secara teoritis dan praktis tentang Autoplay Media Studio 7.5 serta perangkat lunak penunjang lainnya.

c. **Perancangan Multimedia**

Melakukan perancangan sistem multimedia, yaitu multimedia sebagai media informasi dengan seluruh komponen pendukungnya.

d. **Pembuatan Multimedia**

Membuat tugas akhir bagian perbagian dimulai dari background latar sampai menu tampilan system multimedia.

e. **Implementasi Multimedia**

Melakukan pembahasan dan pengujian terhadap hasil pengolahan sistem multimedia sebagai media informasi yang telah dibuat.

f. **Penyempurnaan Multimedia**

Perbaiki terhadap kekurangan dan penyempurnaan dari profil berbasis multimedia yang dibuat agar sesuai dengan harapan.

g. **Penyusunan Buku**

Menyimpulkan hasil perancangan dan pembuatan serta penyempurnaan Profil berbasis multimedia dengan hasil pengujian, sehingga tersusunlah buku laporan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Pembahasan

Setelah dilakukan proses pelaksanaan dan pembuatan profil ITN Malang berbasis multimedia pada tugas akhir mulai dari studi literatur, perencanaan, pembuatan, pengujian, dan perbaikan serta hasil-hasil yang didapat, maka untuk

pembahasan selengkapnya diwujudkan dalam bentuk buku laporan tugas akhir dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan tugas akhir.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Pada bab ini meliputi literature, teori dasar, serta frekuensi yang berguna sebagai acuan, rujukan perhitungan dan landasan bagi penulis dalam mengerjakan tugas akhir.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan dari profil ITN Malang berbasis multimedia meliputi Editing Audio, Gambar atau Foto, Penambahan animasi, Encoding Audio, format penyimpanan Audio dan Gambar.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan hasil pengujian dari hasil perancangan dan pengolahan profil berbasis multimedia yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari keseluruhan pengerjaan tugas akhir dan juga saran-saran serta masukan setelah melihat hasil dari pengujian profil berbasis multimedia untuk memperbaiki kelemahan

sistem yang telah dibuat demi pengembangan dan penyempurnaan diwaktu mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu “multi” yang berarti banyak atau beragam, dan “media” yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia ditinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang ditampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.^[2]

Dengan adanya gabungan dari teks, video, gambar dan suara menyebabkan multimedia merupakan suatu hal yang sangat menarik karena multimedia memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan dengan tampilan yang hanya memiliki salah satu unsur tersebut di atas. Suatu kombinasi yang apik antara teks, video, gambar dan suara tidak akan menyebabkan pengguna merasa jenuh, malah sebaliknya, pengguna tidak akan merasa bosan menggunakan program aplikasi yang berbasis multimedia.^[2]

Beberapa definisi multimedia berdasarkan beberapa sumber yaitu :

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

- Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2000)
- Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, dan gambar (Robin dan Linda, 2001)
- Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)

2.1.1 Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur dalam multimedia adalah :

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

2.2 Jenis-Jenis Multimedia

Dalam aplikasi multimedia terdapat beberapa jenis yaitu :

1. *Internet*

Merupakan suatu media informasi dalam menawarkan suatu produk atau barang secara *on-line*. Pendekatan dengan media ini sangat efisien dan efektif untuk menawarkan barang dan jasa kepada pelanggan sehingga pelanggan dapat dengan mudah memilih produk yang mereka inginkan.

2. Presentasi

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

3. Film Efek dan Animasi Video

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

2.3 Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak digunakan sebagai perencanaan dalam menyusun program, agar dalam pembuatannya tidak keluar dari jalur atau tujuan pembuatan program. Di dalam penyusunan program aplikasi ini, penulis menggunakan Bagan terstruktur sebagai alat bantu sehingga program aplikasi yang dihasilkan dapat berdaya guna tinggi.

Dalam rekayasa perangkat lunak ini terdapat beberapa tahapan yang diperlukan untuk pembuatan suatu program. Tahapan tersebut adalah :

1. Tahapan definisi

Dalam tahapan ini kita menentukan kebutuhan dasar yang harus diketahui sebelum perangkat lunak dikembangkan. Seperti sistem yang seperti apa yang diharapkan, kriteria apa yang ditetapkan, batasan sistem yang dibangun dan lain-lain.

2. Tahapan analisa dan perancangan

Tahapan analisis adalah tahapan dimana kita memecahkan sistem yang ada menjadi bagian yang lebih kecil sehingga lebih mudah dianalisis. Sedangkan dalam tahapan perancangan dilakukan setelah tahapan analisis dan tahapan ini merupakan perbaikan dari suatu sistem.

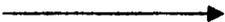
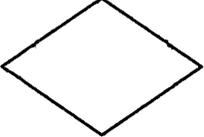
3. Tahapan pemeliharaan/implementasi

Tahapan ini dijalani setelah kita melakukan semua tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini yang diperlukan yaitu bagaimana kita mengimplementasikan program dan memelihara program tersebut.

2.3.1 Bagan Terstruktur

Bagan terstruktur menunjukkan hubungan antar pemrosesan. Bagan ini menunjukkan bagaimana tiap-tiap modul program berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada bagan terstruktur terdapat sebuah modul utama dimana modul ini berisi *statment-statment* yang mengontrol modul-modul bagan yang lainnya. *Statment* yang pertama kali diproses adalah *statment* yang berada pada modul utama.^[3]

Tabel 2.1
 Simbol-simbol dasar Bagan terstruktur. [3]

Nama dan Keterangan	Simbol
1. Module : Simbol ini menunjukkan suatu modul.	
2. Connection : Simbol ini digunakan untuk menghubungkan suatu modul dengan modul yang lainnya.	
3. Loop : Simbol ini menunjukkan suatu perulangan di dalam modul.	
4. Decision : Simbol ini menunjukkan suatu penyeleksian kondisi di dalam modul.	
5. Couple : Simbol ini menunjukkan suatu data atau elemen kontrol yang dikirimkan dari satu modul ke modul yang lainnya. Panah dengan lingkaran kosong menunjukkan data yang dikirimkan dan panah yang diblok menunjukkan elemen kontrol yang dikirimkan.	

2.4 Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut adalah pembahasan mengenai beberapa perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan program aplikasi ini.

2.4.1 Autoplay Media Studio 7.5

Awalnya aplikasi ini digunakan hanya untuk pembuatan *autorun CD/DVD* tetapi dalam perkembangannya aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat *company profil*, presentasi interaktif, aplikasi database dan lain-lain. Autoplay Media Studio 7.5 merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan pembuatan *Autorun / Autoplay Menus CD/DVD*, pengembangan aplikasi multimedia, persentasi interaktif, aplikasi database, *tools web* dan lain sebagainya. ^[4]

Autoplay Media Studio 7.5 mudah digunakan bagi seorang *programmer* pemula maupun *programmer* berpengalaman karena dengan aplikasi ini dapat dibuat aplikasi multimedia dengan menyatukan berbagai jenis media dan menyajikannya dengan cara yang mudah dan menarik. Dengan adanya *scripting-wizard* memungkinkan pengguna dapat membuka program, berpindah halaman, menjalankan program dan lain sebagainya dengan mudah dan cepat .

Dibandingkan dengan bahasa pemrograman Delphi dan Visual Studio, dalam Autoplay Media Studio 7.5 pengguna dapat mengerjakan dan membuat aplikasi multimedia dengan lebih cepat dan mudah serta membangun aplikasi ini dengan *drag* dan *drop*. ^[4]

Autoplay Media Studio 7.5 memiliki beberapa *feature* (fasilitas) diantaranya sebagai berikut :

1. *Transparancy, Shadowing, dan Blending* yaitu dukungan gambar berekstensi PNG -32bit (*.PNG) memberikan akses keefek bayangan, pilihan tingkat keburaman, dan informasi Alpha channel.
2. *Layout tools*, sama halnya dengan perangkat lunak *editing* gambar lainnya, Autoplay Media Studio 7.5 juga berisi *tool-tool layout* seperti pengaturan posisi, dan garis halaman.
3. *Custom windows*. hasil aplikasi tidak hanya berbentuk kotak atau persegi, tetapi dapat dirubah kebentuk yang lain seperti bulat, lonjong dan lain sesuai kebutuhan.
4. *Scripting*. Untuk pengguna tingkat lanjut Autoplay Media Studio 7.5 ini juga dapat diprogram dengan bahasa “Lua”, seperti pengulangan, percabangan, fungsi, variabel, maupun array. Arsitektur dari bahasa pemrograman ini mengacu pada pemrograman berbasis object (OOP) yang memudahkan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif.
5. Objek Interaktif, dimana terdapat komponen-komponen untuk memilih media yang digunakan, seperti tombol, label, flash, quictime, PDF, foto, video, hotspot, rich text, slideshow, listbox, radiobutton, web dan berbagai *plug in* lainnya.
6. *Button Maker*, merupakan perangkat lunak tambahan dari Autoplay Media Studio 7.5 yang digunakan untuk pembuatan tombol.

2.4.1.1 Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5

Beberapa istilah dalam Autoplay Media Studio 7.5 yang sering dijumpai pada saat pembuatan sebuah aplikasi multimedia interaktif.

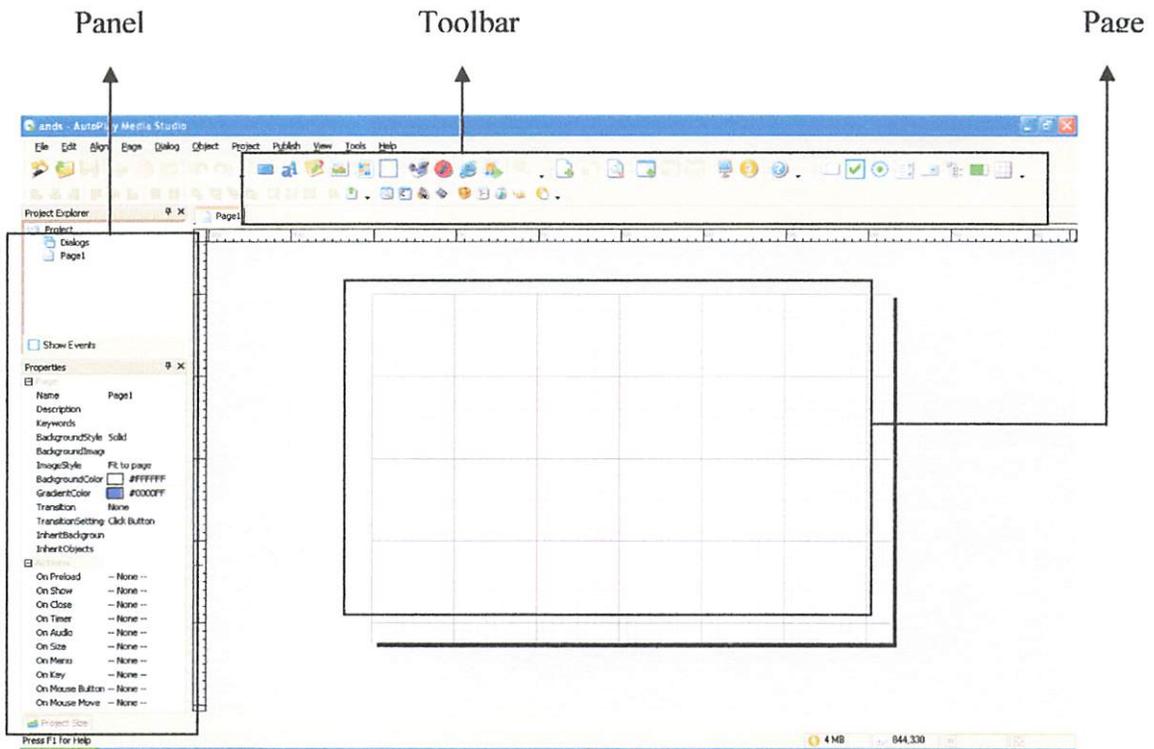
Tabel 2.2
Istilah-Istilah dalam Program AutoPlay Media Studio 7.5

Istilah	Keterangan
<i>Properties</i>	Bagian yang berisi perintah-perintah pengaturan property dari suatu pekerjaan
<i>Jump</i>	Berisi perintah untuk berpindah halaman.
<i>Page</i>	Halaman yang digunakan dan dapat diisi dengan objek-objek lain seperti gambar, video, animasi flash.
<i>Action</i>	Dimana perintah ditempatkan dan dijalankan, seperti pada pada saat diklik (<i>onClick</i>), saat pertama kali tampil (<i>onShow</i>), pada saat diklik kanan (<i>onRightClick</i>), saat ditekan tombol 'enter' (<i>onEnter</i>), pada saat aplikasi dimatikan (<i>onClose</i>), pada saat waktu telah ditetapkan (<i>onTimer</i>), pada saat penanganan kejadian tombol keyboard ditekan (<i>onKey</i>).
<i>Object</i>	Komponen yang digunakan dan terletak pada <i>page</i> .
<i>StartUp Movie</i>	Tampilan pertama kali saat aplikasi dijalankan, dimana video dapat dibuat sebagai pembukaan aplikasi atau <i>splash screen</i> .

<i>Depedencies</i>	Merupakan <i>plug in</i> dari objek yang ingin dimasukkan kedalam halaman kerja (<i>page</i>).
<i>Script Explorer</i>	Berisi perintah dari semua halaman dan objek. Pada dialog ini juga dapat digunakan untuk menambah maupun menghilangkan perintah pada objek dan halaman.
<i>Application Setting</i>	Pada dialog ini aplikasi yang akan dibuat dapat diatur dai ukuran halaman, icon, posisi icon pada taskbar.
<i>Menu Bar</i>	Pada dialog menu bar ini dapat ditambahkan menu-menu baik menu yang bergambar maupun yang tidak bergambar.
<i>Plug In</i>	Komponen tambahan yang digunakan untuk mensinkronkan atau menjalankan objek yang tidak didukung oleh aplikasi ini

2.4.1.2 Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5

Area kerja AutoPlay Media Studio 7.5 dirancang secara khusus agar ruang kerja yang digunakan dapat diatur dan lebih mudah dimengerti oleh pemakai pemula maupun para tingkat lanjut, area kerja dari AutoPlay Media Studio 7.5 akan tampak pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Area Kerja AutoPlay Media Studio 7.5

Keterangan Gambar 2.1 :

- *Toolbar* adalah kumpulan dari alat-alat kerja yang terbagi dalam enam bagian yaitu :
 - Bagian *Standard* terdiri dari *tool* untuk membuat proyek baru, menyimpan, untuk *copy*, *cut*, *paste*, *undo*, *redo*.
 - Bagian *Objects* terdiri dari objek-objek atau komponen seperti tombol, video, flash dan lainnya.
 - Bagian *Advanced Objects* terdiri dari komponen yang digunakan untuk pemrograman lebih lanjut (*combobox*, *listbox*, *grid*, *input*, *progress bar*).
 - Bagian *Common* terdiri dari *tool* untuk menambah, menghapus (*page* dan *dialog*), menjalankan hasil aplikasi (*Build* dan *Preview*).
 - Bagian *Align* untuk pengaturan posisi kiri, kanan, atas, bawah, tengah.

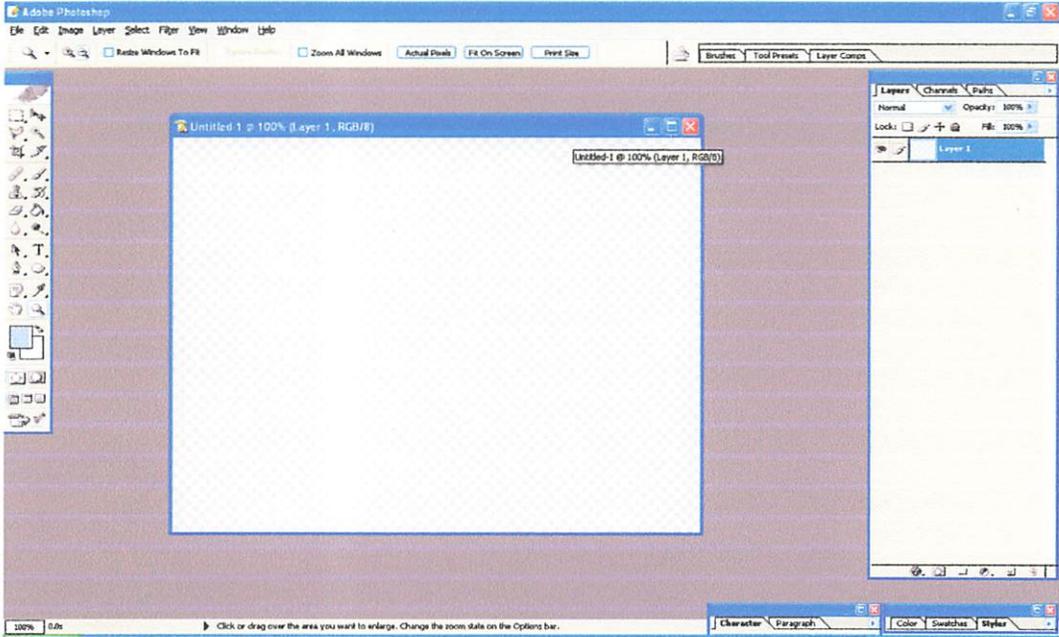
- *Project* terdiri atas *movie startup*, pengaturan aplikasi, *plugin*, pengaturan suara aplikasi.
- *Panel* adalah bagian yang digunakan untuk menampilkan *propertis* dari yang sedang dipilih. Tampilan jendela *Properties* tidak sama tergantung objek yang dipilih. Panel terdiri dari beberapa bagian yaitu :
 - Bagian *Propertis* yaitu menampilkan properti dari *page* maupun *object* yang dipilih.
 - Bagian *Project Explore* terdiri dari objek-objek atau komponen yang digunakan.
 - Bagian *Project Size* menampilkan *size* dari aplikasi yang dibuat.
 - Bagian *Status Bar* menampilkan koordinat posisi *mouse*.
 - Bagian *Gallery Browser* menampilkan *object* standar dari AutoPlay Media Studio 7.5
 - Bagian *Resource Preview* dialog atau tempat untuk melihat dari *object*.
- *Page* merupakan area kerja dimana *object- object* ditempatkan.

2.4.2 Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop memiliki kemampuan dan *tool-tool* canggih yang dapat menghasilkan sebuah karya yang menakjubkan. Dengan kemampuannya tersebut maka mengelola dan menggambar suatu *image* (gambar) menjadi cepat dan mudah. [5]

Adobe Photoshop CS merupakan program standar pengelola gambar (*image-editing*) yang paling populer dan paling banyak digunakan. Dibandingkan dengan generasi pendahulunya Adobe Photoshop 7, yaitu Adobe Photoshop 7 tidak

memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Adobe Photoshop CS. Adobe Photoshop CS adalah sebuah *image* editor, atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat di dalam komputer. Tampilan awal *interface* Adobe Photoshop CS pada gambar 2.2 :

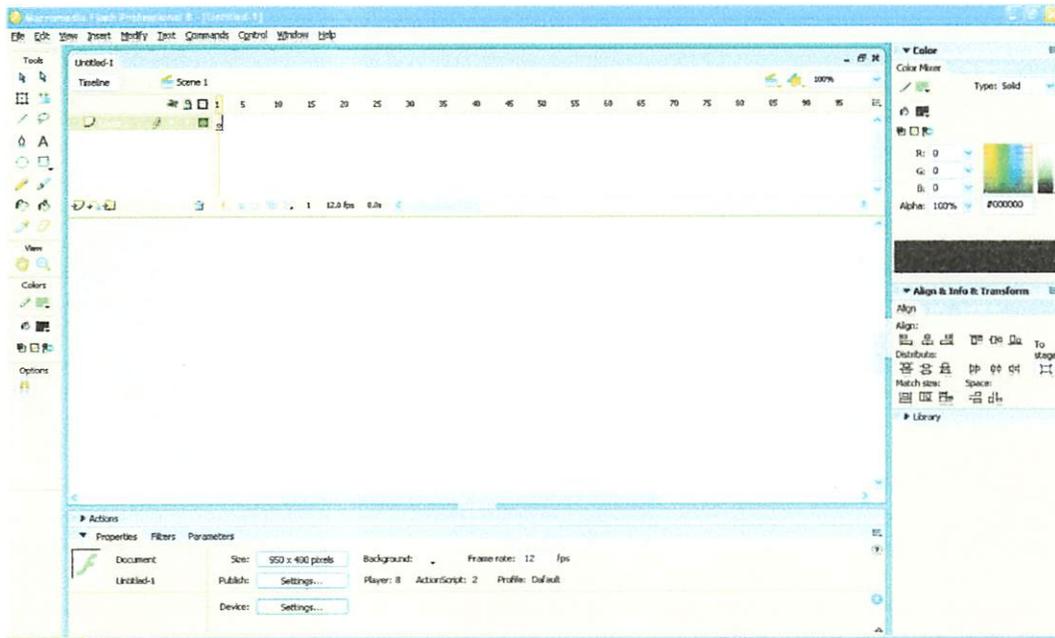


Gambar 2.2. *Interface* Adobe Photoshop CS

2.4.3 Macromedia Flash Professional 8

Macromedia Flash Professional 8 merupakan sebuah *software authoring tool* atau perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan web, persentasi serta kemampuannya untuk membuat berbagai animasi dan efek khusus dengan kualitas yang cukup baik namun dengan ukuran *file* yang relatif kecil. Namun dalam perkembangannya, *flash* tidak hanya digunakan untuk keperluan web namun juga berkembang sebagai *sutoring tool* untuk CD Rom multimedia interaktif hingga keperluan *broadcast TV*. Macromedia Flash ini sering digunakan para *animator*

untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, *game*, dan beberapa media animasi lainnya. Kreatifitas dan selera seni *animator* sangat menentukan baik atau buruknya hasil akhir karya animasi. [6]



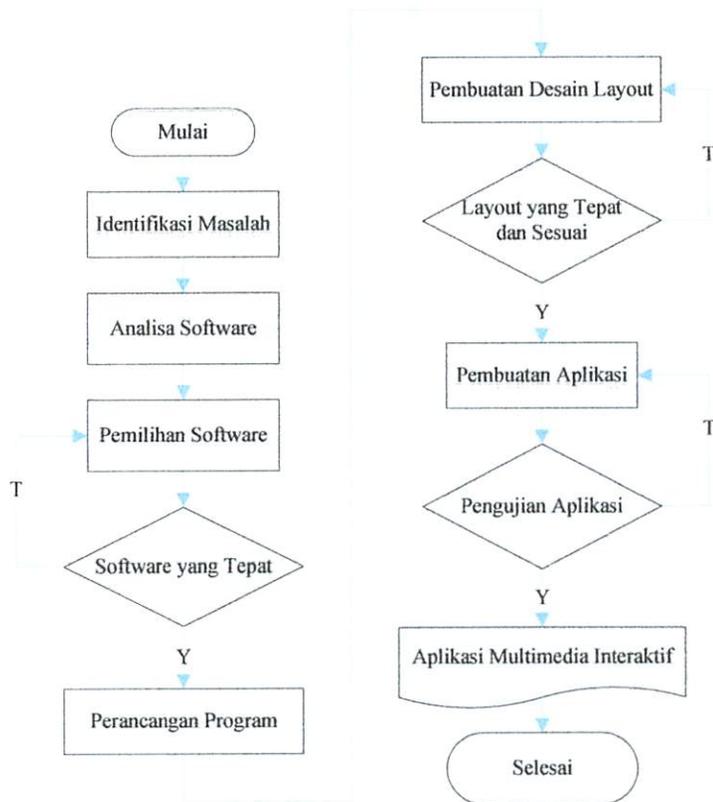
Gambar 2.3. *Interface* Macromedia Flash Professional 8

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Sistem

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis merupakan sebuah aplikasi profil yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Aplikasi ini memuat materi mengenai kampus ITN Malang yaitu sekilas tentang fasilitas, organisasi, akademik, seperti laboratorium, program studi, struktur pimpinan dan lain-lain. Karena sistem yang berjalan dalam aplikasi ini berorientasi terhadap informasi, maka informasinya dijabarkan secara terpisah dari proses-proses yang bersangkutan. Berikut analisa jalannya pembuatan profil berbasis multimedia di ITN Malang.



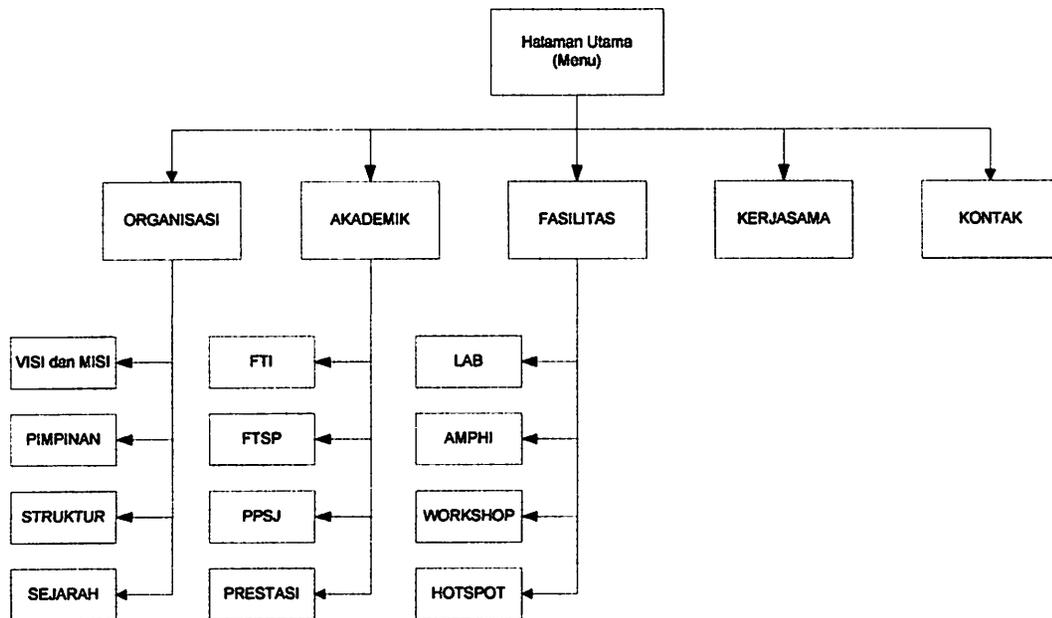
Gambar 3.1. Diagram Model Pembuatan Profil ITN Malang berbasis Multimedia Menggunakan AutoPlay Media Studio 7.5

3.2. Algoritma Program Aplikasi

Untuk menghasilkan program aplikasi yang baik dan terstruktur, terlebih dahulu dilakukan perencanaan terhadap alur sistem serta materi yang akan dituangkan dalam aplikasi.

3.2.1 Bagan Alir

Perencanaan pembuatan dari program aplikasi yang dibuat, dituangkan dalam sebuah bagan alir berikut :



Gambar 3.2. Bagan Alir Pembuatan Program

Penjelasan dari sistem menu tersebut akan diuraikan di bawah ini :

- a. Halaman Utama atau awal, halaman pertama dari aplikasi ini berfungsi untuk menyediakan link ke halaman selanjutnya.
- b. Organisasi, berisi tentang visi dan misi, pimpinan rektorat dan dekan, struktur organisasi, dan sejarah.
- c. Akademik, berisi mengenai program studi yang ada dan prestasi dari mahasiswa ITN Malang.
- d. Fasilitas, berisin tentang sarana dan prasarana yang ada meliputi, laboratorium, amphi, dan workshop.
- e. Kerjasama, halaman ini berisi tentang kerjasama ITN Malang dengan Perusahaan-Perusahaan dan Pemerintah Daerah di Indonesia.

3.3. Perancangan Sistem

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis merupakan aplikasi yang berbasis Multimedia, yang strukturnya terdiri atas gambar, tombol, *animasi flash*, suara, video, yang dirancang sedemikian rupa sehingga *user* dapat mengoperasikannya melalui tombol-tombol yang ada untuk melakukan kontrol program. Kontrol program sendiri terdiri dari :

a. *Scriptlets*

Pengendali program aplikasi yang diterapkan untuk membuat program aplikasi berjalan sesuai dengan keinginan dengan menggunakan bahasa “lua”.

b. *Buttons*

Sebagai elemen navigasi pada saat aplikasi dijalankan, yang menghubungkan *link-link* halaman (*page*) yang terdapat dalam aplikasi. Bagian ini juga dilengkapi dengan unsur interaktif, misalnya *on mouse over* dan *on Click*.

c. *Plugins*

Menyimpan perintah efek dari halaman dan menampilkannya dengan berbagai macam efek seperti *Slide*, *Wipe* dan *Dissolve*.

d. *Images*

Menyimpan dan menampilkan *file-file* grafik/gambar.

e. *Flash*

Menyimpan dan menampilkan *file-file* animasi (*flash*).

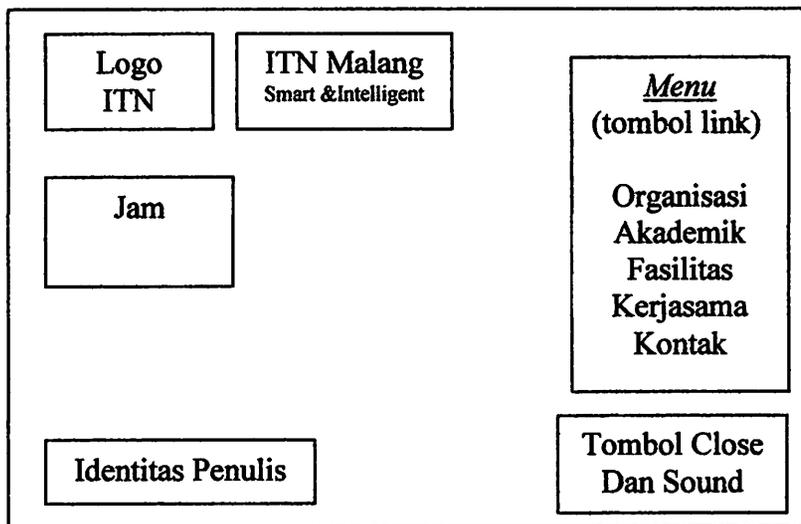
f. *Videos*

Menyimpan dan menampilkan *file-file* video.

3.4. Perancangan dan Desain Aplikasi Multimedia Interaktif

Sebelum sampai pada tahapan pembuatan aplikasi multimedia interaktif, penulis terlebih dahulu membuat rancangan dan desain tampilan aplikasi. Hal ini dimaksudkan agar penulis mempunyai panduan dalam tahapan pembuatan aplikasi. Berikut ini adalah gambar rancangan dari tiap-tiap *form* berikut penjelasannya.

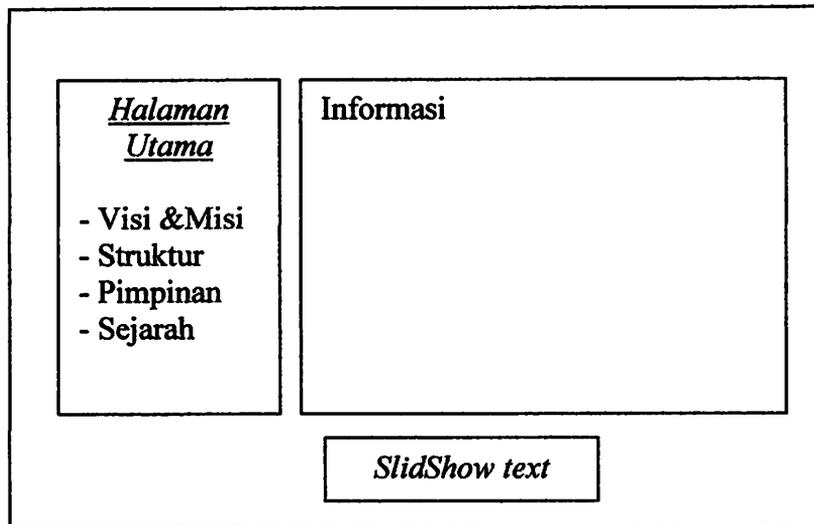
3.4.1. Desain Halaman Utama



Gambar 3.3. Rancangan desain halaman utama

Halaman awal dirancang untuk menampilkan halaman utama, yang memuat menu *link* ke halaman selanjutnya yang berisi tentang ITN Malang.

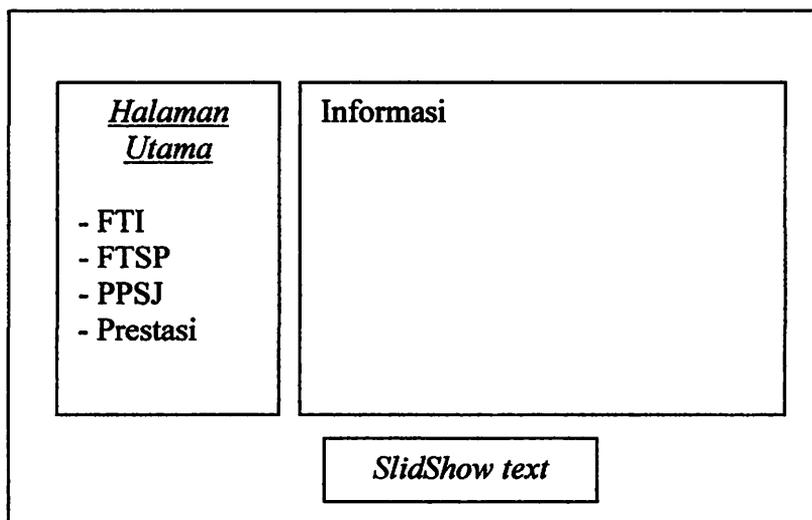
3.4.2. Desain Organisasi



Gambar 3.4. Rancangan Desain Halaman Organisasi

Halaman Organisasi dirancang untuk menampilkan informasi tentang visi dan misi, struktur, pimpinan, dan sejarah. Untuk menampilkan informasi tersebut pada halaman ini terdapat tombol-tombol pilihan pada *menu*.

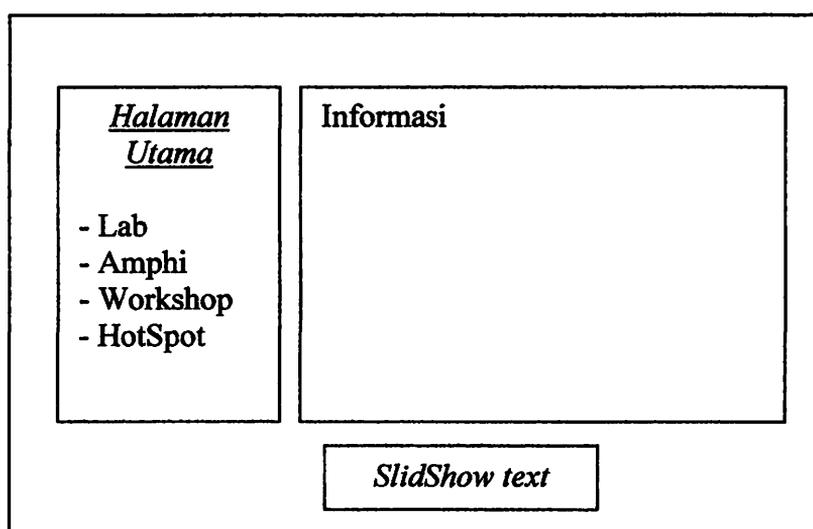
3.4.3. Desain Akademik



Gambar 3.5. Rancangan Desain Halaman Akademik

Halaman Akademik dirancang untuk menampilkan informasi tentang fakultas yang terdapat di ITN Malang, Program Pascasarjana, dan prestasi. Untuk menampilkan informasi tersebut pada halaman ini terdapat tombol-tombol pilihan pada *menu*.

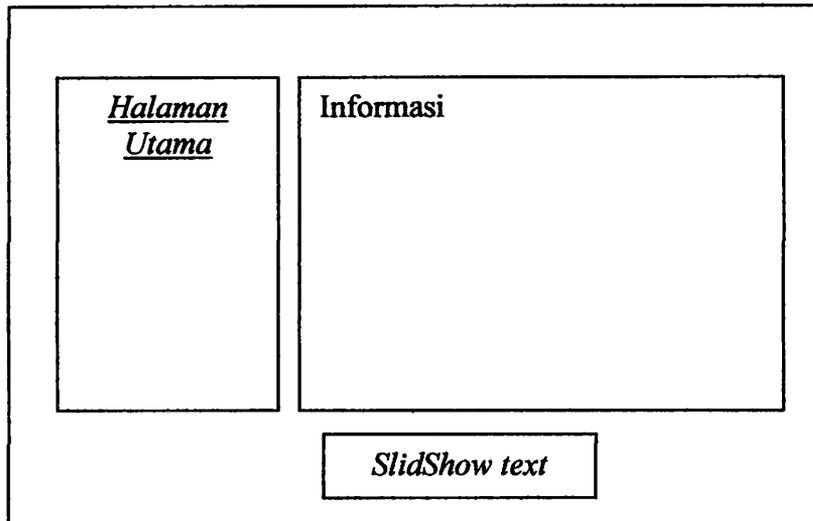
3.4.4. Desain Fasilitas



Gambar 3.6. Rancangan Desain Halaman Fasilitas

Halaman Fasilitas dirancang untuk menampilkan informasi tentang fasilitas yang terdapat di ITN Malang. Untuk menampilkan informasi tersebut pada halaman ini terdapat tombol-tombol pilihan pada *menu*.

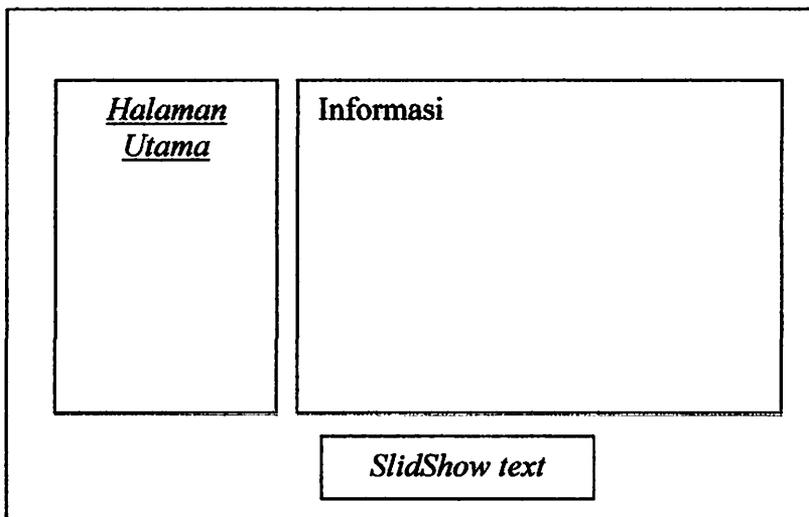
3.4.5. Desain Kerjasama



Gambar 3.7. Rancangan Desain Halaman Fasilitas

Halaman Kerjasama dirancang untuk menampilkan informasi tentang kerjasama antara ITN Malang dengan perusahaan maupun pemerintah daerah.

3.4.6. Desain Kontak



Gambar 3.8. Rancangan Desain Halaman Kontak

Halaman Kontak dirancang untuk menampilkan informasi tentang alamat dan kontak kampus ITN Malang baik Kampus I maupun Kampus II.

3.5. Persiapan Pembuatan Aplikasi

Proses pembuatan animasi cukup memerlukan implementasi dari konsep - konsep dan teori desain grafis, agar tampilan yang dihasilkan terlihat bagus dan dapat digunakan dengan baik oleh *user*. Dalam bagian ini penulis terlebih dahulu mengulas sedikit konsep desain grafis yang coba diterapkan pada pembuatan modul interaktif ini.

3.5.1. Pemilihan Komposisi Warna

Warna merupakan unsur yang cukup menentukan bagus atau tidaknya suatu hasil karya seni *visual*, termasuk desain dalam animasi. Pemilihan komposisi warna yang benar akan membuat animasi yang dihasilkan enak dilihat dan mungkin saja dapat menimbulkan rasa ingin tahu *user* yang lebih terhadap isi dari animasi tersebut.

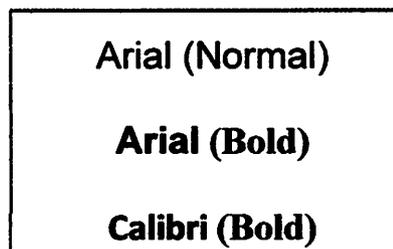
Pada pembuatan aplikasi ini, penulis mencoba menggunakan komposisi warna yang dianggap sesuai, tidak terlalu mencolok dan tepat dalam penggunaannya. Contoh penggunaan komposisi warna tersebut antara lain :

- Penggunaan warna biru tua dan biru muda pada gambar latar. Ini dimaksudkan agar bagian *content* atau isi pada aplikasi dapat terlihat lebih menonjol dan tidak terhalangi oleh bagian latar. Selain itu penggunaan warna tersebut bertujuan agar keseluruhan tampilan dapat lebih “teduh” untuk dilihat karena tidak terjadi perbedaan warna yang mencolok.

- Penggunaan warna hitam pada teks, agar mudah dibaca oleh *user*.

3.5.2. Pemilihan *Font*

Font atau jenis huruf merupakan elemen utama untuk menampilkan materi dari aplikasi yang tertuang dalam bentuk teks. Untuk aplikasi yang dibuat, penulis mencoba menggunakan *font* yang sesuai dalam penggunaannya, seperti *font* yang agak tebal (*bold*) untuk bagian judul dan sub judul serta *font* dengan ketebalan cukup dan mudah dibaca untuk bagian isi materi. Selain karena faktor tersebut, penulis juga memilih jenis huruf yang sesuai dalam pembuatan profil, dengan maksud agar tampilan yang dihasilkan dapat terlihat lebih indah dan terkesan "elegant". Jenis *font* yang dipilih adalah Arial dan Calibri.



Gambar 3.9. Jenis *Font* yang Digunakan

3.5.3. Penentuan Ukuran *Window* Aplikasi

Ukuran *window* dari suatu aplikasi merupakan faktor yang cukup menentukan kenyamanan *user*. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menentukan ukuran 1024x768 piksel sebagai ukuran *window* dari aplikasi yang dibuat.

3.6. Proses Pembuatan Aplikasi

Suatu aplikasi multimedia interaktif haruslah memuat komponen-komponen pembangun aplikasi yang dapat membuat *user* tertarik dan merasa dimudahkan penggunaannya. Komponen-komponen seperti *button* interaktif, suara pada tombol serta animasi-animasi yang dibuat secara dinamis akan menjadikan keseluruhan aplikasi sebagai suatu karya yang dinamis dan menarik. Dalam bagian ini, penulis akan mengulas mengenai pembuatan *button* interaktif, serta garis besar bagaimana membangun aplikasi secara keseluruhan.

3.7. Pembuatan Tombol Interaktif

Button atau tombol merupakan elemen yang dapat dikatakan tidak terpisahkan dari suatu aplikasi multimedia interaktif. *Button* biasanya dibuat dengan tujuan sebagai elemen yang memuat *link-link* tertentu. Dalam aplikasi yang penulis buat, terdapat *button-button* dengan fungsi tersendiri. *Button-button* tersebut antara lain, Tombol Halaman Utama, Organisasi, Akademik, Fasilitas, Kerjasama, Kontak, Keluar, *Play*, *Stop*, *Next*, *Prev*, *menu* dan galeri .

Dalam pembuatan *button* atau tombol menggunakan “*Button Maker*”, sebuah tombol terdiri dari enam kondisi, yaitu tombol dalam keadaan *up normal*, *down normal*, *up highlight*, *down highlight*, *up disabled* dan *down disabled* dimana grafis pada tombol biasanya mengalami perubahan antara keenam kondisi tersebut. Umumnya perubahan grafis antara kondisi tombol tidak disertai dengan transisi/animasi yang dinamis, sehingga terkesan kaku. Pada bagian ini, akan dibahas cara membuat sebuah tombol interaktif yang disertai transisi/animasi pada

pada animasi *flash* yang dihasilkan. Berikut ini adalah pembahasan mengenai pembuatan tombol fasilitas.

Apabila kursor *mouse* berada di atas tombol tersebut (kondisi *over* atau *up highlight*) dan apabila tombol tersebut ditekan, maka akan terjadi transisi seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.11. Transisi/Animasi *up normal*, *up highlight* dan *down normal* pada tombol Interaktif “fasilitas”

Tombol pada kondisi *up highlight* memiliki tampilan dengan efek sinar pada ikon dengan teks berwarna putih, sedangkan apabila tombol pada kondisi *down normal* icon seperti sedang ditekan atau berada agak kedalam dengan teks berwarna hijau. Pembuatan tombol tersebut menggunakan “Button Maker” yang merupakan software bawaan dari AutoPlay Media Studio 7.5, berikut adalah langkah-langkah pembuatan tombol,

- Sebelum membuat tombol, yang harus dipersiapkan adalah tiga buah gambar dengan format PNG yang sebelumnya dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS dengan gambar sama tetapi setiap gambar dirubah menggunakan fasilitas filter.

- Masukan ketiga gambar tersebut secara terpisah kedalam area tombol dengan kondisi yang diinginkan.
- Atur *propertis* sesuai kebutuhan setelah itu simpan.



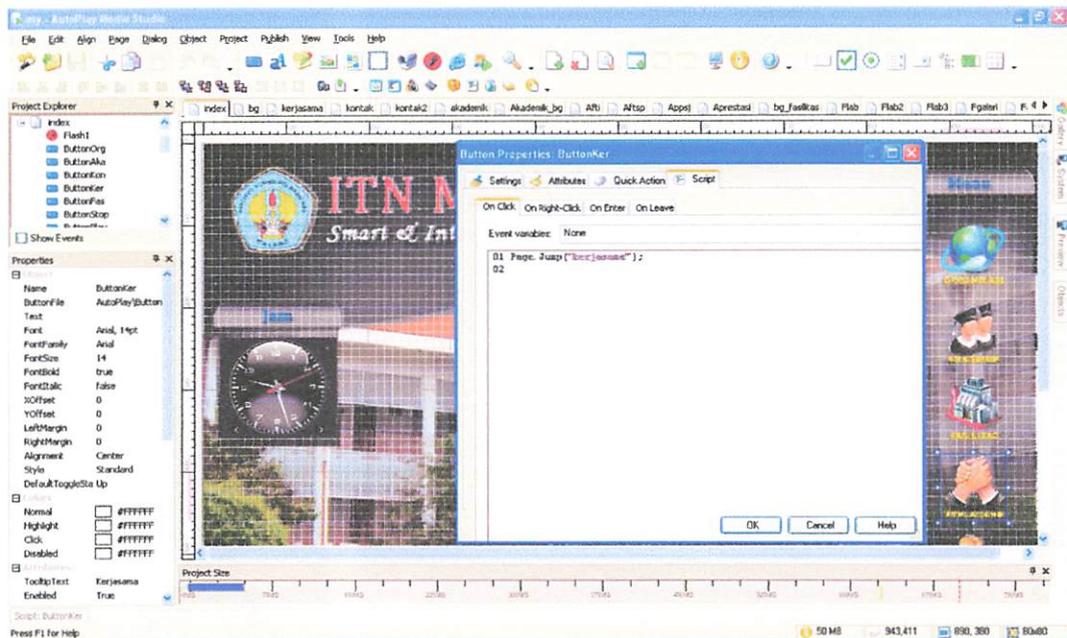
Gambar 3.12. Membuat Tombol Interaktif Menggunakan “*Button Maker*”

3.8. Pembuatan *link Page*

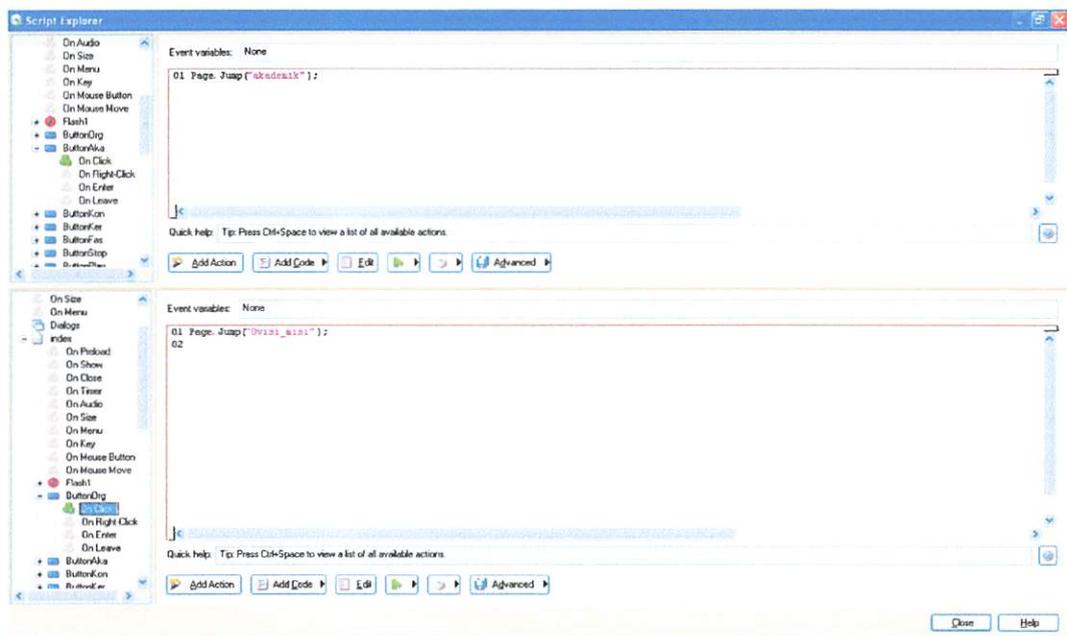
Pada intinya aplikasi yang dibuat penulis hanya menggunakan perintah *link-link* untuk berganti halaman atau menuju halaman lain. Untuk membuat *link* kehalaman lain maka tombol yang akan digunakan harus terlebih dahulu diberi perintah. Dan perintah atau *script* tersebut dapat diletakkan pada kondisi tombol ditekan, *On Right-click*, *On Leave* maupun pada penekanan tombol “enter” pada *keyboard*, perintahnya adalah

“*Page.Jump("kerjasama");*”

hasil dari perintah diatas adalah apabila tombol ditekan maka halaman kerjasama akan ditampilkan.



Gambar 3.14. Penanganan *link page*



Gambar 3.15. *interface* "Script Explorer" berisi perintah program.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN HASIL

4.1. Implementasi

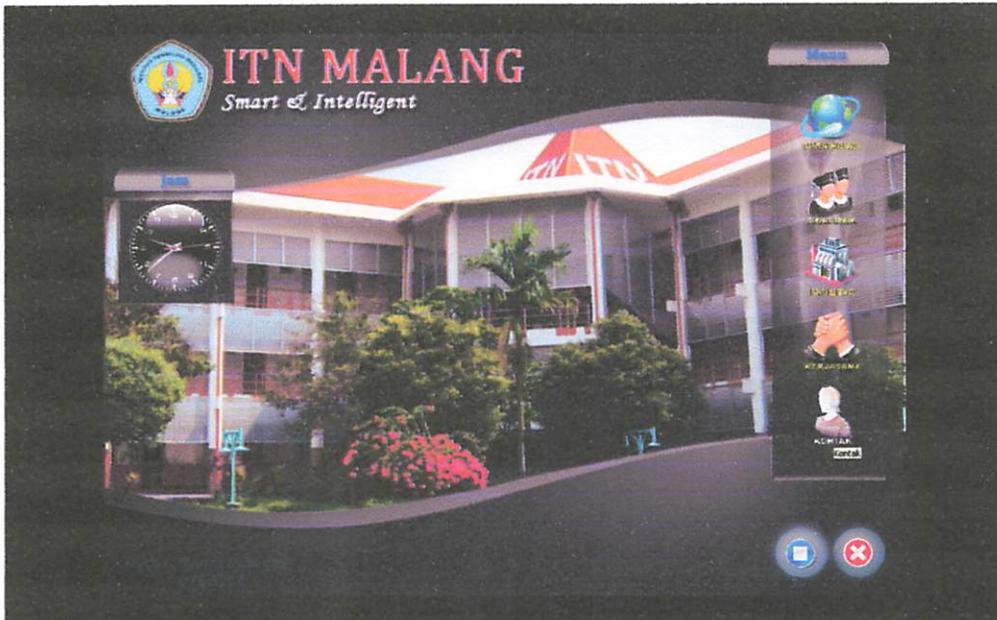
Tahapan implementasi profil berbasis multimedia merupakan proses perubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan *user* / pengguna maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perancangan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Pembuatan Profil ITN Malang berbasis Multimedia ini menggunakan program AutoPlay Media Studio 7.5.

4.2. Pengujian

Pembuatan Profil ITN Malang berbasis Multimedia ini merupakan aplikasi tentang kampus ITN Malang yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang program studi, fasilitas, struktur organisasi, dan lokasi di kampus ITN Malang. Tampilan akan disertakan pada bab ini.

4.2.1. Tampilan Halaman Utama (“*index*”)

Halaman utama / awal dalam aplikasi profil berbasis multimedia ini adalah halaman utama dengan terdapat menu-menu untuk menuju ke *link-link* halaman lain.



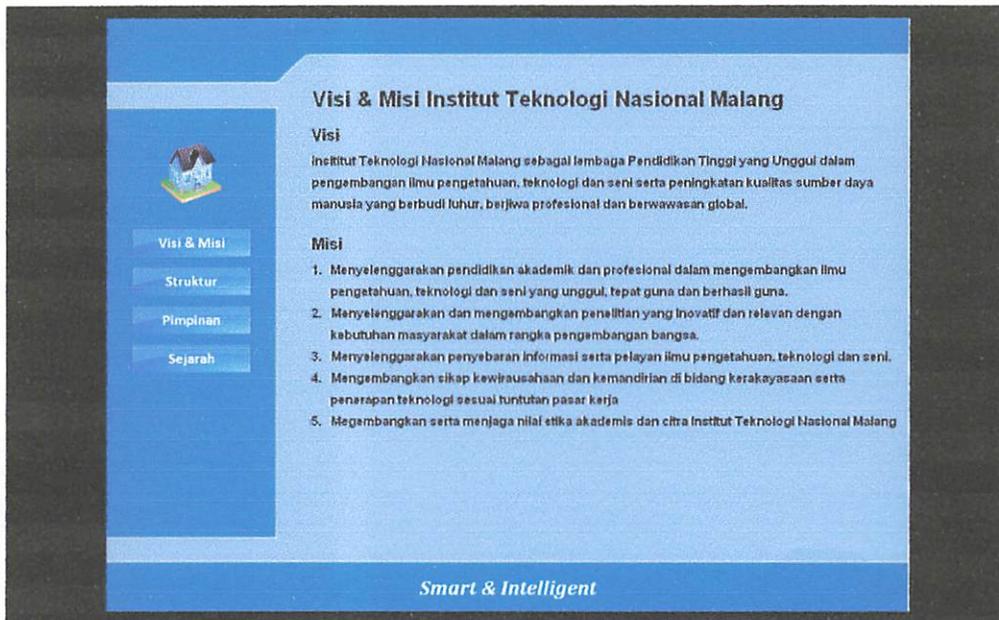
Gambar 4.1. Halaman Utama (awal)

4.2.2. Tampilan Halaman “Organisasi”.

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman Organisasi. Halaman Organisasi adalah halaman yang menampilkan tombol *link* kehalaman visi dan misi, pimpinan, struktur dan sejarah dari ITN Malang.

4.2.2.1. Tampilan Halaman “Visi dan Misi”

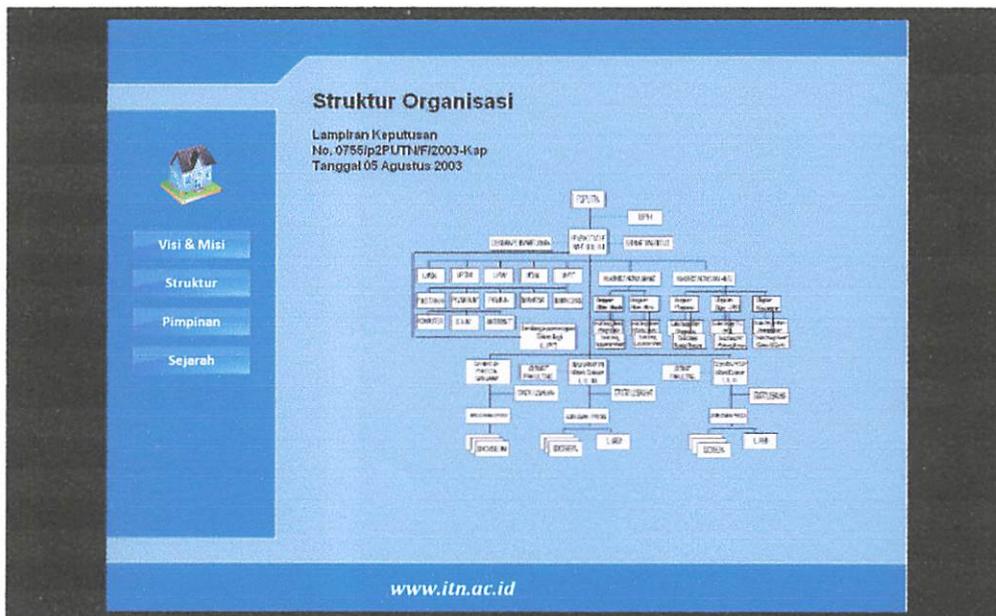
- Tekan tombol Visi dan Misi pada menu halaman organisasi



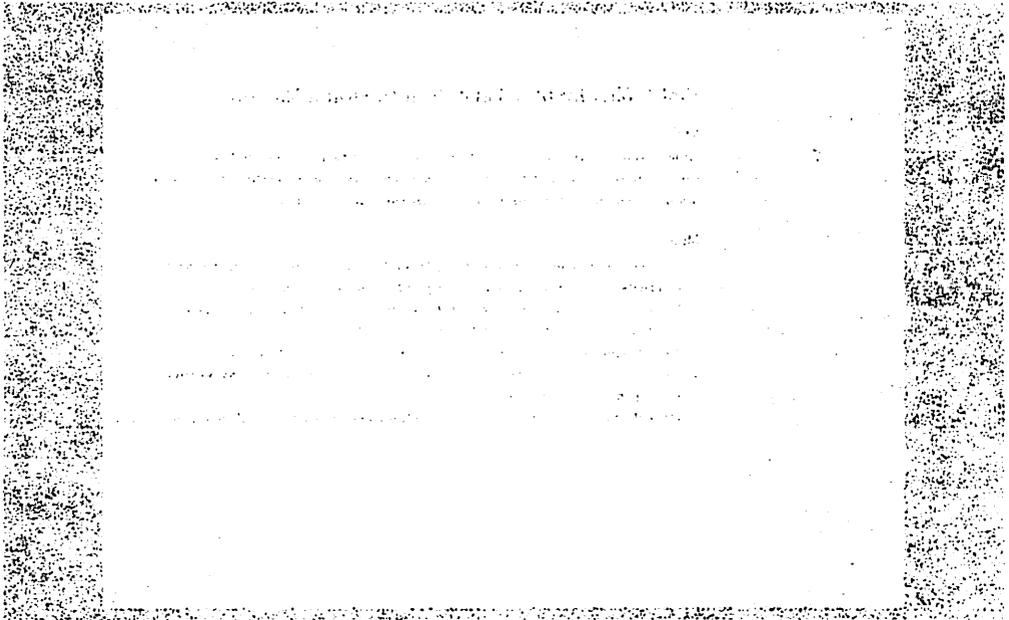
Gambar 4.2. Halaman Visi dan Misi

4.2.2.2. Tampilan Halaman “Struktur”

- Tekan tombol Struktur pada menu halaman organisasi



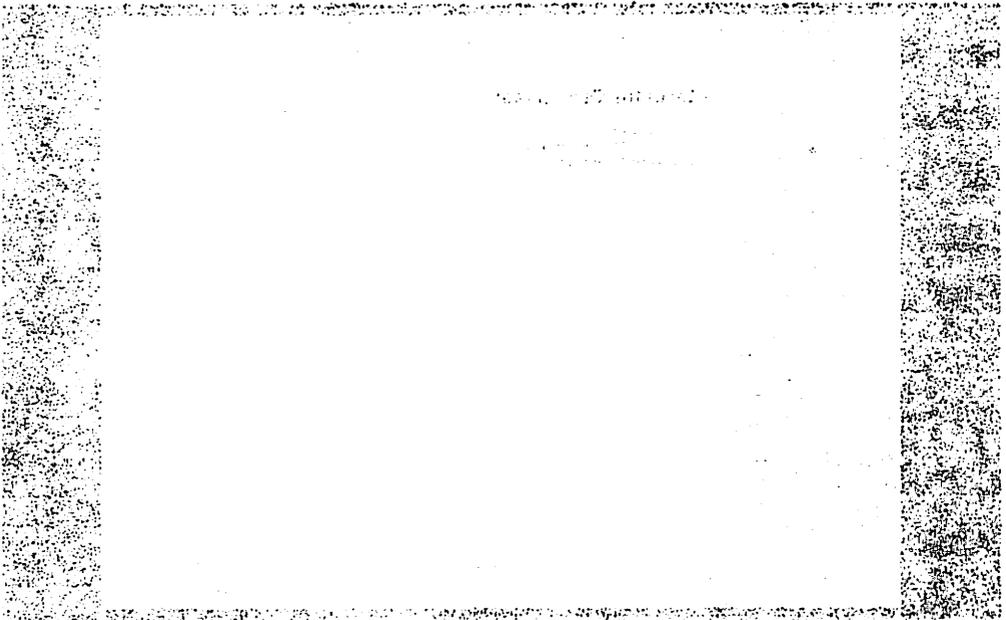
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Struktur



1977-1978

1979-1980

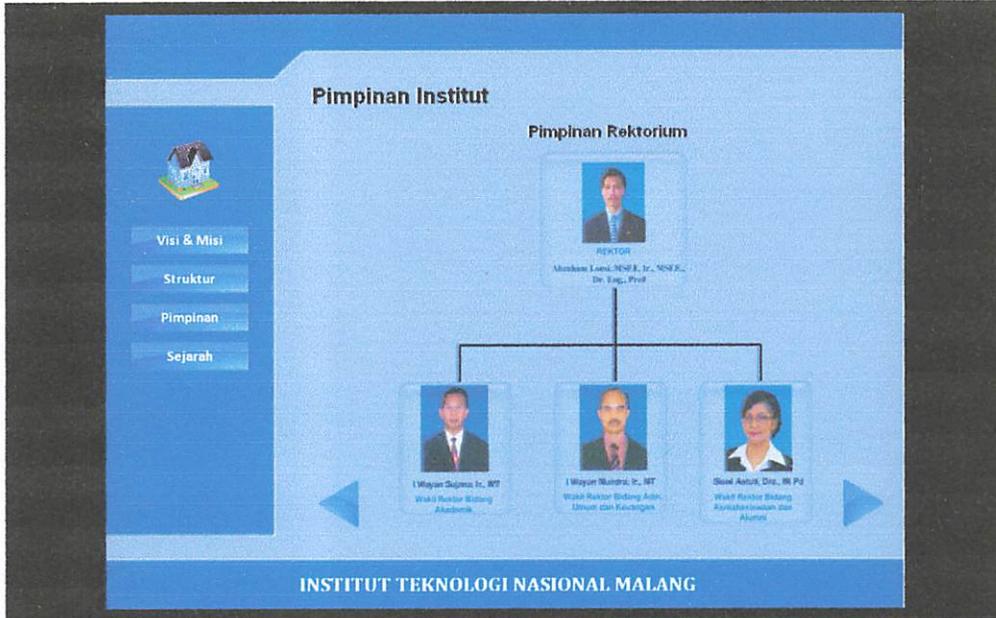
1981-1982



1983-1984

4.2.2.3. Tampilan Halaman “Pimpinan”

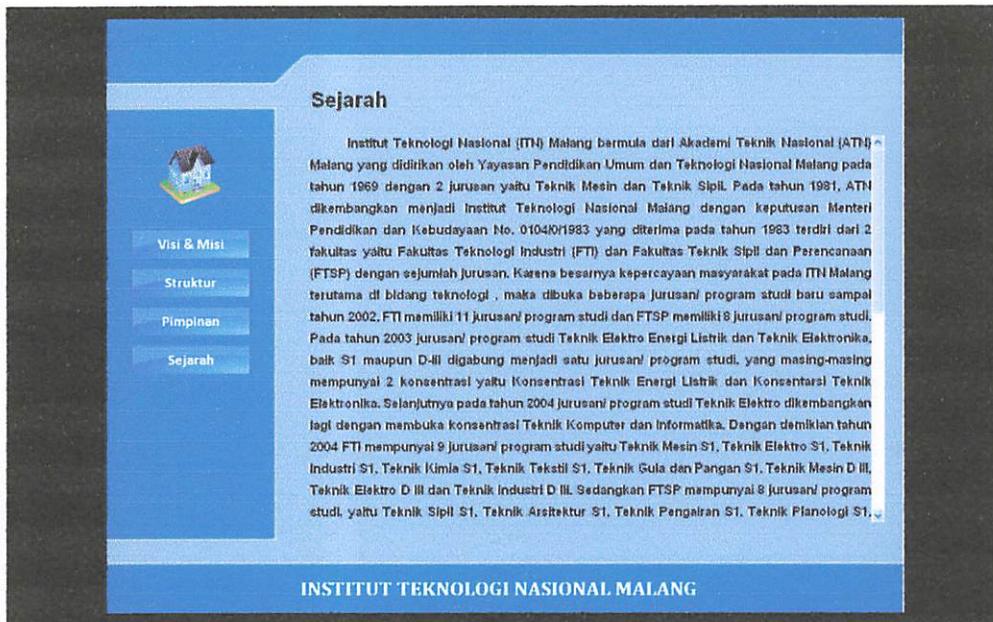
- Tekan tombol Pimpinan pada menu halaman organisasi



Gambar 4.4. Tampilan Halaman Pimpinan

4.2.2.4. Tampilan Halaman “Sejarah”

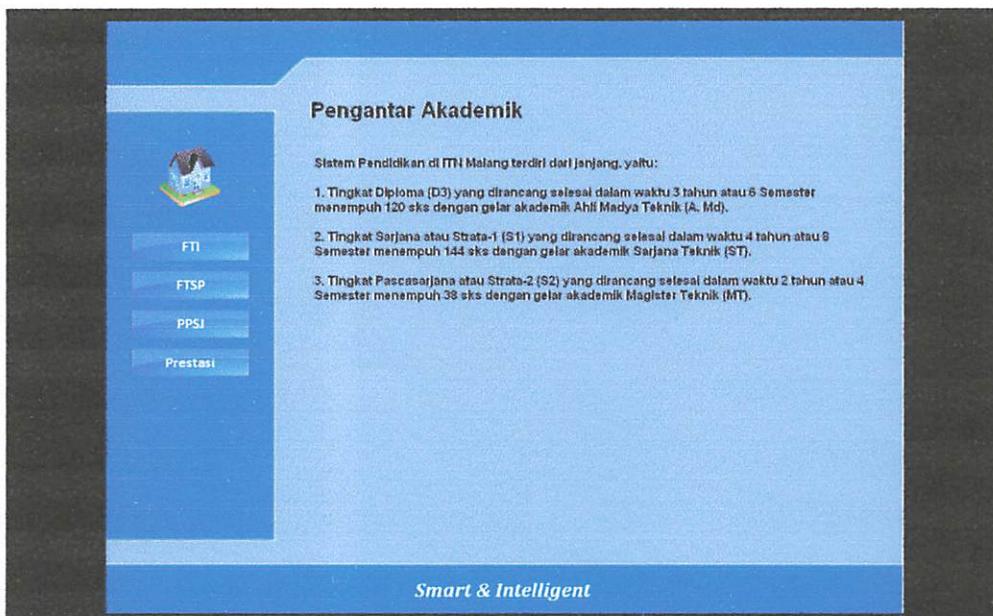
- Tekan tombol Sejarah pada menu halaman organisasi



Gambar 4.5. Tampilan Halaman Sejarah

4.2.3. Tampilan Halaman “Akademik”.

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman Akademik. Halaman Akademik menampilkan tombol *link* kehalaman FTI, FTSP, PPSJ dan Prestasi.



Gambar 4.6. Tampilan halaman Akademik

4.2.3.1. Tampilan Halaman “FTI”

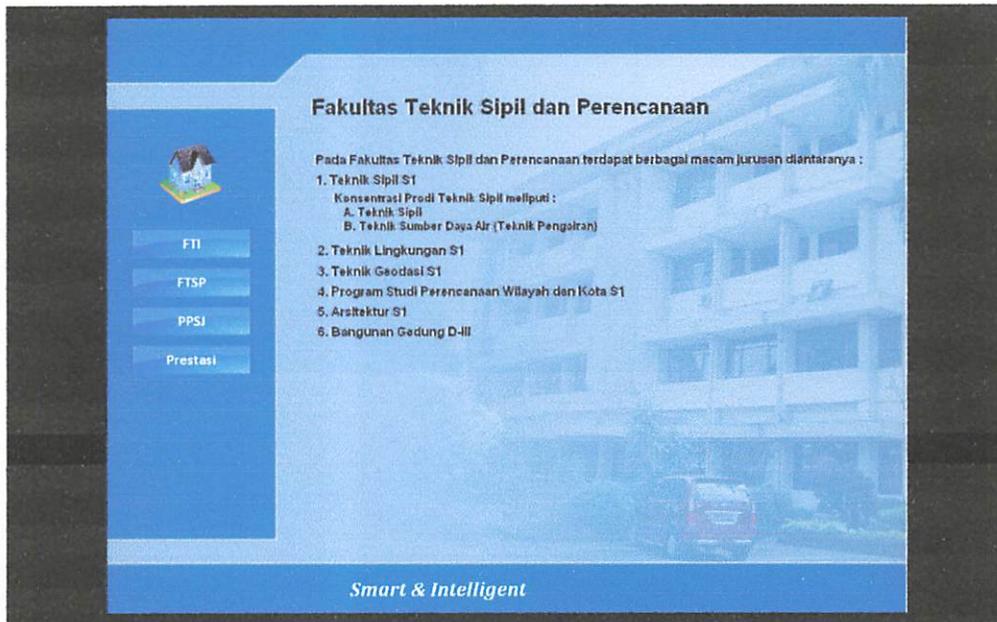
- Tekan tombol FTI pada menu halaman Akademik.



Gambar 4.7. Tampilan halaman FTI

4.2.3.2. Tampilan Halaman “FTSP”

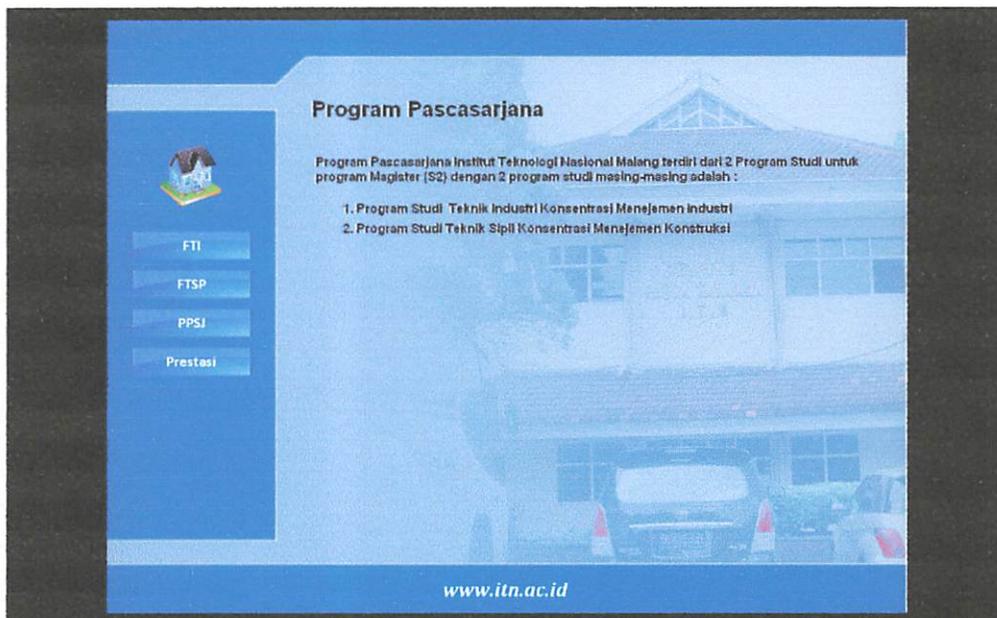
- Setelah tombol FTSP ditekan pada halaman Akademik.



Gambar 4.8. Halaman FTSP

4.2.3.3. Tampilan Halaman “PPSJ”

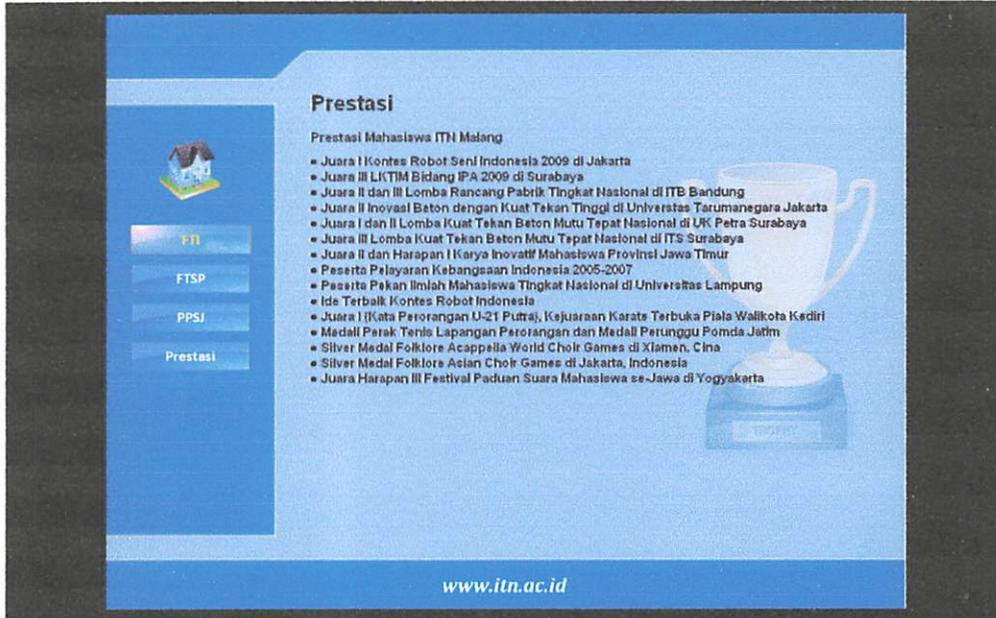
- Setelah tombol PPSJ ditekan pada halaman Akademik.



Gambar 4.9. Halaman PPSJ

4.2.3.4. Tampilan Halaman “Prestasi”

- Setelah tombol Prestasi ditekan pada halaman Akademik.



Gambar 4.10. Halaman Prestasi

4.2.4. Tampilan Halaman “Fasilitas”

Berikut ini merupakan tampilan dari halaman Fasilitas. Halaman Fasilitas menampilkan tombol *link* ke halaman Lab & Studio, Amphi, Workshop dan Hot Spot.

4.2.4.1. Tampilan Halaman “Lab & Studio”

- Setelah tombol Lab & Studio ditekan pada halaman Fasilitas.



Gambar 4.11. Tampilan halaman Lab & Studio

4.2.4.2. Tampilan Halaman “Workshop”

- Tekan tombol Workshop pada menu dihalaman Fasilitas



Gambar 4.12. Tampilan Halaman Workshop

4.2.4.3. Tampilan Halaman “Hot Spot”

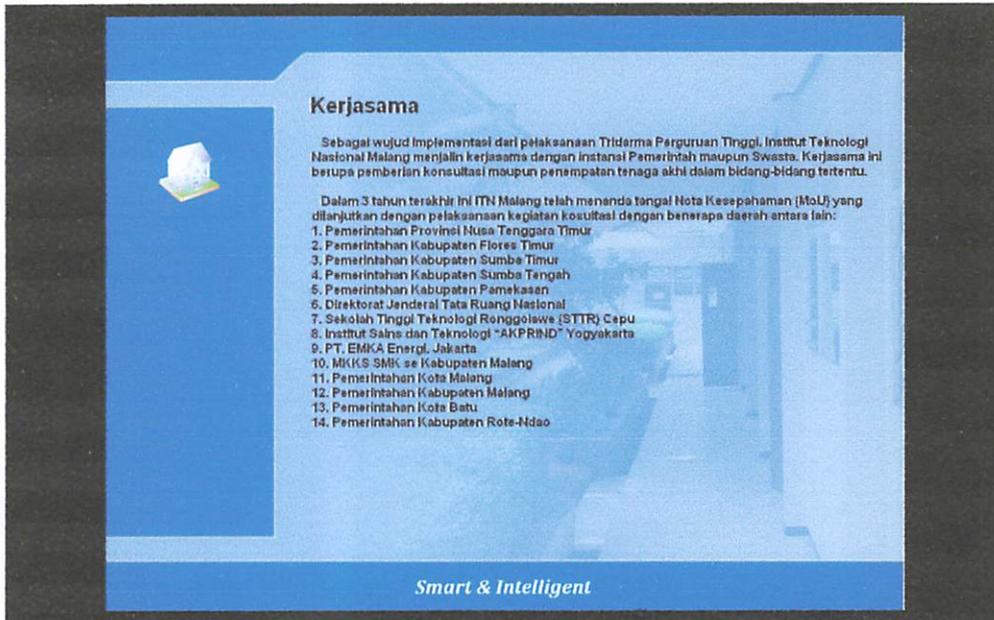
- Tekan tombol Hot Spot pada menu pilihan dihalaman Fasilitas



Gambar 4.12. Tampilan halaman Hot Spot

4.2.5. Tampilan Halaman “Kerjasama”

Pada halaman Kerjasama ini ditampilkan informasi kerjasama ITN Malang dengan Perusahaan – perusahaan, SMK, Institusi Pendidikan dan Pemerintah Daerah.



Gambar 4.13. Halaman Kerjasama

4.2.6. Tampilan Halaman “Kontak”

Pada halaman Kontak ini ditampilkan informasi tentang alamat dan telephon.

4.2.6.1. Tampilan Halaman “Kampus 1”

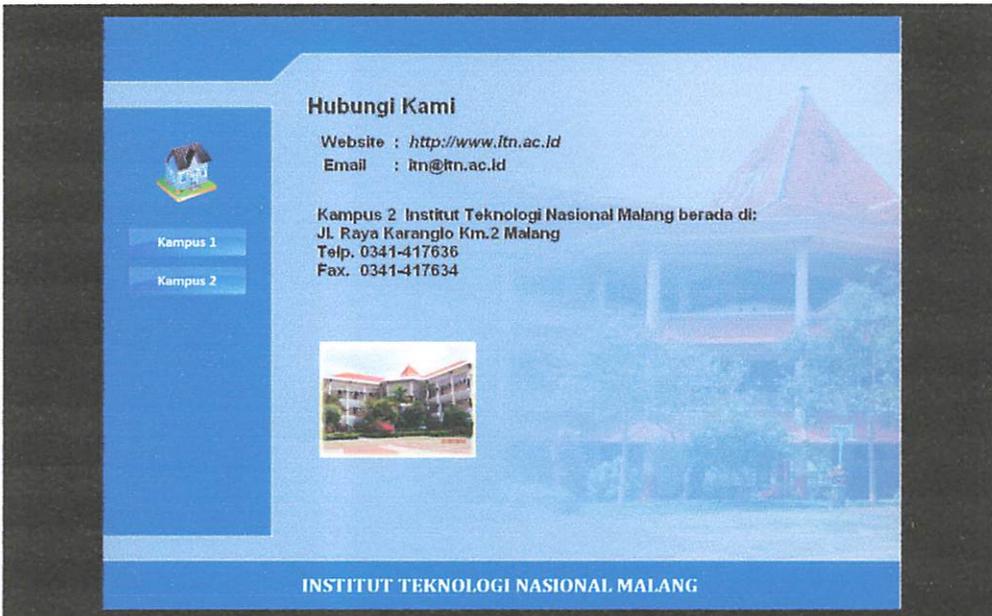
- Tekan tombol Kampus 1



Gambar 4.13. Halaman Kampus 1

4.2.6.1. Tampilan Halaman “Kampus 2”

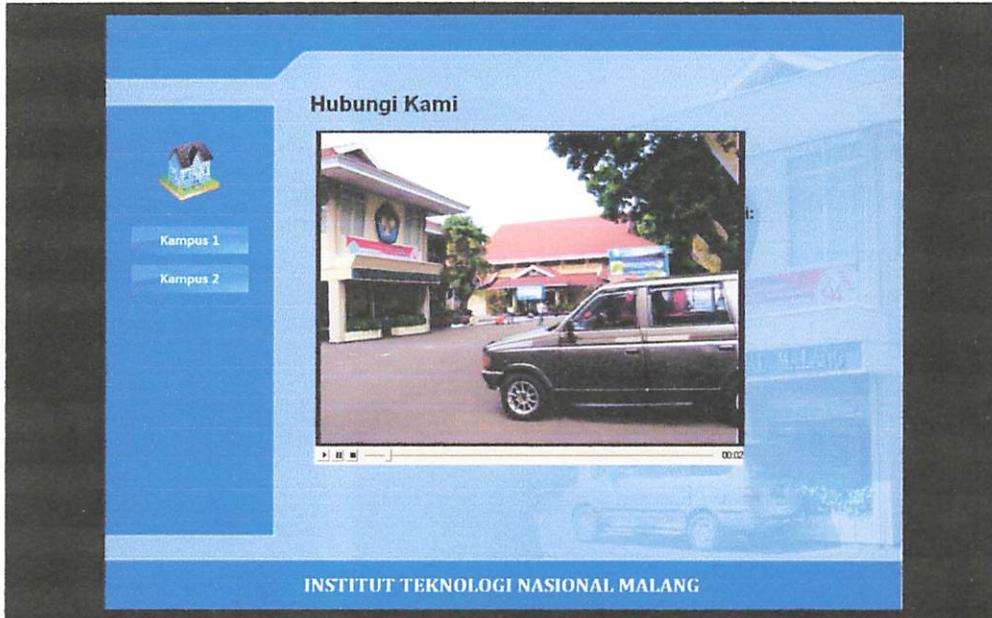
- Tekan tombol Kampus 2



Gambar 4.13. Halaman Kampus 2

4.2.7. Tampilan Video “Kampus 1”

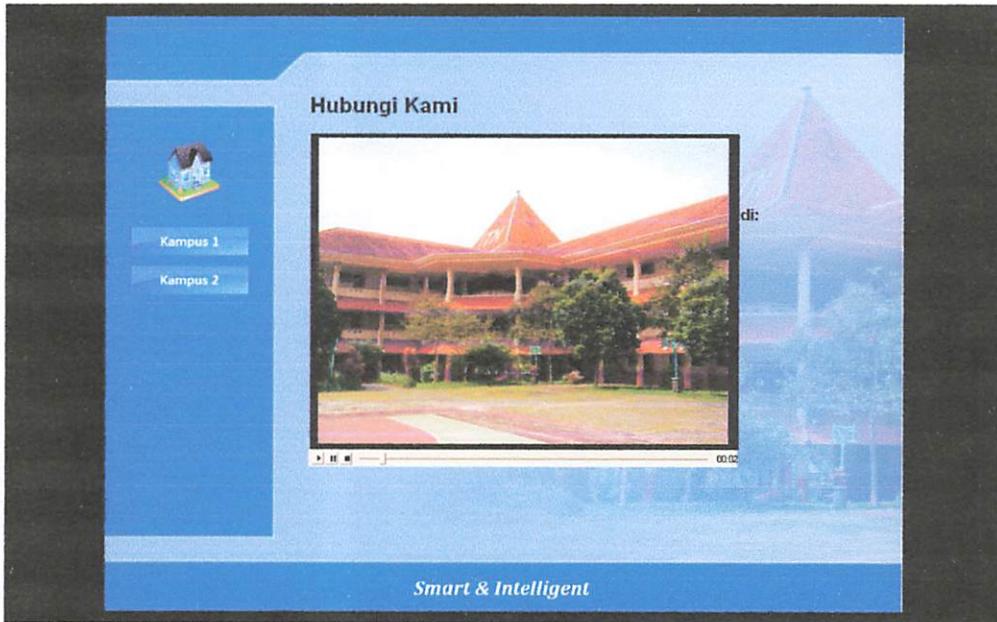
- Tekan gambar kampus 1 :



Gambar 4.16. Tampilan Video Kampus 1

4.2.8. Tampilan Video “Kampus 2”

- Tekan gambar kampus 2 :



Gambar 4.17. Tampilan Video Kampus 2

4.2.9. Tampilan Video “Workshop”

- Tekan gambar Video :



Gambar 4.18. Tampilan Video Workshop

4.2.10. Tampilan Gambar Laboratorium “*Splash Image*”

- Tekan tombol disebelah keterangan Laboratorium :



Gambar 4.19. Tampilan *Splash Image* Laboratorium

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan dari bab sebelumnya maka kita dapat mengambil beberapa kesimpulan :

1. Melalui program aplikasi Profil ITN Malang berbasis Multimedia ini, *user* dari pihak kampus dapat dengan mudah memaparkan ataupun mempresentasikan kampus ITN Malang dan *user* dari luar atau pengunjung dapat dengan mudah mengetahui kampus ITN Malang.
2. Dengan menggunakan perangkat lunak AutoPlay Media Studio kita dapat membuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.
3. Program aplikasi Profil ITN Malang berbasis multimedia ini informasi dapat digunakan sebagai promosi kampus ITN Malang untuk menarik pelajar melanjutkan belajarnya di ITN Malang.

5.2 Saran

Setelah program aplikasi ini dibuat, ada beberapa saran yang perlu dikemukakan antara lain :

1. Untuk membuat tampilan yang lebih menarik hendaknya dibutuhkan penguasaan tentang software yang digunakan yaitu AutoPlay Media Studio 7.5, Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash Profesional 8.
2. Untuk memperindah tampilan hendaknya pada aplikasi ini dimasukan *file-file* animasi yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Raemana, Dony. (2006). "*Mapinfo Perbelanjaan Pakaian dan Asesoris di Kota Bandung dengan Macromedia Flash*". Bandung: Universitas Padjadjaran.
- [2]. Suyanto, M. (2005). "*Multimedia alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*". Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [3]. Ahmad Imam Trinugroho, ST, MMSI (2005), "*Perancangan Sistem Informasi*". (<http://www.imam.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/folder/0.0>)
- [4]. Indigo Rose Corporation (2008) "*AutoPlay Media Studio 7.5 – Visual Software Development*" (<http://www.indigoroze.com>)
- [5]. Stevano Bayu. (2008). "*Photoshop CS Effect & Magics : Text and Texture*". Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [6]. Jayan. (2007). "*64 Trik Tersembunyi Flash*". Palembang: Maxikom.

Lampiran *Source Code* atau perintah pada program:

1. Halaman Utama (*Page Index*)

1.1 Tombol *Play* (*ButtonPlay*)

Event On Click:

```
Audio.Play(CHANNEL_BACKGROUND);
```

```
Button.SetVisible("ButtonPlay", false);
```

```
Button.SetVisible("ButtonStop", true);
```

1.2. Tombol *Stop* (*ButtonStop*)

Event On Click :

```
Audio.Stop(CHANNEL_BACKGROUND);
```

```
Button.SetVisible("ButtonStop", false);
```

```
Button.SetVisible("ButtonPlay", true);
```

1.3. Tombol Organisasi (*ButtonOrg*)

Event On Click :

```
Page.Jump("Ovisi_misi");
```

1.4. Tombol Akademik (*ButtonAka*)

Event On Click :

```
Page.Jump("akademik");
```

1.5. Tombol Kontak (ButtonKon)

Event On Click :

```
Page.Jump("kontak");
```

1.6. Tombol Kerjasama (ButtonKer)

Event On Click :

```
Page.Jump("kerjasama");
```

1.7. Tombol Fasilitas (ButtonFas)

Event On Click :

```
Page.Jump("Flab");
```

2. Halaman Organisasi (Page Organisasi)

2.1. Tombol Sejarah (ButtonSej)

Event On Click:

```
Page.Jump("Osejarah");
```

2.2. Tombol Visi dan Misi (ButtonVM)

Event On Click:

```
Page.Jump("Ovisi_misi");
```

2.3. Tombol Struktur (ButtonST)

Event On Click:

```
Page.Jump("Ostruktur");
```

2.4. Tombol Pimpinan (ButtonPim)

Event On Click:

```
Page.Jump("Opimpinan");
```

3. Halaman Akademik (Page Akademik_bg)

3.1. Tombol FTI (ButtonFTI)

Event On Click:

```
Page.Jump("Afti");
```

3.2. Tombol FTSP (ButtonFTSP)

Event On Click:

```
Page.Jump("Aftsp");
```

3.3. Tombol PPSJ (ButtonPPSJ)

Event On Click:

```
Page.Jump("Appsj");
```

3.4. Tombol Prestasi (ButtonPres)

Event On Click:

```
Page.Jump("Aprestasi");
```

4. Halaman Fasilitas (*Page bg_fasilitas*)

4.1. Tombol Lab & Studio (ButtonLabS)

Event On Click:

```
Page.Jump("Flab");
```

4.2. Tombol Amphi (ButtonAmphi)

Event On Click:

```
Page.Jump("Famphi");
```

4.3. Tombol Workshop (ButtonWork)

Event On Click:

```
Page.Jump("Fworkshop");
```

4.4. Tombol Hot Spot (ButtonHot)

Event On Click:

```
Page.Jump("Fhotspot");
```

5. Halaman Kontak (*Page kontak*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonKmps1", false);
```

5.1. Tombol Kampus 2 (ButtonKmps2)

Event On Click:

```
Page.Jump("kontak2");
```

6. Halaman FTI (Page Afti)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonFTI", false);
```

7. Halaman FTSP (Page Aftsp)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonFTSP", false);
```

8. Halaman PPSJ (Page Appsj)

Event On Preload :

```
Button.SetEnabled("ButtonPPSJ", false);
```

9. Halaman Prestasi (Page Aprestasi)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonPres", false);
```

10. Halaman Prestasi (Page Aprestasi)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonPres", false);
```

11. Halaman Lab & Studio (*Page Flab*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonLabS", false);
```

12. Halaman Amphi (*Page Famphi*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonAmphi", false);
```

13. Halaman Workshop (*Page Fworkshop*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonWork", false);
```

14. Halaman Hotspot (*Page Fhotspot*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonHot", false);
```

15. Halaman Sejarah (*Page Osejarah*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonSEJ", false);
```

16. Halaman Visi dan Misi (*Page Ovisi_misi*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonVM", false);
```

17. Halaman Struktur (*Page Ostruktur*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonST", false);
```

18. Halaman Pimpinan (*Page Opimpinan*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonPim", false);
```

19. Halaman Pimpinan1 (*Page Opimpinan1*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonPim", false);
```

20. Halaman Pimpinan2 (*Page Opimpinan2*)

Event On Show :

```
Button.SetEnabled("ButtonPim", false);
```

21. Halaman Galeri (*Page Fgaleri*)

21.1. Tombol *Next* (Button2)

Event On Click :

```
SlideShow.Navigate("SlideShow1", SLIDESHOW_NEXT);
```

21.2. Tombol *Prev* (Button3)

Event On Click :

```
SlideShow.Navigate("SlideShow1", SLIDESHOW_PREV);
```

21.3. *SlideShow Image (SlideShow1)*

Event On Click :

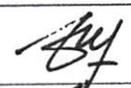
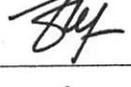
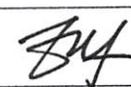
```
SlideShow.Play("SlideShow1");
```

Event On Right-Click :

```
SlideShow.Pause("SlideShow1");
```

LEMBAR ASISTENSI

Nama : Handi Susanto
Nim : 0752902
Jurusan : Teknik Elektro D-III
Konsentrasi : Teknik Komputer D-III
Dosen Pembimbing : Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT
Waktu Bimbingan : 12/06/2010 s/d 12/12/2010
Judul : “ Profil ITN Malang Berbasis Multimedia Menggunakan
AutoPlay Media Studio 7.5 “

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	16 Juli 2010	BAB I PENDAHULUAN Pengaturan ukuran huruf	
2	27 Juli 2010	BAB II DASAR TEORI Huruf asing dicetak miring	
3	02 Juli 2010	BAB III PERANCANGAN SISTEM <i>Font</i> yang digunakan harus serasi	
4	12 Agustus 2010	BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL Penyerasian warna <i>background</i> dan Penambahan <i>video</i> .	
5	14 Agustus 2010	BAB V PENUTUP Penulisan daftar pusaka	

Malang, 2010
Dosen Pembimbing


Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT
NIP.Y. 10118800189