

**PEMBUATAN PROFIL PADA PT.PUTRA PRIMA SENTOSA
(ADIMAS) MALANG BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

TUGAS AKHIR



**DISUSUN OLEH :
DHANNY WAHYUDIONO
08.52.506**

**KONSENTRASI TEKNIK ELEKTRONIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO D-III
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
AGUSTUS 2012**

**LEMBAR PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN PROFIL PADA PT.PUTRA PRIMA SENTOSA
(ADIMAS) MALANG BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**DISUSUN OLEH :
DHANNY WAHYUDIONO
08.52.506**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Elektro D-III**



**Ir. H. Taufik Hidayat, MT
NIP.Y. 1018700151**

Diperiksa dan Disetujui :

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Bima Aulia F, ST

**KONSENTRASI TEKNIK ELEKTRONIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO D-III
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
AGUSTUS 2012**



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI
TEKNIK ELEKTRO DIII
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Kampus I : Jl.Bendungan Sigura-gura No.2 Telp.(0341) 551431, Fax.(0341) 553015 Malang
Kampus II : Jl.Raya Karanglo, Km2 Telp.(0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama Mahasiswa : Dhanny Wahyudiono
Nim : 08.52.506
Program Studi : Teknik Komputer D-III
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Profil Pada PT.Putra Prima Sentosa (ADIMAS)
Malang Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3**

Dipertahankan dihadapan tim penguji Tugas Akhir jenjang Program Diploma Tiga (DIII)

Pada Hari : Jumat
Tanggal : 10 Agustus 2012
Dengan nilai :

PANITIA UJIAN TUGAS AKHIR

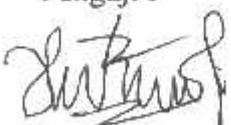
Ketua

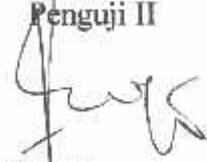
Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP.Y. 1018700151

Sekretaris

Ir. Eko Nurcahyo, MT
NIP.Y. 1028700172

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I

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

Penguji II

Ir. Eko Nurcahyo, MT
NIP.Y. 1028700172

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kuasa-Nya sehingga saya dapat diberikan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir dan dinyatakan lulus sebagai sarjana muda.

Ucapan terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan dan saya ucapkan untuk Kedua Orang Tua saya (Dandung Dwi Wahyudiono dan Kusdarwati Zakaria),Bapak Mertua saya (Ir.Bambang Sudarmono),Ibu Mertua saya (Nursetiyani,Spd.),Istri saya (Shinta Estu),adik-adik saya,teman saya (Fitra Setiaji M.S) karena doa,restu,dan dukungan merekalah saya bisa seperti ini hingga sekarang.

Buat Bapak Bambang Priyo Hartono,ST,MT ,terima kasih atas waktu dan tenaganya yang selalu memberikan masukan dan memberi bimbingan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini,se moga selalu diberikan kesehatan dan riski.Amin..

Kepada Kajor Bapak Ir.Taufik Hidayat.MT dan Sekjur Bapak Ir.Eko Noercahyo dan tidak lupa Ibu Puji yang selalu membantu dalam pengurusan pembuatan laporan ini,semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat,riski,dan kesehatan.Amin..

Sekali lagi terima kasih buat teman-teman yang ada di ITN Malang dan khususnya anak D3 Teknik Elektro,Komputer,dan Listrik angkatan 2008 yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu,semoga semua yang kita jalani di Institut Teknologi Nasional Malang dapat menjadi kenangan terindah yang takkan terlupakan.Tetap selalu bersyukur dan bisa menjadi yang terbaik di kehidupan selanjutnya.Amin..

(Thank You For All)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur yang sedalam – dalamnya penulis ucapkan kehadiran Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul **"Pembuatan Profil Pada PT.Putra Prima Sentosa (ADIMAS) Malang Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3"**.

Sehubungan dengan selesainya proposal penelitian ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Taufik Hidayat, MT selaku Ketua Jurusan DIII Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir.Eko Noercahyo selaku Seketaris Jurusan DIII Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ibu Irmalia Suryani F. ST.MT selaku Dosen Wali Mahasiswa angkatan 2008.
4. Bapak Ir. Bambang Prio Hartono, MT selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Bapak Bima Aulia F,ST selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir
6. Kepada Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan masukkan dalam pembuatan Tugas Akhir.
7. Kepada kedua orang tua atas doa dan dukungannya baik secara moral maupun materil.
8. Seluruh teman – teman angkatan 2008 Teknik Elektronika D III atas segala bantuan dukungan yang telah diberikan dan Kekompakan selama ini.

Penulis menyadari penyusunan proposal penelitian ini masih jauh dai sempurna. Untuk itu saran serta kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan Tuhan YME selalu memberikan ridho Nya di setiap langkah kita. Amien.

Malang, Agustus 2012

Penulis

BAB II DASAR TEORI

2.1. Pembahasan Teori	6
2.1.1. Pengertian Animasi.....	6
2.1.2. Jenis_jenis Animasi	7
2.1.3. Contoh Software Animasi.....	11
2.2. Adobe Flash CS3Profesional.....	12
2.2.1. Pengenalan Adobee Flash CS3 Profesional	15
2.2.2. Pengenalan Jendela Kerja Menu Dasar	16
2.2.3. Sejarah Perkembangan Flash	21

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Sistem	23
3.2. Perancangan Sistem	23
3.2.1. Proses Memulai Aplikasi Adobe Flash CS3	24
3.2.2. Proses Pembuatan Dengan Rectangle Tools	26
3.2.3. Proses Pembuatan Tampilan Awal	27
3.2.4. Pembuatan Tampilan Masking	28
3.2.5. Pembuatan Animasi Tulisan	29
3.2.6. Proses Pemberian Efek pada Button	30
3.3. Proses Penggabungan Adobe Flash CS3 pada Tampilan Home	32
3.3.1. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tombol Sejarah Perusahaan	38
3.3.2. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Galery Foto ..	39

3.3.3. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Alur	
Distribusi	41
3.3.4. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Contact Us	42
3.3.5. Proses Memasukkan Video ke Dalam Flash	43
3.4. Proses Penulisan Action Script 3 Pada Pembuatan Profile Pada	
PT.Putra Prima Sentosa	44
3.4.1. Penulisan Awal untuk Tampilan Awal	45
BAB IV HASIL AKHIR DAN PENGUJIAN PROGRAM	
4.1. Spesifikasi Program	47
4.2. Tampilan Awal Profile PT.Putra Prima Sentosa	52
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Kritik dan saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN	
Penulisan Script Untuk Tampilan Awal	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 .Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan sistem teknologi informasi semakin maju dan telah berkembang pesat, oleh karena itu sudah banyak pula perusahaan-perusahaan atau instansi-instansi yang menggunakan sistem multimedia untuk meningkatkan usahanya. Istilah multimedia pertama kali dikenal pada dunia teater, yang mempertunjukkan pertunjukan dengan menggunakan gerak, musik, dan monitor video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Sekarang multimedia dikenal dengan panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara video TV dan animasi, sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. Umumnya orang juga mengenal multimedia sebagai sistem dari personal komputer atau PC yang berkembang pesat dewasa ini. Dalam perkembangannya multimedia ini sangat membantu terhadap kegiatan manusia, diantaranya dalam pengajaran, latihan pembuatan manufaktur, sedang dalam sistem perekonomian, banyak digunakan untuk kegiatan promosi penjualan. Cara untuk meningkatkan usaha suatu perusahaan ialah dengan cara membangun sistem informasi yang baik. Dan dengan menggunakan sistem multimedia ini kita dapat membangun sebuah informasi yang baik. Dalam pembuatan multimedia inilah sangatlah diperlukan sebuah software untuk mendesain sebuah profil perusahaan dengan baik, tidak hanya dengan tenaga manusia saja yang dibutuhkan dalam sebuah pemasaran tapi juga dari kecanggihan teknologi dewasa ini, melalui iklan sebuah produk dari suatu perusahaan dapat dikenal banyak orang atau masyarakat luas. Dengan melalui iklan inilah penyampaian informasi kepada masyarakat akan lebih meminati, dibandingkan media informasi seperti koran ataupun radio. Di dunia modern masyarakat semakin berpindah mencari informasi yang instan dimana informasi yang disampaikan menarik dan tidak membosankan. Ada juga masyarakat memanfaatkan bidang informasi untuk mengembangkan sebuah industri secara online atau dengan menggunakan internet.

Dengan software Adobe Flash CS3 inilah saya akan membangun sebuah sistem informasi yang bisa bermanfaat bagi PT.PUTRA PRIMA SENTOSA (ADIMAS) MALANG. Adobe Flash CS3 Professional, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vector dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet, tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet. Dengan actionscript yang dibawanya, Adobe Flash CS3 dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Adapun judul yang saya angkat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dengan judul **“PEMBUATAN PROFIL PADA PT.PUTRA PRIMA SENTOSA (ADIMAS) MALANG BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini permasalahan yang akan dihadapi adalah :

1. Bagaimana suatu perusahaan dapat memberikan sebuah informasi kepada masyarakat luas secara mudah, tepat, dan akurat?
2. Bagaimana membangun sebuah profil sebuah perusahaan yang interaktif dalam artian dapat berinteraksi dengan pengguna (user)?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai setelah pembuatan profil ini selesai:

1. PT.Putra Prima Sentosa dapat memberikan ke informasi ke masyarakat tentang profil dan hasil industri.
2. Semakin berkembangnya sistem informasi yang diberikan oleh PT.Putra Prima Sentosa.

1.4. Batasan Masalah

Laporan tugas akhir ini hanya membahas proses editing dan proses pembuatan profil dengan menggunakan aplikasi ADOBE FLASH CS 3 sebagai sarana pembuatan profil PT.PUTRA PRIMA SENTOSA (ADIMAS) MALANG.

1.5. Hasil Yang Diharapkan

Dalam sebuah proses pembuatan ada salah satu yang akan dihasilkan dalam pembuatan ataupun sebuah analisa yaitu :

1. Dapat memahami cara dan langkah demi langkah pembuatan sebuah profil perusahaan dengan menggunakan software Adobe Flash CS3.
2. Aplikasi yang dibuat diharapkan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan sebuah informasi yang interaktif yang telah dibuat dalam pengaplikasian sebuah profile sebuah perusahaan.

1.6. Sitematika Penulisan

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

Bab I : Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, hasil yang diharapkan.

Bab II : Dasar Teori

Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, pengenalan aplikasi yang akan digunakan dalam penulisan Tugas Akhir.

Bab III : Analisa Dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan aplikasi yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari aplikasi yang akan dibuat, dan pembuatan sebuah profile perusahaan secara step by step.

BAB II

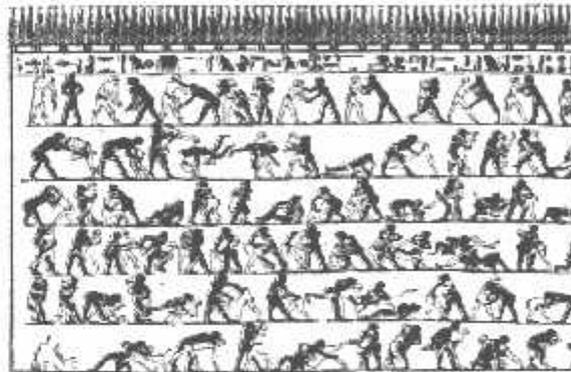
DASAR TEORI

2.1. Pembahasan Teori

2.1.1. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata “Animation” yang dalam bahasa Inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam.

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan “gerak” dari binatang-binatang. Pada 400 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding.



Gambar 2.1. Jaman Purba pada Dinding Gua

Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambing-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradapan Mesir kuno 2000 sebelum Masehi. Salah satunya adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: persistence of vision (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvignes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung

menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai.

Suatu sequence gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

(Menurut sumber: Panduan Latihan Adobe Flash)

2.1.2. Jenis-jenis Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1. Animasi Stop-motion (Stop Motion Animation)
2. Animasi Tradisional (Traditional animation)
3. Animasi computer (computer Graphics Animation)

1. Stop-motion animation

Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.



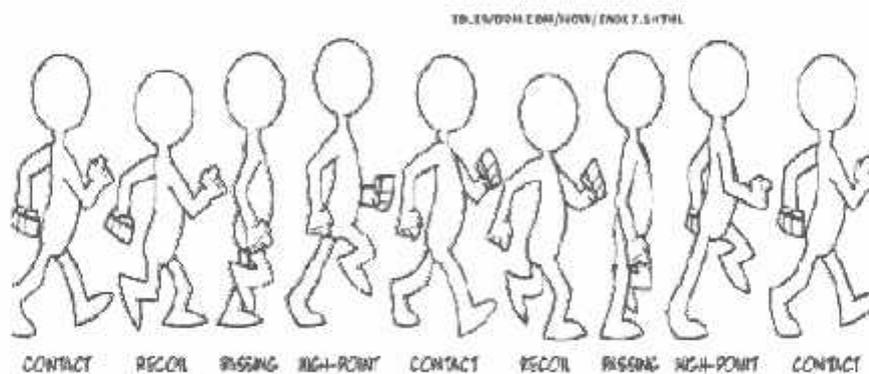
Gambar 2.2 Salah Satu Adegan dari Film Chicken Run dan Celebrity Deadmatch.

Wallace and Gromit dan Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity

Deadmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2. Animasi Tradisional (Traditional animation)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.



Gambar 2.3 Contoh Gambar Proses Gerakan Berjalan.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.



Gambar 2.4 “Pinokio” Salah Satu Film Animasi Walt Disney



Gambar 2.5 “Naruto” Salah Satu Film Animasi dengan Komputer.

3. Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami.



Gambar 2.6 Monster Inc. Animasi dengan Teknologi Komputer Penuh

Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.



Gambar 2.7 Contoh Animasi di Dunia Pengetahuan dengan Komputer

2.1.3. Contoh Software Animasi

Saat ini terdapat banyak jenis software animasi yang beredar di pasaran, dari software yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks, dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah.

Dari sisi fungsi penggunaan software animasi dapat dikelompokkan menjadi Software Animasi 2 Dimensi dan software Animasi 3 Dimensi.

1. Software animasi 2 Dimensi

Software animasi 2D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (flat animation), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit. Contoh dari software animasi 2D ini antara lain :

1. Macromedia Flash
2. Macromedia Director
3. ToonBoom Studio
4. Adobe ImageReady
5. Corel RaVe
6. Swish Max
7. Adobe After Effect



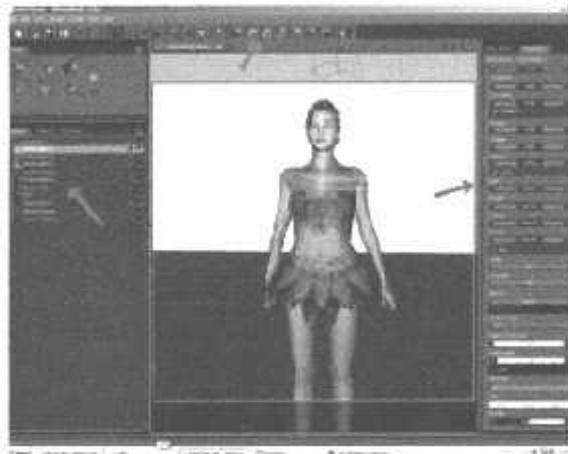
Gambar 2.8 Tampilan Jendela ToonBoom

2. Software Animasi 3 Dimensi

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan gerak kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa software animasi 3D mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi figure (manusia), animasi landscape (Pemandangan), animasi title (judul), dll. Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit.

Contoh dari software animasi 3D antara lain :

1. 3D Studio Max
2. Maya
3. Poser (figure animation)
4. Bryce (landscape animation)
5. Vue (landscape animation)
6. Cinema 4D
7. Blender (gratis)
8. Daz3D (gratis)



Gambar 2.9 Tampilan Jendela Kerja Daz3

2.2. ADOBE FLASH CS3 POFESIONAL

Adobe Flash (dahulu bernama **Macromedia Flash**) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama **ActionScript** yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash.

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



Gambar 2.1 Logo Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

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

(Menurut buku : Mahir Dalam 7 hari Adobe Flash CS3)

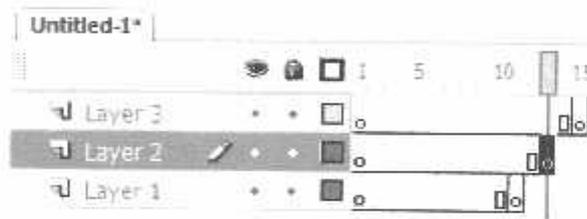
Tabel 2.1 Toolbar pada Adobe Flash CS3

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan object	V
	Subselection Tool	Mengubah bentuk object dengan edit point	A
	Free Transform Tool	Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan	Q
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen Tool	Membuat object secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	Text Tool	Membuat text (kata atau kalimat)	T
	Line Tool	Membuat garis	N
	Rectangle tool	Membuat objek berbentuk segiempat (dengan objek Elips atau lingkaran)	R
	Pencil tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush tool	Menggambar objek bebassesuai ketebalan	B
	Ink bottle tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S
	Paint bucket tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eyedropper Tool	Menggambil contoh warna	I
	Eraser Tool	Menghapus objek	E
	Hand tool	Menggeser stage	H
	Zoom tool	Memperbesar atau memperkecil tampilan objek atau stage	M / Z
	Stroke Color	Memberi atau memilih warna untuk garis tepi	

	Fill Color	Memberi warna pada objek	
	Option	Mengatur fungsi tambahan pada tool yang sedang aktif	

3. Timeline

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi berjalan.



Gambar 2.1 Timeline

4. Stage

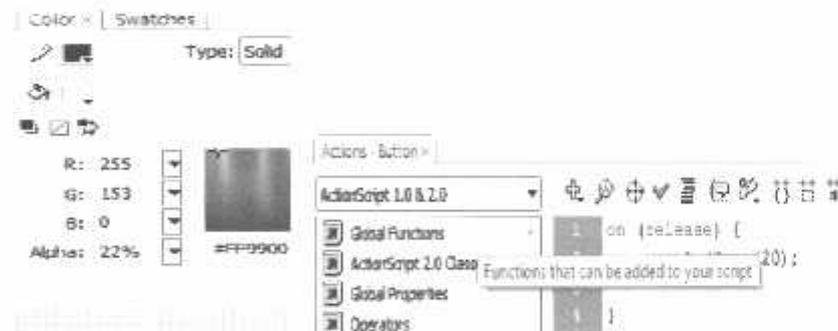
Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.



Gambar 2.15 Stage

5. Panel

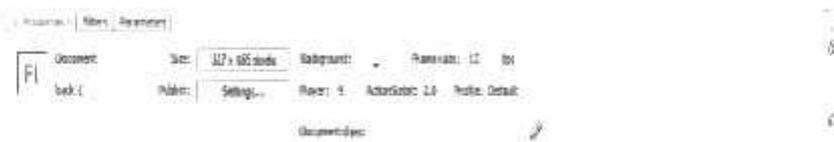
Beberapa panel penting dalam Adobe Flash CS3 Profesional diantaranya panel : Properties, Filters & Parameters, Actions, Library, Color dan Align & Info & Transform



Gambar 2.16 Panel

6. Properties

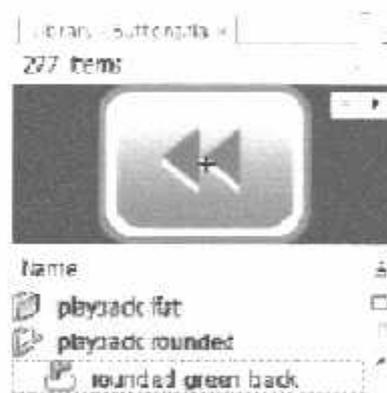
Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagaimana yang sedang diaktifkan, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis dan warna.



Gambar 2.17 Properties

7. Library

Panel library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan symbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Symbol merupakan kumpulan gambar baik movie, tombol (button), sound, dan gambar statis (graphic).



Gambar 2.18 Library

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Sistem

Program yang dirancang ini adalah sebuah profil yang dimana di dalam profil tersebut terdapat sebuah informasi yang memudahkan masyarakat dalam memperoleh berita yang diinginkan. Meskipun program ini belum bisa dikatakan secara utuh sebagai sarana untuk memperoleh informasi yang belum sempurna, tetapi program aplikasi ini sudah cukup untuk diaplikasikan dalam sebuah perusahaan atau perkantoran.

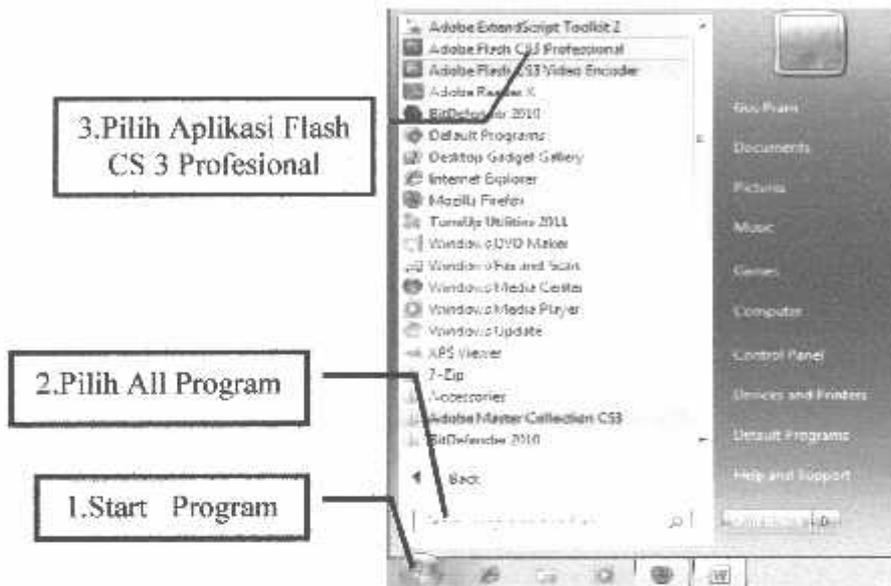
3.2. Perancangan Sistem

Adapun beberapa komponen dan beberapa hal yang dilakukan dalam perancangan aplikasi antara lain :

1. Software yang digunakan, antara lain :
 - a. Adobe Flash CS3
 - b. VideoPad Video Editor
2. Untuk dapat menjalankan program ini dengan baik, kebutuhan *hardware* dan *system* minimum yang dibutuhkan sebagai berikut :
 - a. Prosesor Intel Pentium 4, Pentium Centrino, Intel Xeon, atau Intel Core Duo (atau yang kompatibel)
 - b. Sistem Operasi (OS) Microsoft Windows XP SP2, atau Microsoft Windows Vista Home Premium, Business, Ultimate, atau Enterprise (dengan system yang mendukung 32 bit bukan 64 bit)
 - c. RAM 512MB, direkomendasikan 1GB
 - d. 2,5 GB ruang hard disk kosong dengan tambahan ruang kosong saat *penginstalan* awal
 - e. Monitor dengan resolusi 1024 x 768 dengan video card 16 bit
 - f. DVD-Rom (untuk instalasi)
 - g. DirectX 9.0c

3.2.1. Proses Memulai Aplikasi Flash CS 3

Untuk memulai menggunakan Adobe Flash CS3, dapat dilakukan dengan mengklik ganda ikon Adobe Flash CS3 yang ada di desktop atau dari **Menu Start → All Programs → Adobe Flash CS3 Professional**.



Gambar 3.1 Tampilan untuk Membuka Flash



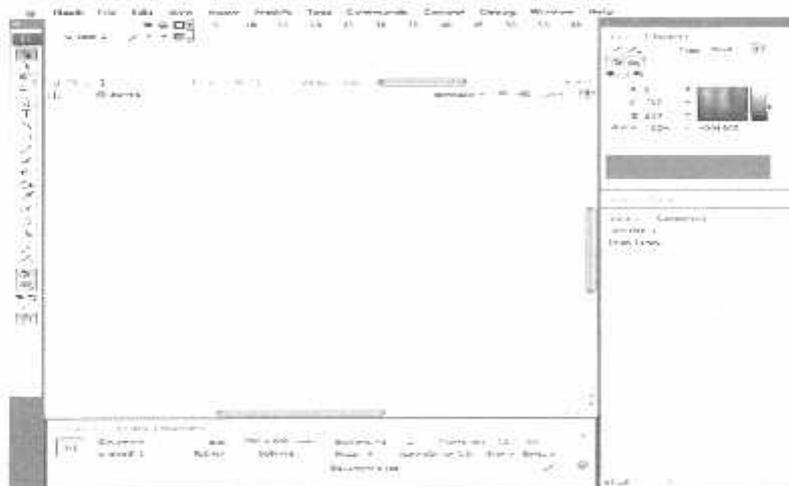
Gambar 3.2 Tampilan Screen Awal Pembuka Flash

Gambar 3 di atas merupakan gambar *splash screen* saat menjalankan Adobe Flash CS3. Sesaat setelah *splash screen* tersebut, akan muncul gambar yang menunjukkan menu awal Adobe Flash CS3 Professional



Gambar 3.3 Menu Awal Adobe Flash CS 3

Mulai edisi CS3 (Flash 9), disediakan opsi bagi pengguna apakah akan menggunakan fasilitas *ActionScript 2.0*, atau *ActionScript 3.0*. Penjelasan tentang *ActionScript* akan diberikan pada bagian yang lain. Untuk saat ini, pilih saja “Flash File (ActionScript 2.0)”.



Gambar 3.4 Tampilan Awal Flash CS3

3.2.2 Proses Pembuatan Dengan Rectangle Tool

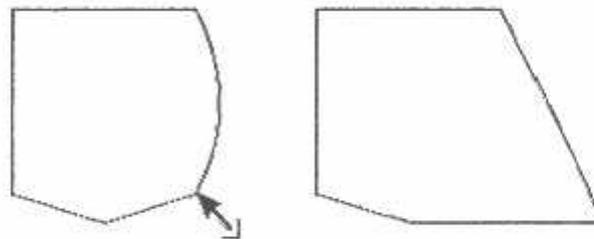
Dalam pembuatan profile ini penulis menggunakan Rectangle Tool teknik inilah yang paling banyak digunakan oleh flash untuk menggambar vektor dalam flash. Objek yang umumnya digambar dengan Rectangle Tool umumnya memiliki banyak sudut dan garis lurus. Berikut panduan langkah-langkahnya :

1. Klik Rectangle Tool, beri warna stroke dengan hitam dan fill color kosong.
2. Gambar sebuah persegi dalam stage.
3. Klik Selection Tool dan arahkan mouse pada bagian sisi dari persegi hingga terdapat tanda lengkung di bagian mouse Anda kemudian drag ke samping, perhatikan gambar 3.5, jika langkah ini benar, maka sisi yang di drag akan melengkung sejauh tarikan mouse.



Gambar 3.5

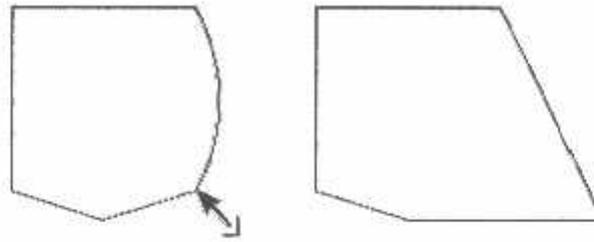
4. Sekarang arahkan mouse ke sisi lain dari persegi, lakukan hal yang sama seperti pada langkah 3, namun sambil menekan tombol Ctrl pada keyboard, jika langkah ini benar, maka sisi yang di drag berubah menjadi sudut. Perhatikan gambar 3.6



Gambar 3.6

5. Arahkan mouse ke salah satu titik sudut dari objek hingga terdapat tanda kotak kecil pada mouse Anda, kemudian drag ke arah yang Anda inginkan.

Jika langkah ini benar, maka titik sudut objek akan bergeser mengikuti mouse.
Perhatikan gambar 3.7

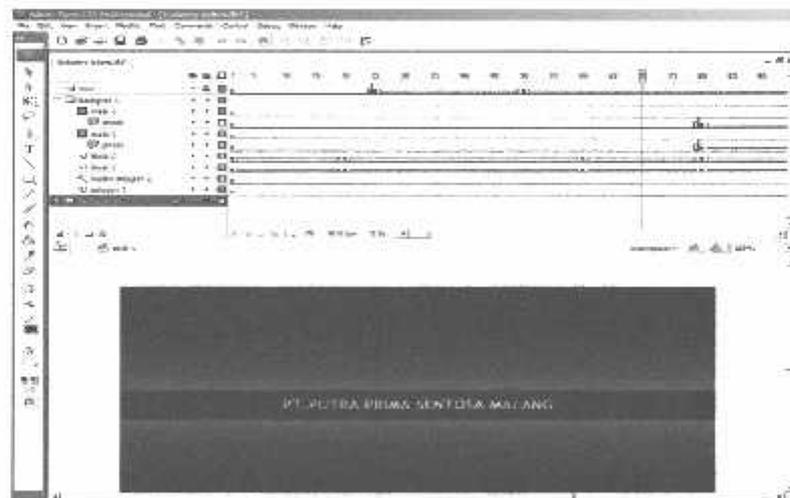


Gambar 3.7

Untuk penjelasan dengan metode Rectangle Tool diatas akan digunakan untuk pembuatan background profile.

3.2.3. Proses Pembuatan Tampilan Awal

Tahap pertama pembuatan tampilan awal yang bisa dikatakan sebagai pembuka data profile, pada tampilan awal ini menggunakan banyak **Create Motion Tween** dimana untuk menggerakkan tampilan yang telah di kerjakan yang terlihat di bawah ini :



Gambar 3.8 Tampilan Awal Profile Flash

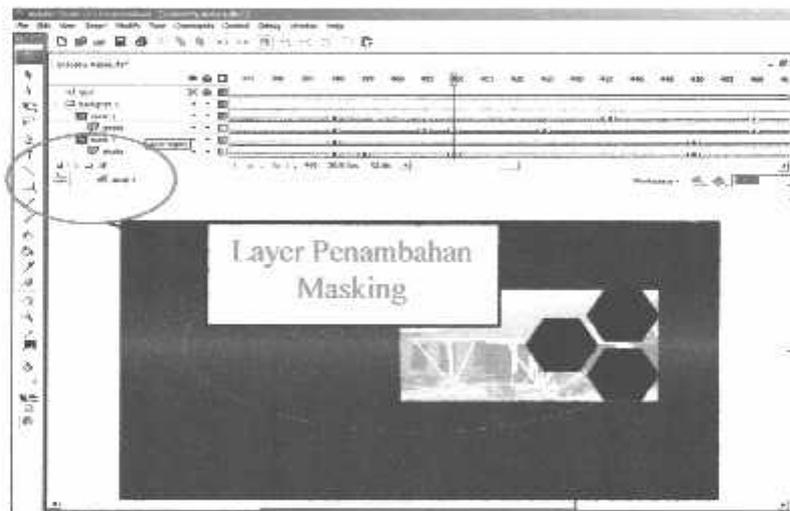
Pada tampilan ini ada catatan untuk **Document Properties** dimana background untuk tampilan awal bisa dipilih dan disini kita tentukan dimensi project adalah panjang 800 piksel dan lebar 800 piksel warna background biru dan frame rate 30 fps.



Gambar 3.9 Tampilan Properties

3.2.4. Pembuatan Tampilan Masking

Proses Masking disini dibuat untuk menampilkan tampilan agar sedikit menarik dan agar memberikan kesan menarik, dan tidak monoton dengan banyaknya tulisan tersebut. Maka dari berpikiran tersebut ingin menambahkan effect masking seperti gambar di bawah ini :



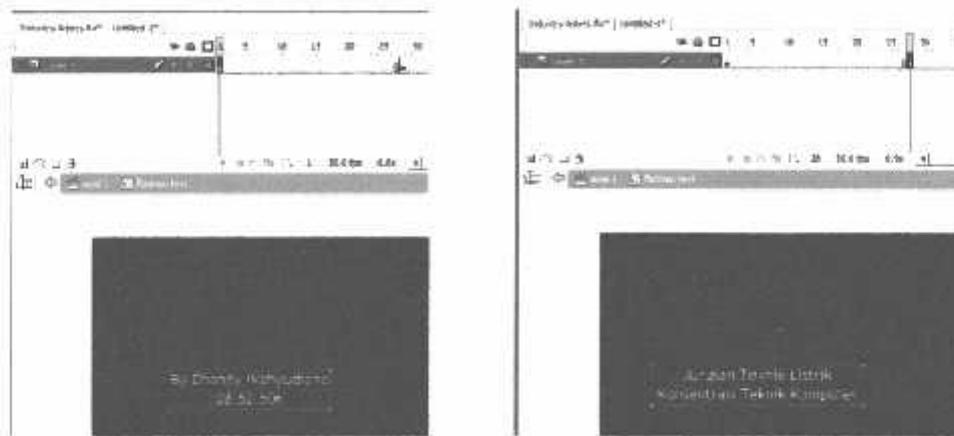
Gambar 3.10 Proses Masking

Masking tersebut di atas akan menampilkan tampilan gambar yang tertutup pada tampilan segienam dimana tampilan tersebut akan menghasilkan gambar secara bergantian.

Pada proses ini menggabungkan 2 layer dimana salah satu layer digunakan untuk data masking dan satu layer lainnya digunakan untuk penempatan foto yang telah terdapat masking. Hasil masking ini bisa diperoleh dari proses render yang akan dihasilkan pada proses ini akan terlihat pada bab selanjutnya dalam pengujian aplikasi flash.

3.2.5. Pembuatan Animasi Tulisan

Dalam proses pembuatan animasi tulisan tersebut dimana tampilan awal diberi **Create motion Twen** dimana untuk merubah gerak dari tulisan tersebut klik 2X pada tulisan akan memunculkan layer baru, disini kita bisa memberikan beberapa tulisan dengan apa yang kita ingin kan bsa terlihat pada gambar tersebut.



Gambar 3.11 Proses Pengeditan Tulisan

Dimana proses ini memberikan insert keyframe yang diisikan tulisan yang berbeda sesuai dengan apa yang akan diisikan pada pembuatan profile animasi tersebut maka dari itu pada frame "1" tertulis :

By Dhani Wahyudiono

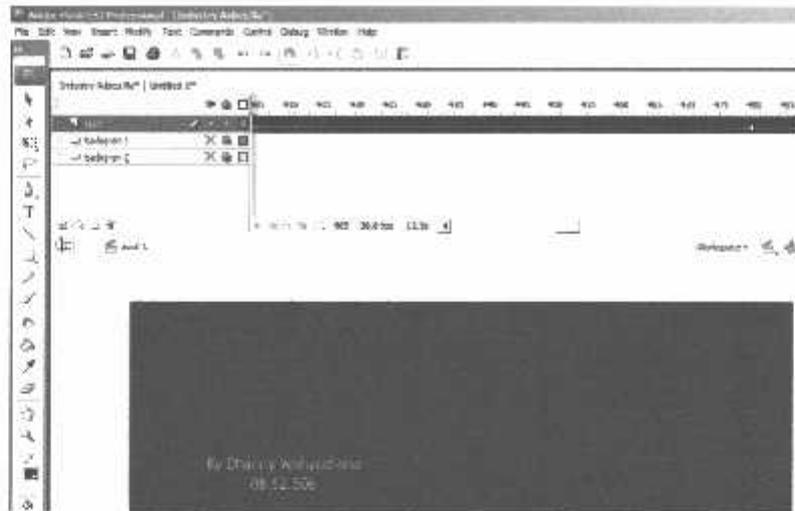
08.52.506

Dan pada frame "27" tertulis

Jurusan Teknik Listrik

Konsentrasi Teknik Komputer

Untuk animasi yang akan di jalankan akan terlihat pada scene 1, disini telah diberi animasi motion twen yang telah di peroleh dan di atur sebelumnya yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 3.12 Proses Motion Tween

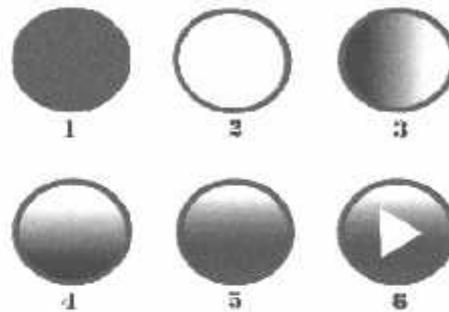
3.2.6. Proses Pemberian Efek Pada Button

Sebuah gambar vektor dalam flash biasanya masih terlihat belum memuaskan, terkadang seseorang ingin menampilkan beberapa efek pada gambar button tersebut agar terlihat lebih realistis, misalnya memberikan efek shading, efek cahaya, dan lain-lain.

Efek cahaya timbul pada tombol

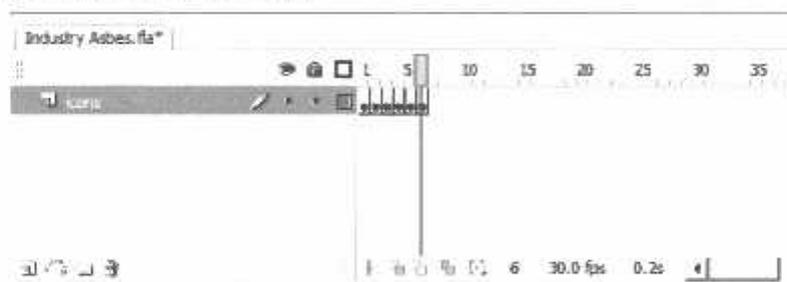
1. Klik Oval Tool dan buatlah sebuah lingkaran pada stage, atur fill color lingkaran tersebut dengan warna bebas, misalkan biru tua dan group lingkaran tersebut dengan menekan tombol Ctrl + G.
2. Copy lingkaran tersebut dan ubah warna lingkaran hasil duplikat dengan warna lain agar tampak berbeda. Perkecil ukuran lingkaran yang baru ini dan letakkan tepat di atas lingkaran pertama.
3. Sekarang fokus pada lingkaran yang berada di atas (lingkaran baru), klik 2 kali lingkaran yang baru dan pada color mixer, pilih warna gradient linear, pilihlah warna hitam di sisi kiri dan warna putih di sisi kanan.
4. Putar warna gradient tersebut menggunakan gradient transform tool , putar 90 derajat melawan jarum jam yang menghasilkan warna putih di atas dan warna hitam di bawah.

5. Kembali ke color mixer, klik indent warna hitam dan atur nilai alpha menjadi 0.
6. Tambahkan sebuah objek lagi berupa segitiga, gambarlah menggunakan Rectangle Tool. dengan fill color putih. Perhatikan gambar di bawah untuk msing-masing langkah



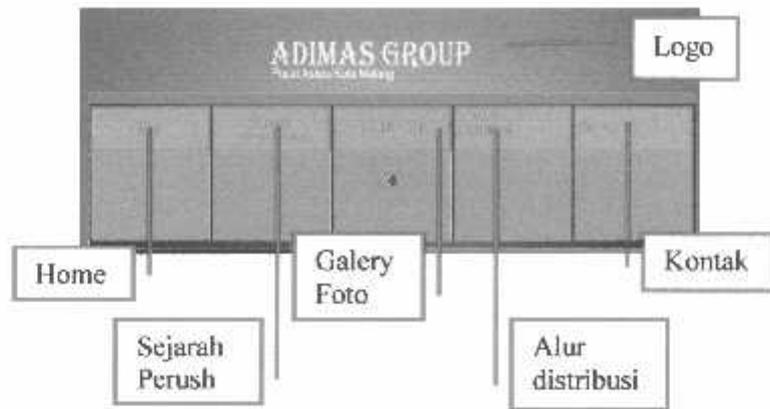
Gambar 3.13 Proses Pembuatan Tombol

7. Dasar pembuatan tampilan untuk pembuatan button di atas bisa menjadi acuan untuk pembuatan button yang lebih baik contohnya saja gambar yang akan menjadi button pada profile yang akan dibuat seperti berikut
Pada tampilan timeline terlihat Frame 1 hingga 6 di beri gambar yang nanti akan di panggil sebagai button.



Gambar 3.14 Tampilan Timeline

Dan gambar secara berurutan dari sebelah kiri frame 1 sampai dengan frame 6, dimana gambar tersebut untuk mempercantik sebuah tampilan profile yang akan dibuat.

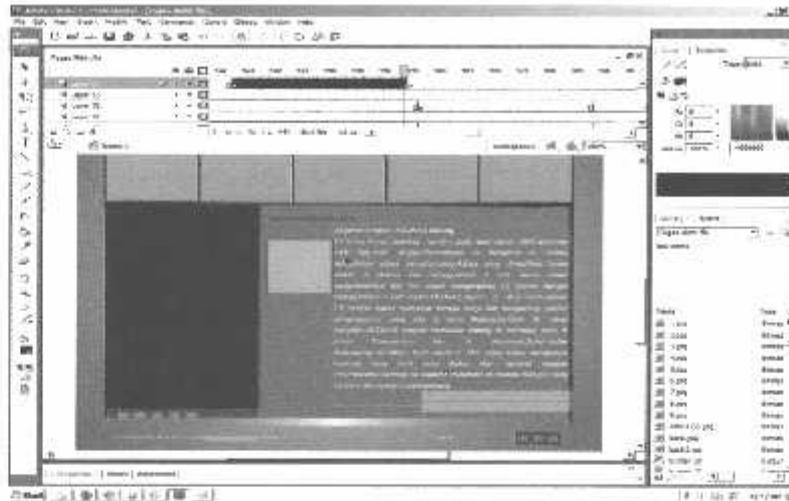


Gambar 3.15 Tampilan Button pada Profile

8. Dalam Pembuatan profile maka di hasilkan gambar seperti di atas ini dimana button yang akan digunakan pada profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS , dengan beberapa tombol yang menuju pada perintah untuk berpindah ke slide berikutnya, tentang “Home”, “Sejarah Perusahaan”, “Galery Foto ”, “Alur Distribusi”, “Contact Us”.Dengan pembuatan button tersebut di harapkan dapat mempermudah untuk melihat atau mencari data yang ingin diketahui oleh setiap user yang membuka profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS.

3.3. Proses Penggabungan Adobe Flash CS3 pada Tampilan Home

Adobe Flash adalah sebuah program yang menghasilkan proses animasi 2 dimensi, dimana proses ini bisa menggunakan action script 2, ataupun actions script 3. Action script ini pula digunakan untuk menuliskan sebuah perintah. Dengan penggunaan Adobe CS3 Profesional, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil ukuran termasuk kecil. Langkah awal pemakaian Adobe Flash CS3 Profesional. Pembuatan tampilan header dilakukan pada flash dimana membuat animasi sederhana dengan berdasarkan ukuran yang ada yang akan di buat pada Home PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS.



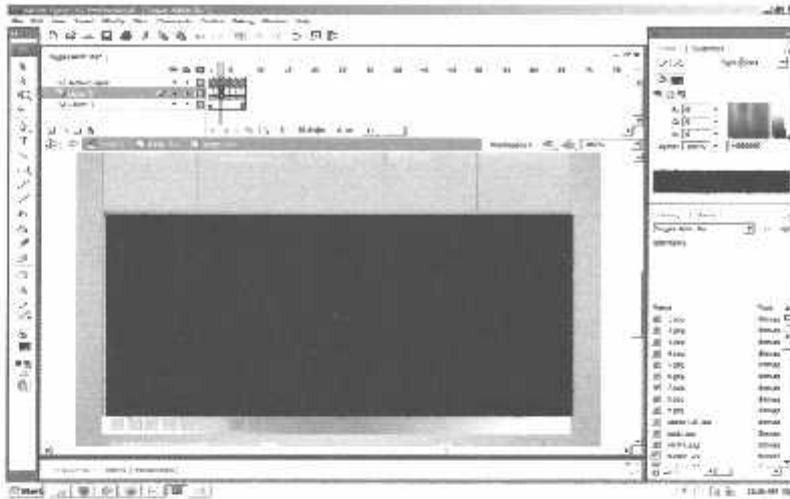
Gambar 3.16 Tampilan untuk Tampilan Home

Dalam pembuatan desain flash seperti yang tampak pada gambar 3.16, diperlukan data proses editing dimana akan di jelaskan secara singkat pembuatan desain profile. Klik 2 kali pada tampilan isi profile dan akan membuka data yang akan kita tulis dalam pembuatan isi Home ini dimana pada tampilan time line terdapat 3 layer yaitu title, text, picture,video yang dimana :

1. Title disini di gunakan untuk pelengkap pada tulisan
2. Pict disini sebagai penambahan tampilan atau gambar.
3. Video disini sebagai alat bantu berupa gambar bergerak yang memudahkan masyarakat untuk tahu tentang PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS Malang.

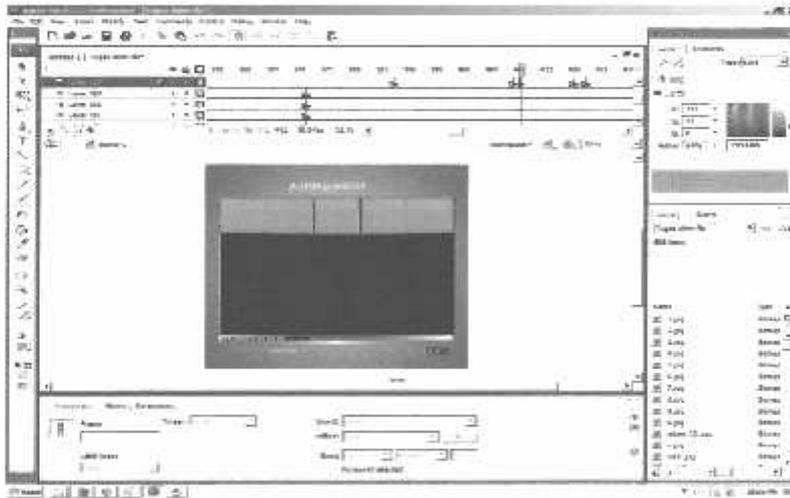
Mungkin banyak yang bertanya kenapa harus di pisahkan data-data tersebut di karenakan data tersebut nantinya tidak akan menumpuk pada 1 layer untuk mempermudah pengeditan data yang akan dimasukkan selanjutnya.

Terlihat pada gambar berikut :



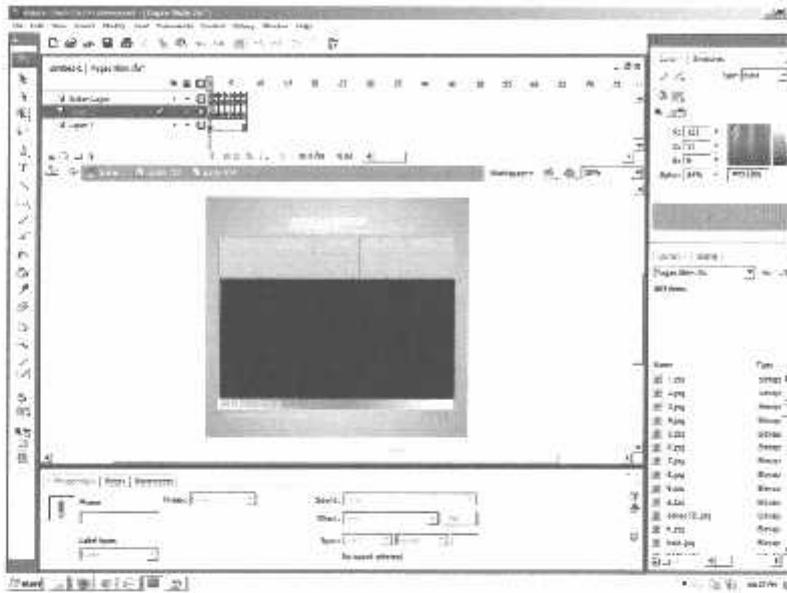
Gambar 3.17 Pengeditan Tampilan Home

Pada tampilan home ini terdapat pada frame 410 yang bisa dilihat pada tampilan berikut :



Gambar 3.18 Proses Penaruhan Picture

Klik 2 kali Pada tampilan yang terdapat garis biru dan akan masuk pada tampilan selanjutnya yaitu :



Gambar 3.19 Tampilan Pengisian Gambar

Dalam tampilan di atas terdapat beberapa frame dimana frame tersebut memiliki isi yang berbeda- beda pada frame 1 klik 2kali pada gambar dan akan terlihat tampilan sebagai berikut :

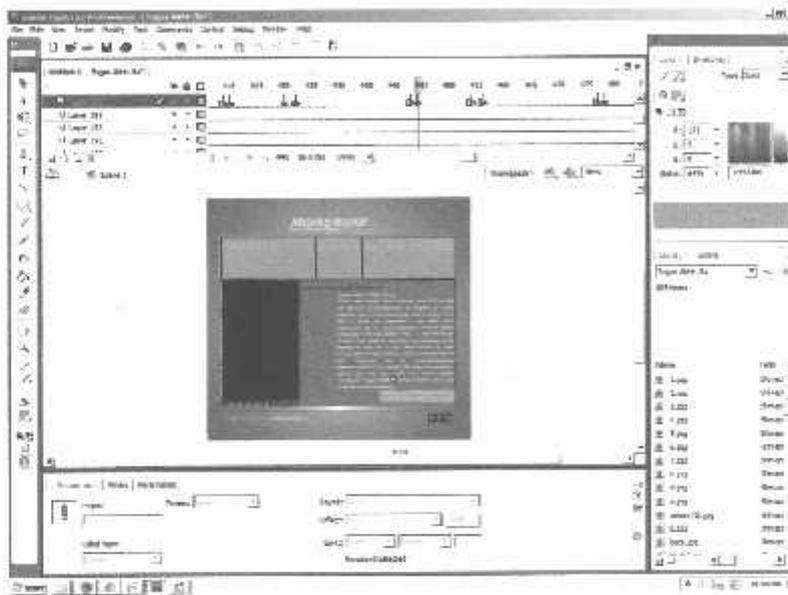


Gambar 3.2 Proses Pemberian Gambar Tampilan Home

Proses pemasukan data pada tampilan home telah selesai selanjutnya pembuatan dalam pembuatan tampilan pada slide sejarah perusahaan.

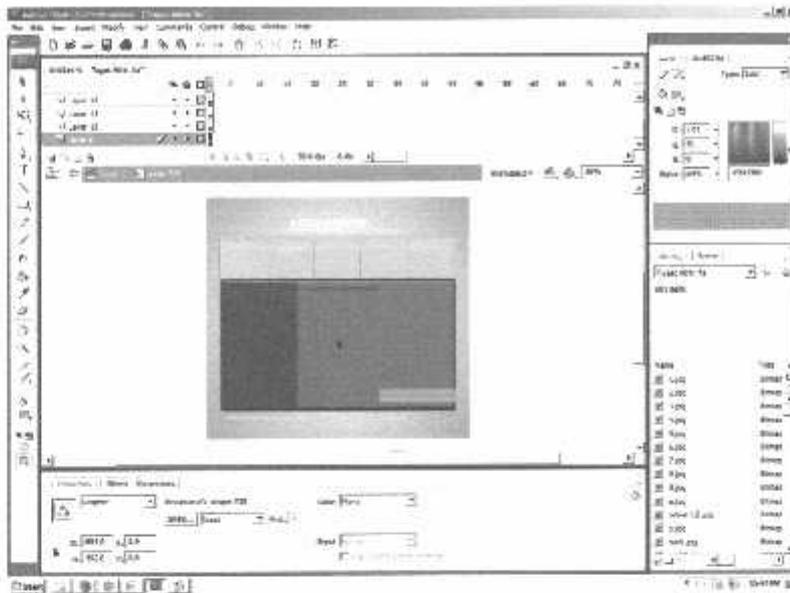
3.3.1. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tombol Sejarah Perusahaan

Pada proses ini hanya mengisi isi dari slide tombol Sejarah Perusahaan dimana data yang harus diisi sesuai dengan komposisi yang telah diberikan akan terlihat lebih menarik dalam pembuatan laporan tersebut berikut adalah hasil dari pengisian data pada slide sejarah perusahaan.



Gambar 3.27 Pengisian Slide Sejarah Perusahaan

Dimana terdapat dalam frame 445, dalam proses ini pengerjaannya sama seperti pembuatan pada tampilan halaman home, dimana penulisan berada pada tampilan di dalam shape ini diperlukan untuk mempermudah pemilihan pembuatan seperti berikut:

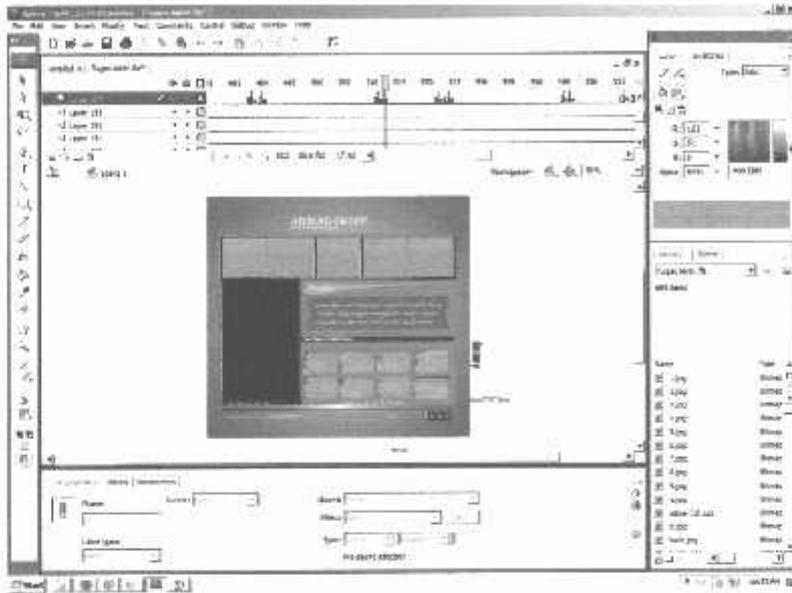


Gambar 3.28 Proses Penulisan atau Penambahan Tampilan

Dalam tampilan sejarah perusahaan hanya menggunakan 2 langkah seperti di atas. Untuk mempersingkat pekerjaan masuk pada halaman selanjutnya.

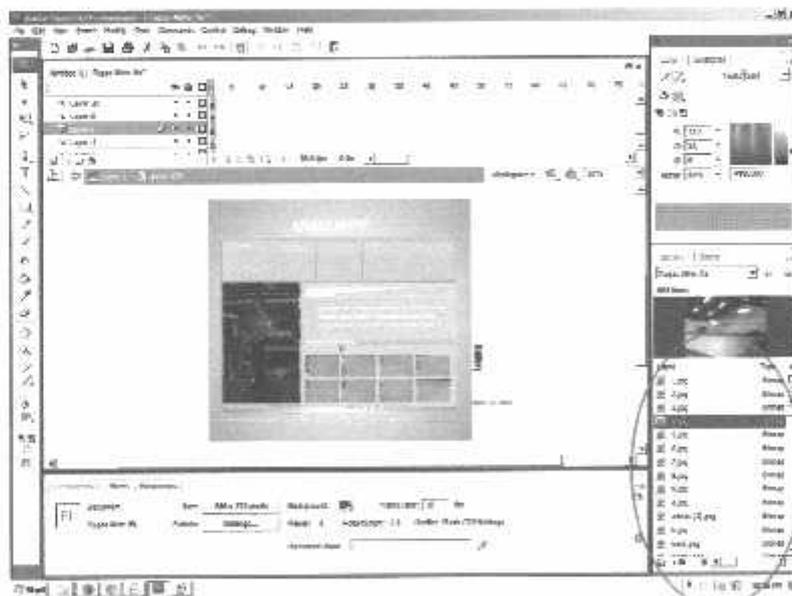
3.3.2. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Galery Foto

Dalam slide selanjutnya pengisian data Galery Foto dimana data tetap pada tampilan tersebut dimana tampilan ini menggunakan metode shape dalam shape yang mempermudah pemilihan per step dalam setiap pembuatannya.



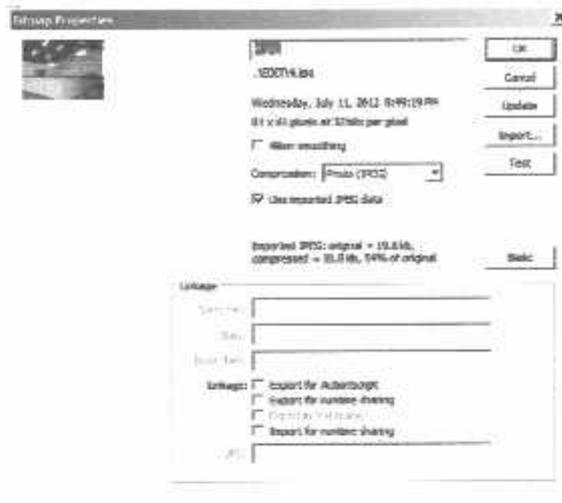
Gambar 3.29 Hasil Pengisian Galery Foto

Dalam proses ini sama dengan proses di atas dalam pembuatannya, tetapi penulis ingin membuat proses tersebut lebih mudah pada tampilan di atas telah dibuat beberapa galery, dengan kata lain data picture telah selesai diimport terlihat pada tampilan berikut



Gambar 3.30 Hasil Pengambilan Foto

Pada proses di atas klik pada tampilan picture yang akan terlihat

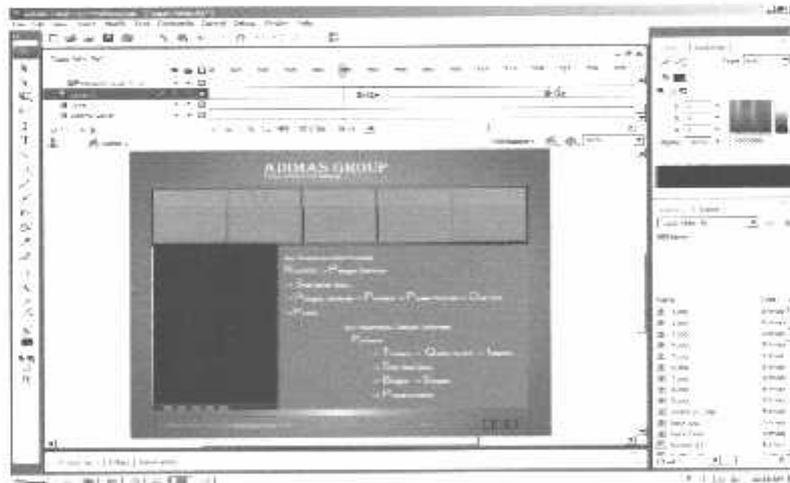


Gambar 3.31 Pengimporan Gambar

Pada tampilan pengambilan picture dimana tombol ini dipergunakan untuk pengambilan gambar yang akan digunakan dalam pengisian halaman gallery foto.

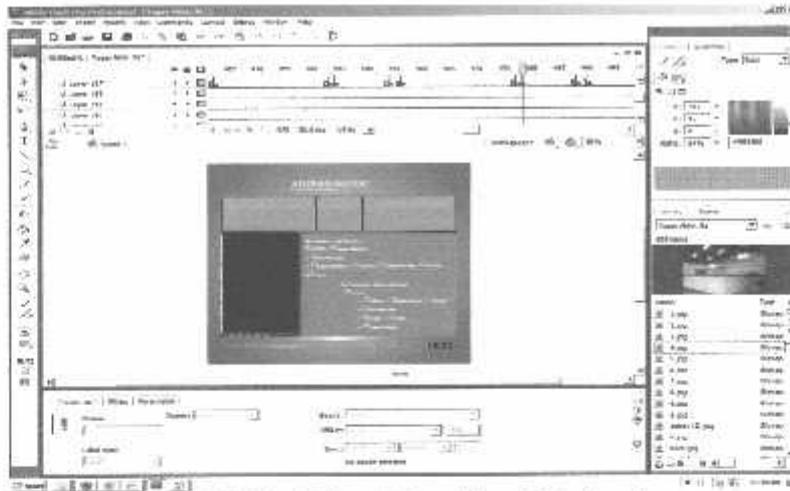
3.3.3. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Alur Distribusi

Dalam slide selanjutnya pengisian data Alur Distribusi



Gambar 3.32 Hasil Pengisian Alur Distribusi

Keterangan dalam tampilan Alur Distribusi disini hanya menerangkan secara singkat proses distribusi dan pemasukan data distribusi secara step by step.

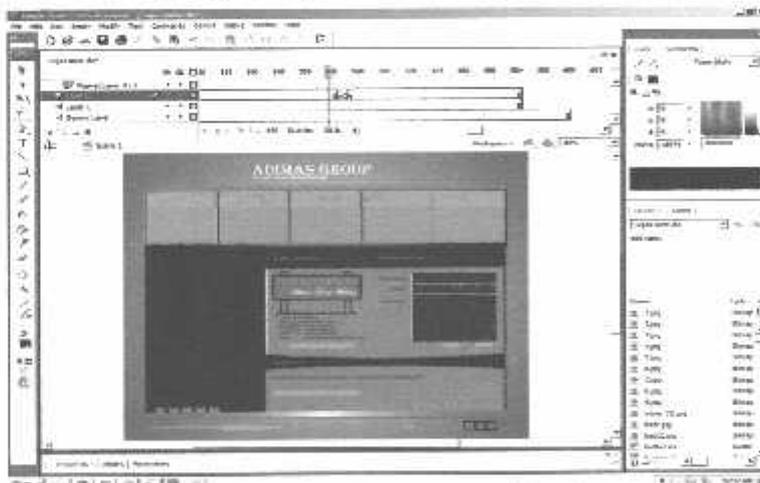


Gambar 3.33 Hasil Pengisian Alur Distribusi

Dimana terdapat dalam frame 480, dalam proses ini pengerjaannya sama seperti pembuatan pada tampilan halaman Home, dimana penulisan berada pada tampilan di dalam shape ini diperlukan untuk mempermudah pemilihan pembuatan seperti berikut.

3.3.4. Proses Pembuatan Tampilan Pada Tampilan Contact Us

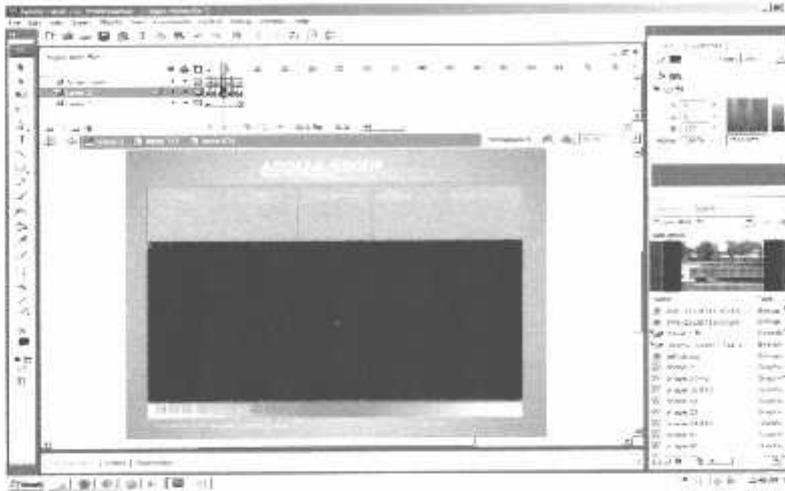
Dalam slide selanjutnya pengisian data foto perusahaan



Gambar 3.34 Hasil Pengisian Tampilan Contact Us

3.3.5. Proses Memasukkan Data Video ke Dalam Flash

Dalam step ini berada pada tampilan home yang telah penulis buat dalam tampilan tersebut Dimana pada timeline pertama kita buat sebagai movie clip seperti gambar berikut :



Gambar 3.35 Pembuatan Movie Clip

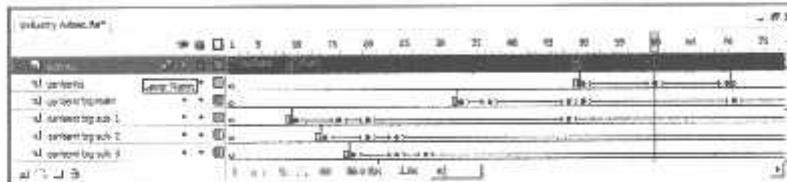
Dalam data tersebut klik 2 kali pada tampilan movie clip dan akan terlihat tampilan seperti data dibawah ini, untuk langkah selanjutnya data movie yang telah kita import sebelumnya drag ke layer 1 yang akan terlihat hasilnya seperti berikut ini :



Gambar 3.36 Hasil Pengisian Video pada Tampilan Home

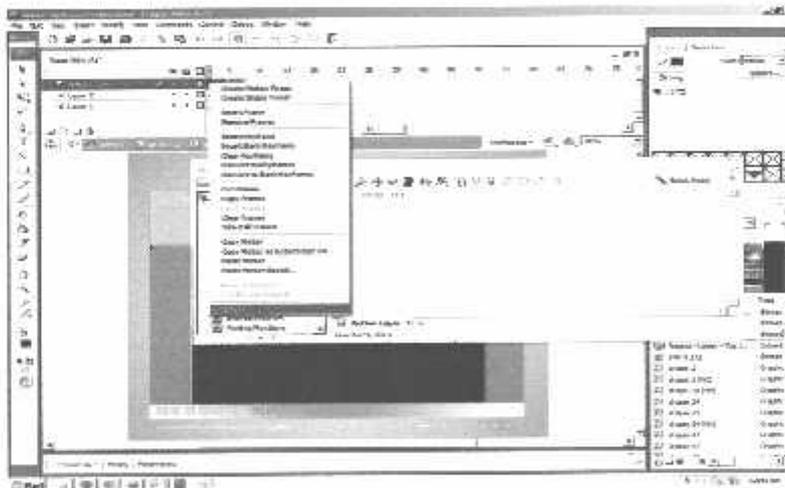
3.4 Proses Penulisan Action Script 3 pada Pembuatan Profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS

Pada pembuatan tampilan profile tersebut telah dibuat tampilan-tampilan pada slide yang digunakan selanjutnya action script tersebut adalah proses penggabungan dimana tombol Home, Tombol Sejarah Perusahaan, Tombol Galery Foto, Tombol Alur Distribusi, Tombol Contact Us. Buat 1 layer pada timeline seperti berikut :



Gambar 3.37 Action Script pada Timeline

Sebagai pedoman pembuatan flash tombol yang telah dibuat sebagai movie clip, button, ataupun grafik harus disertakan action script stop () seperti gambar berikut :



Gambar 3.38 Proses Penulisan Script

Pada frame 1 adalah script untuk pengontrolan button, untuk penulisan script, didasarkan pada frame yang akan dipakai tersebut bisa dilihat sebagai berikut :

3.4.1. Penulisan Script untuk tampilan awal

```
_root.G = 1;
```

Pada frame selanjutnya ditulis

```
gallery.item1.gotoAndPlay(2);
```

```
_root.p = 1;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

Penjelasan : Pada action script tersebut dimana terdapat tombol baten untuk menjalankan gambar ataupun video pada tampilan home. Untuk melanjutkan ke tampilan selanjutnya dimana memerlukan action script seperti berikut:

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

Dimana pada frame tersebut tampilan Home akan dirubah menjadi tampilan sejarah perusahaan dimana memerlukan script sebagai berikut :

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 1;
```

Dan ditutup dengan :

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

Dan secara berturut-turut penulisan program dalam pembuatan profile dengan proses button sebagai berikut :

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 2;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;  
_root.p = 3;  
_root.G = 0;  
stop ();  
gotoAndPlay("s" + _root.link);  
_root.G = 1;  
_root.p = 4;  
_root.G = 0;  
stop ();  
gotoAndPlay("s" + _root.link);  
_root.G = 1;  
_root.p = 5;  
_root.G = 0;  
stop ();  
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

Penulisan script pada Adobe Flash CS3 ini dimaksudkan untuk mempermudah pemanggilan halaman yang telah kita buat sebelumnya dimana script yang telah ditulis akan memanggil tampilan dan akan memberhentikan slide yang ada sesuai porsi pada halaman profile tersebut.

Dengan demikian proses pembuatan Profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS ini telah selesai dan bisa di jalankan melalui proses render yang Akan terbuat extensi .swf. hal ini akan di bahas dalam bab selanjutnya proses render untuk pembuatan profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS Malang.

BAB IV

HASIL AKHR DAN PENGUJIAN PROGRAM

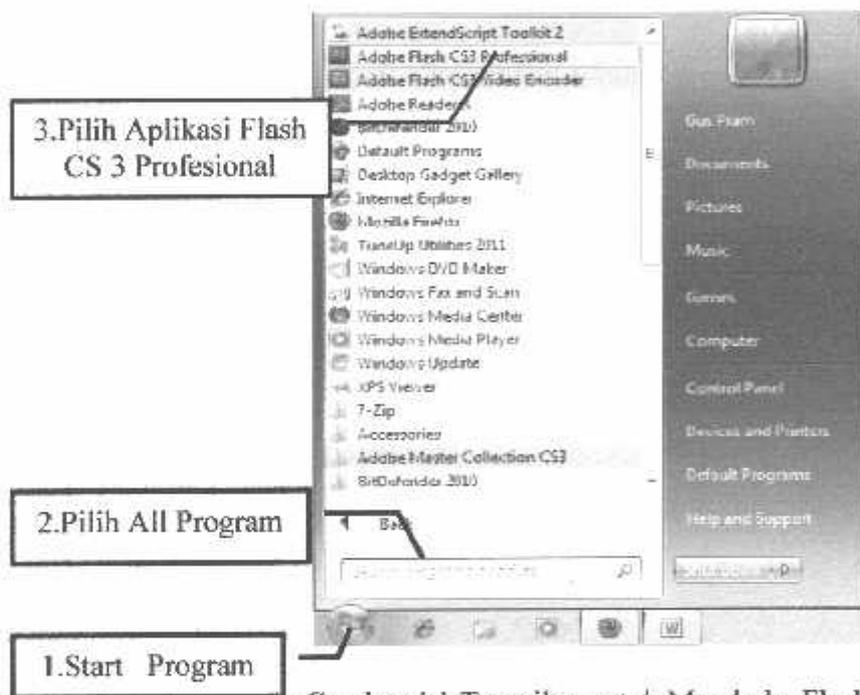
4.1 Spesifikasi Program

Dalam bab ini adalah proses pengujian dalam proses pembuatan profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS.Adobe Flash CS3 mempunyai sistem rekrutmen untuk membuka aplikasi dalam proses pembuatan khususnya profil industri tersebut,diantaranya scbagai berikut :

1. Intel® Pentium® 4 (1.4GHz processor for DV; 3.4GHz processor for HDV), Intel Centrino®, Intel Xeon® (dual 2.8GHz processors for HD), or Intel Core™ Duo (or compatible) processor; SSE2-enabled processor required for AMD systems
2. Microsoft® Windows® XP with Service Pack 2 or Windows Vista™ Home Premium, Business, Ultimate, or Enterprise (certified for 32-bit editions)
3. 1GB of RAM for DV; 2GB of RAM for HDV and HD; more RAM recommended when running multiple components
4. 20.5GB of available hard-disk space to install all core components (up to 1GB of additional free space may be required during installation); custom installing select components requires less space
5. Dedicated 7,200 RPM hard drive for DV and HDV editing; striped disk array storage (RAID 0) for HD; SCSI disk subsystem preferred
6. Microsoft DirectX or ASIO compatible sound card
7. 1,280x1,024 monitor resolution with 32-bit video card;
8. Some 3D features in Adobe® Photoshop® CS3 Extended require a Microsoft DirectX 9 capable graphics card with at least 64MB of VRAM; for OpenGL support, an (NVIDIA recommended)
9. For SD/HD workflows, an Adobe certified card for capture and export to tape
10. DVD-ROM drive
11. Blu-ray burner required for Blu-ray Disc creation

12. DVD+-R burner required for DVD creation.
13. OHCI compatible IEEE 1394 port for DV and HDV capture, export to tape, and transmit to DV device.
14. QuickTime 7.1.5 software required to use QuickTime features.

Hasil yang diperoleh sudah berjalan cukup baik dengan sebuah PC dengan spesifikasi seperti keterangan di atas. Untuk hasil kerja dengan menggunakan Adobe Flash CS3, dapat dilakukan dengan meng-klik ganda ikon Adobe Flash CS3 yang ada di desktop atau dari **Menu Start → All Programs → Adobe Flash CS3 Professional**.



Gambar 4.1 Tampilan untuk Membuka Flash

Selanjutnya akan menampilkan gambar Adobe Flash CS 3 Professional seperti gambar berikut ini:



Gambar 4.2 Tampilan Screen Awal Pembuka Flash

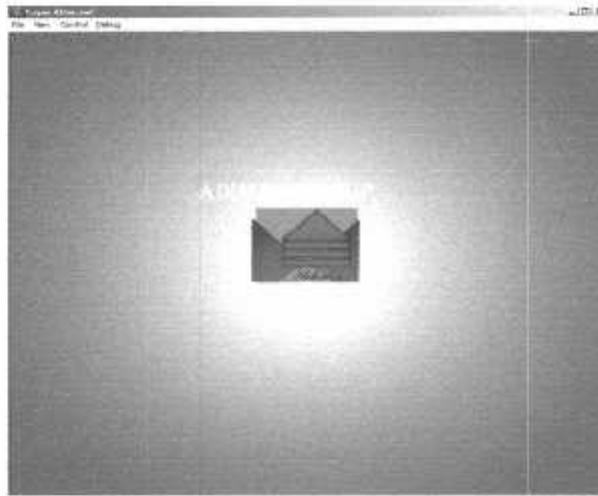
Gambar 3 di atas merupakan gambar *splash screen* saat menjalankan Adobe Flash CS3. Sesaat setelah *splash screen* tersebut, akan muncul gambar yang menunjukkan menu awal Adobe Flash CS3 Professional



Gambar 4.3 Menu Awal Adobe Flash CS 3

Mulai edisi CS3 (Flash 9), disediakan opsi bagi pengguna apakah akan menggunakan fasilitas *ActionScript 2.0*, atau *ActionScript 3.0*. Penjelasan tentang Action Script akan diberikan pada bagian yang lain. Untuk saat ini, pilih saja "Flash File (ActionScript 2.0)".

4.2 Tampilan Awal Profile PT.Putra Prima Sentosa Adimas

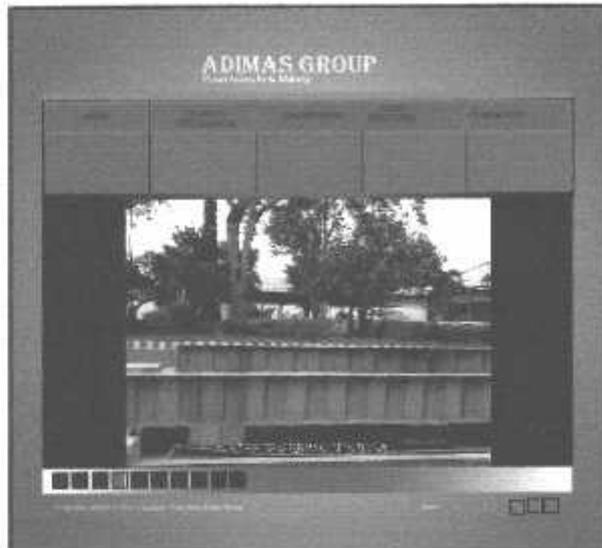


Gambar 4.8 Form Utama

Pada tampilan Utama ini terlihat tampilan bergerak dimana proses pembuatan sebelumnya menggunakan create motion tween dan mask untuk mempersimpel tampilan. Dan selanjutnya akan terlihat tampilan utama dan beberapa isi dalam pembuatan profile dimana terdapat tampilan sejarah perusahaan, Galery Foto, Alur Distribusi Asbes, Contact Us, dan akan dijelaskan pula beberapa item yang terdapat pada tampilan tersebut seperti halnya pada tampilan home berikut yang telah dirancang pada tampilan tersebut telah diberi beberapa button untuk menampilkan video dan beberapa gambar dari perusahaan yang bergerak pada pembuatan asbes tersebut.

a. Tampilan Utama (Home)

Pada tampilan Home tersebut tombol yang berwarna hitam ini untuk menampilkan hasil foto ataupun video yang sudah dimasukkan dalam proses import data pada Adobe flash.

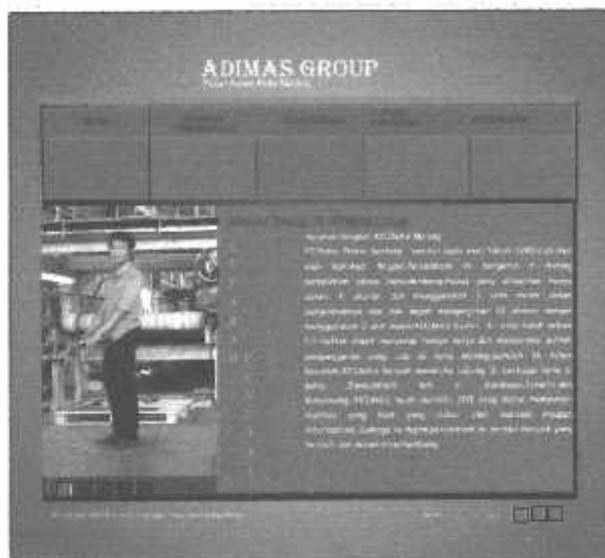


Gambar 4.9 Tampilan Home

Dimana tampilan ini berisikan gambar dan video yang telah diisi pada tiap layer dengan format gambar diberikan Movie Clip.

b. Sejarah Perusahaan

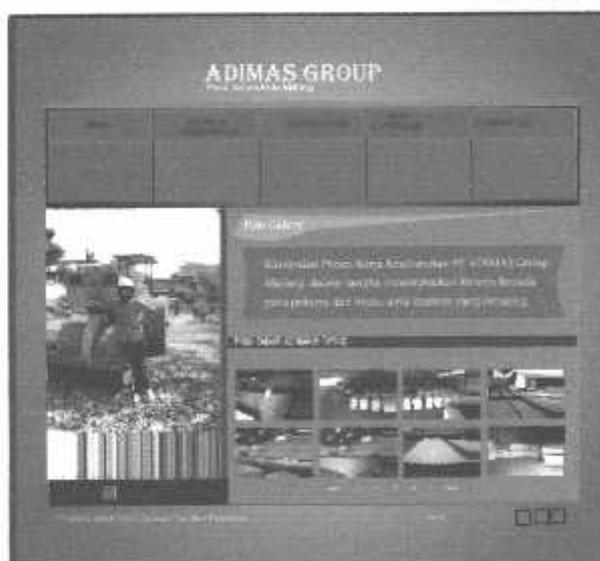
Dalam halaman Sejarah Perusahaan ini penulis hanya menerangkan secara singkat terbentuknya perusahaan yang pembuatan asbes yang dijalankan pada awal pendirian hingga perusahaan yang semakin berkembang. Berikut adalah hasil tampilan dari sejarah perusahaan PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS



Gambar 4.10 Tampilan Sejarah Perusahaan

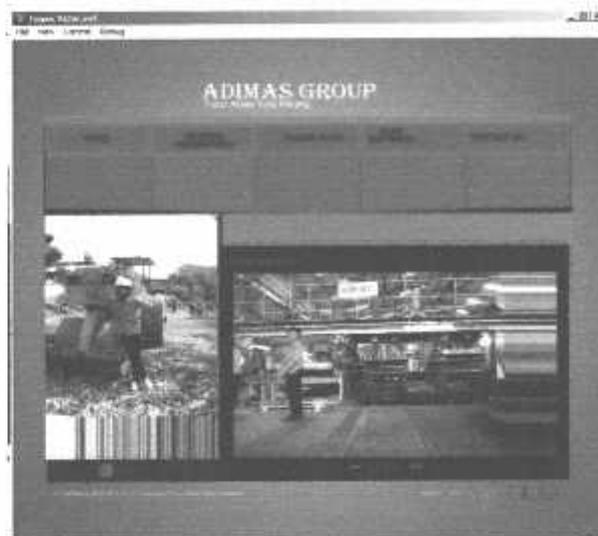
c. Galery Foto

Dalam tampilan Galery Foto tersebut penulis menaruh beberapa gambar proses pembuatan asbes dan beberapa hasil asbes yang telah masuk ke dalam gudang.



Gambar 4.11 Tampilan Galery Foto

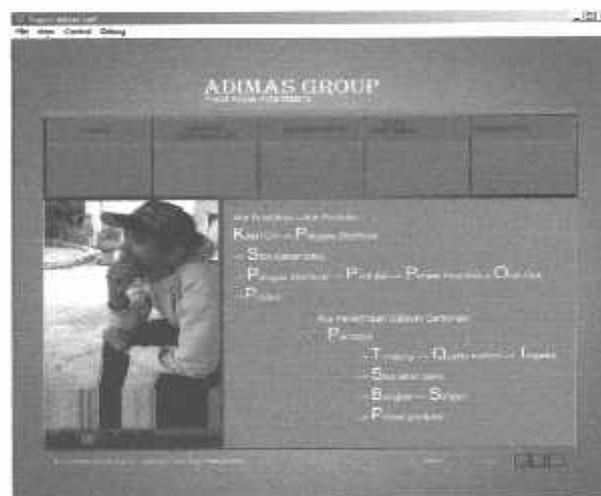
Dimana galery ini jika di tekan pada gambar akan terlihat besar , dan gambar yang menjadi prioritas yang akan ditampilkan



Gambar 4.12 Tampilan Button pada Gambar

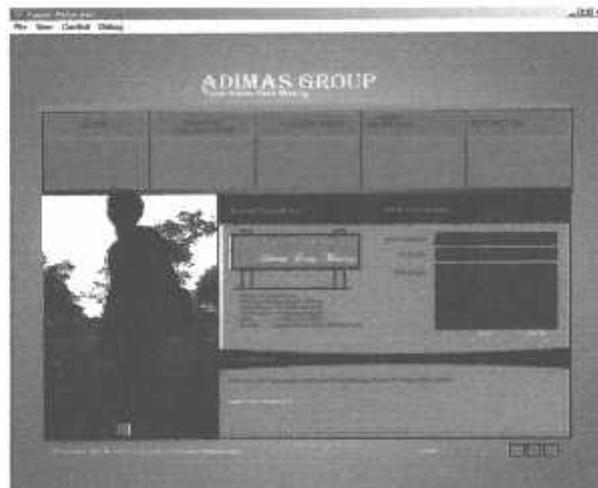
d. Alur Distribusi

Pada tampilan Alur Distribusi tersebut penulis hanya menerangkan alur barang mentah menjadi barang jadi dan menerangkan proses produksi barang berupa asbes yang akan diserahkan kepada pemasok.



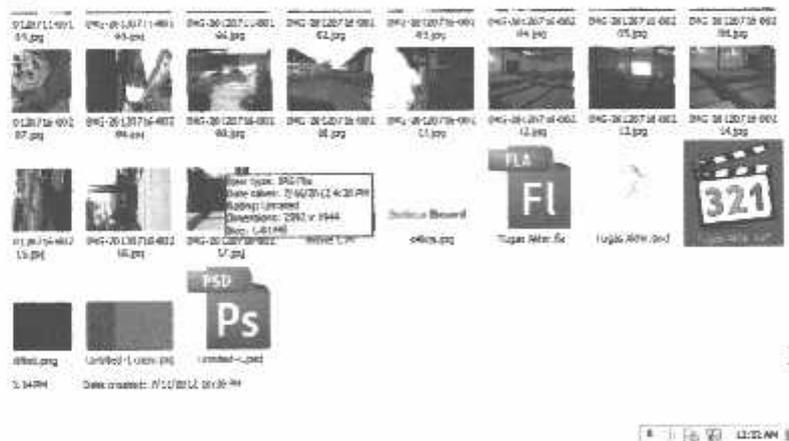
Gambar 4.13 Tampilan pada Alur Distribusi

e. Contact Us



Gambar 4.14 Tampilan Contact Us

Proses pengujian profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS telah selesai dan sukses di jalankan. Ada 2 cara membuka profile yang diatas adalah langkah pertama dimana jika setiap proses render telah selesai maka secara otomatis akan menampilkan hasil kerja. Jika proses kerja selesai dan dikeluarkan maka tampilan secara otomatis proses render tersebut akan berekstensi Swf. Terlihat pada gambar 4.9 berikut.



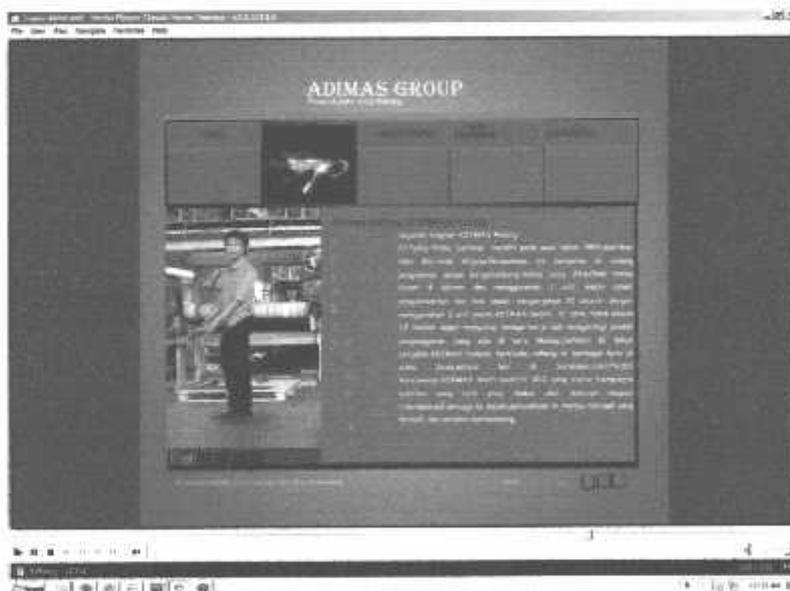
Gambar 4.15 Hasil proses render

Klik 2 kali pada Tugas Akhir. Swf hasil yang akan di hasilkan yaitu :



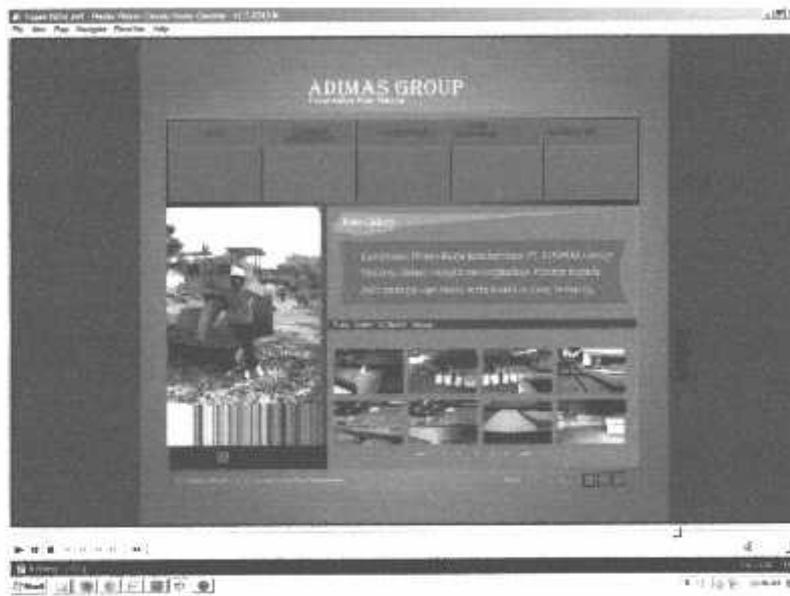
Gambar 4.16 Hasil Pengujian pada Media Kodec Player

Klik tombol Home maka yang akan muncul adalah tampilan seperti di atas, kemudian klik pada tampilan Sejarah Perusahaan terlihat sebagai berikut.



Gambar 4.17 Tampilan Hasil Halaman Sejarah Perusahaan

Selanjutnya meneruskan ke halaman Galery Foto yang terlihat di bawah ini dimana terlihat halaman galery foto.



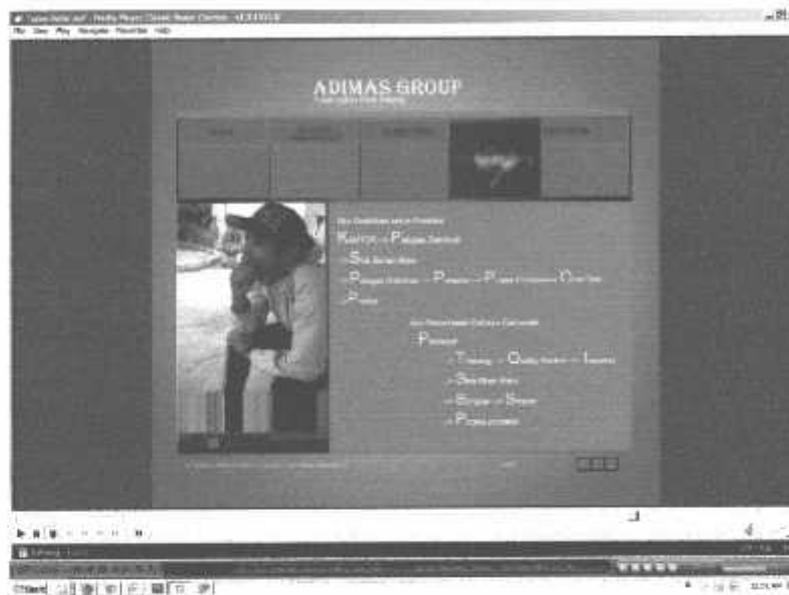
Gambar 4.18 Tampilan Hasil Halaman Galery Foto

Klik pada salah satu gambar, maka hasilnya akan dibesarkan dimana tampilan yang diperbesar adalah fungsi utama dari perusahaan dari PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS. Hasil ketika salah satu tombol gambar di tekan.



Gambar 4.19 Hasil Tampilan perbesar gambar pada tombol

Selanjutnya meneruskan ke halaman alur distribusi yang terlihat di bawah ini dimana terlihat halaman alur distribusi.



Gambar 4.20 Hasil Tampilan Alur Distribusi

Selanjutnya meneruskan ke halaman alur distribusi yang terlihat di bawah ini dimana terlihat halaman alur distribusi.



Gambar 4.21 Hasil Tampilan Contact Us

Dengan demikian pula pembuatan Profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS berjalan lancar. Dalam proses tersebut data profile ini bisa dibuka pada media player. Jika disertakan di dalab web maka proses tranfers juga akan mudah di karenakan Adobe Flash CS3 ini telah kompatibel pada aplikasi website. Semoga dengan dengan jadinya profile PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS tersebut dapat memajukan PT.Putra Prima Sentosa ADIMAS untuk di kemudian hari.

BAB V

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan sebuah profil perusahaan seperti ini dibutuhkan sebuah ketelitian dan kesabaran dalam proses editingnya.
2. PT.Putra Prima Sentosa (ADIMAS) Malang sudah menerapkan aplikasi informasi yang berguna untuk kemudahan pelayanan informasi kepada masyarakat luas, sudah sesuai harapan pelayanan dan pegawai.
3. Kita dapat mengenal sebuah software untuk pembuatan animasi atau sebuah profil dan mengetahui langkah demi langkah dalam pembuatan profil tersebut.
4. Dengan adanya aplikasi ini, maka masyarakat dapat memperoleh sebuah informasi tentang PT.Putra Prima Sentosa Malang.
5. Profil yang dihasilkan berjalan cukup baik dengan beberapa spesifikasi yang telah disebutkan tadi.

6.2. SARAN

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan penelitian ini mempunyai keterbatasan, sehingga hasil penelitian masih jauh dari kata sempurna. terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan lebih lanjut untuk dijadikan bahan pertimbangan, yaitu sebagai berikut :

1. Gambar maupun informasi yang disampaikan belum sepenuhnya sempurna
2. Tampilan dan button yang ada sudah cukup jelas dan mudah dipahami oleh banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

1. *Arry Maulana Syarif, 2003. BEDAH ACTION SCRIPT: Menguasai Penulisan Skrip. PT Elexmedia Komputindo dan Media Jakarta*
 2. *Chandra, 2006, Flash Professional 8 untuk Orang Awam – 7 Jam Belajar Interaktif, Maxikom, Palembang*
 3. *Madcoms, 2008. Mahir Dalam 7 hari Adobe Flash CS3*
 4. www.google.com
 5. http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash
 6. *Vogeleer, D., Wilson, E., and Barber L., 2005, Macromedia® Flash® Professional 8 UNLEASHED, Sams Publishing, New York.*
 7. www.ilmugrafis.com/flash.php
 8. <http://www.elexmedia.co.id>
-

Penulisan Script untuk tampilan awal

```
root.G = 1;
```

Pada frame selanjutnya ditulis

```
gallery.item1.gotoAndPlay(2);
```

```
_root.p = 1;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 1;
```

Dan di tutup dengan

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 2;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 3;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 4;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();
```

```
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```

```
_root.G = 1;
```

```
_root.p = 5;
```

```
_root.G = 0;
```

```
stop ();  
gotoAndPlay("s" + _root.link);
```



LEMBAR ASISTENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Sesuai permohonan dari mahasiswa :

Nama : Dhanny wahyudiono

Nim : 0852506

Program Studi : Teknik Listrik D-III

Waktu Bimbingan :

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Profil Pada PT.Putra Prima Sentosa (ADIMAS) Malang
Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3

NO	TANGGAL	MATERI	PARAF
1	20 / 07 2012	Bab I dan Bab II Tata tulis Laporan Tugas Akhir	A
2	--"	Bab III kelengkapan Analisa Pembuatan Profile	f
3	--"	Bab IV Penambahan Pengujian per-step	f
4	--"	Bab V Revisi Kesimpulan dan Saran	A
5	--"	Lampiran Apc major	f

Malang, 20 Juli 2012

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Bambang Priyo H, ST, MT

NIP. Y : 1028400082



LEMBAR ASISTENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Sesuai permohonan dari mahasiswa :

Nama : Dhanny wahyudiono

Nim : 0852506

Program Studi : Teknik Listrik D-III

Waktu Bimbingan :

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Profil Pada PT.Putra Prima Sentosa (ADIMAS) Malang
Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3

NO	TANGGAL	MATERI	PARAF
1		Bab III penambahan Analisa program	
		Bab III Penambahan pengujian perstep.	
		Bab IV Revisi hasil pengujian.	
		Bab IV penambahan pe- ngujian per step & tom. hasil	

Malang, 20 Juli 2012

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Bima Aulia F.ST



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2
Kampus II : Jl. Raya Karanglo Km. 2
MALANG

Formulir Perbaikan Tugas Akhir

Dalam pelaksanaan Ujian Tugas Akhir Jenjang D-III , Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Elektro, maka perlu adanya perbaikan Tugas Akhir untuk mahasiswa :

Nama : Dhanny wahyudiono
NIM : 0852506
Jurusan : Teknik _____

Adapun perbaikan-perbaikan tersebut meliputi antara lain :

Pemulasan gambar dan tabel ditambahkan

Malang, 10 agust 2012 .

Dosen Penguji,

M. Abdul Hamid, ST, MT

