

**APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PENGENALAN
PROVINSI LAMPUNG**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Nama : Eka Julian Bryliandana

No. Mahasiswa : 06 523 217

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2014

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**APLIKASI PENGENALAN PROVINSI LAMPUNG BERBASIS
MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR



Ami Fauziah, S.T, M.T.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI PENGENALAN PROVINSI LAMPUNG BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : Eka Julian Bryliandana

No. Mahasiswa : 06 523 217

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta,

Tim Penguji,

Ami Fauziah S.T.,M.T.

Ketua

Yudi Prayudi S.Si.,M.Kom

Anggota I

Beni Suranto S.T.,M.SoftEng

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi S.Si., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Eka Julian Bryliandana

No. Mahasiswa : 06 523 217

Jurusan : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2014

Eka Julian Bryliandana

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Tugas Akhir Ini kepada :
Ayahanda Aspawi Adnan dan Ibunda Tri Suwartini
Serta Adik-Adikku Tersayang,
Azizil Rachman Deta
Ahmad Tri Nurfaizi
dan Joe Pani Irsan*

HALAMAN MOTTO

Tuhanmu sama sekali tak akan meninggalkanmu
dan tak akan membencimu

Q. S. Ad Dhuhaa : 3

Sungguh, bersama kesukaran itu pasti ada kemudahan.
Oleh Karena itu, jika kamu telah selesai dari suatu tugas,
Kerjakan tugas lain dengan sungguh – sungguh.
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu
memohon dan mengharap.

Q. S. Asy Syarh : 6 – 8

Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah bersama orang – orang yang
sabar.

Q. S. Al Baqarah : 153

Kamu tak akan berjalan sendiri, tetapi kamu diiringi
oleh doa-doa orang yang menyayangimu.

Penulis

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir dapat saya selesaikan. Tak lupa shalawat serta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W, yang telah memberi uswatun khasanah bagi umat manusia.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Tugas Akhir yang saya laksanakan adalah membuat Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi tentang yang ada di provinsi Lampung.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita ke tempat yang terang seperti sekarang ini.
3. Ayah tercinta, Aspawi Adnan dan Mama terhebat di dunia, Tri Suwartini atas segala doa, cinta, dan kasih sayang nya selama ini.
4. Bapak Gumbolo Hadi Susanto, Ir., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

6. Ibu Ami Fauziah S.T., M.T. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan Tugas Akhir dan penulisan laporan.
7. Seluruh staf pengajar FTI UII, khususnya dosen-dosen jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu.
8. Adik-adikku tersayang Azizil Rachman Deta, Ahmad Tri Nur Faizi, dan Joe Pani Irsan terimakasih untuk segalanya. Maaf kalau belum bisa membalas semua kebaikan kalian, semoga nantinya bisa membuat kalian bangga.
9. Saudara-saudara seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih atas semua bantuan, kerja sama, kebersamaannya, dan semoga sukses untuk kita semua.
10. Teman-teman CV. Usaha Mulia terima kasih atas kebersamaannya dan semua canda tawa.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dari awal hingga akhir.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk membantu saya di masa yang akan datang.

Akhir kata saya berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Yogyakarta, 2014

Penulis

SARI

Provinsi Lampung sudah dikenal oleh masyarakat Indonesia pada umumnya dari makanan khas nya, tariana khas nya dan tempat wisatanya. Akan tetapi tidak sedikit yang mengenal betul apa saja yang ada di provinsi Lampung.

Aplikasi ini dibangun untuk memberikan alternatif penyampaian informasi tentang provinsi Lampung. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah melakukan analisis kebutuhan, perancangan menggunakan Hierarchy Input Process Output (HIPO), implementasi sistem dan melakukan pengujian sitem. Dalam proses pembuatan nya, aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe Flash,CorelDraw, dan Photoshop.

Hasil akhir yang diperoleh dari aplikasi ini adalah "Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Penyampaian Informasi tentang Provinsi Lampung" yang bisa digunakan oleh masyarakat yang inngin mengetahui lebih bayak tentang provinsi Lampung. Aplikasi ini memiliki delapan menu utama yaitu sejarah, profil provinsi Lampung, letak geografis provinsi Lampung, pariwisata, makanan khas provinsi Lampung, tarian khas provinsi Lampung, alat musik khas provinsi Lampung, dan kerajinan khas Provinsi Lampung. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik dan terdapat gambar dan video pendukung sehingga mempermudah proses pemahaman.

Kata kunci : Provinsi Lampung, Multimedia, Hipo

TAKARIR

Action Script

Bahasa animasi flash

Multimedia

Kombinasi dari setidaknya dua media suara, gambar, video, teks, dan animasi

Publish

Menerbitkan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
TAKARIR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Provinsi Lampung	4
2.2 Multimedia	6
2.2.1 Sejarah Multimedia	6
2.2.2 Definisi Multimedia	7
2.2.3 Struktur Multimedia	7

2.2.4 Komponen Multimedia	7
2.2.5 Keuntungan dan Kelemahan Multimedia	8
2.3 Animasi	8
2.3.1 Definisi Animasi	8
2.4 Flash	8
2.4.1 Tentang Flash	8
2.4.2 Action Script	9
2.4.3 Alur Kerja Flash	10

BAB III METODOLOGI

3.1 Metode Analisi	11
3.2 Hasil Analisis	11
3.2.1 Perancangan HIPO	11
3.2.1.1 Hirarki Proses Aplikasi.....	12
3.2.1.2 Hirarki Proses Home	14
3.2.1.3 Hirarki Proses Profil	15
3.2.1.4 Hirarki Proses Pariwisata	16
3.2.1.5 Hirarki Proses Tarian Khas	16
3.2.1.6 Hirarki Proses Alat Musik	17
3.2.1.7 Hirarki Proses Makanan Khas	18
3.2.1.7 Hirarki Proses Kerajinan Khas	19
3.2.2 Perancangan Antar Muka	19
3.2.2.1 Antarmuka Halaman Home	20
3.2.2.2 Antarmuka Halaman Sejarah.....	20
3.2.2.3 Antarmuka Halaman Profil	21
3.2.2.4 Antarmuka Halaman Geografis	22
3.2.2.5 Antarmuka Halaman Pariwisata	22
3.2.2.6 Antarmuka Halaman Tarian Khas	23
3.2.2.7 Antarmuka Halaman Alat Musik	24
3.2.2.8 Antarmuka Halaman Makanan Khas	24
3.2.2.9 Antarmuka Halaman Kerajinan Khas	24

3.3 Implementasi Perangkat Lunak	25
3.3.1 Implementasi Pembutan Program	25
3.3.2 Batasan Implimintasi	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	26
4.1.1 Tampilan Halaman Home.....	26
4.1.2 Tampilan Halaman Sejarah	27
4.1.3 Tampilan Halaman Profil	27
4.1.4 Tampilan Halaman Geografis	28
4.1.5 Tampilan Halaman Pariwisata	29
4.1.6 Tampilan Halaman Tarian Khas	29
4.1.7 Tampilan Halaman Alat Musik	30
4.1.8 Tampilan Halaman Makanan Khas	31
4.1.9 Tampilan Halaman Kerajinan	31
4.2 Tujuan dan Target	32
4.3 Pengujian Sistem	32
4.4 Analisis Kinerja Sistem.....	32
4.4.1 Analisis Responden	33
4.5 Kelebihan dan Kekurangan	37

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	38
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 VTOC Proses Aplikasi	12
Gambar 3.2 VTOC Proses Home	14
Gambar 3.3 VTOC Proses Profil	15
Gambar 3.4 VTOC Proses Pariwisata	16
Gambar 3.5 VTOC Proses Tarian Khas	17
Gambar 3.6 VTOC Proses Alat Musik.....	17
Gambar 3.7 VTOC Proses Makanan Khas	18
Gambar 3.8 VTOC Proses Kerajinan Khas	19
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Home	20
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Sejarah.....	21
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Profil	21
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Geografis	24
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pariwisata	23
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Tarian Khas	23
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Alat Musik	24
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Home	26
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Sejarah	27
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Profil	28
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Geografis.....	28
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pariwisata	29
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tarian Khas	30
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Palat Musik	30
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Makanan Khas	31
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kerajinan Khas	32

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Overview dan Detail Diagram Home	15
Tabel 3.2 Overview dan Detail Diagram Profil	15
Tabel 3.3 Overview dan Detail Diagram Pariwisata	16
Tabel 3.4 Overview dan Detail Diagram Tarian	17
Tabel 3.5 Overview dan Detail Diagram Alat Musik	18
Tabel 3.6 Overview dan Detail Diagram Makanan Khas	18
Tabel 3.7 Overview dan Detail Diagram Kerajinan Khas	19
Tabel 4.1 Tabel Responden	33
Tabel 4.2 Tabel Hasil Responden	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya *multimedia* yang begitu pesat, dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang ketika memanfaatkan teknologi tersebut sehingga dapat memahami kepentingan masing-masing. Pemakai dapat melihat gambar, teks, animasi tiga dimensi, yang menyebabkan informasi tersebut mudah dipahami dan menarik.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi tentang pengenalan provinsi Lampung yang mana didalam nya menjelaskan tentang sejarah,profile provinsi Lampung, letak geografis provinsi Lampung, tempat pariwisata, tarian khas Lampung, alat musik khas Lampung, makanan khas provinsi Lampung, dan kerajinan khas yang mencakup dalam satu program agar mempermudah pengguna mengenal provinsi Lampung.

Memperhatikan latar belakang masalah tersebut, maka muncul pemikiran untuk membuat Tugas Akhir dengan memilih judul “**APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PENGENALAN PROVINSI LAMPUNG**”. Dengan aplikasi tersebut maka dapat memperkenalkan provinsi lampung secara lebih interaktif dengan penggunaan komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana memberikan panduan tentang pengenalan provinsi lampung secara menarik melalui suatu teknologi berbasis *multimedia*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih fokus pada permasalahan, maka dalam Tugas Akhir ini diberikan batasan masalah, yaitu :

1. Materi terdiri dari pariwisata, tarian khas, alat musik, makanan khas, kerajinan khas dari provinsi Lampung.
2. Terdiri dari lima tempat pariwisata, empat buah tarian khas provinsi Lampung, empat buah alat musik yang terdapat di provinsi Lampung, delapan buah makanan khas provinsi Lampung, dan tiga buah kerajinan khas dari provinsi Lampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai yaitu, Membangun aplikasi *multimedia* yang menarik dan efektif agar dapat memberikan panduan untuk mengenal provinsi lampung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini dapat mempermudah memperkenalkan provinsi lampung. Dan dapat dijadikan alternatif media promosi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan kegiatan penelitian untuk Tugas Akhir ini yaitu dengan menggunakan metode studi pustaka. Metode ini merupakan metode untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara pengumpulan data melalui buku-buku maupun situs-situs tentang provinsi lampung yang diperoleh dari internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembacaan yang lebih akurat dan memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, maka sistematika laporan dibagi dalam lima bab dan garis besar isinya yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pembuka yang berisi sub-sub informasi mengenai hal-hal yang mendasari setiap penelitian. Adapun sub-sub bagian tersebut yaitu : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan informasi tentang provinsi lampung, sejarah multimedia, definisi multimedia, struktur multimedia, komponen multimedia, dan keuntungan serta kelemahan multimedia.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan tentang metode-metode yang dipakai pada analisis kebutuhan yang berisi analisis masalah, hasil identifikasi masalah, hasil analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dari isi tentang pengenalan provinsi lampung, respon pengguna terhadap penggunaan tersebut serta kelebihan dan kekurangannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Terdiri dari kesimpulan atas permasalahan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Provinsi Lampung

Provinsi Lampung lahir pada tanggal 18 Maret 1964 dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah Nomor 3/1964 yang kemudian menjadi Undang-undang Nomor 14 tahun 1964. Sebelum itu Provinsi Lampung merupakan Karesidenan yang tergabung dengan Provinsi Sumatera Selatan.

Kendatipun Provinsi Lampung sebelum tanggal 18 maret 1964 tersebut secara administratif masih merupakan bagian dari Provinsi Sumatera Selatan, namun daerah ini jauh sebelum Indonesia merdeka memang telah menunjukkan potensi yang sangat besar serta corak warna kebudayaan tersendiri yang dapat menambah khasanah adat budaya di Nusantara yang tercinta ini. Oleh karena itu pada zaman VOC daerah Lampung tidak terlepas dari incaran penjajahan Belanda.

Wilayah Lampung pernah menjadi wilayah kekuasaan Kerajaan Sunda. Waktu Kesultanan Banten menghancurkan Pajajaran, ibu kota Kerajaan Sunda maka Hasanuddin, sultan Banten yang pertama, mewarisi wilayah tersebut dari Kerajaan Sunda. Hal ini dijelaskan dalam buku *The Sultanate of Banten* tulisan Claude Guillot pada halaman 19 sebagai berikut: (From the beginning it was abviously Hasanuddin's intention to revive the fortunes of the ancient kingdom of Pajajaran for his own benefit. One of his earliest decisions was to travel to southern Sumatra, which in all likelihood already belonged to Pajajaran, and from which came bulk of the pepper sold in the Sundanese region).

(Guillot, Claude 1990)

Tatkala Banten dibawah pimpinan Sultan Agung Tirtayasa (1651-1683) Banten berhasil menjadi pusat perdagangan yang dapat menyaingi VOC di perairan Jawa, Sumatra dan Maluku. Sultan Agung ini dalam upaya meluaskan wilayah kekuasaan Banten mendapat hambatan karena dihalang-halangi VOC

yang bercokol di Batavia. Putra Sultan Agung Tirtayasa yang bernama Sultan Haji disertai tugas untuk menggantikan kedudukan mahkota kesultanan Banten.

Dengan kejayaan Sultan Banten pada saat itu tentu saja tidak menyenangkan VOC, oleh karenanya VOC selalu berusaha untuk menguasai kesultanan Banten. Usaha VOC ini berhasil dengan jalan membujuk Sultan Haji sehingga berselisih paham dengan ayahnya Sultan Agung Tirtayasa. Dalam perlawanan menghadapi ayahnya sendiri, Sultan Haji meminta bantuan VOC dan sebagai imbalannya Sultan Haji akan menyerahkan penguasaan atas daerah Lampung kepada VOC. Akhirnya pada tanggal 7 April 1682 Sultan Agung Tirtayasa disingkirkan dan Sultan Haji dinobatkan menjadi Sultan Banten.

Dari perundingan-perundingan antara VOC dengan Sultan Haji menghasilkan sebuah piagam dari Sultan Haji tertanggal 27 Agustus 1682 yang isinya antara lain menyebutkan bahwa sejak saat itu pengawasan perdagangan rempah-rempah atas daerah Lampung diserahkan oleh Sultan Banten kepada VOC yang sekaligus memperoleh monopoli perdagangan di daerah Lampung.

Pada tanggal 29 Agustus 1682 iring-iringan armada VOC dan Banten membuang sauh di Tanjung Tiram. Armada ini dipimpin oleh Vander Schuur dengan membawa surat mandat dari Sultan Haji dan ia mewakili Sultan Banten. Ekspedisi Vander Schuur yang pertama ini ternyata tidak berhasil dan ia tidak mendapatkan lada yang dicari-carinya. Agaknya perdagangan langsung antara VOC dengan Lampung yang dirintisnya mengalami kegagalan, karena ternyata tidak semua penguasa di Lampung langsung tunduk begitu saja kepada kekuasaan Sultan Haji yang bersekutu dengan kompeni, tetapi banyak yang masih mengakui Sultan Agung Tirtayasa sebagai Sultan Banten dan menganggap kompeni tetap sebagai musuh.

Sementara itu timbul keragu-raguan dari VOC apakah benar Lampung berada dibawah Kekuasaan Sultan Banten, kemudian baru diketahui bahwa penguasaan Banten atas Lampung tidak mutlak.

Penempatan wakil-wakil Sultan Banten di Lampung yang disebut "Jenang" atau kadangkadang disebut Gubernur hanyalah dalam mengurus kepentingan perdagangan hasil bumi (lada).

Sedangkan penguasa-penguasa Lampung asli yang terpencar-pencar pada tiap-tiap desa atau kota yang disebut "Adipati" secara hirarkis tidak berada dibawah koordinasi penguasaan Jenang/ Gubernur. Jadi penguasaan Sultan Banten atas Lampung adalah dalam hal garis pantai saja dalam rangka menguasai monopoli arus keluarnya hasil-hasil bumi terutama lada, dengan demikian jelas hubungan Banten-Lampung adalah dalam hubungan saling membutuhkan satu dengan lainnya.

Selanjutnya pada masa Raffles berkuasa pada tahun 1811 ia menduduki daerah Semangka dan tidak mau melepaskan daerah Lampung kepada Belanda karena Raffles beranggapan bahwa Lampung bukanlah jajahan Belanda. Namun setelah Raffles meninggalkan Lampung baru kemudian tahun 1829 ditunjuk Residen Belanda untuk Lampung.

(Hadikusuma, Hilman 1989)

2.2 Multimedia

2.2.1 Sejarah Multimedia

Istilah *multimedia* berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan *multimedia*. Pertunjukan *multimedia* mencakup monitor video dan karya seni manusia sebagai bagian pertunjukan. Sistem *Multimedia* dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC) dan *video adapter card* bagi PS / 2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke *multimedia*. Pada 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem *multimedia* di pasaran.

(Suyanto, M. 2002)

2.2.2 Definisi *Multimedia*

Multimedia sebenarnya adalah suatu istilah generic bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. (Suyanto, M. 2002)

2.2.3 Struktur *Multimedia*

Struktur multimedia merupakan bagian yang sangat penting dari keseluruhan pembuatan aplikasi multimedia. Struktur ini berguna untuk memvisualisasikan seluruh relasional dan aplikasi yang sedang dibangun. Struktur ini menjelaskan organisasi file dari macromedia sebagai perangkat lunak utama, grafik dan sumber daya lain, sehingga tidak hanya memudahkan dalam menemukan file tertentu, tetapi juga memudahkan untuk melakukan revisi pada tiap komponen dalam aplikasi multimedia ketika di butuhkan. (Taufik, Ahmad. 2007)

2.2.4 Komponen *Multimedia*

Komponen utama yang memiliki peranan penting dalam *multimedia*, yaitu

1. Teks

Merupakan bentuk data yang disimpan dan dikendalikan, *file text* mempunyai struktur linear sederhana. Meski saja ada *multimedia* tanpa teks, kebanyakan sistem *multimedia* menggunakan teks sebab teks sangat efektif untuk menyimpan ide serta memberikan panduan kepada pengguna.

2. Grafik

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi *multimedia* adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna.

3. Audio

Bunyi dalam PC *multimedia*, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC *multimedia* tanpa bunyi hanya disebut *unmedia*, bukan *multimedia*.

4. Animasi

Dalam *multimedia* animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada beberapa jenis animasi, yaitu animasi sel (*cell animation*), animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi *vector*, animasi karakter, *computation animation*, *morphing*.

(Taufik, Ahmad. 2007)

2.2.5 Keuntungan dan Kelemahan *Multimedia*

Secara garis besar, banyak manfaat atau keuntungan yang dapat diambil dengan adanya *multimedia*, yaitu :

1. Meningkatkan produktifitas dan efisiensi latihan.
2. Bisa melakukan proses secara berulang dan otomatis.
3. Meningkatkan *output* dan produktifitas.

Sedangkan kelemahan dari *multimedia*, ialah :

1. Pengetahuan tidak selalu siap tersedia.
2. Keahlian sukar dicari/disadap manusia.
3. Kurang kepercayaan dari *end user*.
4. Sulit dikembangkan.

(Taufik, Ahmad. 2007)

2.3 Animasi

2.3.1 Definisi Animasi

Definisi animasi yaitu film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambaran, boneka, dan sebagainya dengan perbedaan tipis antarframes, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. (Shadrina, Marini. 2009)

2.4 Flash

2.4.1 Tentang Flash

Flash adalah salah satu *software* animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah diadopsi oleh *Adobe, Inc.* Flash sangat terkenal dikalangan desain grafis maupun multimedia. Flash telah banyak membantu para desainer untuk

menciptakan sebuah animasi 2 dimensi yang unik dan cantik. Proyek yang dibangun dengan Flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.

Flash dikembangkan sejak tahun 1996. Pada awalnya Flash hanyalah merupakan program animasi sederhana *GIF Animation*, tetapi sekarang sudah berkembang menjadi aplikasi raksasa yang digunakan oleh hampir semua orang yang menekuni bidang desain dan animasi berbasis komputer.

Flash merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran Flash sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas file hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain dan sebagainya.

Berbagai jenis game, terutama yang berbasis dua dimensi banyak yang dibangun dengan aplikasi ini. *Game* menggabungkan kemampuan animasi pada Flash dengan bahasa pemrograman pada Flash yang dikenal dengan *Action Script*. (Shadrina, Marini. 2009)

2.4.2 Action Script

Action Script adalah bahasa pemrograman Flash yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. Dengan *Action Script* tersebut kita akan bisa mengatur aksi-aksi yang bisa dilakukan oleh objek-objek di dalam Flash. Dari sisi struktur pemrograman dan bahasanya, *Action Script* pada Flash hampir sama dengan bahasa pemrograman *Java Script*. Bahasa pemrograman tersebut memiliki tiga komponen penting dalam penyusunannya, yaitu :

- a. **Event**, yaitu peristiwa atau kondisi yang terjadi untuk memicu aksi yang diberikan pada objek.
- b. **Actions**, adalah pekerjaan yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek. *Actions* menginstruksikan *movie* untuk melakukan aksi tertentu pada saat *movie* dimainkan.

- c. **Target**, merupakan objek tujuan atau sasaran yang dikenai oleh aksi yang diberikan tersebut.

(Suyanto, M. 2006)

2.4.3 Alur kerja Flash

Untuk memudahkan kita dalam membuat sebuah desain animasi menggunakan Flash, yang sebaiknya kita lakukan adalah :

- a. Merencanakan desain yang akan dibuat.
- b. Menambahkan elemen media seperti gambar, video, suara dan teks.
- c. Menyusun elemen media pada *Stage* dan *Timeline* untuk mengatur hasil akhir desain dan animasi.
- d. Menerapkan efek Filter seperti *blur*, *glow*, *bevel*, *blend* dan efek lainnya.
- e. Penggunaan *Action Script* untuk mengendalikan objek.

(Suyanto, M. 2006)

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan adalah metode *hierarchy plus Input-Process-Output* atau yang biasa disingkat HIPO. Metode ini menjelaskan tentang bagaimana sebuah data mengalir melewati proses-proses yang harus dilaluinya hingga merubahnya menjadi sebuah informasi. Tujuannya adalah sebagai alat untuk menganalisis kebutuhan pengembangan sistem.

3.2 Hasil Analisis

Analisis perancangan aplikasi berbasis multimedia yang menyampaikan informasi tentang pengenalan provinsi Lampung meliputi dua tahap perancangan. Dua tahap perancangan tersebut adalah :

1. Perancangan HIPO.
2. Perancangan Antarmuka.

3.2.1 Perancangan HIPO

HIPO merupakan alat dokumentasi program yang dikembangkan dan didukung oleh IBM. Tetapi dalam perkembangan HIPO juga telah digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan mendokumentasikan siklus pengembangan sistem.

HIPO telah dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi-fungsi dari modul-modul suatu sistem. HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul-modul yang harus diselesaikan oleh program. HIPO tidak dipakai untuk menunjukkan instruksi-instruksi program yang akan digunakan, disamping itu HIPO menyediakan penjelasan yang lengkap dari input yang akan digunakan, proses yang akan dilakukan serta output yang diinginkan.

HIPO menggunakan tiga macam diagram untuk masing-masing tingkatannya, yaitu :

1. Visual Table of Contents (VTOC).

Diagram ini menggambarkan hubungan dari modul-modul dalam suatu sistem secara berjenjang.

2. Overview Diagrams (OD)

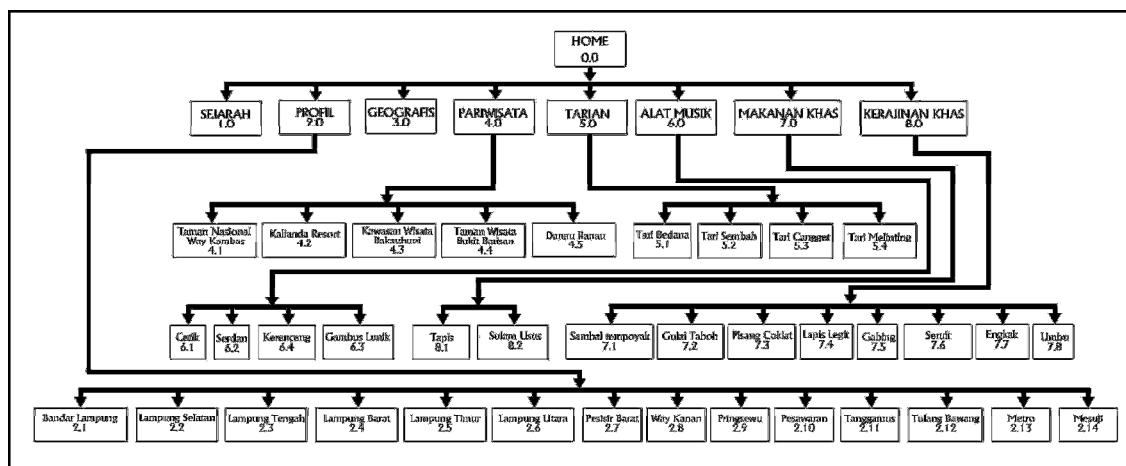
Diagram ini digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari input, proses dan output.

3. Detail Diagrams (DD)

Detail Diagrams berisi elemen-elemen dasar dari paket yang menggambarkan secara rinci kerja dari fungsi atau modul.

(Prasetya, Dimaz. 2010)

3.2.1.1. Hirarki Proses Aplikasi



Gambar 3.1 VTOC Proses Aplikasi

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing menu utama serta sub-sub menu dari menu utama yang ada pada aplikasi berbasis multimedia yang menyampaikan informasi tentang pengenalan provinsi Lampung :

1. Home 0.0

Home merupakan tampilan utama. Halaman ini berisi 8 tombol pilihan menu yang itu sejarah, profile, geografis, pariwisata, tarian khas, alat musik, makanan khas dan kerajinan khas provinsi Lampung. Dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

2. Sejarah 1.0

Halaman ini berisi tentang sejarah provinsi Lampung. Didalam menu ini terdapat 5 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *next* untuk melanjutkan ke frame sejarah selanjutnya, tombol *back* untuk kembali ke frame sebelumnya, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

3. Profile 2.0

Halaman ini berisi dari 17 tombol berfungsi untuk mengetahui masing-masing wilayah yang ada di provinsi Lampung kemudian tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

4. Geografis 3.0

Di dalam halaman ini berisi tentang letak geografis dari provinsi Lampung. Didalam menu ini terdapat 3 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

5. Pariwisata 4.0

Halaman ini terdapat 8 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 5 tombol menu yaitu taman nasional waykambas, kalianda resort, kawasan wisata bakauhuni dan line mark menara siger, taman nasional bukit barisan dan danau ranau. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

6. Tarian khas 5.0

Halaman ini terdapat 7 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam tarian yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu tari bedana, tari sembah, tari cangget, dan tari melinting. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

7. Alat musik 6.0

Halaman ini terdapat 7 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam alat musik khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu alat musik cetik, alat musik serdan, alat musik gambus lunik, dan alat musik kerenceng/terbangan. Dan

terdapat 3 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

8. Makanan khas 7.0

Halaman ini terdapat 10 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam makanan khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 8 tombol menu yaitu sambal tempoyak, gulai taboh, pisang coklat, lapis legit, gabing, seruit, engkak dan umbu. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.

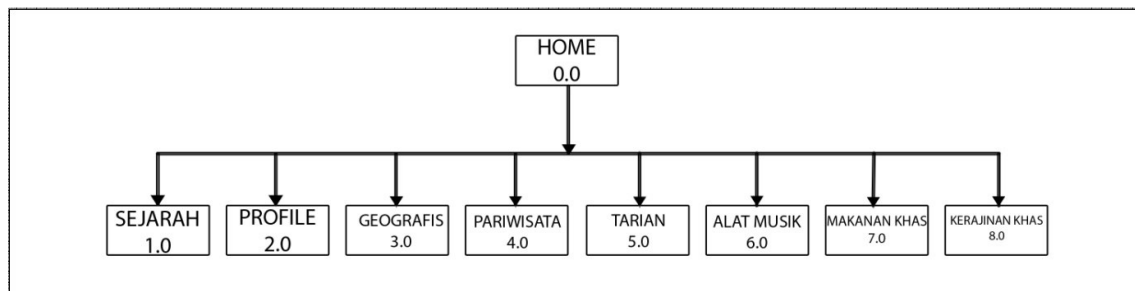
9. Kerajinan khas 8.0

Halaman ini terdapat 5 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 2 tombol menu yaitu kain tapis, dan sulam usus. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

Dari hirarki proses aplikasi tersebut (Gambar 3.1) dapat diketahui bahwa halaman utama yang akan dikunjungi *user* memulai aplikasi ini adalah halaman home. Pada halaman home ini terdapat delapan menu yang dapat diakses apabila ingin menuju ke bagian sub menu dari menu-menu tersebut.

3.2.1.2. Hirarki Proses Home

Halaman home merupakan menu utama dalam aplikasi ini. Didalam ini *user* dapat memilih kedelapan menu yang ditawarkan pada menu utama (Gambar 3.2). setelah *user* memilih salah satu dari kedelapan sub menu tersebut, sistem akan memulai proses untuk menuju ke halaman menu yang dipilih oleh *user* tersebut.



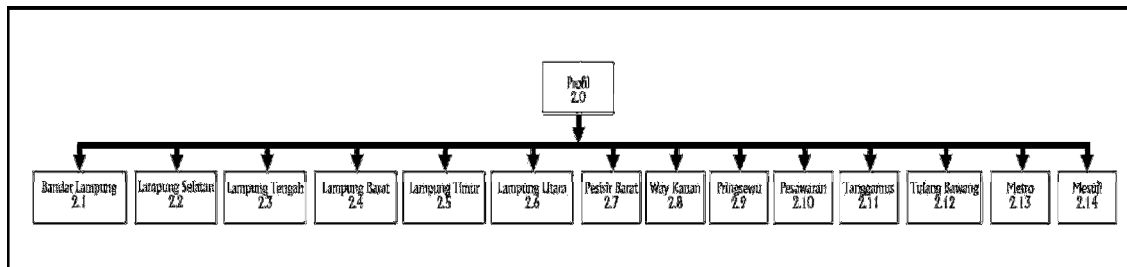
Gambar 3.2 VTOC Proses Home

Tabel 3.1 Overview dan Detail Diagram Home

Halaman	Input	Process	Output
Home	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Halaman sub menu yang dipilih

3.2.1.3. Hirarki Proses Profil

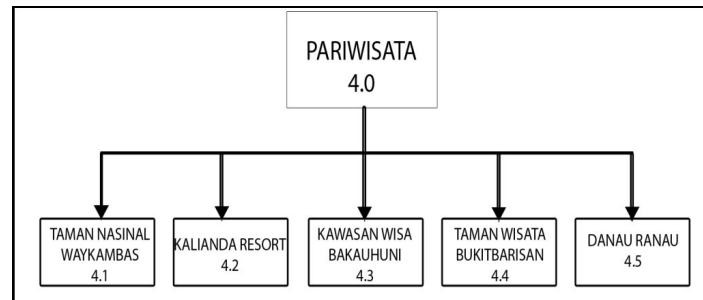
Ketika *user* memilih menu profil pada menu utama (home), sistem ini akan memperoses menu profil (Gambar 3.3). Halaman profil ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan nama daerah-daerah yang ada diprovinsi Lampung yang dbagi menjadi 14 yaitu Bandar Lampung, Lampung Selatan, Lampung Tengah, Lampung Barat, Lampung Timur, Lampung Utara, Pesisir Barat, Way Kanan, Pringsewu, Pesawaran, Tanggamus, Tulang Bawang, Metro, dan Mesuji.

**Gambar 3.3** VTOC Proses Profil**Tabel 3.2** Overview Detail Diagram Profil

Halaman	Input	Process	Output
Profil	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.1.4. Hirarki Proses Pariwisata

Ketika *user* memilih Pariwisata pada menu utama (home), sistem akan memproses menunjukkan menu pariwisata (Gambar 3.4). Halaman pariwisata ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan masing-masing tempat pariwisata yang ada di provinsi Lampung yang dibagi menjadi 5 yaitu taman nasional way kambas, kalianda resort, kawasan wisata bakauhuni, taman wisata bukitbarisan, dan danau ranau.



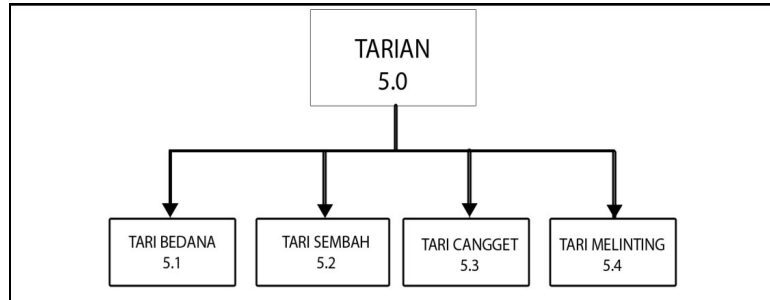
Gambar 3.4 VTOC Proses Pariwisata

Tabel 3.3 Overview Detail Diagram Pariwisata

Halaman	Input	Process	Output
Pariwisata	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.1.5. Hirarki Proses Tarian Khas

Ketika *user* memilih menu tarian khas pada menu utama (home), sistem akan memproses menunjukkan menu tarian khas (Gambar 3.5). Halaman tarian khas ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan masing-masing tarian yang ada di provinsi Lampung yang dibagi menjadi 4 yaitu tari bedana, tari sembah, tari cangget, dan tari melinting.



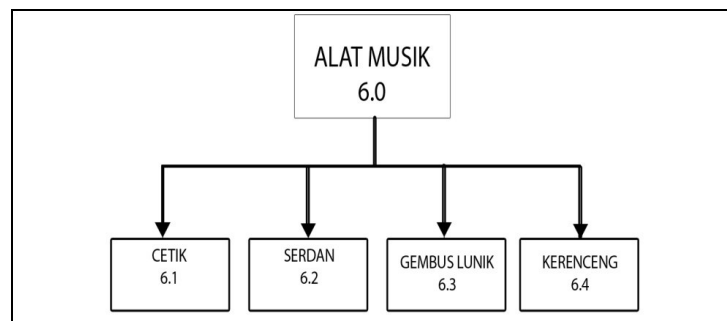
Gambar 3.5 VTOC Proses Tarian

Tabel 3.4 Overview Detail Diagram Tarian

Halaman	Input	Process	Output
Tarian	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.1.6. Hirarki Proses Alat Musik

Ketika *user* memilih menu alat musik pada menu utama (home), sistem akan memperoses menunjukkan menu alat musik (Gambar 3.6). Halaman alat musik ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan masing-masing alat musik yang ada di provinsi Lampung yang dibagi menjadi 4 yaitu cetik, serdan, gembus lunik, dan kerenceng.



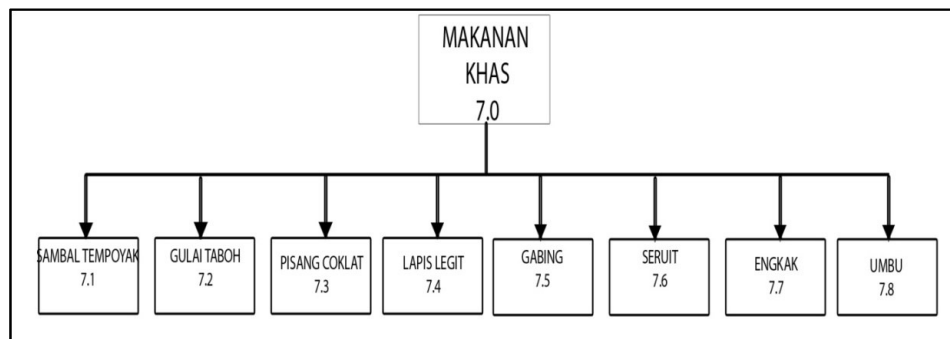
Gambar 3.6 VTOC Proses Alat Musik

Tabel 3.5 Overview Detail Diagram Alat Musik

Halaman	Input	Process	Output
Alat Musik	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.1.7. Hirarki Proses Makanan Khas

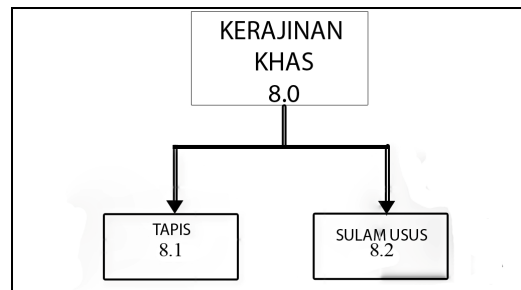
Ketika *user* memilih menu makanan khas pada menu utama (home), sistem akan memproses menunjukkan menu makanan khas (Gambar 3.7). Halaman makanan khas ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan masing-masing makanan khas yang ada di provinsi Lampung yang dibagi menjadi 8 yaitu sambal tempoyak, gulai taboh, pisang coklat, lapis legit, gabing, seruit, engkak, dan umbu.

**Gambar 3.7** VTOC Proses Makanan Khas**Tabel 3.6** Overview Detail Diagram Makanan Khas

Halaman	Input	Process	Output
Makanan Khas	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.1.8. Hirarki Proses Kerajinan Khas

Ketika *user* memilih menu kerajinan khas pada menu utama (home), sistem akan memproses menunjukkan menu kerajinan khas (Gambar 3.8). Halaman kerajinan khas ini berisi beberapa sub menu tentang penjelasan masing-masing kerajinan khas yang ada di provinsi Lampung yang dibagi menjadi 3 yaitu pakaian adat, kain tapis, dan sulam usus.



Gambar 3.8 VTOC Proses Kerajinan Khas

Tabel 3.7 Overview Detail Diagram Kerajinan Khas

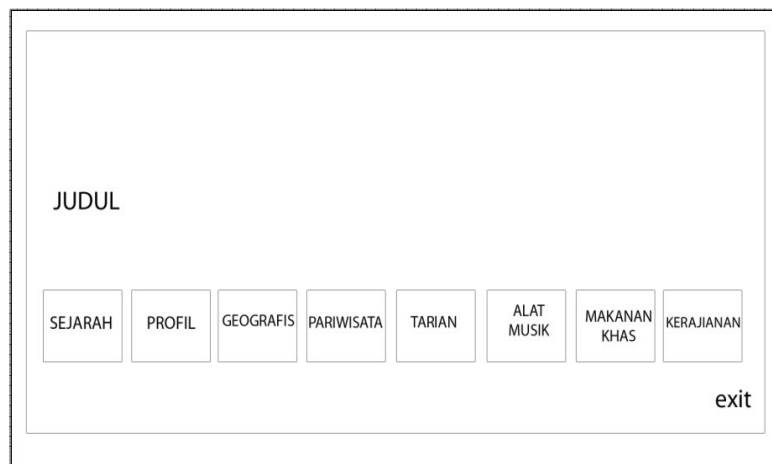
Halaman	Input	Process	Output
Kerajinan Khas	Sub Menu yang dipilih.	- Membaca sub menu yang dipilih - Menuju halaman sub menu yang dipilih	Menampilkan penjelasan dari sub menu yang dipilih.

3.2.2. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka bertujuan untuk memudahkan proses desain serta implementasi perangkat lunak yang akan dibangun. Antarmuka sendiri juga merupakan media interaksi antar manusia dan komputer. Perancangan antarmuka dapat dikatakan baik atau berhasil apabila dapat memberikan kemudahan bagi *user* dalam penggunaan sistem tersebut (*user friendly*). Perancangan antarmuka dibuat menggunakan photoshop CS3 dengan menggunakan beberapa tool yang ada didalamnya.

3.2.2.1. Antarmuka Halaman Home

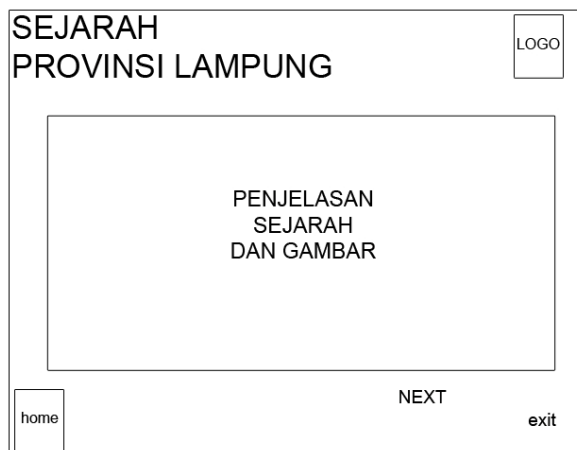
Halaman home adalah tampilan pertama yang muncul setelah animasi intro selesai diputar. Dalam halaman home ini terdapat beberapa menu yang akan aktif apabila di klik kiri. Menu tersebut antara lain Sejarah, Profil, Geografis, Pariwisata, Tarian khas, Alat Musik, Makanan khas, Kerajinan serat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman home dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rancangan Halaman Home

3.2.2.2. Antarmuka Halaman Sejarah

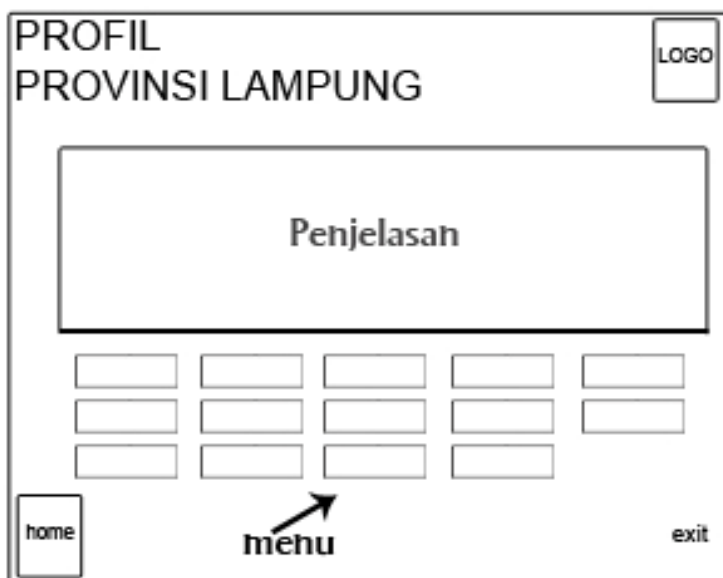
Pada halaman sejarah, *user* dapat mengetahui informasi tentang sejarah apa saja yang ada di provinsi Lampung. Pada halaman ini terdapat tombol home yang digunakan untuk kembali ke home, tombol exit digunakan untuk keluar aplikasi, tombol next untuk melanjutkan ke frame selanjutnya dan tombol back untuk kembali ke frame sebelumnya. Tampilan rancangan antarmuka halaman sejarah dapat di lihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Sejarah

3.2.2.3. Antarmuka Halaman Profil

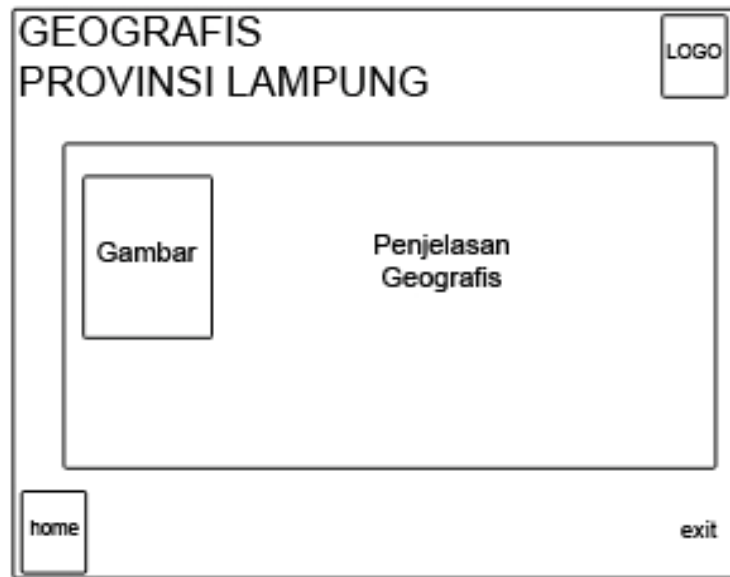
Pada halaman profil ini terdapat penjelesan tentang visi dan misi tentang provinsi Lampung. Pada halaman ini terdapat tombol home yang digunakan untuk kembali ke home, tombol exit digunakan untuk keluar aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman profil dapat di lihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman Profil

3.2.2.4. Antarmuka Halaman Geografis

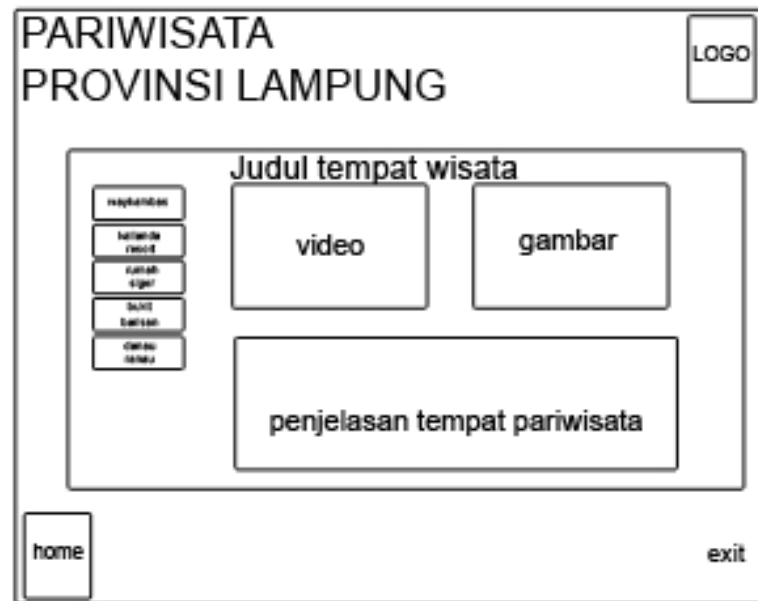
Pada halaman ini terdapat penjelasan tentang letak geografis provinsi Lampung. Terdapat tombol *home* yang di gunakan untuk kembali ke home, tombol *exit* digunakan untuk keluar aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman geografis dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Geografis

3.2.2.5. Antarmuka Halaman Pariwisata

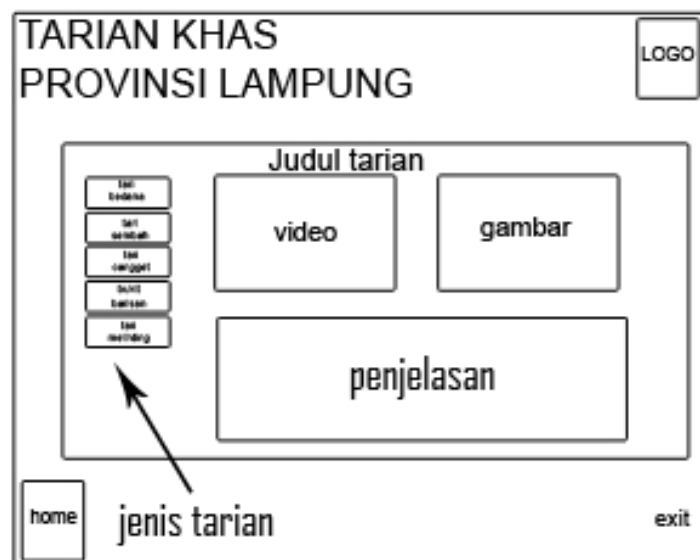
Pada halam Pariwisata terdapat terdapat 7 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 5 tombol menu yaitu taman nasional waykambas, kalianda resort, kawasan wisata bakauhuni dan line mark menara siger, taman nasinal bukit barisan dan danau ranau. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman pariwisata dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Pariwisata

3.2.2.6. Antarmuka Halaman Tarian khas

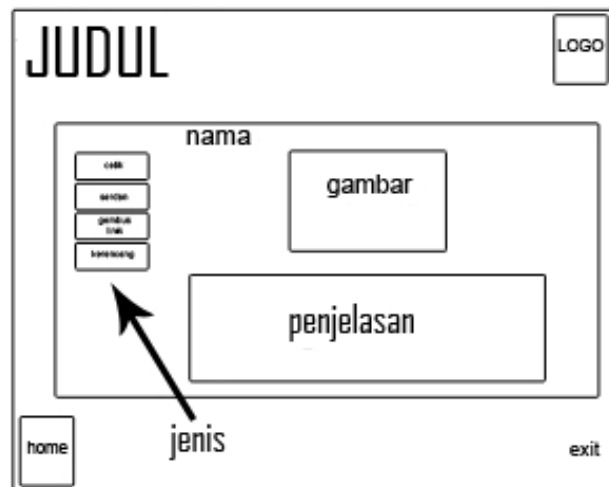
Pada halaman tarian khas ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam tarian yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu tari bedana, tari sembah, tari cangget, dan tari melinting. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman tarian khas dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 Rancangan Halaman Tarian khas

3.2.2.7. Antarmuka Halaman Alat Musik

Pada halaman ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam alat musik khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu alat musik cetik, alat musik serdan, alat musik gambus lunik, dan alat musik kerenceng/terbangan. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman alat musik dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 Rancangan Halaman Alat Musik Khas

3.2.2.8. Antarmuka Halaman Makanan khas

Pada Halaman ini terdapat 10 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam makanan khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 8 tombol menu yaitu sambal tempoyak, gulai taboh, pisang coklat, lapis legit, gabing, seruit, engkak dan umbu. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman makanan khas sama seperti rancangan Gambar 3.15.

3.2.2.9. Antarmuka Halaman Kerajinan khas

Dihalaman ini menjelaskan tentang kerajinan apa saja yang ada di provinsi Lampung. Halaman ini terdapat 5 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 2 tombol menu yaitu pkain tapis, dan sulam usus. Dan terdapat 2 tombol yaitu tombol *Home* untuk kembali ke

menu awal dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi. Tampilan rancangan antarmuka halaman kerajinan khas sama seperti rancangan Gambar 3.15.

3.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak adalah bagian yang sangat penting dalam pembuatan sistem. Dalam tahap ini sistem akan diuji dan akan diketahui apakah sudah bekerja sesuai dengan yang dirancang atau tidak. Implementasi juga dilengkapi dengan gambar dari *form* yang telah dibuat agar terlihat lebih jelas.

3.3.1 Implementasi Pembuatan Program

Dalam implementasinya, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan satu *software* utama, yaitu Adobe Flash CS5 dan *software* pendukung seperti Adobe Photoshop CS3 dan CorelDraw X3. *Software-software* ini digunakan untuk membuat seluruh isi program yaitu, semua informasi yang ditampilkan kepada *user*, *interface* program, serta tombol yang terdapat pada alat bantu ajar tersebut.

3.3.2 Batasan Implementasi

Aplikasi ini terdapat gambar dan video di setiap menu tari, musik, dan makanan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dari program Pengenalan Provinsi Lampung Berbasis Multimedia adalah *form* yang terdiri dari home, sejarah, profile, geografis, pariwisata, tarian, alat musik, makanan khas dan kerajinan khas.

4.1.1 Tampilan Halaman Home

Halaman Home menampilkan menu-menu yang ada pada aplikasi ini. Terdapat 8 menu yaitu sejarah, profile, geografis, pariwisata, tarian, alat musik, makanan khas dan kerajinan khas. Pada bagian pojok kanan bawah terdapat tombol *exit* yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Home

4.1.2 Tampilan Halaman Sejarah

Halaman sejarah menampilkan penjelasan tentang sejarah dari Provinsi Lampung dan terdapat *link* berupa tombol *exit* dan tombol home. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit*

untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Sejarah

4.1.3 Tampilan Halaman Profil

Halaman profil menampilkan penjelasan tentang profil dari Provinsi Lampung yang berisi tentang letak Provinsi Lampung dan letak masing-masing daerah yang ada di provinsi Lampung dan terdapat *link* yang masing-masing menjelaskan tentang masing-masing daerah dan tombol *exit*, *home* dan tombol *sound*. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Profil

4.1.4 Tampilan Halaman Geografis

Halaman geografis berisi tentang tata letak dari provinsi Lampung dan nama daerah sekaligus ibu kota nya. Terdapat *link* berupa tombol *exit*, *home* dan tombol *sound*. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Geografis

4.1.5 Tampilan Halaman Pariwisata

Halaman pariwisata berisi tentang beberapa daerah pariwisata yang ada di provinsi Lampung dan terdapat video dan gambar penjelasan tentang masing-masing daerah wisata tersebut. Halaman ini terdapat 7 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 5 tombol menu yaitu taman nasional waykambas, kalianda resort, kawasan wisata bakauhuni dan line mark menara siger, taman nasional bukit barisan dan danau ranau. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pariwisata

4.1.6 Tampilan Halaman Tarian Khas

Halaman tarian khas ini berisi tentang tarian khas dari provinsi Lampung dan terdapat video dan penjelasan tentang masing-masing tarian khas provinsi Lampung. Halaman ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam tarian yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu tari bedana, tari sembah, tari cangget, dan tari melinting. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Tarian Khas

4.1.7 Tampilan Halaman Alat Musik

Halaman Alat musik khas provinsi Lampung ini berisi tentang alat music yang ada di provinsi Lampung dan terdapat gamabar alat musik dan penjelasan tentang masing-masing alat musik tersebut. Halaman ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam alat musik khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu alat musik cetik, alat musik serdan, alat musik gambus lunik, dan alat musik kerenceng/terbangan. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Alat Musik

4.1.8 Tampilan Halaman Makanan Khas

Halaman makanan khas dari provinsi Lampung ini berisi beberapa makanan khas yang ada di provinsi Lampung dan terdapat masing-masing gambar dan penjelasan tentang makanan khas provinsi Lampung. Halaman ini terdapat 10 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam makanan khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 8 tombol menu yaitu sambal tempoyak, gulai taboh, pisang coklat, lapis legit, gabing, seruit, enggak dan umbu. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Makanan Khas

4.1.9 Tampilan Halaman Kerajinan

Halaman kerajinan khas provinsi Lampung ini berisi tentang beberapa kerajinan yang ada di provinsi Lampung dan terdapat masing-masing gambar dan penjelasan tentang kerajinan khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 2 tombol menu yaitu kain tapis, dan sulam usus. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kerajinan

4.2 Tujuan dan Target

Tujuan dan target dari pembuatan sistem ini sudah sesuai dengan yang ingin dicapai yaitu membuat suatu aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang pengenalan provinsi Lampung sehingga bermanfaat. Proses penyampaian informasi menjadi lebih jelas, cepat, dan praktis.

Dalam proses perancangan system terdapat beberapa hambatan seperti waktu yang lama untuk membuat aplikasi, dan proses pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Hambatan lainnya yaitu kesulitan dalam pemilihan video, pencarian gambar sehingga hasil belum maksimal. Namun secara keseluruhan, proses perancangan system sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4.3 Pengujian Sistem

Untuk tahap ini dilakukan secara keseluruhan untuk mengetahui kinerja sistem agar dapat diketahui kekurangan-kekurangan ataupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat system dijalankan. Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah program tersebut sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

4.4 Analisis Kinerja Sistem

Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner kepada beberapa responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dengan adanya pembatasan dalam pemilihan responden maka diharapkan akan didapatkan hasil analisis yang lebih berbobot setelah responden mencoba menjalankan aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang aplikasi ini. Analisis ini dilakukan setelah melalui proses pengujian sistem, dan kuisioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kinerja aplikasi ini.

Berikut adalah responden yang telah mencoba dan melakukan pengujian terhadap aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang aplikasi ini dan melakukan pengisian kuisioner. Selain itu, juga ditampilkan table hasil kuisioner yang menunjukkan jumlah jawaban tiap responden.

4.4.1 Analisis Responden

Responden pada aplikasi ini adalah mahasiswa UII sejumlah 10 orang dan 20 orang yang ada diasrama Lampung.

Tabel 4. 1 Tabel Hasil Responden

No	Pertanyaan	Kurang	Cukup	Baik
1.	Menurut anda apakah aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang aplikasi ini sudah membantu anda untuk mendapatkan informasi tentang provinsi Lampung?	5	10	15
2.	Menurut anda apakah tampilan dan desain pada aplikasi ini menarik ?		11	19
3.	Menurut anda apakah materi-materi yang ditampilkan sudah lengkap ?	5	10	15
4.	Bagaimana menurut anda kemudahan dalam menjalankan aplikasi ini?		15	15
5.	Menurut anda aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi seputar pengenalan provinsi Lampung?		15	15

Dari kuisioner yang telah diberikan kepada responden, maka dapat diambil hasil analisisnya. Hasil analisis adalah sebagai berikut :

1. Kemudahan mempelajari materi

Data yang diperoleh dari responden mengenai kemudahan mempelajari materi pada aplikasi ini terdapat lima responden menjawab kurang, sepuluh responden menjawab cukup dan lima belas responden menjawab baik dalam kemudahan mempelajari materi. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa materi yang ada dalam program ini mudah untuk dipahami karena 25 dari 30 (60%) responden memilih jawaban baik.

2. Tampilan dan desain

Data yang diperoleh dari responden mengenai tampilan dan desain pada aplikasi ini terdapat sebelas responden menjawab cukup dan sembilan belas responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa tampilan dan desain dari aplikasi ini baik karena 19 dari 30 (70%) memilih jawaban baik.

3. Kelengkapan materi

Data yang diperoleh dari responden mengenai kelengkapan materi pada aplikasi ini terdapat lima responden menjawab kurang, sepuluh responden menjawab cukup dan lima belas responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kelengkapan materi dari aplikasi ini baik, karena 15 dari 30 responden (50%) menjawab baik.

4. Kemudahan penggunaan

Data yang diperoleh dari responden mengenai kemudahan penggunaan pada aplikasi ini terdapat lima belas responden menjawab cukup, dan lima belas responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan penggunaan aplikasi ini baik karena 15 dari 30 responden (50%) menjawab baik.

5. Manfaat aplikasi

Data yang diperoleh dari responden mengenai manfaat aplikasi ini terdapat lima belas responden menjawab cukup dan lima belas responden menjawab baik. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini bermanfaat dengan baik karena 15 dari 30 responden (50%) memilih jawaban baik.

4.5 Kelebihan dan Kekurangan

Aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang provinsi Lampung ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

Kelebihan :

1. Memiliki tampilan yang menarik, sehingga pengguna menjadi lebih tertarik untuk membuka tiap-tiap menu dari aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang provinsi Lampung ini.

2. Penyajian video dan gambar mempermudah para pengguna untuk lebih mengerti dan paham tentang apa saja yang ada di provinsi Lampung.

Kekurangan :

Materi yang ditampilkan dalam aplikasi ini masih kurang lengkap.

BAB V

SIMPULAN DAN DASAR

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian maka dapat ditarik beberapa kesimpulan.

Kesimpulan tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang pengenalan Provinsi Lampung dibuat sebagai alternative untuk menyampaikan informasi tentang Provinsi Lampung itu sendiri dan sebagai media promosi.
2. Aplikasi yang dibuat bertujuan sebagai sarana penyampaian informasi tentang Provinsi Lampung khususnya tentang sejarah, kerajinan khas, makanan khas dan tempat pariwisata dari Provinsi Lampung.
3. Dari hasil kuisisioner didapatkan bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, penyajian gambar dan video mempermudah dan memperjelas apa yang ada di provinsi Lampung.

5.2 Saran

Berdasarkan tanggapan dari pada responden, maka saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

Menambahkan materi dalam aplikasi sehingga informasi yang bisa didapat akan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Shadrina, Marini. 2009. *Pengertian Animasi*. <http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html>. Di akses tanggal 16 agustus 2011 pada pukul 04.15 WIB.

Suyanto, M. 2002. *Multimedia Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.

Suyanto, M. 2006. *Flash Player*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.

Taufik, Ahmad. 2007. *Modul Praktikum Grafika Multimedia*. Yogyakarta: Amikom.

Guillot, Claude. (1990). *The sultanate of Banten*. Gramedia Book Publishing Division. hlm. 19. Diakses tanggal 1 oktober 2013 pada pukul 02.15

APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PENGENALAN PROVINSI LAMPUNG

Eka Julian Bryliandana , Ami Fauziah

Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang Km 14,5 Sleman, Yogyakarta
ekajulian1989@gmail.com , ami.fauziah@uii.ac.id

Abstrak

Provinsi Lampung sudah banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia pada umumnya dari makanan khas, tarian khas, dan tempat wisatanya. Akan tetapi tidak sedikit dari mereka yang mengenal betul apa saja yang ada di provinsi Lampung. Aplikasi ini dibangun untuk memberikan alternatif penyampaian informasi tentang provinsi Lampung. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah melakukan analisis kebutuhan, perencanaan menggunakan *Hierarchy Input Process Output* (HIPO), implementasi sistem dan melakukan pengujian sistem. Dalam proses pembuatannya, aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *software* Adobe Flash, CorelDraw, dan Photoshop. Aplikasi ini sangat menarik karena terdapat gambar dan video pendukung sehingga mempermudah proses pemahaman.

Kata Kunci : Provinsi Lampung, HIPO

1. Pendahuluan

Provinsi Lampung sudah dikenal banyak orang sejak lama, tetapi kebanyakan orang belum mengenal apa saja yang terdapat di provinsi Lampung. Akan tetapi tidak sedikit yang mengenal tentang apa saja yang ada di provinsi Lampung itu sendiri terutama dalam hal pariwisata, makanan khas, tarian khas Lampung, alat musik khas Lampung, dan kerajinan khas provinsi Lampung itu sendiri. Banyak hal yang harus diketahui tentang provinsi Lampung seperti sejarah terbentuknya provinsi Lampung, letak geografis provinsi Lampung, dan apa saja kegiatan yang ada di provinsi Lampung.

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi tentang pengenalan provinsi Lampung yang

mana didalam nya menjelaskan tentang sejarah, profile provinsi Lampung, letak geografis provinsi Lampung, tempat pariwisata, tarian khas Lampung, alat musik khas Lampung, makanan khas provinsi Lampung, dan kerajinan khas.

Memperhatikan latar belakang masalah tersebut, maka muncul pemikiran untuk membuat Tugas Akhir dengan memilih judul **“PENGENALAN PROVINSI LAMPUNG BERBASIS MULTIMEDIA”**. Dengan aplikasi tersebut maka dapat memperkenalkan provinsi lampung secara lebih interaktif dengan penggunaan komputer.

Kemudian pada Gambar 3 menjelaskan tentang halaman sejarah menampilkan penjelasan tentang sejarah dari Provinsi Lampung dan terdapat *link* berupa tombol *exit* dan tombol *home*. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 3 Tampilan halaman sejarah

Kemudian halaman profil seperti Gambar 4 menampilkan penjelasan tentang profil dari Provinsi Lampung yang berisi tentang letak Provinsi Lampung dan letak masing-masing daerah yang ada di provinsi Lampung dan terdapat *link* yang masing-masing menjelaskan tentang masing-masing daerah dan tombol *exit*, *home* dan tombol *sound*. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 4 Tampilan halaman profil

Kemudian pada Gambar 5 menampilkan Halaman geografis berisi tentang tata letak dari provinsi Lampung dan nama daerah sekaligus ibu kota nya. Terdapat *link* berupa tombol *exit*, *home* dan tombol *sound*. Di bagian kanan bawah terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol *home* untuk kembali ke

menu utama dan di bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 5 Tampilan halaman geografis

Halaman pariwisata seperti gambar 6 berisi tentang beberapa daerah pariwisata yang ada di provinsi Lampung dan terdapat video dan gambar penjelasan tentang masing-masing daerah wisata tersebut. Halaman ini terdapat 7 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam pariwisata yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 5 tombol menu yaitu taman nasional waykambas, kalianda resort, kawasan wisata bakauhuni dan line mark menara siger, taman nasinal bukit barisan dan danau ranau. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 6 Tampilan halaman pariwisata

Kemudian pada Gambar 7 menjelaskan halaman tarian khas ini berisi tentang tarian khas dari provinsi Lampung dan terdapat video dan penjelasan tentang masing-masing tarian khas provinsi Lampung. Halaman ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam tarian yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu tari bedana, tari sembah, tari cangget, dan tari melinting. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.



Gambar 7 Tampilan halaman tarian khas

Pada Gambar 8 menjelaskan tentang halaman Alat musik khas provinsi Lampung ini berisi tentang alat music yang ada di provinsi Lampung dan terdapat gambar alat musik dan penjelasan tentang masing-masing alat musik tersebut. Halaman ini terdapat 6 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam alat musik khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 4 tombol menu yaitu alat musik cetik, alat musik serdan, alat musik gambus lunik, dan alat musik kerenceng/terbangan. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*



Gambar 8 Tampilan halaman alat musik

Kemudian Gambar 9 menjelaskan halaman makanan khas dari provinsi Lampung ini berisi beberapa makanan khas yang ada di provinsi Lampung dan terdapat masing-masing gambar dan penjelasan tentang makanan khas provinsi Lampung. Halaman ini terdapat 10 tombol untuk menjelaskan bermacam-macam makanan khas yang ada di provinsi Lampung. Di antara lain 8 tombol menu yaitu sambal tempoyak, gulai taboh, pisang coklat, lapis legit, gabing, seruit, engkak dan umbu. . Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*



Gambar 9 Tampilan halaman makanan khas

Pada Gambar 10 menjelaskan halaman kerajinan khas provinsi Lampung ini berisi tentang beberapa kerajinan yang ada di provinsi Lampung dan terdapat masing-masing gambar dan penjelasan tentang kerajinan khas yang ada di provinsi

Lampung. Di antara lain 2 tombol menu yaitu kain tapis, dan sulam usus. Dan terdapat 3 tombol yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu awal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi dan, bagian kiri bawah terdapat tombol *sound*.

Dan dalam saran dapat dilakukan nya Menambahkan materi dalam aplikasi sehingga informasi yang bisa didapat akan lebih lengkap.



Gambar 10 Tampilan halaman kerajinan khas

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengujian maka dapat ditarik beberapa kesimpulan.

Kesimpulan tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang pengenalan Provinsi Lampung dibuat sebagai alternative untuk menyampaikan informasi tentang Provinsi Lampung itu sendiri dan sebagai media promosi.
2. Aplikasi yang dibuat bertujuan sebagaia sarana penyampaian informasi tentang Provinsi Lampung khususnya tentang sejarah, kerajinan khas, makanan khas dan tempat pariwisata dari Provinsi Lampung.
3. Dari hasil kuisisioner didapatkan bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, penyajian gambar dan video mempermudah dan memperjelas apa yang ada di provinsi Lampung.

Kuisisioner Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Saran Penyampaian Informasi Tentang Pengenalan Provinsi Lampung

Jenis Kelamin :

Umur :

Isilah kuisisioner ini berdasarkan pengalaman anda selama menggunakan aplikasi ini. Berilah tanda centang (√) pada kotak jawaban untuk jawaban yang menurut anda tepat.

Keterangan untuk pengisian jawaban adalah sebagai berikut :

B : baik

C : cukup

K : kurang

No	Pertanyaan	Kotak Jawaban		
		B	C	K
1	Menurut anda apakah aplikasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi tentang aplikasi ini sudah membantu anda untuk mendapatkan informasi tentang provinsi Lampung?			
2	Menurut anda apakah tampilan dan desain pada aplikasi ini menarik ?			
3	Menurut anda apakah materi-materi yang ditampilkan sudah lengkap ?			
4	Apakah anda merasa mudah dalam menjalankan aplikasi ini ?			
5	Menurut anda aplikasi ini bermanfaat dalam memberikan informasi seputar pengenalan provinsi Lampung?			