

TAKARIR

<i>Actionscript</i>	bahasa pemrograman yang digunakan untuk software Adobe Flash
<i>Dapur</i>	nama bentuk atau tipe bilah keris
<i>Gagang</i>	tempat di ujung selain mata keris yang digunakan untuk memegang keris
<i>Interface</i>	antarmuka, penghubung antara dua sistem atau alat, penghubung interaksi antara manusia dan komputer
<i>Link</i>	hubungan atau dengan kata lain mempunyai koneksi ke halaman lain
<i>Luk</i>	bentuk gambaran atau pola bentuk pada bilah keris
<i>Pusaka Keris</i>	senjata tusuk jarak pendek tradisional yang merupakan peninggalan sejarah Indonesia
<i>Tangguh</i>	perkiraan atau taksiran jaman, tempat, gaya pembuatan
<i>Warangka</i>	komponen keris yang mempunyai fungsi tertentu khususnya dalam kehidupan sosial masyarakat sebagai pencerminan status masyarakat
<i>Wilah</i>	bagian utama dari keris dan juga terdiri dari bagian-bagian tertentu yang tidak sama untuk setiap wilahan

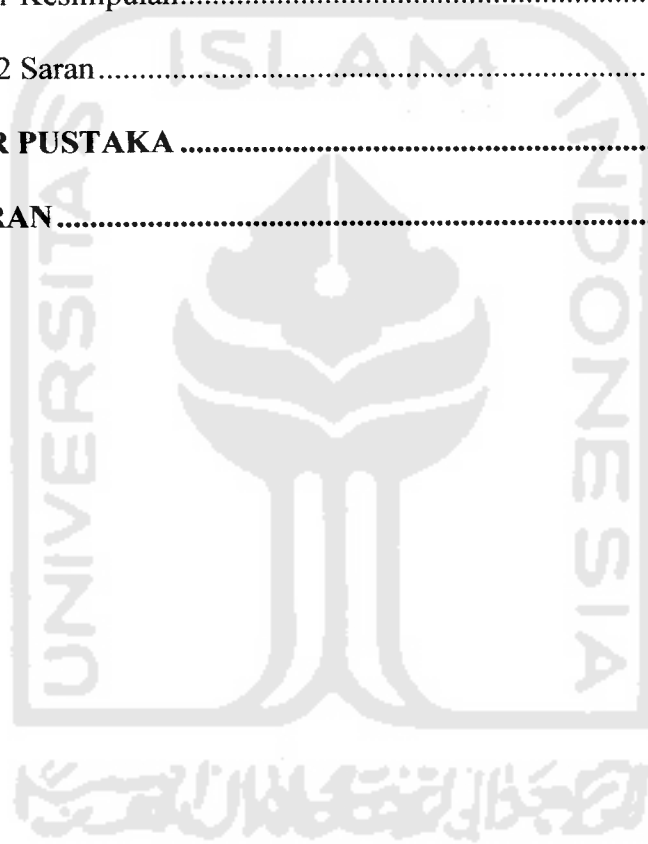
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Pembuatan Sistem	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pusaka Keris	6
2.2 Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris	7
2.3 Bagian-bagian Keris	8
2.3.1 Pegangan Keris atau Hulu Keris	8
2.3.2 Warangka atau Sarung Keris	8
2.3.3 Wilah/Wilahan	9
2.4 Multimedia	9
2.4.1 Unsur-unsur Multimedia	10
2.4.2 Tujuan Penggunaan Multimedia	13
2.4.3 Tahapan Multimedia	13
2.4.4 Visualisasi	15
2.5 Adobe Flash	16
2.5.1 Kelebihan Adobe Flash	16
2.5.2 Kekurangan Adobe Flash	17
2.6 Adobe Photoshop	17
2.7 3D Studio Max 8	18
BAB III METODOLOGI	19
3.1 Analisis Pengumpulan Data	19
3.2 Hasil Analisis	19
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.3.1 Analisis Kebutuhan <i>Input</i>	20
3.3.2 Analisis kebutuhan Proses	20

3.3.3 Analisis Kebutuhan <i>Output</i>	20
3.3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	21
3.3.5 Analisis Kebutuhan Antarmuka	21
3.4 Perancangan Perangkat Lunak	23
3.4.1 Metode Perancangan	23
3.4.2 Hasil Perancangan	24
3.5 Implementasi	32
3.5.1 Batasan Implementasi	33
3.5.2 Implementasi <i>Interface</i>	33
3.5.3 Implementasi Animasi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil	39
4.1.1 Halaman Intro	39
4.1.2 Halaman <i>Home</i>	40
4.1.3 Halaman Pusaka Keris	40
4.1.4 Halaman Keris Berdasarkan Tangguh	41
4.1.5 Halaman Keris Berdasarkan Jumlah Luk	42
4.1.6 Halaman Istilah	43
4.1.7 Halaman Visualisasi Pembuatan Keris	43
4.1.8 Halaman Foto	44
4.1.9 Halaman Video	45
4.1.10 Halaman Bagian-bagian Keris	45
4.1.11 Halaman <i>About</i>	46

4.2 Pengujian Sistem	47
4.3 Analisis Kinerja Sistem	47
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Program	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Responden.....	50
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan dan Tabel <i>Poin</i>	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gagang Keris	8
Gambar 2.2 Keris dan Sarung Keris	8
Gambar 2.3 Bagian Utama Keris	9
Gambar 3.1 Diagram HIPO Aplikasi Pengenalan Pusaka Keris Berbasis Multimedia	25
Gambar 3.2 Perancangan Halaman <i>Intro</i>	28
Gambar 3.3 Perancangan Halaman <i>Home</i>	28
Gambar 3.4 Perancangan Halaman Pusaka Keris	29
Gambar 3.5 Perancangan Halaman Visualisasi Pembuatan Keris	30
Gambar 3.6 Perancangan Halaman <i>Gallery</i>	30
Gambar 3.7 Perancangan Halaman <i>About</i>	31
Gambar 3.8 <i>Object</i> animasi pusaka keris	38
Gambar 4.1 Halaman Intro	39
Gambar 4.2 Halaman <i>Home</i>	40
Gambar 4.3 Halaman Pusaka Keris	41
Gambar 4.4 Halaman Keris Berdasarkan Tangguh	42
Gambar 4.5 Halaman Keris Berdasarkan Jumlah Luk	42
Gambar 4.6 Halaman Istilah.....	43
Gambar 4.7 Halaman Visualisasi Pembuatan Keris	44
Gambar 4.8 Halaman Foto	44
Gambar 4.9 Halaman Video	45

Gambar 4.10 Halaman Bagian-bagian Keris 46

Gambar 4.11 Halaman *About* 46

