



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA CANDI MENDUT
BERBASIS ANIMASI**

FATHURRAHMAN
41508010209

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2013



**APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA CANDI MENDUT
BERBASIS ANIMASI**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
FATHURRAHMAN
MERCU BUANA
41508010048

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41508010209
Nama : FATHURRAHMAN
Judul Skripsi : APLIKASI PENYEBARAN INFORMASI WISATA
CANDI MENDUT BERBASIS ANIMASI

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya penulis sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 20 Februari 2013



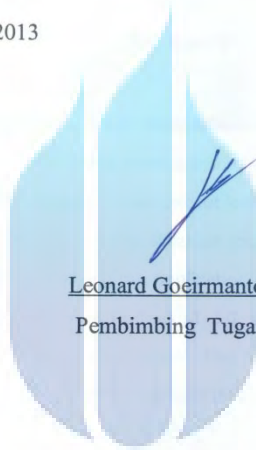
UNIVERSITAS
FATHURRAHMAN
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41508010209
Nama : FATHURRAHMAN
Judul Skripsi : APLIKASI PENYEBARAN INFOEMASI WISATA
CANDI MENDUT BERBASIS ANIMASI

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta, 20 Februari 2013



Leonard Goeirmento, M.Sc.
Pembimbing Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom Tri Darvanto, S.Kom. MT.
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika KaProdi Teknik Informatika

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Borobudur.....	7
2.1.1 Biaya Transportasi.....	10
2.2 Sejarah Adobe Flash.....	11
2.2.1 adobe Flash.....	13
2.3 Multimedia	14
2.3.1 Definisi Multimedia	15
2.3.2 Komponen Multimedia	16
2.3.3 Penggunaan Multimedia	17
2.3.4 Metode Pengembangan Multimedia	19
2.4 Action Script	21
2.4.1Perkembangan Action Script.....	22

2.5	<i>UnifiedModelling Language (UML)</i>	23
2.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	25
2.5.2	<i>Activity Diagram</i>	27
2.5.3	<i>Sequence Diagram</i>	28
2.6	<i>Storyboard</i>	31
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		
3.1	<i>Analisis Sistem</i>	33
3.2	<i>Perancangan Aplikasi</i>	33
3.2.1	<i>Perancangan Storyboard</i>	34
3.2.2	<i>Perancangan Use Case Diagram</i>	41
3.2.3	<i>Perancangan Activity Diagram</i>	42
3.2.4	<i>Perancangan Sequence Diagram</i>	50
3.3	<i>Perancangan Komponen Multimedia</i>	52
3.	<i>Perancangan Blackbox Testing</i>	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	<i>Implementasi</i>	55
4.1.1	<i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	55
4.1.2	<i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	56
4.2	<i>Tampilan Antarmuka</i>	56
4.3	<i>Pengujian Sistem</i>	76
4.3.1	<i>Pengujian Black Box Testing</i>	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	<i>Kesimpulan</i>	77
5.1	<i>Saran</i>	77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		L1

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram(Fowler, 2005).....	26
Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram(Fowler,2005).....	28
Gambar 2.3 Contoh Squence Diagram(fowler,2005)	31
Gambar 3.1 Storyboard Tampilan Awal	34
Gambar 3.2 Storyboard Menu Utama	35
Gambar 3.3 Storyboard Menu Sejarah	36
Gambar 3.4 Storyboard Menu Lokasi.....	36
Gambar 3.5 Storyboard Menu Bangunan	37
Gambar 3.6 Storyboard Relief	38
Gambar 3.7 Storyboard Menu Transportasi	39
Gambar 3.8 Storyboard Menu Video	40
Gambar 3.9 Use Case Aplikasi Wisata	41
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Utama	43
Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Sejarah	44
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Lokasi	45
Gambar 3.13 Activity Diagram Menu Bangunan	46
Gambar 3.14 Activity Diagram Menu Transportasi	47
Gambar 3.15 Activity Diagram Menu Video	48
Gambar 3.16 Activity Diagram Menu Profile	49
Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu utama, Sejarah, dan Lokasi	50
Gambar 3.18 Sequence Diagram Bangunan, Transportasi, dan video	51
Gambar 4.1 Gambar Awal	57
Gambar 4.2 Gambar Menu Utama	59
Gambar 4.3 Gambar Menu Sejarah	60
Gambar 4.4 Gambar Isi Menu Sejarah	61
Gambar 4.5 Gambar Menu Lokasi	63

Gambar 4.6 Gambar Isi Menu Lokasi	63
Gambar 4.7 Gambar Menu Bangunan	65
Gambar 4.8 Gambar Penjelasan Arca	65
Gambar 4.9 Gambar Menu Relief	66
Gambar 4.10 Gambar Menu Transportasi	70
Gambar 4.11 Gambar Isi Menu Transportasi	71
Gambar 4.12 Gambar Menu Video	73
Gambar 4.13 Gambar Isi Menu Video	74
Gambar 4.14 Gambar Menu Profile	75



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Jenis Diagram Resmi UML (Dharwiyanti dan Wahono, 2003)...	24
Tabel 2.2 Notasi <i>Use Case Diagram</i> (Fowler, 2005)	25
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> (Munawar, 2005)	27
Tabel 2.4 Notasi <i>Sequence Diagram</i> (Fowler, 2005)	29
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> (Munawar, 2005)	30
Tabel 3.1 Deskripsi <i>Use case</i>	42
Tabel 3.2 Perancangan <i>Komponen Multimedia</i>	52
Tabel 3.3 Skenario Perancangan <i>Black Box Testing</i>	53
Tabel 4.1 <i>Layer Frame</i> Tampilan Awal	57
Tabel 4.2 <i>Layer Scene</i> Menu Utama	59
Tabel 4.3 <i>layer frame</i> Sejarah	62
Tabel 4.4 <i>layer frame</i> Lokasi	64
Tabel 4.5 <i>layer frame</i> Bangunan	69
Tabel 4.6 <i>layer frame</i> Transportasi	72
Tabel 4.7 <i>layer frame</i> Video	75
Tabel 4.8 <i>layer frame</i> Profile	76
Tabel 4.9 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	77
Tabel 4.10 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i>	77