

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DEMO TATA CARA
PENDAFTARAN MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS
U'BUDIYAH INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *ADOBE MACROMEDIA FLASH***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana
Pada Fakultas Ilmu Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia



Diajukan Oleh :

Husri Firanda
NIM 131020120087

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DEMO TATA CARA PENDAFTARAN
MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI
*ADOBE MACROMEDIA FLASH***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana
Pada Fakultas Ilmu Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh

Nama : Husri Firanda
NIM : 131020120087

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

Muttaqin, S.T., M.Cs
NIK. 1707140703851

Ichsan, M.Sc

Ketua Prodi Teknik Informatika

Pembimbing

Fathiah, S.T., M.Eng
NIK. 2402111506862

Fathiah, S.T., M.Eng
NIK. 2402111506862

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Jurnalis J. Hius, S.T., MBA
NIK. 2502132809851

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DEMO TATA CARA PENDAFTARAN MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE MACROMEDIA FLASH*

Tugas Akhir oleh Husri Firanda ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 Juli 2014

Dewan Penguji :

1. Ketua : Fathiah, S.T., M.Eng

2. Anggota : Muttaqin, S.T., M.Cs

3. Anggota : Ichsan, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, Juli 2014

Husri Firanda
NIM. 131020120087

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, sujud dan puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dengan keridhaan dan izin-Nya maka penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Demo Tata Cara Pendaftaran Mahasiswa Baru di Universitas U’Budiyah Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Macromedia Flash*”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan kita umat manusia cahaya dan pencerahan ke arah yang lebih baik dengan segala tindakan dan perbuatan beliau. Penulis sangat menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyaknya kekurangan baik segi teknis, materi dan penyusunannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini nantinya. Dan dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Marniati, SE., M.Kes selaku Rektor Universitas U’Budiyah Indonesia.
2. Bapak Agus Ariyanto, SE., M.Si selaku Wakil Rektor Akademik dan Kemahasiswaan Universitas U’Budiyah Indonesia.
3. Ibu Fathiah, S.T., M.Eng selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Ibu Fathiah, S.T., M.Eng selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan Waktu serta memberikan pengarahan dan semangat kepada saya disaat pengajuan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Non Reguler Universitas U’Budiyah Indonesia 2013/2014 serta Seluruh Staf Universitas U’Budiyah Indonesia.

6. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian dan dorongan serta do'a yang tiada hentinya untuk saya bisa melanjutkan program studi gelar Sarjana ini.
7. Teman-teman seleting dan seangkatan di Universitas U'Budiyah Indonesia juga berperan memberikan informasi penting dalam pengajuan skripsi ini.

Lebih dan kurang dalam penulisan ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun dari semua semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas jasa baik yang telah disumbangkan oleh semua pihak. Amin yaa Rabbal'alamin.....

Banda Aceh, Juli 2014

Husri Firanda

ABSTRAK

Perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia secara *online*, tanpa harus berdesak-desakkan dengan mahasiswa baru lainnya, dengan memberikan pelayanan secara *online* yang dapat memudahkan mahasiswa baru untuk melakukan pendaftaran di mana saja dan kapan saja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* dan untuk mempromosikan Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* bagi mahasiswa baru. Metode pengumpulan data yang dalam perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia adalah metode *literature* dan dokumentasi. Tahapan perancangan yang digunakan meliputi perancangan program dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* dan mengkomplikasi program. Aplikasi ini dilakukan secara *online* melalui *website* : sipenmaru.uui.ac.id.

Kata kunci : *adobe macromedia flash*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Sistematika Pembahasan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Adobe Macromedia Flash</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Adobe Macromedia Flash</i>	6
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Adobe Macromedia Flash</i>	8
2.2 Perancangan Aplikasi <i>Adobe Macromedia Flash</i>	10
2.3 Universitas U'Budiyah Indonesia	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan	21
3.2 Alat dan Bahan	21
3.3 Kegiatan dan Pengambilan Data	22
3.4 Waktu Penelitian	22
3.5 <i>Story Boar</i> (Jalan Cerita)	23
BAB IV ANALISA SISTEM DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Definisi Masalah	24
4.2 Identifikasi Kebutuhan Pemakai	24
4.3 Perancangan dan Implementasi <i>Adobe Macromedia Flash</i>	24
BAB V PENUTUP	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Perangkat Keras	21
Tabel 3.2 Identifikasi Perangkat Lunak	21

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Perancangan <i>Adobe Macromedia Flash 8</i>	10
Gambar 2.2 Tampilan <i>Adobe Macromedia Flash 8</i>	11
Gambar 2.3 Penampilan <i>Toolbox</i>	14
Gambar 2.4 Penampilan <i>Timeline</i>	16
Gambar 2.5 Penampilan <i>Mode Layer</i>	17
Gambar 3.1 Langkah-langkah yang Ditempuh Mahasiswa Baru di Universitas U’Budiyah Indonesia	23
Gambar 4.1 Mulai melakukan pendaftaran di Universitas U’Budiyah Indonesia	25
Gambar 4.2 Melunasi Biaya Pendaftaran di Bank Mandiri Syariah	27
Gambar 4.3 Mengisi Formulir <i>Online website : www.sipenmaru.uui.ac.id</i> ...	28
Gambar 4.4 Cetak Kartu Ujian	29
Gambar 4.5 Verifikasi Data di Loker	30
Gambar 4.6 Tes Seleksi Ujian Tulis	31
Gambar 4.7 Pilihan Lulus dan Tidak Lulus	31
Gambar 4.8 Tes Kesehatan	32
Gambar 4.9 Daftar Ulang Mahasiswa Baru	33
Gambar 4.10 Selamat telah Menjadi Mahasiswa di Universitas U’Budiyah Indonesia	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah mengubah manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya bahkan telah mengubah aspek kehidupan manusia seperti membuat animasi gambar. Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *flash* atau *macromedia flash* menjadi sangat populer dan langsung mendapat tempat di hati masyarakat dunia *web* karena dapat membuat menampilkan animasi dan interaksi di *web*. Tetapi sejak bulan Desember 2005, perusahaan *macromedia* dibeli oleh *adobe* dan kini berganti nama menjadi *adobe flash* sejak versi 9 atau CS3.

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan *macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi *web* interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat *game*, kartun, presentasi, dan model pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa versi dari *macromedia flash* yang berkembang saat ini meskipun saat ini tidak lagi milik *macromedia* melainkan *adobe flash*.

Adobe flash merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak. Ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi dapat membuat *web*, *cd interaktif*, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner* di *web*, presentasi yang menarik, membuat permainan (*game*), aplikasi *web* dan *handphone*.

Dapat ditampilkan di banyak media seperti *website*, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone*, dan PDA. Teknologi *flash* sekarang bukan hanya sebagai

software saja dengan nama *adobe flash*, tetapi juga merupakan suatu teknologi animasi di *web*. Jadi untuk membuat animasi *web* dengan format *flash* (SWF) kita tidak harus menggunakan *software adobe flash*, tetapi bisa menggunakan *software* lain seperti *swishmax*, *vecta 3D*, *swift 3D*, *amara*, *kool moves*, dan masih banyak lagi.

Kecanggihan teknologi bukan merupakan suatu jaminan akan terpenuhinya informasi, melainkan sistem yang terstruktur, handal, dan mampu mengakomodasi seluruh informasi yang dibutuhkan yang harus dapat menjawab tantangan yang dihadapi. Dari pemanfaatan aplikasi *adobe macromedia flash* fakultas seharusnya dapat memudahkan mahasiswa dalam memanfaatkan fasilitas yang diberikan sehingga mampu meningkatkan pelayanan bagi mahasiswa yang mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *adobe macromedia flash* mampu mempermudah mahasiswa dalam mendaftarkan dirinya dengan cepat dan efektif. Sehingga penulis ingin merancang aplikasi, yaitu **Perancangan dan Pembuatan Demo Tata Cara Pendaftaran Mahasiswa Baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Macromedia Flash**, guna membantu mahasiswa dalam mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis mengambil beberapa inti permasalahan, yaitu :

1. Bagaimanakah perancangan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*?

2. Bagaimanakah pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perancangan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.
2. Untuk mengetahui pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.
3. Untuk mempromosikan Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* bagi mahasiswa baru.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam registrasi pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia.
2. Menghemat penggunaan kertas dan memudahkan untuk memperoleh informasi bagi mahasiswa baru.
3. Dapat meningkatkan pelayanan bagi mahasiswa dan lingkungan kampus serta memberikan pengaruh positif terhadap mahasiswa baru yang mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.
4. Memberikan kontribusi bagi penulis untuk lebih mengetahui lebih dalam

tentang penggunaan aplikasi *adobe macromedia flash* terhadap perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.

1.5 Batasan Masalah

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini lebih berfokus dan terarah pada permasalahan yang diangkat. Adapun batasan masalah tersebut antara lain :

1. Perancangan aplikasi *adobe macromedia flash* yang ditampilkan adalah tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia Tahun Akademik 2014 dengan mengisi formulir *online* di website sipenmaru.uui.ac.id.
2. Perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* untuk mempermudah mahasiswa baru untuk melakukan pendaftaran secara *online*.
3. Ruang lingkup aplikasi membahas tentang tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyusun sistematika pembahasan yang terdiri dari lima bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan : yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika

pembahasan.

Bab II Tinjauan Pustaka : yang membahas tentang pengertian-pengertian yang ada hubungannya dengan judul penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian : mencakup tentang ruang lingkup kegiatan, alat dan bahan, kegiatan dan pengambilan data, dan waktu penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan : membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Kesimpulan dan saran : berisikan tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang sekiranya bermanfaat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Adobe Macromedia Flash*

2.1.1 Pengertian *Adobe Macromedia Flash*

Adobe macromedia 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 dua dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya (Andi, 2003:5).

Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *website*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya. Dalam *adobe macromedia flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing*, dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV (Syarif, 2005:24).

Adobe macromedia flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *adobe macromedia flash* juga banyak digunakan untuk membuat *game*, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *adobe macromedia flash* merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis.

Kelebihan *adobe macromedia flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *adobe macromedia flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. *Adobe macromedia flash* merupakan salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi.

Program *adobe macromedia flash* cukup fleksibel dan lebih unggul dibanding program animasi lainnya sehingga banyak animator yang memakai program tersebut untuk pembuatan animasi (Madcoms, 2004:1). *Adobe macromedia flash* memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan *adobe macromedia flash* antara lain adalah animasi dan gambar konsisten dan fleksibel untuk ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna. Kualitas gambar terjaga. Waktu kemunculan (*loading time*) program relatif cepat. Program yang dihasilkan interaktif. Mudah dalam membuat animasi. Dapat diintegrasikan dengan beberapa program lain. Dapat dimanfaatkan untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, dan lain-lain.

Keunggulan yang dimiliki oleh *adobe macromedia flash* adalah mampu memberikan sedikit kode pemograman 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*.

Adobe macromedia flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang

merupakan produk unggulan *adobe systems*. *Adobe macromedia 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 *website* yang telah dipasang *adobe flash player*. *Adobe macromedia flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *actionsript* yang muncul pertama kalinya pada *adobe macromedia flash 5* (Andi, 2003;7).

Adobe macromedia 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 *website* yang interaktif dan dinamis. Keunggulan yang dimiliki oleh *adobe macromedia flash* adalah mampu diberikan sedikit kode pemograman 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 *website*, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file outputnya*.

2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Adobe Macromedia Flash*

Kelebihan program aplikasi *adobe macromedia flash*, yaitu;

1. Merupakan teknologi animasi *website* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
2. Ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik.
3. Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
4. Dapat membuat *website*, *cd-interaktif*, animasi *website*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner* di *website*, presentasi interaksi, permainan, aplikasi *website* dan *handphone*.

5. Dapat ditampilkan di berbagai media seperti *website*, CD-ROM, VCD, DVD, televisi, *handphone*, dan PDA.
6. Adanya *actionscript* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran *file*. Karena adanya *actionscript* ini juga *adobe macromedia flash* dapat membuat *game* karena *script* dapat menyimpan variabel dan nilai, melakukan perhitungan yang berguna dalam *game*. Selain itu, *adobe macromedia flash* adalah program berbasis vektor.
7. *Movie-movie adobe macromedia flash* memiliki ukuran *file* yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan (Syarif, 2005:27).

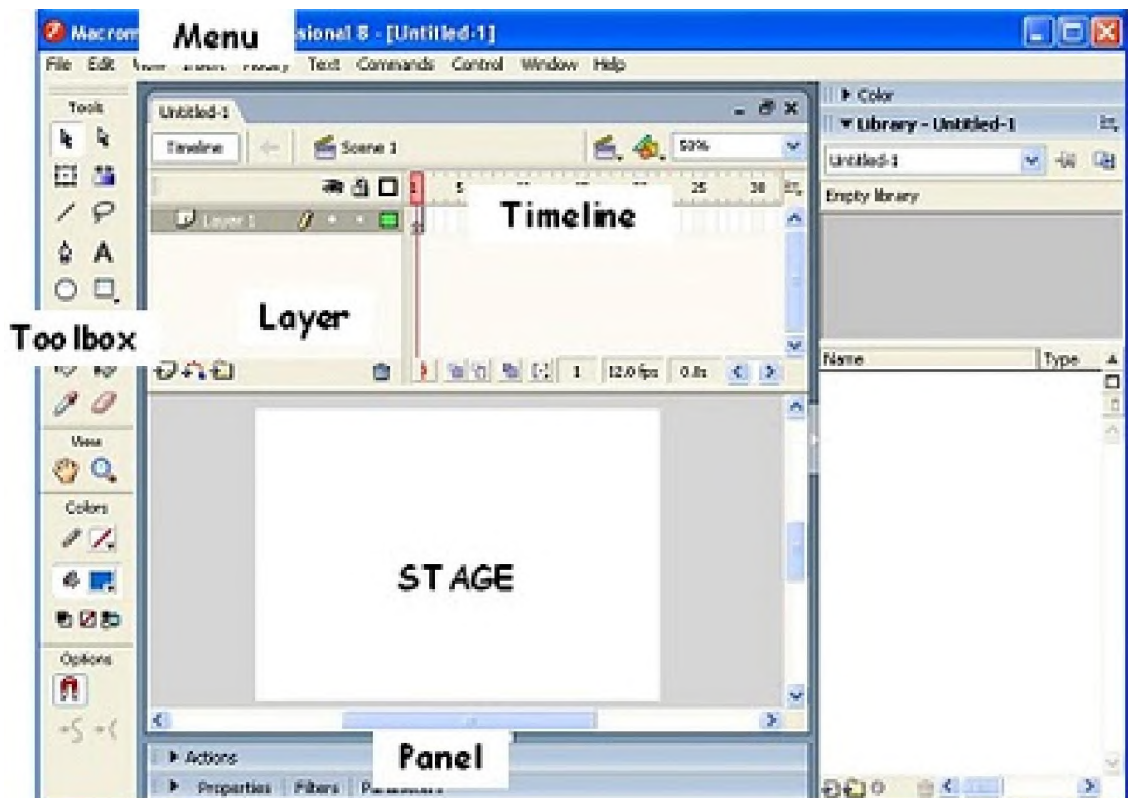
Penambahan sebuah animasi yang lebih beragam dan menarik serta pengaturan navigasi yang lebih kompleks akan bisa diatasi apa bila kita menggunakan program *adobe macromedia flash*. *Adobe macromedia flash* juga menjadi salah satu alternatif di dalam pembuatan animasi bergerak yang kemudian kita kenal dengan istilah kartun. Dengan program ini kita bisa berkreasi sesuai dengan selera serta imajinasi, satu hal lagi yang menjadi kehandalan program ini adalah memungkinkan penambahan sebuah program *database*, walau sebenarnya ini tidak terlalu penting di dalam pembuatan presentasi (Andi, 2003:10).

Terlepas adanya kelebihan-kelebihan tersebut ternyata *adobe macromedia flash* tidaklah dengan mudah bisa digunakan terutama bagi pada pemula. Di dalam *adobe macromedia flash* kita harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik. Kekurangan dari program aplikasi *adobe macromedia flash*, salah satunya adalah komputer yang ingin memainkan animasi *adobe macromedia flash* harus memiliki *flash player*. Anda harus menginstallnya, biasanya secara *online*.

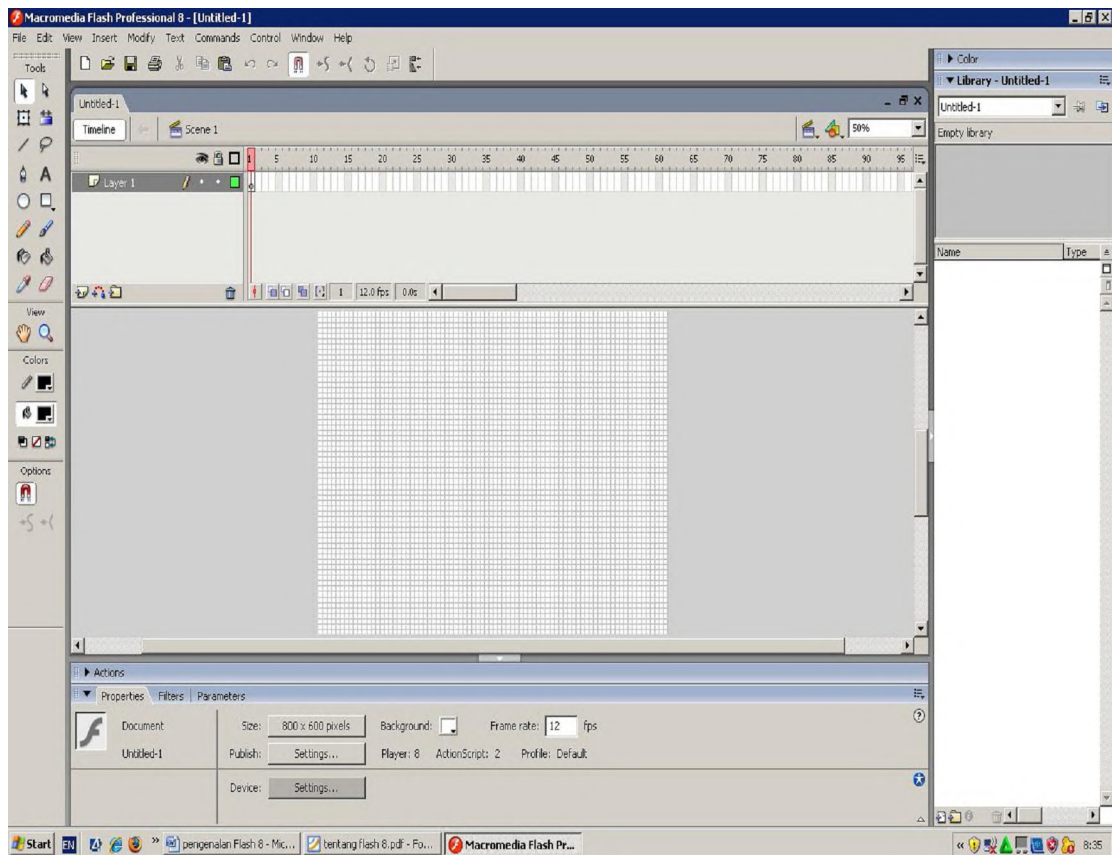
Satu lagi, program *adobe macromedia flash* bukan *freeware* (Andi, 2003:10).

2.2 Perancangan Aplikasi *Adobe Macromedia Flash*

Adobe macromedia flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan *macromedia* untuk keperluan pembuatan aplikasi *website* interaktif mau pun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat *game*, kartun, presentasi, dan model pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa versi dari *adobe macromedia flash* yang berkembang saat ini meskipun saat ini tidak lagi milik *macromedia* melainkan *adobe flash*. Namun pada diktat ini akan dipelajari mengenai animasi yang dibuat oleh *adobe macromedia flash 8* (Andi, 2003:11). Area kerja *adobe macromedia flash* terdiri atas lima komponen, yaitu menu, *toolbox*, *timeline*, *stage* dan *panel*.



Gambar 2.1 Perancangan *Adobe Macromedia Flash 8*



Gambar 2.2 Tampilan *Adobe Macromedia Flash 8*

Keterangan gambar 2.1 “Perancangan *Adobe Macromedia Flash 8*”

1. Menu berisi *control* untuk berbagai fungsi seperti membuat, membuka, dan menyimpan *file*, *copy*, *paste*, dan lain-lain.
2. *Stage* adalah area persegi empat yang merupakan tempat di mana kita membuat objek atau animasi yang akan dimainkan.
3. *Toolbox* berisi koleksi untuk membuat atau menggambar, memilih, dan memanipulasi isi *stage* dan *timeline*. *Toolbox* dibagi menjadi empat, yaitu *tools*, *view*, *colors*, dan *options*. Beberapa *tool* mempunyai bagian *option*. Contohnya, ketika *selection tool* dipilih, *option snap*, *smouth*, *straighten*, *rotate*, dan *scale* akan muncul di bagian *options*.

4. *Timeline* adalah tempat kita dapat membuat dan mengontrol objek dan animasi.
5. *Panels* berisi *control* fungsi yang dipakai dalam *adobe macromedia flash*, yaitu untuk mengganti dan memodifikasi berbagai *property* objek atau animasi secara cepat dan mudah.
6. *Properties* merupakan *window* yang digunakan untuk mengatur *property* dari objek yang kita buat.
7. *Components* digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application* yang nantinya di *publish* ke internet.

Keterangan gambar 2.2 “Tampilan *Adobe Macromedia Flash 8*”

1. Menubar berisi perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk mengoperasikan.
2. *Toolbox* berisi perangkat utama untuk menggambar yang terdiri dari empat bagian, yaitu *tools*, *view*, *colors*, *options*.
 - a. *Tools* terdiri dari *selection tool* yang berguna untuk memilih objek, *subselection tool* yang berguna untuk memilih bagian objek, *free transform tool* yang berguna untuk merubah ukuran, memutar objek, *line tool* untuk menggambar garis, *lasso tool* untuk memilih objek secara bebas, *pencil tool* untuk menggambar objek secara bebas dengan pen, *text tool* untuk menuliskan teks, *oval tool* untuk menggambar objek oval, *rectangle tool* untuk menggambar objek bersegi, *pencil tool* untuk membuat kurva, *brush tool* untuk menggambar objek berbentuk jejak, *ink bottle tool* untuk mengisi warna objek garis, *paint bucket tool* untuk mengisi warna objek isi dan *eraser tool* untuk menghapus objek.

- b. *View* terdiri dari *hand tool* untuk menggeser *stage*, *zoom tool* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan *stage*.
 - c. *Colors* terdiri dari *stroke color* untuk mengisi warna pada garis, *fill color* untuk mengisi warna pada isi objek.
 - d. *Option* terdiri dari pilihan-pilihan dari *tool* yang sedang dipilih.
3. *Stage* merupakan tempat kerja. Hasil dari *stage* merupakan tampilan hasil saat program *adobe macromedia flash* dijalankan.
 4. *Timeline* berisi tampilan *stage* yang tersimpan dalam *frame-frame*. *Timeline* berguna mengatur waktu tampilan per *frame*. Secara *default*, *frame* dijalankan dalam kecepatan 12 *frame* perdetik. *Timeline* menyediakan *layer* yang merupakan lapisan-lapisan transparan dari *frame*. *Layer* berguna untuk mempermudah pembuatan animasi.
 5. *Library* berisi kumpulan objek gambar yang telah ada maupun yang tersimpan dalam program *adobe macromedia flash*. *Library* dapat diibaratkan seperti sebuah pustaka.
 6. *Properties* berisi informasi dan bagian yang dapat diperlakukan terhadap objek terpilih. *Color* berisi tentang mengatur warna, transparansi warna. *Color* berada di atas *library*.

Toolbox merupakan bagian dari *adobe macromedia flash* yang memiliki peranan yang sangat penting. Didalamnya terdapat berbagai *tool* yang dapat kita gunakan untuk menggambar suatu objek atau memodifikasi objek tersebut (Andi, 2003:12).

Nama Tool		Nama Tool
Selection Tool (V)		Selection Tool (A)
Free Transfom Tool (Q)		Gradient Transform Toll (F)
Line Tool (N)		Lasso Tool (L)
Pen Tool (P)		Text Tool (T)
Oval Tool (O)		Rectangle Tool (R)
Pensil Tool (Y)		Brush Tool (B)
Ink Bottle Tool (S)		Paint Bucket Tool (K)
Eyedropper Tool (I)		Eraser Tool (E)
Hand Tool (H)		Zoom Tool (Z, M)
Stroke Color		
		Fill Color

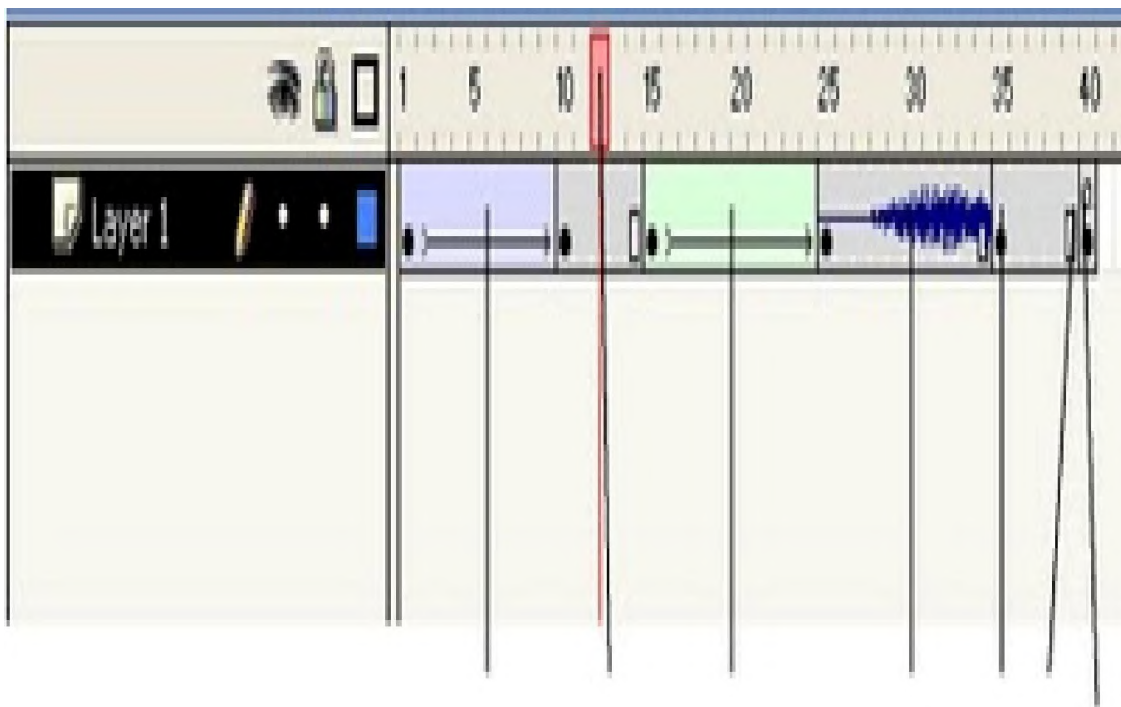
Gambar 2.3 Penampilan *Toolbox*

Keterangan gambar 2.3 “Penampilan *Toolbox*”

1. *Selection tool* untuk memilih dan memindahkan objek.
2. *Subselect tool* untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek.
3. *Free transform tool* digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (*rotate*) objek yang kita buat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.
4. *Gradient transfrom tool* untuk mengatur posisi *gradient* pada objek.
5. *Line tool* untuk membuat garis.
6. *Lasso tool* untuk memilih sebagian dari objek atau objek yang tidak teratur. Jika *selection tool* hanya bisa memilih keseluruhan dari objek, sedangkan *lasso tool* bisa memilih apa pun yang terdapat dari objek yang digambar.
7. *Pen tool* untuk menggambar kurva dan garis yang dapat dimanipulasi dengan *Subselect tool*.

8. *Text tool* digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.
9. *Oval tool* untuk membuat lingkaran atau oval.
10. *Rectangle tool* untuk menggambar persegi atau kotak
11. *Pencil tool* untuk menggambar suatu bentuk teratur.
12. *Brush tool* seperti kuas dengan warna tertentu dapat membuat bentuk yang bebas.
13. *Ink bottle tool* untuk menambah atau megubah warna garis di pinggir suatu objek.
14. *Paint bucket tool* untuk memberi atau mengubah warna pada suatu bidang (*fill*).
15. *Eyedropper tool* untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam sebuah objek.
16. *Eraser tool* untuk menghapus area yang tidak diinginkan dari objek.
17. *Hand tool* untuk menggeser *layer* atau tampilan pada *stage*.
18. *Zoom tool* untuk memperbesar atau memperkecil tampilan pada *stage*.
19. *Stroke color* untuk mewarnai bingkai yang berada di pinggir objek.
20. *Fill color* untuk mewarnai bidang objek.
21. *Swap colors* untuk memilih *stroke color* atau *fill color* secara bergantian.
22. *No color* untuk mengosongkan warna.
23. *Default colors* untuk menentukan warna stikar baik untuk *stroke* atau *fill*.
24. *Black and white*, digunakan untuk memberi warna objek dan warna *border* atau garis dengan warna hitam putih.

Timeline terdiri atas *layer*, *frame*, dan *playhead*. Fungsinya adalah sebagai tempat pengaturan *timing* atau waktu animasi dan penggabungan objek-objek dari masing-masing *layer*.



Gambar 2.4 Penampilan *Timeline*

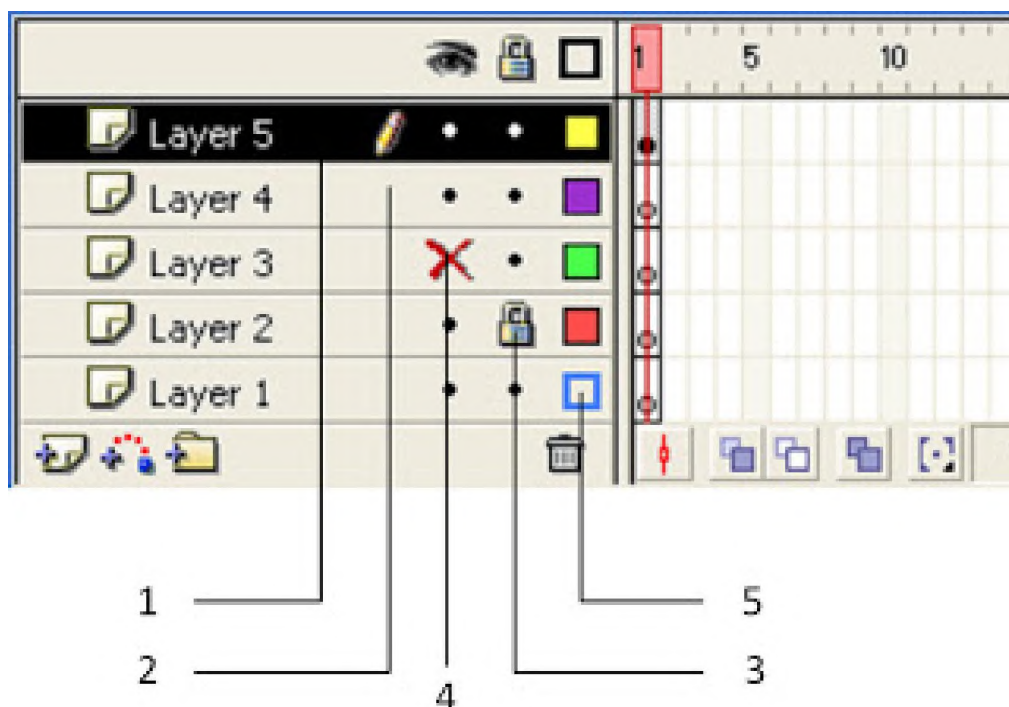
Keterangan gambar 2.4 “Penampilan *Timeline*”

1. *Frame* adalah kotak-kotak berurutan dalam *timeline*, di *frame* inilah nantinya akan menentukan animasi apa yang akan dibuat atau dari *frame* awal sampai ke *frame* yang diinginkan untuk membentuk suatu pergerakan animasi.
2. *Keyframe* dikaitkan dengan titik hitam pada *frame*, ini berarti bahwa ada objek pada *frame* tersebut..
3. *Blank keyframe* dikaitkan dengan frame yang putih atau kosong. Ini berarti bahwa tidak ada objek.
4. *Action frame* dikaitkan dengan huruf “a” di atas titik hitam, ini berarti bahwa ada *action script* pada *frame* tersebut.
5. *Sound frame* dikaitkan dengan gelombang suara pada *frame*, ini berarti bahwa ada suara yang dimasukan pada *frame* tersebut.

6. *Motion tween frame* dikaitkan dengan warna ungu dengan panah diantara dua *frame*.
7. *Shape tween frame* dikaitkan dengan warna hijau dengan panah diantara dua *frame*.
8. *Playhead* dikaitkan dengan warna merah yang terletak di atas *frame*, ini berfungsi untuk menjalankan animasi yang bisa langsung dilihat pada *stage*.

Layer (lapisan) merupakan hal yang sangat penting di *adobe macromedia flash*.

Layer digambarkan seperti tumpukan lembaran yang transparan. *Layer* yang paling atas akan menutupi objek *layer* yang dibawahnya.



Gambar 2.5 Penampilan Mode *Layer*

Keterangan gambar 2.5 “Penampilan Mode *Layer*”

1. Mode aktif ditandai dengan gambar pensil, mode ini menunjukkan bahwa *layer* sedang aktif dan siap untuk mengerjakan suatu objek pada *layer* tersebut.

2. Mode normal adalah mode yang bisa dilihat dan diedit ketika mode ini menjadi mode aktif.
3. Mode terkunci dikaitkan dengan gambar gembok kecil yang terkunci. Pada mode ini kita hanya bisa melihat objek pada *layer* tanpa bisa mengeditnya.
4. Mode tersembunyi dikaitkan dengan tanda X, pada mode ini kita tidak dapat melihat objek pada *layer*. Mode ini diperlukan untuk lebih leluasa mengedit objek pada *layer* lain.
5. Mode *outline* dikaitkan dengan kotak tanpa warna, yang berarti tidak menampilkan objek secara keseluruhan, hanya garis luarnya saja yang terlihat.

Kegunaannya *layer* antara lain untuk pengaturan kerja, animasi dan elemen lainnya. Jadi, kita bisa memakai *layer* yang berbeda antara *file* suara, objek, *action*, label *frame*, dan komentar *frame*, untuk memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di *layer* lain, agar bisa menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut, dan dapat membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya (Andi, 2003:13).

2.3 Universitas U'Budiyah Indonesia

Universitas U'Budiyah Indonesia (UII) merupakan universitas yang mendedikasikan diri untuk mencetak para ilmuwan, peneliti, professional, dan memimpin Aceh masa depan. Di kampus yang memiliki visi menjadi *World Class Cyber University* ini mahasiswa akan difasilitasi dengan berbagai kemudahan berbasis teknologi dan komunikasi (TIK) yang dikendalikan oleh Badan Perencanaan Sistem Informasi (BAPSI) Universitas U'Budiyah Indonesia (Universitas U'Budiyah Indonesia, 2014).

Kemudahan dari fasilitas ini antara lain memungkinkan mahasiswa terkoneksi dengan sistem informasi akademik (SIKAD) perkualihan, seperti Kartu Rencana Studi (KRS) *online*, informasi perkualihan secara *online*, dan menggunakan fasilitas *wireless fidelity* (wifi) di lingkungan Universitas U'Budiyah Indonesia. Universitas U'Budiyah Indonesia menawarkan sejumlah program studi favorit yang berada di bawah manajemen enam fasilitas, yaitu Fakultas Ilmu Kesehatan, Fakultas Ekonomi, Fakultas Hukum, Fakultas Teknik, dan Fakultas Pendidikan (FKIP), serta Fakultas Ilmu Komputer (Universitas U'Budiyah Indonesia, 2014).

Program-program studi yang ditawarkan di Universitas U'Budiyah Indonesia selaras dengan *trend* dan perkembangan dunia kerja saat ini, sehingga lulusan Universitas U'Budiyah Indonesia nantinya memiliki peluang kerja yang luas dan beragam sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh Universitas U'Budiyah Indonesia (Universitas U'Budiyah Indonesia, 2014).

Ada banyak keunggulan yang di miliki oleh Universitas U'Budiyah Indonesia dengan memperkuat kompetensi lulusannya dengan serangkaian sertifikat yang diberikan melalui pelatihan *public speaking*, kewirausahaan, bahasa Inggris, dan kompetensi khusus sesuai dengan program studi masing-masing. Di samping itu, Universitas U'Budiyah Indonesia dan program studinya juga Terakreditasi BAN-PT 2014 dan telah Terakreditasi Institusi 2014. sehingga keberadaanya sah dan legal menurut ketentuan hukum dan undang-undang yang berlaku. Untuk mewujudkan visi 2025 menjadi *World Class Cyber University* Universitas U'Budiyah Indonesia telah merintis sejumlah kerjasama dalam dan luar negeri. Kerjasama dalam negeri antara lain dengan Universitas Gunadarma Jakarta, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Universitas Syiah Kuala, dan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

Beberapa kerja sama dengan luar negeri yang sudah dirintis antara lain dengan *University Malaysia Perlis*, *Budapest Business School*, *Semmelweis University*, *PEC's University Hungaria* *University of Zagreb*, *University of Dubronik*, *University of Zadar*, *Josijuraj Strossmayer University of Osijek*, *Juraj Dobrilla University of Pula Kroasia*. Universitas U'Budiyah Indonesia juga membangun kerjasama dengan CEDES dan SPAINDO (Universitas U'Budiyah Indonesia, 2014).

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Penulis melakukan penelitian di Universitas U'Budiyah Indonesia yang beralamatkan di jalan Alue Naga Desa Tibang Kecamatan Syaih Kuala Banda Aceh No. Telpon (0651) 7555566, *official website* www.uui.ac.id.

3.2 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*,

Tabel 3.1 Identifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Satuan	Unit
1	Processor Intel Core 2 Duo	Unit	Satu
2	Ram	-	-
3	Hardisk	-	-
4	Monitor	Unit	Satu

Tabel 3.2 Identifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Satuan	Unit
1	Microsoft® Windows 7	Unit	Satu
2	<i>Adobe macromedia flash 8</i>	Unit	Satu
3	<i>Web browser</i>	-	-

3.3 Kegiatan dan Pengambilan Data

Pemrograman basis data yang akan dibuat adalah sistem perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*. Pengambilan data dengan mengambil data yang ada dengan metode-metode sebagai berikut;

1. Metode *literature*, metode ini dilakukan untuk mendapatkan data-data secara teori-teori yang mendukung pemrograman basis data.
2. Metode dokumentasi, metode ini dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam pemrograman basis data.

Metode selanjutnya penulis lakukan dalam kegiatan ini adalah merancang dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* dengan langkah-langkah sebagai berikut.

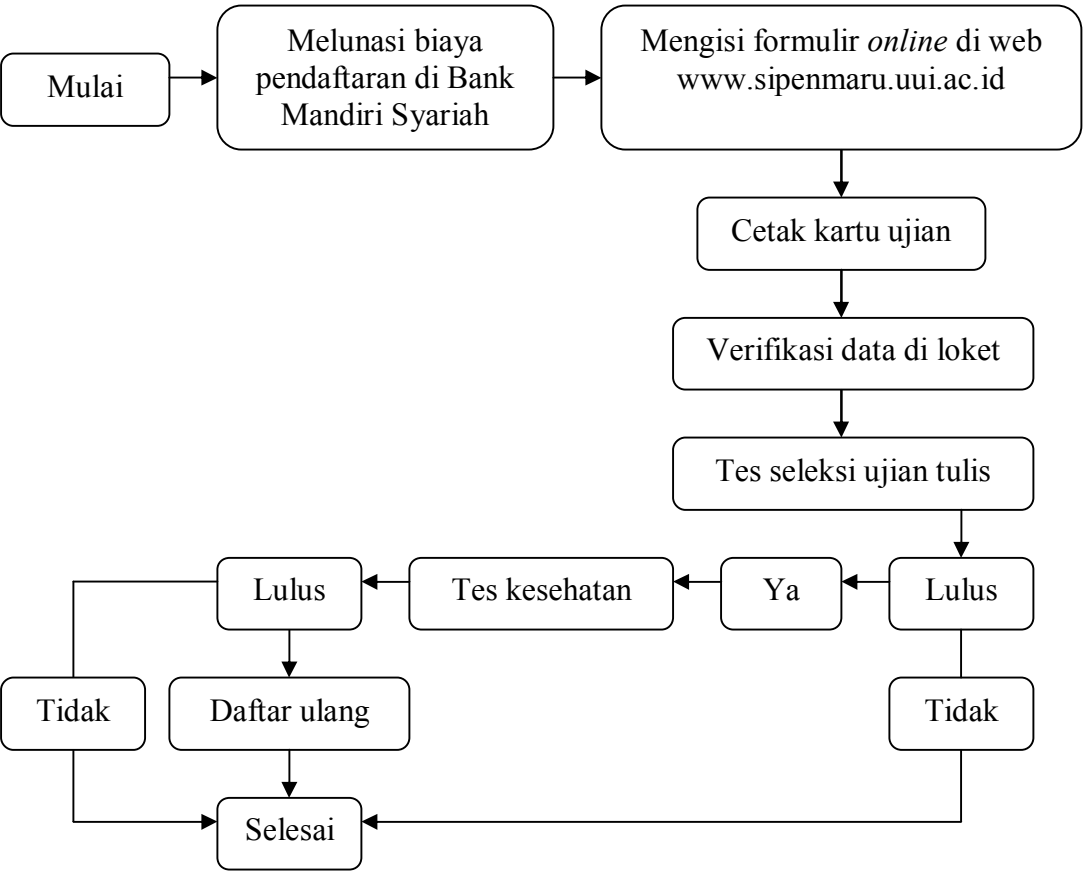
1. Mempersiapkan alat dan bahan.
2. Membuat program dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.
3. Mengkomplikasi program.
4. Menguji program dan merevisi jika terdapat kesalahan.

3.4 Waktu Penelitian

Lama waktu penelitian dilaksanakan selama ± 3 bulan terhitung mulai bulan Juni sampai bulan Agustus 2014, untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*.

3.5 Story Boar (Jalan Cerita)

Sebelum perancangan dan pembuatan demo tata cara pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*. Penulis mengambil data dengan metode untuk mendapatkan data-data secara teori-teori yang mendukung pemrograman basis data dan dengan menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam pemrograman basis data. Langkah selanjutnya penulis mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, membuat program dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash*, mengkomplikasi program, dan tahap terakhir penulis menguji program dan merevisi jika terdapat kesalahan.



Gambar 3.1 Langkah-langkah yang Ditempuh Mahasiswa Baru di Universitas U'Budiyah Indonesia

BAB IV

ANALISA SISTEM DAN PEMBAHASAN

Definisi Masalah

Proses pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* memberikan kemudahan bagi mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia secara *online*, tanpa harus berdesak-desakkan dengan mahasiswa baru lainnya, dengan memberikan pelayanan secara *online* yang dapat memudahkan mahasiswa baru untuk melakukan pendaftaran di mana saja dan kapan saja.

Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Setelah melakukan observasi, mahasiswa baru yang ingin mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia secara *online* membutuhkan suatu aplikasi yang terintergrasi yang mampu membantu mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia, sehingga para petugas atau *one stop service* pelayanan terpadu di Universitas U'Budiyah Indonesia lebih mudah dalam mendata mahasiswa baru yang mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia. Selain itu, dapat mengurangi penggunaan kertas dan memudahkan mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.

Perancangan dan Implementasi *Adobe Macromedia Flash*

Perancangan dan implementasi aplikasi *adobe macromedia flash* dengan mengkomplikasikan program yang harus ditempuh oleh calon mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia sebagai berikut.

4.3.1 Mulai Melakukan Pendaftaran di Universitas U'Budiyah Indonesia

Pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dilakukan secara *online* melalui *website* : sipenmaru.uui.ac.id.



Gambar 4.1 Mulai Melakukan Pendaftaran di Universitas U'Budiyah Indonesia

Pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia pendaftar dapat memilih lima prodi pada saat pendaftaran. Ada lima jalur penerimaan mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia, yaitu;

1. Jalur Regular
 - a. Penerimaan mahasiswa baru melalui tes tulis dan tes kesehatan.
 - b. Berlaku bagi lulusan SMA/SMK dan sederajat.
2. Jalur Mandiri
 - a. Tanpa tes tulis (langsung kuliah).

- b. Penerimaan mahasiswa baru hanya melalui tes kesehatan.
 - c. Dengan ketentuan membawa fotocopi raport dari kelas I, kelas II, dan kelas III.
- 3. Jalur Beasiswa
 - a. Berlaku untuk lulusan SMA/SMK yang menonjol bidang olahraga dan seni.
 - b. Nilai raport minimal 60 dan tidak pernah tinggal kelas.
 - c. Ketentuan lebih lanjut dapat dilihat di *website* : sipenmaru.uui.ac.id.
- 4. Jalur Non-Reg
 - a. Bagi mahasiswa lanjutan dari D-III ke sarjana (PNS, atau Non PNS).
 - b. Ketentuan membawa transkrip nilai dan ijazah D-III yang sudah dilegalisir.
- 5. Jalur Bidikmisi
 - a. Berlaku untuk lulusan SMA/SMK dan sederajat (hanya untuk Prodi D-III kebidanan)
 - b. Status ekonomi keluarga kurang mampu, dengan membawa :
 - 1. Bukti pendaftaran bidikmisi dari kepala sekolah di *website* : <http://bidikmisi.dikti.go.id/>
 - 2. Surat keterangan kurang mampu dari kantor kelurahan atau Geuchik setempat.
 - 3. Fotocopi raport dari kelas I, kelas II, dan kelas III.yang telah dilegalisir oleh sekolah.
 - 4. Membawa struk terakhir pembayaran listrik atau air.
 - 5. Bukti rekomendasi dari sekolah.
 - 6. Fotocopi Kartu Keluarga (KK).
 - 7. Foto rumah tampak depan, belakang, kiri, dan kanan.

4.3.2 Melunasi Biaya Pendaftaran di Bank Mandiri Syariah

Setiap mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia diwajibkan untuk menyetorkan uang pendaftaran pada Bank Syariah Mandiri.



Gambar 4.2 Melunasi Biaya Pendaftaran di Bank Mandiri Syariah

Untuk terdaftar sebagai mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia, selanjutnya mahasiswa melakukan menyetoran pada Bank Syariah Mandiri dengan menyetorkan uang sebesar Rp. 200.000, dengan No. Rekening 7001685486 atas nama Yayasan U'Budiyah Indonesia.

4.3.3 Mengisi Formulir *Online*

Setelah menyetorkan uang pendaftaran pada Bank Syariah Mandiri, selanjutnya mahasiswa baru mengisi formulir *online* di *website* : www.sipenmaru.uui.ac.id.



Gambar 4.3 Mengisi Formulir *Online website* : www.sipenmaru.uui.ac.id

Setelah mengisi formulir secara *online*. Langkah selanjutnya mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan melampirkan :

1. Fotocopi ijazah yang telah dilegalisir, sebanyak 3 lembar.
2. Transkrip nilai yang telah dilegalisir, sebanyak 3 lembar.
3. Pas Photo terbaru ukuran 3 x 4, sebanyak 1 lembar.
4. Pas Photo terbaru ukuran 2 x 3, sebanyak 1 lembar.
5. Pas Photo terbaru ukuran 4 x 6, sebanyak 1 lembar.
6. Berkas dokumen dimasukkan ke dalam map.

4.3.4 Cetak Kartu Ujian

Setelah mahasiswa baru mengisi formulir *online* di *website* : www.sipenmaru.uui.ac.id, selanjutnya mahasiswa mencetak kartu ujian.



Gambar 4.4 Cetak Kartu Ujian

Setelah mengisi formulir secara *online* langkah selanjutnya mahasiswa baru mencetak kartu ujian yang dipergunakan untuk mengikuti tes seleksi ujian tulis di Universitas U'Budiyah Indonesia.

4.3.5 Verifikasi Data

Setelah mencetak kartu ujian, selanjutnya mahasiswa melakukan verifikasi data di loket Universitas U'Budiyah Indonesia yang telah disediakan oleh kampus.

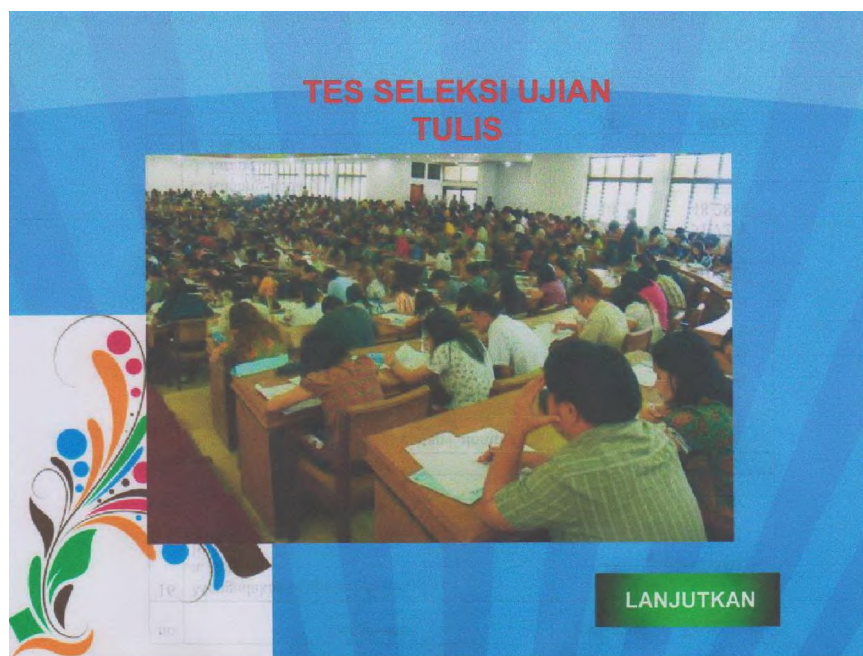


Gambar 4.5 Verifikasi Data di Loker

Setelah mengisi formulir secara *online*, selanjutnya mahasiswa baru melakukan verifikasi data di loket Universitas U'Budiyah Indonesia yang telah disediakan oleh kampus.

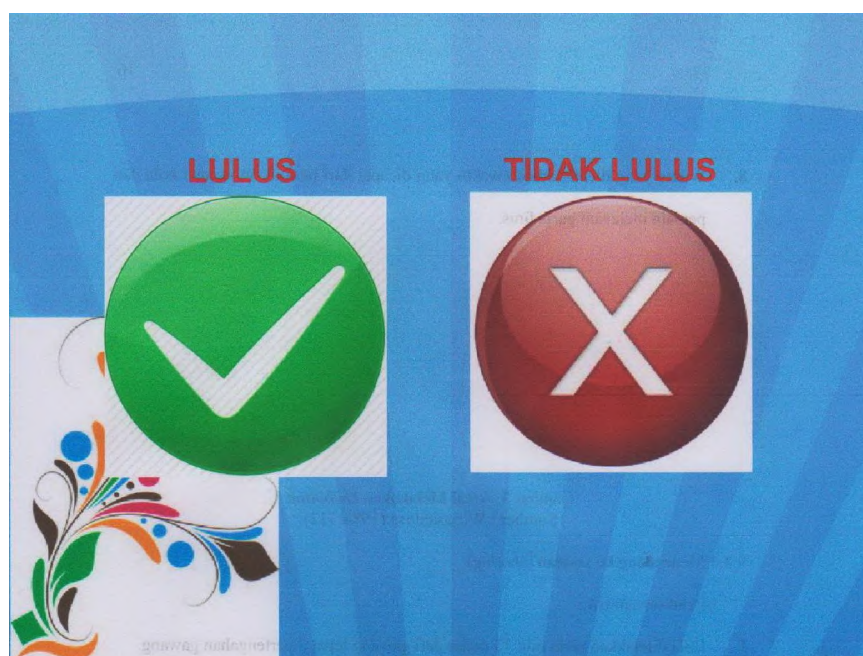
4.3.6 Tes Seleksi Ujian Tulis

Setelah mahasiswa melakukan verifikasi data di loket Universitas U'Budiyah Indonesia yang telah disediakan oleh kampus. Tahap selanjutnya mahasiswa melaksanakan tes seleksi ujian tulis yang diselenggarakan oleh Universitas U'Budiyah Indonesia. Tempat dan waktu dapat dilihat dipapan pengumuman di Universitas U'Budiyah Indonesia.



Gambar 4.6 Tes Seleksi Ujian Tulis

Selesai melakukan verifikasi data di loket Universitas U'Budiyah Indonesia selanjutnya mahasiswa melaksanakan tes seleksi ujian tulis yang diselenggarakan oleh Universitas U'Budiyah Indonesia.



Gambar 4.7 Pilihan Lulus dan Tidak Lulus

Setelah mengikuti tes seleksi ujian tulis yang diselenggarakan oleh Universitas U'Budiyah Indonesia dan dinyatakan lulus, langkah selanjutnya mahasiswa baru melakukan tes kesehatan di Rumah Sakit U'Budiyah dan apabila dinyatakan tidak lulus maka langkah selanjutnya tidak dapat diikuti lagi oleh mahasiswa baru yang mendaftarkan dirinya ke Universitas U'Budiyah Indonesia. Setelah dinyatakan lulus, langkah selanjutnya mahasiswa baru melakukan tes kesehatan di Rumah Sakit U'Budiyah.

4.3.7 Tes Kesehatan

Setelah melaksanakan tes seleksi ujian tulis yang diselenggarakan oleh Universitas U'Budiyah Indonesia dan dinyatakan lulus oleh Universitas U'Budiyah Indonesia. Tahap selanjutnya mahasiswa baru melakukan tes kesehatan di Rumah Sakit U'Budiyah.



Gambar 4.8 Tes Kesehatan

Setelah melakukan tes kesehatan di Rumah Sakit U'Budiyah dan dinyatakan lulus oleh Universitas U'Budiyah Indonesia. Tahap selanjutnya mahasiswa baru melakukan daftar ulang di Universitas U'Budiyah Indonesia.

4.3.8 Daftar Ulang

Setelah dinyatakan lulus tes kesehatan oleh Universitas U'Budiyah Indonesia. Tahap selanjutnya mahasiswa melakukan daftar ulang di Universitas U'Budiyah Indonesia.



Gambar 4.9 Daftar Ulang Mahasiswa Baru

Daftar ulang dilakukan oleh mahasiswa baru untuk memverifikasikan bahwasannya mahasiswa baru telah melaksanakan semua rangkaian tes yang telah dilaksanakan dan dinyatakan lulus sebagai mahasiswa di Universitas U'Budiyah Indonesia.



Gambar 4.10 Selamat telah Menjadi Mahasiswa di Universitas U'Budiyah Indonesia

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis tentang aplikasi *adobe macromedia flash*, maka penulis menarik kesimpulan.

1. Proses pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia dengan menggunakan aplikasi *adobe macromedia flash* memberikan kemudahan bagi mahasiswa baru untuk mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia secara *online*.
2. Proses pendaftaran mahasiswa baru di Universitas U'Budiyah Indonesia mahasiswa tidak harus berdesak-desakkan dengan mahasiswa baru lainnya, serta memudahkan mahasiswa baru untuk melakukan pendaftaran di mana saja dan kapan saja.
3. Aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan petugas atau *one stop service* pelayanan terpadu di Universitas U'Budiyah Indonesia dalam mendata mahasiswa baru yang mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.

Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, penulis berharap aplikasi ini dapat dikembangkan agar bisa lebih terintegrasi lagi. Jadi, siapa saja mahasiswa baru yang ingin mendaftarkan dirinya dapat lebih mudah mendaftarkan dirinya di Universitas U'Budiyah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2003. *Jalan Pintas Menguasai Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. 2004. *Seri Panduan Lngkap Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Oscar. 2010. *Ilmu-ilmu Komputer Dasar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Syarif, Arry Maulana. 2005. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan SwisHmax*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2004. *Pembuatan CD Interaktif dengan Macromedia Flash MX Professional 2004*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Universitas U'Budiyah Indonesia. 2014. *Cyber University*. Banda Aceh: Universitas U'Budiyah Indonesia.