



**APLIKASI PENYEBAR INFORMASI
PURA BESAKIH BERBASIS ANIMASI**



**EDI HIDAYAT
41509010102**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

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



APLIKASI PENYEBAR INFORMASI PURA BESAKIH BERBASIS ANIMASI

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (1) Komputer

Oleh :

EDI HIDAYAT
41509010102

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 41509010102

Nama : EDI HIDAYAT

Judul Skripsi : APLIKASI PENYEBAR INFORMASI PURA BESAKIH
BERBASIS ANIMASI

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 15 Februari 2013



(EDI HIDAYAT)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41509010102
Nama : EDI HIDAYAT
Jurusan : TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas : ILMU KOMPUTER
Judul Skripsi : APLIKASI PENYEBAR INFORMASI PURA BESAKIH
BERBASIS ANIMASI

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta, 20 Februari 2013



Menyetujui,

Leonard Goeirmanto, MSc

Pembimbing

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Mengetahui,

Mengesahkan,

A blue ink signature is written in a cursive style.

Sabar Rudiarto, S. Kom, M. Kom

Koordinator Tugas Akhir

Teknik Informatika

A blue ink signature is written in a cursive style.

Tri Daryanto, S. Kom, MT

Ketua Program Studi

Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi yang berjudul “Aplikasi Penyebar Informasi Pura Besakih Berbasis Animasi” ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Leonard Goeirmanto, MSc. Selaku Dosen pembimbing yang telah begitu banyak membantu, membimbing, mengarahkan dan memberikan saran-sarannya.
2. Bapak Tri Daryanto, S.Kom, MT. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
3. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom. Selaku Koordinator Tugas Akhir.
4. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan do'a dan dorongan baik moril maupun materil.
5. Sahabat penulis Septian yang telah mendukung penulis dan memberikan saran-saran dalam membuat aplikasi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, AMIN.

Jakarta, 15 Februari 2013

EDI HIDAYAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan dan Manfaat	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	2
1.5.2 Metode Perancangan Aplikasi	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	

2.1 Pura Besakih	6
2.1.1 Sejarah Berdirinya Pura Besakih	6
2.1.2 Asal Mula Pura Besakih	8
2.1.3 Struktur Pura	10
2.1.4 Akses	14
2.1.5 Ikut Tur	15
2.1.6 Pakaian	15
2.1.7 Waktu Berkunjung	16
2.1.8 Harga Tiket	16
2.1.9 Makanan Dan Minuman	16
2.1.10 Penginapan	17
2.2 Teori Animasi	17
2.2.1 Pengertian Animasi	17
2.2.2 Jenis Animasi	18
2.2.3 <i>Software</i> Pembuat Animasi	19
2.3 Blender	20
2.3.1 <i>Modeling</i>	21
2.3.2 <i>Texturing</i>	21
2.3.3 <i>Animation</i>	22
2.3.4 <i>Rendering</i>	22
2.3.5 <i>Compositing</i>	23

2.4 <i>Adobe Flash CS3</i>	23
2.4.1 <i>Menu Bar</i>	24
2.4.2 <i>Tool Bar</i>	24
2.4.3 <i>Timeline</i>	26
2.4.4 <i>Stage</i>	26
2.4.5 <i>Panel</i>	27
2.4.6 <i>Properties</i>	27
2.4.7 <i>Library</i>	27
2.4.8 <i>Actionscripts</i>	28
2.5 <i>Metode Luther</i>	29
2.6 <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	30
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1 <i>Tempat Dan Waktu Penelitian</i>	33
3.2 <i>Alat Penelitian</i>	33
3.3 <i>Analisa Permasalahan Dan Kebutuhan</i>	34
3.3.1 <i>Analisa Permasalahan</i>	34
3.3.2 <i>Analisa Kebutuhan</i>	34
3.4 <i>Tahap Pembuatan Aplikasi</i>	34
3.4.1 <i>Konsep</i>	34
3.4.2 <i>Perancangan</i>	35
3.4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
3.4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	36

3.4.2.3 <i>Sequence Diagram</i>	50
3.4.3 Struktur Navigasi	63
3.4.4 <i>Story Board</i>	64
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA	
4.1 Implementasi	73
4.1.1 <i>Kebutuhan System</i>	73
4.1.2 Segmen Pengguna	74
4.2 Tahap Pembuatan Pura	75
4.3 Animasi Pura	75
4.4 <i>Rendering Animation</i>	77
4.5 Pembuatan Aplikasi Dengan <i>Adobe Flash CS3</i>	78
4.5.1 <i>Membuat File Exe Pada Flash</i>	84
4.6 Pengujian	85
4.6.1 <i>Metode Black Box Testing</i>	86
4.6.2 Hasil Pengujian	90
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	94
 DAFTAR PUSTAKA	95
 DAFTAR ISTILAH	98
 LAMPIRAN	99
 HASIL KUISIONER	101

DAFTAR GAMBAR

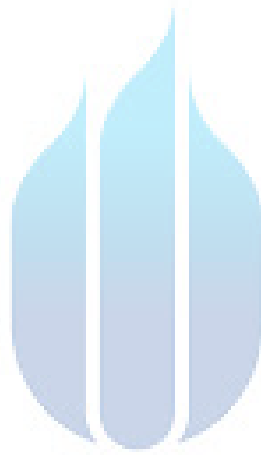
GAMBAR 2.1 CONTOH ANIMASI	19
GAMBAR 2.2 TAMPILAN <i>SPLASH SCREEN</i>	20
GAMBAR 2.3 <i>MODELING</i>	21
GAMBAR 2.4 <i>TEXTURING</i>	21
GAMBAR 2.5 <i>ANIMATION</i>	22
GAMBAR 2.6 <i>RENDERING</i>	22
GAMBAR 2.7 <i>COMPOSITING</i>	23
GAMBAR 2.8 AREA KERJA <i>FLASH</i>	23
GAMBAR 2.9 AREA <i>MENU BAR</i>	24
GAMBAR 2.10 AREA <i>TOOL BAR</i>	25
GAMBAR 2.11 AREA <i>TIMELINE</i>	26
GAMBAR 2.12 AREA <i>STAGE</i>	26
GAMBAR 2.13 AREA <i>PANEL</i>	27
GAMBAR 2.14 <i>PROPERTIES</i>	27
GAMBAR 2.15 <i>LIBRARY</i>	28
GAMBAR 2.16 <i>METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA</i>	29
GAMBAR 3.1 <i>USE CASE DIAGRAM</i>	35
GAMBAR 3.2 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN MENU UTAMA.....	36

GAMBAR 3.3 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN BIAYA	37
GAMBAR 3.4 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN DENAH	38
GAMBAR 3.5 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN AKSES	39
GAMBAR 3.6 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN TIPS	40
GAMBAR 3.7 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN RITUAL	41
GAMBAR 3.8 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN PAKAIAN	42
GAMBAR 3.9 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN SEJARAH	43
GAMBAR 3.10 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN JENIS PURA	44
GAMBAR 3.11 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN JAM BUKA	45
GAMBAR 3.12 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN NO PENTING	46
GAMBAR 3.13 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN PENGINAPAN	47
GAMBAR 3.14 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN <i>GALLERY</i>	48
GAMBAR 3.15 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN MODEL 3D	49
GAMBAR 3.16 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN BIAYA	50
GAMBAR 3.17 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN DENAH	51
GAMBAR 3.18 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN AKSES	52
GAMBAR 3.19 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN TIPS	53
GAMBAR 3.20 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN RITUAL	54
GAMBAR 3.21 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN PAKAIAN	55
GAMBAR 3.22 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN SEJARAH	56
GAMBAR 3.23 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN JENIS PURA	57
GAMBAR 3.24 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN PENGINAPAN	58

GAMBAR 3.25 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN JAM BUKA	59
GAMBAR 3.26 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN NO PENTING	60
GAMBAR 3.27 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN <i>GALLERY</i>	61
GAMBAR 3.28 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN MODEL 3D	62
GAMBAR 3.29 STRUKTUR NAVIGASI	63
GAMBAR 3.30 <i>STORYBOARD</i> HALAMAN PEMBUKA	64
GAMBAR 3.31 <i>STORYBOARD</i> HALAMAN <i>MENU UTAMA</i>	64
GAMBAR 3.32 <i>STORYBOARD</i> HALAMAN INFORMASI	65
GAMBAR 3.33 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN PEMBUKA	65
GAMBAR 3.34 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN <i>MENU UTAMA</i>	66
GAMBAR 3.35 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN BIAYA	66
GAMBAR 3.36 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN DENAH	67
GAMBAR 3.37 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN AKSES	67
GAMBAR 3.38 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN <i>TIPS</i>	68
GAMBAR 3.39 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN RITUAL	68
GAMBAR 3.40 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN PAKAIAN	69
GAMBAR 3.41 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN <i>GALLERY</i>	69
GAMBAR 3.42 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN SEJARAH	70
GAMBAR 3.43 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN JENIS PURA	70
GAMBAR 3.44 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN PENGINAPAN	71
GAMBAR 3.45 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN JAM BUKA	71
GAMBAR 3.46 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN NO PENTING	72

GAMBAR 3.47 HASIL <i>STORYBOARD</i> HALAMAN MODEL 3D	72
GAMBAR 4.1 TAMPILAN <i>EDIT MODE</i>	75
GAMBAR 4.2 <i>MENU ANIMATION</i>	75
GAMBAR 4.3 TAMPILAN <i>MENU ANIMATION</i>	76
GAMBAR 4.4 TOMBOL <i>RECORD</i>	76
GAMBAR 4.5 <i>TIMELINE CONTROL ANIMATION</i>	76
GAMBAR 4.6 <i>MENU RENDER</i>	77
GAMBAR 4.7 TAMPILAN <i>FORMAT VIDEO</i>	77
GAMBAR 4.8 TOMBOL <i>ANIMATION</i>	78
GAMBAR 4.9 GAMBAR TAMPILAN AWAL <i>FLASH</i>	78
GAMBAR 4.10 GAMBAR AREA KERJA	78
GAMBAR 4.11 GAMBAR <i>FRAME</i>	79
GAMBAR 4.12 GAMBAR <i>FRAME SLIDE</i>	79
GAMBAR 4.13 GAMBAR JUDUL <i>HEADER</i>	79
GAMBAR 4.14 GAMBAR <i>BACKGROUND LOGIN</i>	80
GAMBAR 4.15 GAMBAR <i>LAYER</i> TOMBOL	80
GAMBAR 4.16 GAMBAR <i>BUTTON</i>	80
GAMBAR 4.17 GAMBAR ANIMASI TOMBOL	81
GAMBAR 4.18 GAMBAR TOMBOL MASUK	81
GAMBAR 4.19 GAMBAR TOMBOL KELUAR	81
GAMBAR 4.20 GAMBAR TOMBOL <i>MENU</i>	81
GAMBAR 4.21 GAMBAR <i>LAYAR</i> KONTEN	82

GAMBAR 4.22 GAMBAR <i>LAYER</i> ISI KONTEN	82
GAMBAR 4.23 GAMBAR HALAMAN BIAYA	82
GAMBAR 4.24 GAMBAR <i>PANEL ACTION</i>	83
GAMBAR 4.25 GAMBAR <i>INSERT BLANK KEYFRAME</i>	83
GAMBAR 4.26 GAMBAR <i>ACTIONSCRIPT</i> MULAI	84
GAMBAR 4.27 GAMBAR <i>ACTIONSCRIPT</i> BIAYA	84
GAMBAR 4.28 GAMBAR <i>PUBLISH SETTING</i>	85



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 KONSEPSI DASAR UML	32
TABEL 4.1 SKENARIO PENGUJIAN JENDELA PEMBUKA	86
TABEL 4.2 SKENARIO PENGUJIAN JENDELA MENU UTAMA	86
TABEL 4.3 SKENARIO PENGUJIAN TERHADAP MASING-MASING JENDELA	88
TABEL 4.4 HASIL PENGUJIAN JENDELA PEMBUKA	90
TABEL 4.5 HASIL PENGUJIAN JENDELA <i>MENU</i> UTAMA	90
TABEL 4.6 HASIL PENGUJIAN TERHADAP MASING-MASING JENDELA	92



UNIVERSITAS
MERCU BUANA