

LAPORAN SKRIPSI

PERANCANGAN PROFILE STIKES U'BUDIYAH BANDA ACEH BERBASIS MULTIMEDIA

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
STMIK U'Budiyah Indonesia**



Oleh
Nama : MURDANI
Nim : 121020120104

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi komunikasi dewasa ini sangatlah penting seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dengan perkembangannya yang semakin cepat. Proses penyampain teknologi informasi yang sering diberikan saat ini pada umumnya berupa suara melalui radio serta dalam bentuk gambar yang biasanya diberikan melalui televisi. Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini segala sesuatu proses pengaksesan data dan informasi yang diberikan haruslah akurat dan lengkap agar secara cepat dapat diketahui oleh masyarakat luas. Salah satu teknologi informasi yang ada saat ini adalah profil dalam bentuk multimedia. Profil merupakan suatu media yang berisikan tentang informasi-informasi yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai media informasi untuk khalayak umum.

Saat ini profil dalam bentuk multimedia semakin banyak dibutuhkan demi penyediaan informasi mengenai suatu lembaga terkait akan kebutuhan pengenalan lembaga tersebut pada masyarakat luas. Secara informatif masyarakat luas sangat membutuhkan data riil STIKES U'budiyah Banda Aceh. Profil multimedia merupakan faktor pendukung dalam kesuksesan sebuah organisasi maupun institusi pendidikan dalam menarik minat para siswa atau pelajar yang akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dengan memilih fakultas yang berkualitas dalam segi pendidikan tentunya.

Berdasarkan hasil uraian dari latar belakang di atas STIKES U'budiyah Banda Aceh membutuhkan sebuah profil yang berisikan tentang informasi mengenai perkembangan yang ada pada Fakultas itu sendiri serta menampilkan kelebihan-kelebihan dan juga fasilitas-fasilitas yang ada dalam sistem belajar mengajar untuk mendukung proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

- a. STIKES U'budiyah Banda Aceh belum memiliki suatu profil penyajian informasi tentang Program Studi STIKES U'budiyah Banda Aceh secara lengkap yang berbentuk multimedia.
- b. Penyajian informasi yang digunakan saat ini masih dalam bentuk manual sehingga informasi yang didapatkan oleh mahasiswa belum begitu maksimal.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan ini yaitu:

- a. Untuk merancang dan membuat profil STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia.
- b. Untuk mempermudah mahasiswa mengenali kualitas yang diberikan oleh fakultas yang dijalani.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengenalan STIKES U'budiyah Banda Aceh diantaranya:

- a. Pengenalan pada sejarah STIKES U'budiyah Banda Aceh.
- b. Visi dan misi.
- c. Keunggulan, dan
- d. Fasilitas-fasilitas yang telah dimiliki oleh STIKES U'budiyah Banda Aceh pada saat ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia *Game*. (Vaughan, 2004),

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

a. Multimedia interaktif

Penggunaan dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

c. Multimedia linear

Penggunaan hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

2.1.1 Konsep Dasar Warna dalam Multimedia

a. **RGB (*Red, Green, Blue*)**

Warna RGB adalah model warna *additive* yang bertujuan sebagai penginderaan dan presentasi gambar dalam tampilan visual pada peralatan elektronik seperti komputer, televisi dan fotografi. Warna RGB difungsikan untuk

tampilan di monitor komputer karena warna latar belakang komputer adalah hitam.

b. CMYK (*Cyan Maggenta Yellow Key*)

CMYK (adalah kependekan dari *cyan*, *magenta*, *yellow*-kuning, dan warna utamanya (*black*-hitam), dan seringkali dijadikan referensi sebagai suatu proses pewarnaan dengan mempergunakan empat warna) adalah bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Namun ia juga dipergunakan untuk menjelaskan proses pewarnaan itu sendiri. Meskipun berbeda-beda dari setiap tempat pencetakan, operator surat khabar, pabrik surat khabar dan pihak-pihak yang terkait, tinta untuk proses ini biasanya, diatur berdasarkan urutan dari singkatan tersebut. (Iwan, B. 2010)

2.2 Kategori Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu *Multimedia Content Production* dan *Multimedia Communication*.

2.2.1 *Multimedia Content Production*

Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media (*teks*, *audio*, *graphics*, *animation*, *video* dan *interactivity*) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti *video*, *audio*, *musik*, *film*, *game*, *entertainment*, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*teks*, *audio*, *graphics*, *animation*, *video*, dan *interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah : Media teks/tulisan, Media audio/suara, Media video, Media animasi, Media gambar, Media Interaktif, Media spesial effect. (Iwan, B. 2010)

2.2.2 *Multimedia Communication*

Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan/ menyiarkan/mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah : TV, Radio, Film, Media Cetak, Musik, Game, Entertainment, Tutorial Internet.

Dengan penggunaan multimedia, penyampaian informasi akan menjadi lebih menarik dan mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tersebut. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research (Hofstetter, p4)* bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama.

2.3 Elemen Multimedia

Multimedia merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengolahan dan pengembangan aplikasi yang bertujuan menampilkan data yang berupa teks, suara, video, gambar, dan animasi baik statis maupun dinamis. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai gabungan beberapa elemen (teks, gambar, suara, video dan animasi) yang disajikan secara interaktif. (Tri daryanto, 2005)

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi, karena teks adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil. Teks merupakan cara yang paling efektif dalam mengemukakan ide-ide kepada pengguna, sehingga penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. Jenis-jenis teks seperti *Printed Text*, yaitu teks yang dihasilkan oleh *word processor* atau *word editor* dengan cara diketik yang nantinya dapat dicetak. *Scanned Text* yaitu teks yang dihasilkan melalui proses *scanning* tanpa pengetikan. Dan *Hypertext* yaitu jenis teks yang memberikan *link* ke suatu tempat / meloncat ke topik tertentu.

Grafik (*image*) Sangat bermanfaat untuk mengilustrasi informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Jenis-jenis grafik seperti bitmap yaitu gambar yang disimpan dalam bentuk kumpulan *pixel*, yang berkaitan dengan titik-titik pada layar monitor. *Digitized picture* adalah gambar hasil rekaman *video* atau kamera yang dipindahkan ke

komputer dan diubah ke dalam bentuk *bitmaps*. *Hyperpictures*, sama seperti *hypertext* hanya saja dalam bentuk gambar.

Audio Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa *audio* (suara). *Audio* bisa berupa percakapan, musik atau efek suara.

Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis :

1. Wave

Wave Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV

2. Midi (Music Intrument Digital Interface)

MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam music dibandingkan wave, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

3. Video

Video menyediakan sumber yang kaya dan hidup untuk aplikasi multimedia. Dengan *video* dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan lewat kata-kata atau gambar diam dan dapat menggambarkan emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas

4. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan *frame* ke *layer*. *Frame* adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi. (Hofstetter (2001, p16)

2.4 Konsep Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dengan adanya *software-software* pembuat animasi seperti *macromedia flash*, *macromedia director*, *swift 3D*, *3D studio mx*, dll, membuat animasi sebagai alat pembelajaran tidak lagi memerlukan keahlian khusus dan biaya tinggi. Namun jika dibandingkan dengan pembuatan media yang hanya menggunakan gambar

statis atau teks, tentu saja membuat animasi lebih memakan waktu dan memerlukan keterampilan tambahan. (Madcoms, 2004)

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *Framevper secint (fps)*.

Animasi dalam Flash dapat dilakukan dengan cara:

1. Animasi *keyframe to keyframe*

Animasi ini akan menghasilkan file yang besar. Metode ini digunakan untuk menggambarkan penggambaran *frame* demi *frame*, misalkan film kartun.

2. Animasi *tweening*

Metode ini digunakan untuk menganimasikan bentuk *instance*. Jika yang dianimasikan bukan berbentuk instan maka Flash secara otomatis mengubah menjadi bentuk instan.

3. Animasi menggunakan *ActionScript*

Animasi ini menggunakan *script* untuk menganimasikan objek *Flash*. Jika menggunakan animasi model ini maka akan mengghaasilkan *file* yang kecil.

Sebagai contoh, animasi diset 25 *fps* berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai *fps* maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus. (Sunyoto, 2010)

Selama ini animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada murid. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.

2.5 Adobe Flash CS3 Profesional

Flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *file* suara, video maupun *file* gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh *Macromedia corp*, yaitu sebuah vendor *software* yang bergerak dibidang animasi web. *Macromedia Flash* pertama kali diproduksi pada tahun 1996. *Macromedia flash* telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari *Macromedia Flash* adalah *Macromedia flash 8*. Sekarang *Flash* telah berpindah vendor ke *Adobe*. Semua *tools* pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis *Actionsript 3.0*. *Actionscript* ini merupakan versi terbaru dari penulisan *actionsript* di *flash*. Namun *actionsript 2.0* masih berlaku di *Adobe Flash*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan yang digunakan

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis menggunakan peralatan dan bahan-bahan antara lain:

1. Buku sebagai bahan bacaan referensi.
2. *Handycam* dan Kamera Digital sebagai media pemotretan dan pengambilan video pada ruang lingkup kampus.
3. Satu unit *Personal Computer* (PC) *Core 2 Duo* yang dilengkapi dengan *software Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS3* dan *StudioVideo, CoolEditPro*.
4. Satu unit *Printer* untuk mencetak data dan hasil laporan.

3.2 Prosedur Kerja

Prosedur kerja yang dilakukan dalam mengerjakan penelitian ini adalah:

3.2.1 Analisis (Proses Penelitian)

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, kesempatan - kesempatan, hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan - kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan - perbaikannya.

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*systems planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*systems design*). Tahap analisi merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan ditahap selanjutnya.

3.2.2 Identifikasi Masalah

- a. Permasalahan yang timbul

Kurangnya media informasi dalam penyampaian informasi tentang kebutuhan masyarakat luas dalam memilih universitas yang bermutu. Profil

multimedia merupakan faktor pendukung dalam kesuksesan sebuah organisasi maupun institusi pendidikan dalam menarik minat para siswa atau pelajar yang akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi dengan memilih fakultas yang berkualitas dalam segi pendidikan tentunya.

b. Identifikasi penyebab masalah

Belum adanya sistem yang dapat menyampaikan informasi secara lebih informatif, interaktif dan menarik dalam penyajian informasi. Karena selama ini informasi hanya dapat di peroleh melalui brosur dan website yang tidak memberikan gambaran informasi yang lebih terperinci dan menarik.

3.2.3 Analisis Kelayakan

Analisis atau study kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau diberhentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari keseluruhan analisis sistem, dan proses perancangan aplikasi multimedia untuk masing-masing penjelasan, analisis menyiapkan skedul penerapan secara kasar.

1. Kelayakan Teknis

Teknologi informasi komunikasi saat ini sangatlah penting seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dengan perkembangannya yang semakin cepat. Proses penyampain teknologi informasi yang sering diberikan saat ini pada umumnya berupa suara melalui radio serta dalam bentuk gambar yang biasanya diberikan melalui televisi. Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini segala sesuatu proses pengaksesan data dan informasi yang diberikan haruslah akurat dan lengkap agar secara cepat dapat diketahui oleh masyarakat luas. Salah satu teknologi informasi yang ada saat ini adalah profil dalam bentuk multimedia. Profil merupakan suatu media yang berisikan tentang informasi-informasi yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai media informasi untuk khalayak umum.

2. Kelayakan Operasional

Penilaian terhadap kelayakan operasional digunakan untuk mengukur apakah suatu sistem yang akan dikembangkan nantinya dapat dioperasikan dengan baik atau tidak. Kelayakan operasional berhubungan dengan kemampuan setiap orang untuk menjalankan sistem yang baru berupa aplikasi multimedia interaktif.

Dengan adanya sistem baru ini, diharapkan dapat membantu pendayagunaan waktu dan sumber daya secara efisien dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat pada umumnya. Dengan aplikasi multimedia interaktif ini, bisa dijadikan sebagai alternatif media penyampaian informasi tentang STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Untuk mengoperasikan sistem ini tidak perlu adanya tambahan peralatan khusus karena sistem yang akan diterapkan hanya perlu menambahkan sistemnya saja kedalam komputer yang akan digunakan untuk pengoperasiannya.

3. Kelayakan Hukum

Dari segi hukum, aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan ini tidak bertentangan dengan hukum dan peraturan yang berlaku. Selain itu tidak ada dampak negatif yang bisa membahayakan bagi kehidupan.

4. Kelayakan Ekonomi

Dari segi ekonomi, sistem yang baru ini akan memberikan keuntungan dan manfaat STIKES U'budiyah Banda Aceh. Dengan menggunakan sistem baru ini, akan terjadi pengurangan biaya cetak dan penyebaran brosur maupun penyewaan hosting dan pemeliharaan website sekaligus akan meningkatkan pelayanan kepada pelanggan.

3.3 Metodologi Penelitian

Digunakan suatu metode perancangan observatif dengan jenis studi kasus pada lingkungan sekitar kampus yaitu Universitas U'budiyah . Adapun tahapan-tahapan yang penulis lakukan pada penelitian ini adalah:

1. Pengumpulan data

- a. Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan dan aktifitas sehari-hari yang dilakukan di lingkungan kampus.
- b. Studi Pustaka, yaitu dengan mengumpulkan dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat, untuk menghasilkan program aplikasi yang baik.

2. Perancangan

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk “Perancangan Profile STIKES U’budiyah Banda Aceh”, kemudian mulai merancang desain tampilan antarmuka dari sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan yang telah di analisis sebelumnya.

3. Pemograman

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membangun coding berdasarkan hasil analisis dan perancangan agar sistem yang diperoleh tidak melenceng dari kebutuhan pengguna.

4. Implementasi

Implementasi adalah suatu prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan program aplikasi yang ada dalam dokumentasi program. Penulisan kode program merupakan kegiatan terbesar didalam tahap implementasi sistem. Pada tahap ini program harus ditulis dengan baik dan terstruktur, dan melakukan pengujian setelah program dibuat.

5. Penulisan Laporan atau Tugas Akhir

Dalam penulisan laporan atau tugas akhir penulis menggunakan data-data yang diperoleh penulis disaat melakukan riset atau observasi di tempat obyek penelitian atau obyek penulisan.

3.4 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal kegiatan yang dilakukan selama penelitian perancangan pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini dijelaskan pada tabel 3.1 Jadwal Kegiatan berikut.

No	Kegiatan	2013 - 2014													
		Okt				Nov				Des				Jan	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Studi Literatur														
2	Studi Lapangan														
3	Perancangan Sistem														
4	Pembuatan Aplikasi														
5	Evaluasi														
6	Penulisan Laporan														

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Story Board System

Adapun gambaran yang dijelaskan pada pembuatan profil Stikes U'budiyah ini dijelaskan pada Tabel 4.1 Skenario Storyboard berikut:

SLIDE INTRO



Pada tampilan *slide Intro* akan muncul *text* dan gambar logo STIKES U'budiyah yang sengaja didesain dan diikuti dengan gambar *text* yang saling bergerak dari kiri kekanan maupun dari atas kebawah mengikuti gambar. Semua gambar pada *slide* ini menggunakan animasi *motion tween*, dan *movie clip*.

SLIDE HOME



Pada tampilan *slide Home* terdapat beberapa *button* diantaranya *Home*, *Visi dan Misi*, *History*, *Fasilitas*, *Jurusan*, *Keunggulan dan Lokasi*, yang setiap *button*nya diberi *link* untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.

SLIDE VISI DAN MISI



Pada *slide* Visi dan Misi, menu *button* hampir sama dengan menu *button* *home*, pada menu ini berisikan *text* dan animasi.

SLIDE HISTORY



Pada *slide* *History* menu *button* juga hampir sama dengan menu *button* *Home* dan Visi dan Misi, pada menu ini berisikan *text* dan animasi.

SLIDE FASILITAS



Pada *slide* Fasilitas menu *button* juga hampir sama dengan menu *button* *Home* dan Visi dan Misi, *History*, yang berbeda pada menu ini berisikan *text*, animasi dan juga gambar.

SLIDE JURUSAN



Pada *slide* Jurusan, *button* memiliki tiga *subbutton* yang diantaranya dalam setiap *button* menampilkan *text* dan animasi.

SLIDE KEUNGGULAN



Pada menu *slide* Keunggulan ini hampir sama dengan menu *slide* lainnya dimana menampilkan *text* dan animasi.

SLIDE LOKASI



Pada *slide* Lokasi ini, menu *button* dan animasi juga tetap seperti tampilan *slide* lainnya yang berbeda, pada *slide* ini menampilkan peta Nanggroe Aceh Darussalam dan pada peta tersebut terdapat *button* untuk menunjukkan peta lokasi dimana letak Stikes

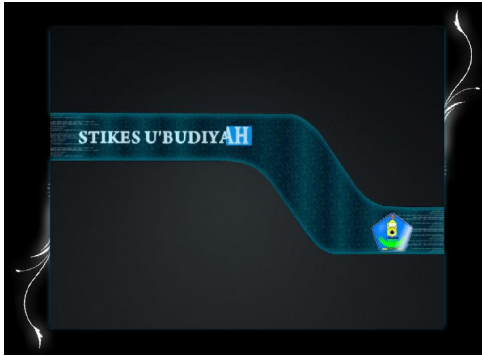
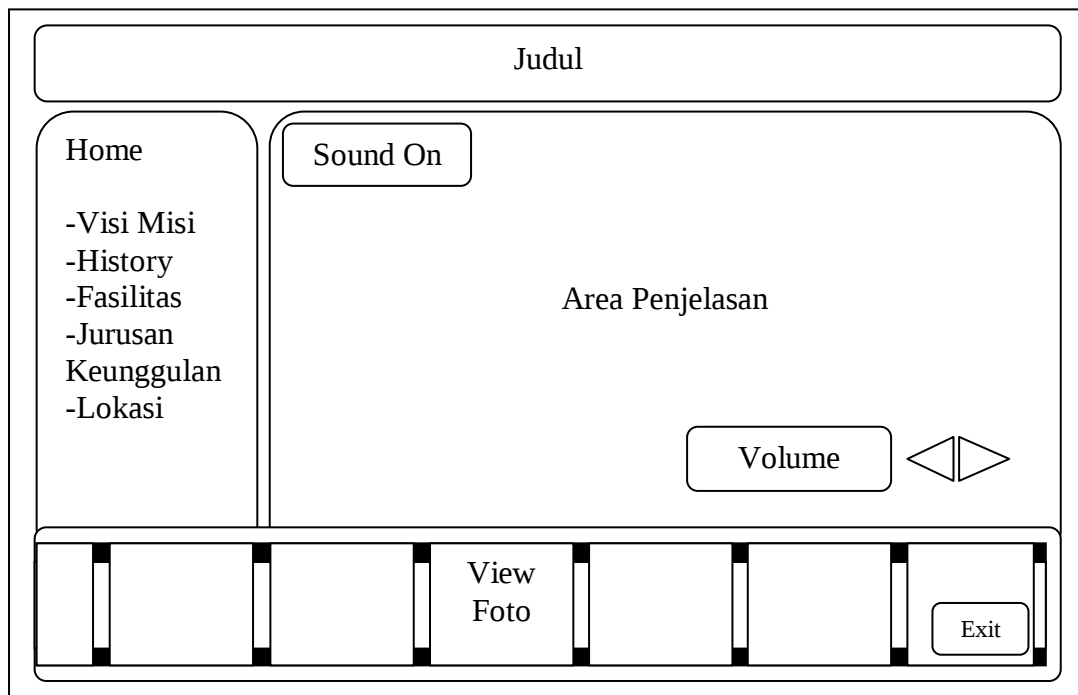
	U'budiyah. Pada peta ini juga dilengkapi dengan tombol <i>zoom in</i> (+) dan <i>zoom out</i> (-).
SLIDE PENUTUP 	Pada halaman <i>slide</i> penutup ini, menampilkan <i>text</i> yang bertuliskan STIKES U'budiyah yang diikuti dengan gerakan animasi <i>text</i> yang berjalan perlahan lahan yang kemudian akan menghilang.

Table 4.1 Tabel Skenario *Storyboard*.

Storyboard diatas merupakan contoh gambaran *profile* Stikes U'budiyah pada aplikasi yang akan dibuat yang dilengkapi dengan munculnya animasi teks keterangan untuk memberikan informasi yang jelas dan menarik.

4.2 Rancangan Dasar Tampilan Aplikasi

Adapun tampilan rancangan pembuatan *profile* STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Aplikasi

Penjelasan rancangan tampilan aplikasi yaitu sebagai berikut :

1. *Home*

Menampilkan halaman awal aplikasi.

2. *Visi Dan Misi*

Menampilkan penjelasan tentang Misi dan Misi yang dimiliki oleh STIKES U'Budiyah Banda Aceh.

3. *History*

Menampilkan penjelasan tentang sejarah dari perjalanan STIKES U'budiyah Banda Aceh.

4. *Fasilitas*

Menampilkan fasilitas fasilitas yang diberikan oleh STIKES U'budiyah untuk menunjang proses pembelajaran di kampus U'Budiyah.

5. *Jurusan*

Menampilkan pembagian jurusan yang dimiliki oleh STIKES U'budiyah.

6. *Keunggulan*

Menampilkan keunggulan yang dimiliki oleh STIKES U'budiyah.

7. Lokasi

Menampilkan peta yang menunjukkan dimana letak lokasi kampus STIKES U'budiyah Banda Aceh.

8. *Sound On*

Button On berfungsi untuk mengaktifkan suara.

9. *Sound Off*

Button Off berfungsi untuk mematikan suara.

10. *Volume*

Button Volume berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil suara.

11. *Next*

Button Next berfungsi untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.

12. *Back*

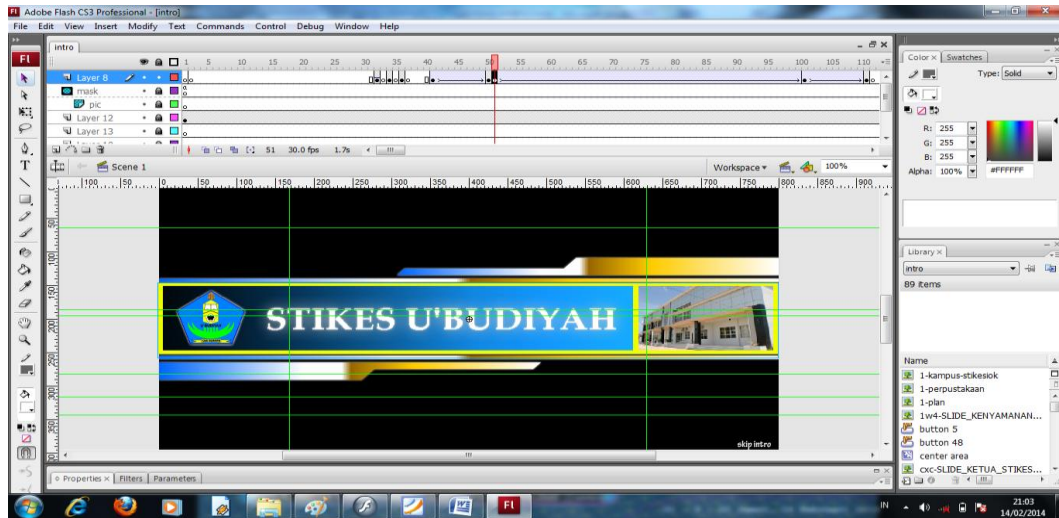
Button Back berfungsi untuk mengulang ke langkah sebelumnya.

4.3 Rancangan Animasi Menggunakan Adobe *Flash CS3 Profesional*.

Rancangan untuk desain dan Pembuatan Aplikasi *Profile* STIKES U'budiyah Banda Aceh merupakan sebuah skenario yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan pada setiap *slide*. Skenario tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

4.3.1 Tampilan Rancangan *Slide Intro*

Adapun tampilan rancangan *Slide Intro* pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.2 berikut



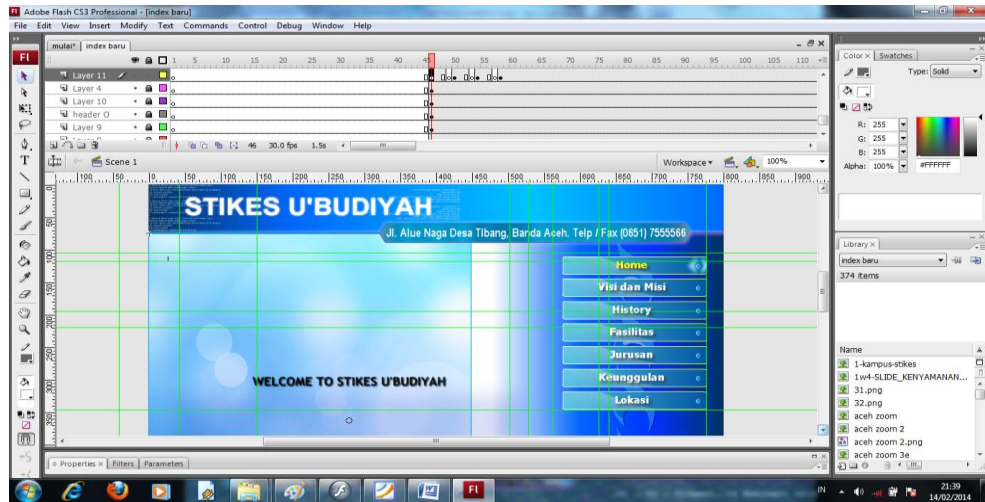
Gambar 4.2 Tampilan Rancangan *Slide Intro*

Slide ini merupakan *slide* pembuka sebelum masuk ke menu utama dari presentasi. *Slide* ini terdiri dari 13 *layer* yang mempunyai tugas yang berbeda. Pada *slide* ini memakai *frame rate* sebesar 30 *fps* sehingga lebih cepat bergerak, normalnya suatu *slide frame* ratenya adalah 12 *fps*, dan panjang *timeline* 630 *frame*, dengan ukuran layar animasi 800 x 400 *pixels* membuat tampilan aplikasi terlihat memanjang. *Slide* ini merupakan *slide* pembuka sebelum masuk ke *Home* dari presentasi. Animasi yang digunakan pada *slide* ini yaitu, animasi *keyframe*, *motion tween* dan *masking*. Pada gambar dan *text* juga diberikan animasi *motion tween*. Adapun untuk suara *backgroundnya* menggunakan fasilitas *import to library*, cara menampilkannya buka *file*, *import to library*, klik *drag* suara tersebut dari *library* kedalam layar. Pada *slide* ini terdapat beberapa buah *actionsript* yang digunakan. *Actionsript* yang digunakan pada *slide* ini antara lain:

- *Fscommand*("fullscreen","true"); yaitu untuk membuat tampilan *slide* ini menjadi layar penuh sewaktu dijalankan.
- *loadMovieNum*("indexbaru.swf", 0); yaitu untuk melanjutkan program ini secara otomatis ke *file* "lanjutan *indexbaru.swf*".

4.3.2 Tampilan Rancangan *Slide Home*

Adapun tampilan rancangan *Slide Home* pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.3 berikut



Gambar 4.3 Tampilan Rancangan *Slide Home*

Slide ini merupakan menu utama pada sub-sub menu lainnya. *Slide* ini memiliki 39 buah *layer* yang berjalan secara bersamaan, *framerate* yang digunakan sebesar 30 *fps* dengan panjang *timeline* 152 *frame*, ukuran layar animasi yang digunakan sebesar 800 x 700 *pixels* sehingga tampilan animasi menjadi lebih besar dari pada *slide intro*. Adapun untuk suara backgroundnya menggunakan fasilitas *component*, cara menampilkannya buka *window-components* atau tekan *Ctrl + F7*, perlebar menu *user interface*, pada urutan paling bawah terdapat menu *window*, tahan dan tarik *window* tersebut kedalam layar. Pada parameternya masukkan nama beserta tipe data *file* lagu pada *contentPath*. Maka lagu ini akan menjadi *background sound* kita. Untuk *Actionscript* yang digunakan pada *slide* ini yaitu:

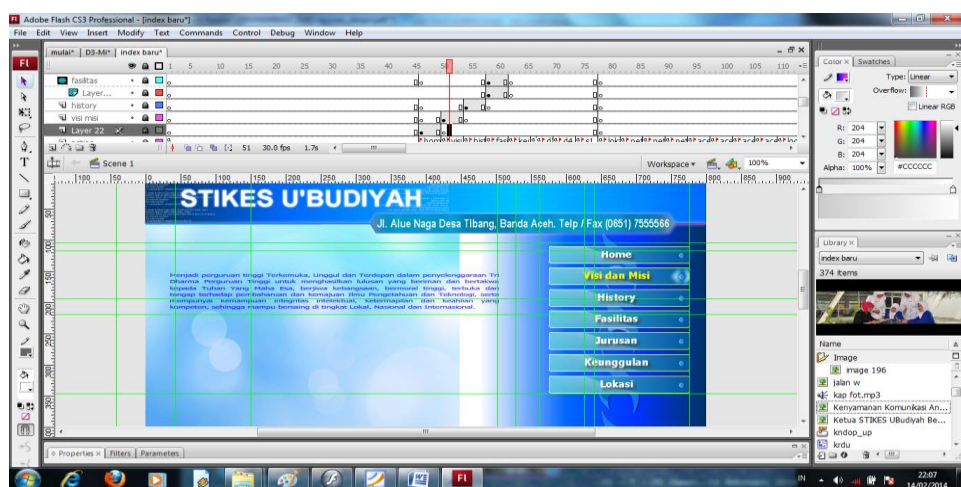
- `fscommand("fullscreen","true");` yaitu untuk tampilan layar penuh
- `fm_button_visible=false;`
- `button_label = new Array();`
- `button_label[0] = "Home";`
- `button_label[1] = "Visi dan Misi";`
- `button_label[2] = "History";`
- `button_label[3] = "Fasilitas";`
- `button_label[4] = "Jurusan";`
- `button_label[5] = "Keunggulan";`

- `button_label[6] = "Lokasi";`
- `page = button_label[0]`
- `:-stop();` yaitu untuk menghentikan laju *timeline* yang berjalan.

Pada saat salah satu tombol di klik *Slide* akan masuk kedalam *movie clip* yang terdiri dari 7 *layer* dengan panjang *timeline* 150 yang dipergunakan untuk menjalankan animasi. Pada *movieclip* ini mempunyai 7 isi dari masing masing tombol pada menu yaitu *slide home*, visi dan misi, *history*, fasilitas, jurusan, keunggulan dan lokasi.

4.3.3 Tampilan Rancangan *Slide* Visi dan Misi.

Adapun tampilan rancangan *Slide* Visi dan Misi pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.5 berikut

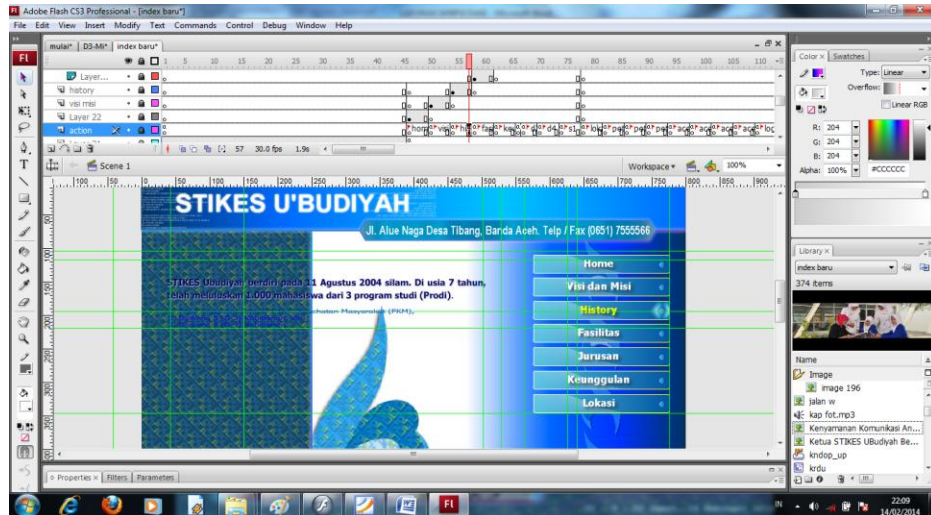


Gambar 4.5 Tampilan Rancangan *Slide* Visi dan Misi

Slide ini berada di *timeline* 53 didalam *slide* Visi dan Misi terdapat *text* yang berisikan informasi tentang Visi dan Misi dengan menggunakan animasi *masking* dan *motion tween*.

4.3.4 Tampilan Rancangan *Slide* History

Adapun tampilan rancangan *Slide History* pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.6 berikut

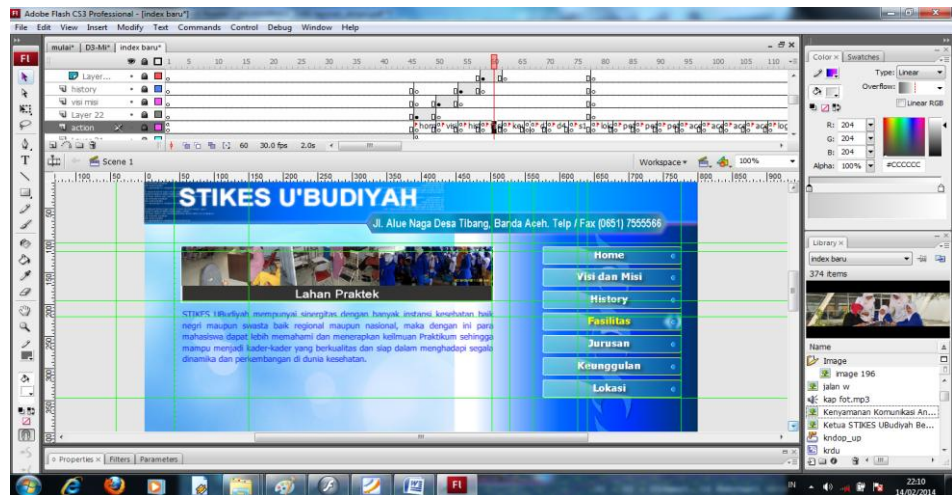


Gambar 4.6 Tampilan Rancangan *Slide History*

Slide ini berada di *timeline* 59 didalam *slide History* terdapat *text* yang berisikan informasi tentang sejarah dari perjalanan Stikes U'budiyah dengan menggunakan animasi *masking* dan *motion tween*.

4.3.5 Tampilan Rancangan *Slide Fasilitas*

Adapun tampilan rancangan *Slide Fasilitas* pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.7 berikut

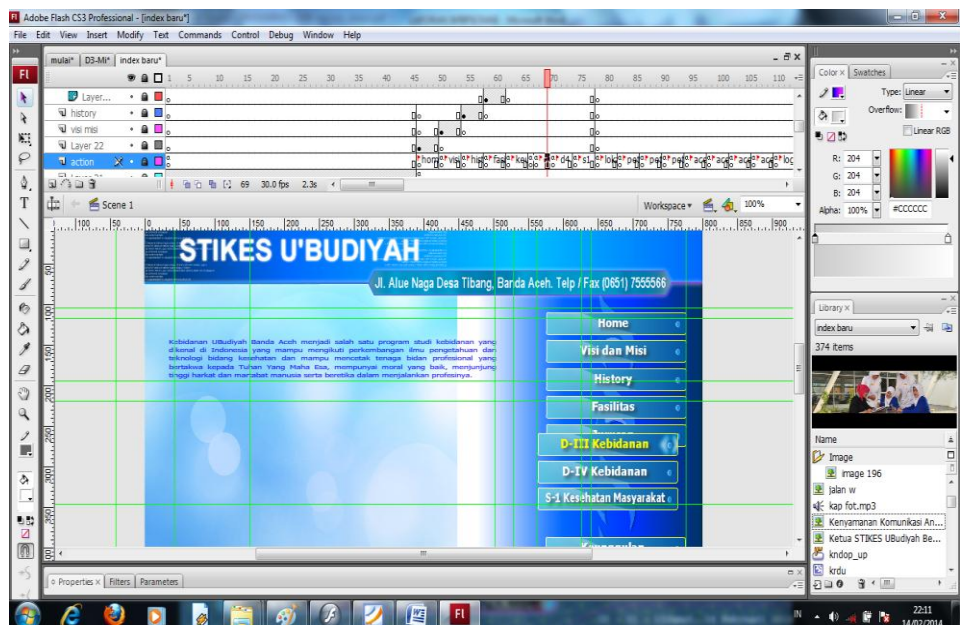


Gambar 4.7 Tampilan Rancangan *Slide* Fasilitas

Slide ini berada di *timeline* 62 didalam *slide* Fasilitas ini terdapat *text* yang berisikan informasi tentang fasilitas yang dimiliki oleh Stikes U'budiyah dan juga terdapat beberapa gambar dengan menggunakan animasi *masking* dan *motion tween*.

4.3.6 Tampilan Rancangan *Slide* Jurusan

Adapun tampilan rancangan *Slide* Jurusan pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.8 berikut

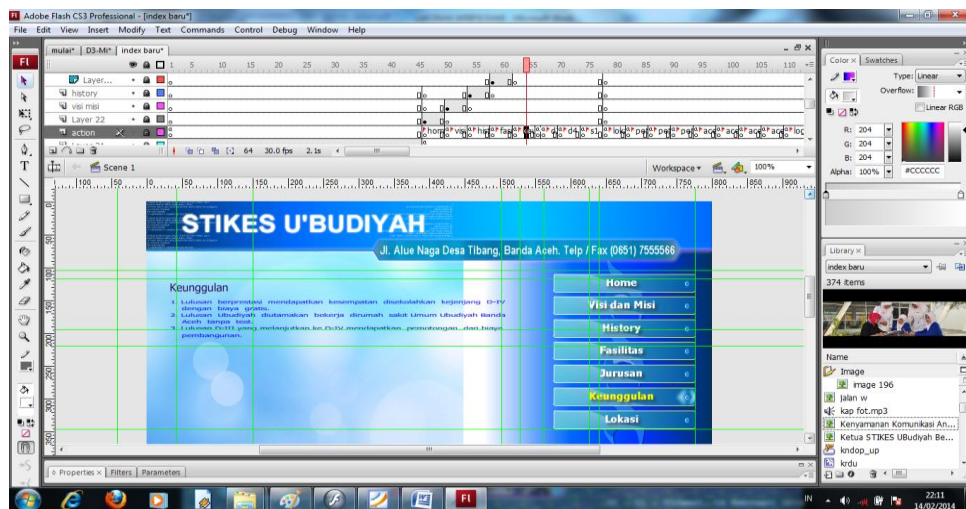


Gambar 4.8 Tampilan Rancangan *Slide* Jurusan

Slide ini berada di *timeline* 66 didalam *slide* Jurusan ini terdapat tiga *button* yang didalamnya terdapat *text* yang berisikan informasi tentang jurusan jurusan dengan menggunakan animasi *masking* dan motion tween.

4.3.7 Tampilan Rancangan *Slide* Keunggulan

Adapun tampilan rancangan *Slide* Keunggulan pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.9 berikut

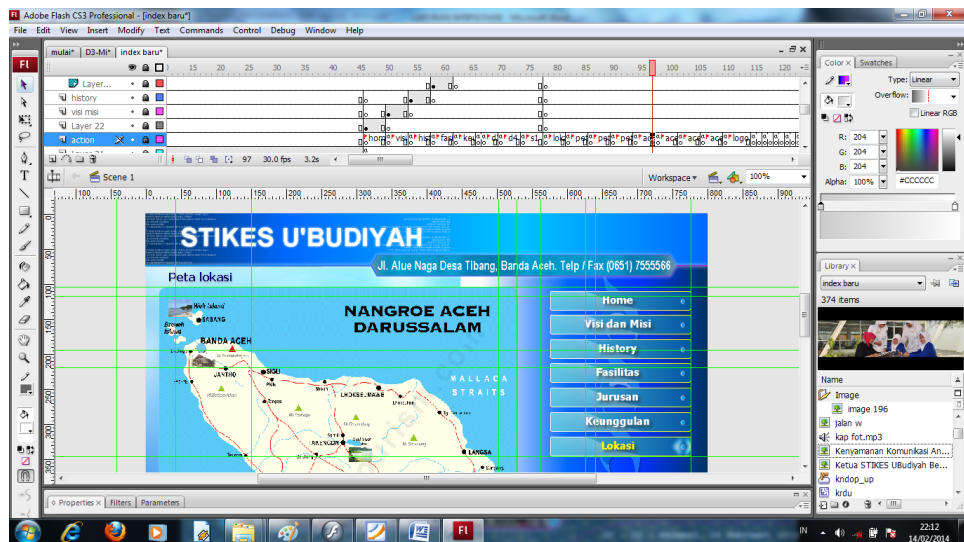


Gambar 4.9 Tampilan Rancangan *Slide* Keunggulan

Slide ini berada di *timeline* 65 didalam *Slide* Keunggulan ini terdapat *text* yang berisikan informasi dengan menggunakan animasi *masking* dan *motion tween*.

4.3.8 Tampilan Rancangan *Slide* Lokasi

Adapun tampilan rancangan *Slide* Lokasi pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.10 berikut

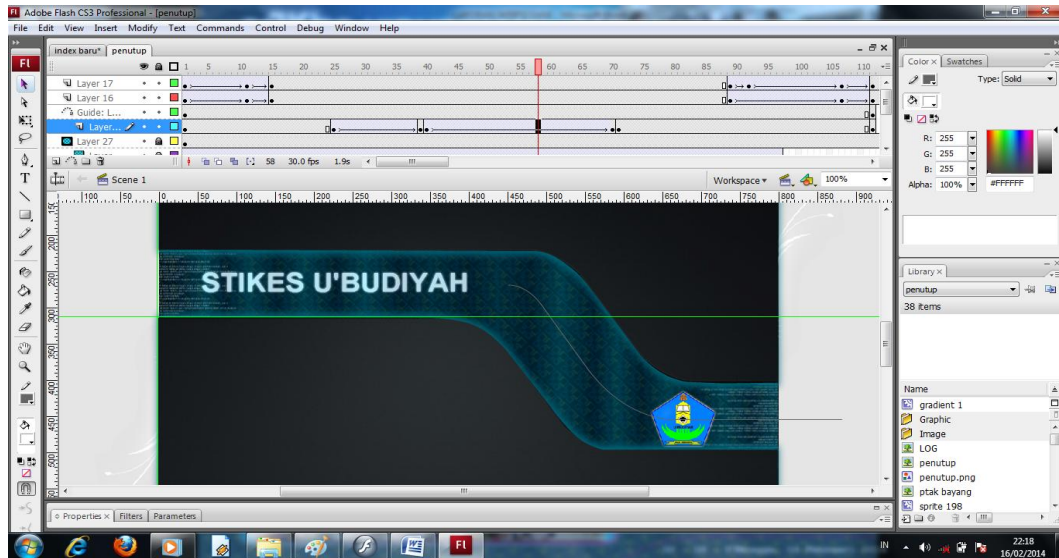


Gambar 4.10 Tampilan Rancangan *Slide* Lokasi

Slide ini berada di *timeline* 82, pada *slide* ini terdapat peta Nanggroe Aceh Darussalam didalamnya terdapat penunjuk lokasi Stikes Ubudiyah Banda Aceh yang berbentuk animasi mennggunakan animasi *masking* dan *keyframe*. Pada peta ini juga dilengkapi dengan tombol *zoom in* (+) dan *zoom out* (-).

4.3.9 Tampilan Rancangan *Slide* Penutup

Adapun tampilan rancangan *Slide* Penutup pembuatan profile STIKES U'budiyah Banda Aceh berbasis multimedia ini adalah seperti dijelaskan pada Gambar 4.11 berikut



Gambar 4.11 Tampilan Rancangan *Slide* Penutup

Pada *slide* penutup, terdapat 11 *layer* yang berjalan didalamnya. *Frame* dimulai dari 1 (satu) s/d 135 *frame* ini merupakan tempat animasi berjalan dengan *frame rate* 12 *fps*. Ukuran layar animasi 800 x 700 *pixels* ini menjadikan tampilan *slide* penutup ini lebih jelas terlihat.

4.4 Implementasi Aplikasi Dengan Menggunakan Adobe Flash CS3

Profesional

Hasil yang diperoleh dari desain dan pembuatan Profil STIKES U'budiyaah Banda Aceh dengan animasi diimplementasikan dalam pembahasan dan hasil berikut ini.

4.4.1 Tampilan Halaman Utama *Slide Intro* pada Profil Stikes U'budiyaah

Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide Intro* pada Profil Stikes U'budiyaah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.12 berikut



Gambar 4.12 Tampilan halaman utama *slide intro*.

Pada tampilan *slide intro*, akan muncul gambar logo STIKES U'budiyah yang sengaja didesain dan diikuti dengan gambar *text* STIKES U'budiyah dan *text* yang saling bergerak dari kanan ke kiri dan dari atas kebawah maupun sebaliknya mengikuti gambar. Semua gambar pada *slide* ini menggunakan animasi *motion tween*, dan *movie clip*.

4.4.2 Tampilan Halaman Utama *Slide Home* pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide Home* pada Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.13 berikut



Gambar 4.13 Tampilan halaman utama *Slide Home*

Pada tampilan *slide Home* terdapat beberapa *button* diantaranya *Home*, *Visi Dan Misi*, *History*, *Fasilitas*, *Jurusan*, *Keunggulan* dan *Lokasi*, yang setiap *button*nya diberi *link* untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Pada *slide home* disisi kanan bawah terdapat logo STIKES U'budiyah dimana pada logo tersebut sudah diberi *link* juga dimana nantinya akan menjelaskan maksud dan arti dari logo STIKES U'budiyah itu sendiri. Pada *slide* ini juga terdapat beberapa animasi dan pada sisi bawah sebelah kiri terdapat gambar yang bergerak mengikuti arah kursor yang dimana gambar tersebut sudah diberi *link* untuk penjelasan dari gambar gambar galeri tersebut.

4.4.3 Tampilan *Slide* Visi Dan Misi Pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide* Visi dan Misi pada Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.14 berikut

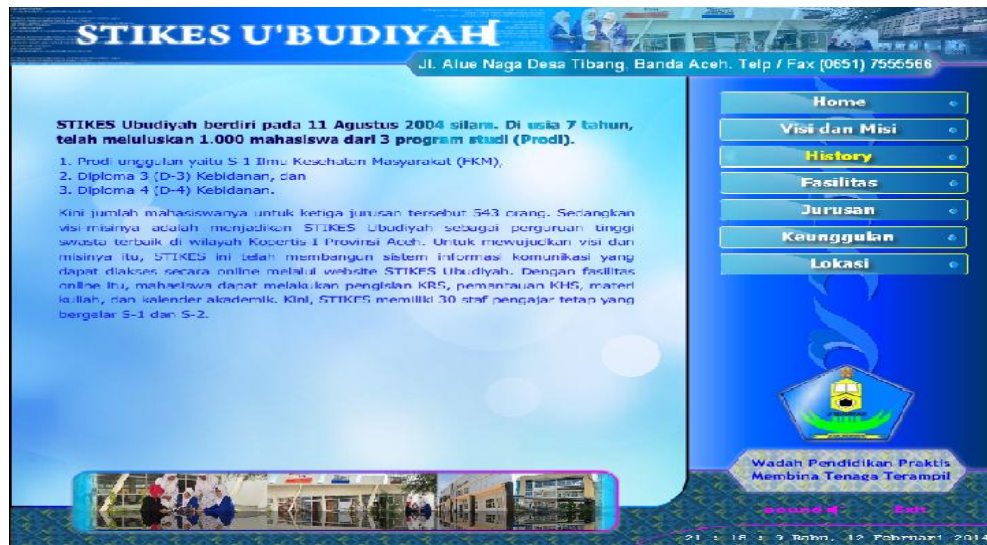


Gambar 4.14 Tampilan halaman pada *slide* Visi Dan Misi.

Pada *slide* visi dan misi, menu *button* menampilkan tampilan *text* yang diikuti dengan gerakan animasi pada *text*.

4.4.4 Tampilan Halaman Utama *Slide History* pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide History* pada Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.15 berikut



Gambar 4.15 Tampilan Halaman *Slide History*

Pada *slide History*, menu dan animasi sama seperti tampilan *slide Visi dan Misi*, tampilan berisikan informasi tentang sejarah berdirinya STIKES U'budiyah Banda Aceh.

4.4.5 Tampilan Halaman Utama *Slide Fasilitas* pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide Fasilitas* pada Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.16 berikut



Gambar 4.16 Tampilan *Slide* Fasilitas

Pada *slide* Fasilitas, menu *button* dan juga animasi masih sama seperti tampilan *slide* Visi dan Misi dan *slide* History, yang mengalami perubahan hanya pada tampilan gambar. *Slide* ini berisikan informasi tentang fasilitas fasilitas yang diberikan oleh STIKES U'budyah untuk menunjang proses pembelajaran.

4.4.6 Tampilan Halaman Utama *Slide* Jurusan pada Profil STIKES U'budyah Banda Aceh

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide* Jurusan pada Profil Stikes U'budyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.17 berikut



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Pada *Slide* Jurusan

Pada *slide* Jurusan, menu *button* memiliki tiga menu subbutton diantaranya menu D-III Kebidanan, D-IV Kebidanan dan juga menu S1-Kesehatan Masyarakat, dimana menu menu tersebut berisikan tentang informasi mengenai jurusan jurusan tersebut. Animasi yang ditampilkan juga berisikan *text* yang diikuti gerakan animasi berjalan didalamnya.

4.4.7 Tampilan Halaman Utama *Slide* Keunggulan pada Profil STIKES U'budyiah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide* Keunggulan pada Profil Stikes U'budyiah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.18 berikut



Gambar 4.18 Tampilan Halaman *Slide* Keunggulan.

Pada *slide* Keunggulan, menu *button* dan animasi juga hampir sama dengan menu *button* lainnya. Menu ini berisikan *text* tentang informasi keunggulan dari kampus tersebut.

4.4.8 Tampilan Halaman Utama *Slide* Lokasi pada Profil STIKES U'budyah Banda Aceh

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide* Lokasi pada Profil Stikes U'budyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.19 berikut



Gambar 4.19 Tampilan Halaman *Slide* Lokasi

Pada halaman *slide* Lokasi ini, menu *button* dan animasi sedikit berbeda dengan menu *button* yang lainnya. Menu *slide* ini berisikan gambar peta Nanggroe Aceh Darussalam yang menunjukkan letak lokasi tempat dimana posisi kampus STIKES U'budiyah yang berbentuk animasi. Pada peta ini juga dilengkapi dengan tombol *zoom in* (+) dan *zoom out* (-).

4.4.9 Tampilan Halaman Utama *Slide* Logo pada Profil STIKES

U'budiyah Banda Aceh.

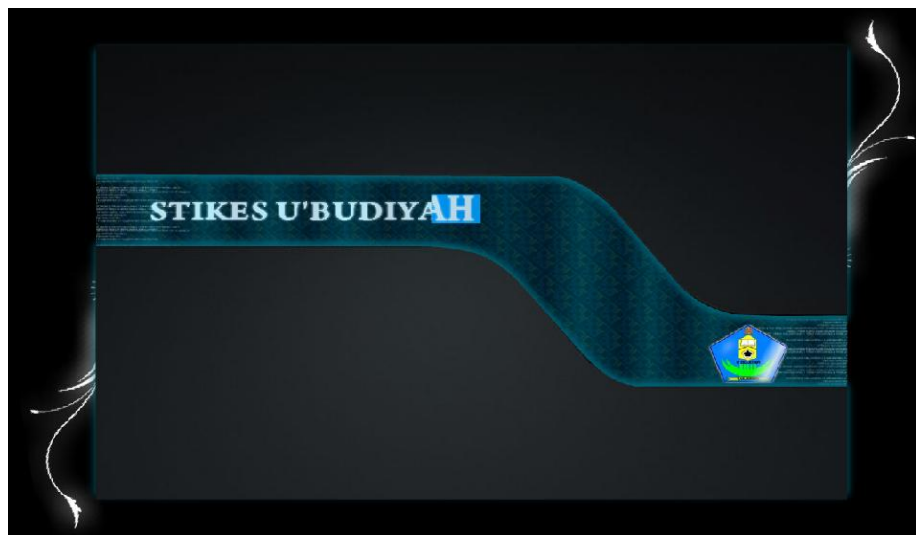
Pada halaman *slide* ini, menu menampilkan *text* yang berisikan tentang informasi mengenai arti dari logo STIKES U'budiyah Banda Aceh.

4.4.10 Tampilan Halaman *Slide* Galeri pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Pada halaman menu Galeri ini, menu menampilkan beberapa gambar dari gedung STIKES U'budiyah diantaranya foto fasilitas perpustakaan, laboratorium dan juga beberapa foto kegiatan kegiatan lainnya.

4.4.11 Tampilan Halaman Utama *Slide* Penutup pada Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh.

Adapun tampilan Halaman Utama *Slide* Penutup pada Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini seperti Gambar 4.22 berikut



Gambar 4.22 Tampilan Halaman *Slide* Penutup

Pada halaman *slide* penutup ini, menampilkan *text* yang bertuliskan Stikes U'budiyah yang diikuti dengan gerakan animasi *text* yang berjalan perlahan lahan yang kemudian akan menghilang.

4.5 Masalah dan solusi dalam pembuatan Profil STIKES U'budiyah Banda Aceh dengan animasi.

Berdasarkan pembuatan profil ini maka terdapat beberapa permasalahan yaitu:

- a. Apabila ingin mengikutsertakan musik bertipe data *swf* ke dalam profil, maka harus menggunakan menu *Competens* dan *window* yang di masukkan ke dalam *layer*. Musik bertipe data *swf* ini harus di masukkan ke dalam satu folder dengan *file index*. Parameter dari *window* sendiri harus di masukkan dengan nama *file* musik itu sendiri diikuti dengan tipe

datanya. Kalau Salah memasukkan namanya, musik tidak dapat kita jalankan dan animasi akan menampilkan pesan *error* pada layar.

- b. Jika ingin mengubah animasi yang sudah buat dengan animasi yang baru maka harus *mengcompilanya* terlebih dahulu, jika tidak maka yang akan tampil adalah animasi yang sebelumnya bukan animasi yang baru.
- c. Pada saat membuat animasi, jika ingin agar animasi itu berhenti pada saat berada di tengah maka harus memasukkan *script* pada *frame* seberapa yang diinginkan animasi itu berhenti dan *script* yang di gunakan adalah *stop ()*;
- d. Jika ingin agar animasi berjalan lambat maka *frame* pada animasi itu dapat di perpanjang dengan menekan tombol F5 pada *Frame* tersebut sedangkan jika ingin mempercepat jalannya animasi maka dapat menekan *shift F5* agar *Framenya* terhapus sedikit demi sedikit dan jarak *Framenya* menjadi lebih pendek.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pembuatan aplikasi profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini, maka dapat diambil simpulan yaitu:

1. pembuatan aplikasi profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini menggunakan *software Adobe Flash CS3 Profesional* .
2. aplikasi ini memiliki tampilan *slide intro, slide home, slide* visi dan misi, *slide history, slide jurusan, slide* keunggulan dan *slide* lokasi.
3. Dengan adanya profil ini membantu dalam menjelaskan tentang keadaan program studi ini kepada para pelajar yang ingin melanjutkan pendidikannya yang lebih tinggi.

5.2 Saran

Adapun Saran yang ingin disampaikan oleh penulis tentang Perancangan Profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini adalah:

1. Desain dan pembuatan profil Stikes U'budiyah Banda Aceh ini diharapkan dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi oleh para pengguna nantinya.
2. Informasi informasi didalam profil ini dapat di update tiap waktunya untuk menunjang kreatifitas dalam menyampaikan informasi dalam bentuk multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Iwan, B. 2010. Multimedia Digital, Andi, Yogyakarta
- Madcoms, 2006, Aplikasi Animasi Digital, Andi Offsets, Yogyakarta.
- Madcoms, 2004. Membuat Animasi Movie Klip dengan Action Script, Andi, Yogyakarta.
- Sunyoto, A. 2010. Adobe Flash+XML, Andi, Yogyakarta
- Tri daryanto, 2005,” System Multimedia dan Aplikasinya”, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Vaughan, T. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.