



**PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF
PANDUAN PENGGUNA JASA TRANSJAKARTA
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8**

**SRI RAHAYU
41507110036**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCUBUANA
JAKARTA
2012**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

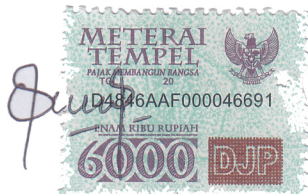
NIM : 41507110036

Nama : SRI RAHAYU

Judul Skripsi : PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF PANDUAN
PENGGUNA JASA TRANSJAKARTA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

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

Jakarta, Agustus 2012



(SRI RAHAYU)

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41507110036

Nama : SRI RAHAYU

Judul Skripsi : PEMBUATAN APLIKASI INTERAKTIF PANDUAN
PENGGUNA JASA TRANSJAKARTA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DI SETUJUI

JAKARTA, AGUSTUS 2012



Drs. Ahmad Kodar, MT

Pembimbing



Tri Daryanto, S.Kom, MT.

Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, SE., MTI.

KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Penulis menyadari bahwa selesainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik dari segi material maupun segi spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Ahmad Kodar, MT, selaku dosen pembimbing tugas akhir pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Anis Cherid, SE., MTI. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana dan Bapak Tri Daryanto, S.Kom, MT. Selaku koordinator tugas akhir program studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana.
3. Bapak, ibu, kakak, adik tersayang yang selalu mendukung penulis baik materi maupun motivasi dan selalu memberikan doa dan semangat selama penulisan tugas akhir ini.
4. Mas Asep dan R. Anom Suwandono yang banyak membantu untuk share pengalaman-pengalamannya dan banyak membantu menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam proses ini.
5. Teman-teman seangkatan yang sudah lulus maupun yang masih berjuang.

6. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis selama ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini untuk semua saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan tugas akhir ini. Penulis berdoa dan berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini menjadi sebuah karya yang bermanfaat tidak saja bagi penulis pribadi tapi bagi semua yang memerlukan.

Jakarta, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRACT	V
ABSTRAKSI	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penulisan	2
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Metodologi Penyelesaian Masalah	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian TransJakarta	7
2.1.1. Visi dan Misi	7
2.1.2. Sejarah Pembangunan Koridor	8
2.2. Pengertian Multimedia	9
2.2.1. Teks	9
2.2.2. Audio	10
2.2.3. Video	10
2.2.4. Grafik	10
2.2.5. Animasi	11
2.3. Macromedia Flash 8	11
2.3.1. Kebutuhan Hardware dan Software	12

2.3.2. Mengetahui Lingkungan Kerja Macromedia Flash 8.....	12
2.3.3. Properti Teks	19
2.3.4. Mengetahui Tipe Suara Dalam Flash	20
2.3.5. Simbol dan Instance	20
2.3.6. Library	21
2.3.7. Actionscript	21
2.3.8. Kelebihan Macromedia Flash	22
2.4. Story Board (Alur Cerita)	23
2.5. Struktur Navigasi	23
2.5.1. Struktur Navigasi Linier	23
2.5.2. Struktur Navigasi Hierarki	24
2.5.3. Struktur Navigasi Non Linier	24
2.5.4. Struktur Navigasi Komposit	25
2.6. Metode Pengembangan Multimedia	25
2.7. Pengenalan UML	27
2.7.1. Sejarah UML	30
2.7.2. Tujuan UML	31
2.7.3. Diagram UML	31

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1. Konsep Aplikasi Interaktif Panduan Pengguna TransJakarta	35
3.1.1. Menentukan Kebutuhan Dasar Pengguna	35
3.1.2. Menentukan Tujuan Pembuatan Aplikasi	35
3.1.3. Mengidentifikasi Pemakai (User)	36
3.2. Analisa Sistem	36
3.3. Perancangan Aplikasi	37
3.3.1. Perancangan Struktur Navigasi	37
3.3.2. Perancangan Storyboard	38
3.3.3. Diagram Use Case	42
3.3.4. Diagram Aktifitas	46
3.3.5. Diagram Sekuensial	50
3.4. Pengumpulan Bahan	54

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	55
4.1. Implementasi Sistem	55
4.1.1. Spesifikasi Kebutuhan Sistem	55
4.2. Pengumpulan Bahan.....	56
4.2.1. Teks	56
4.2.2. Gambar	56
4.2.3. Animasi	56
4.2.4. Suara	56
4.2.5. Tombol Navigasi	56
4.3. Pembuatan.....	56
4.3.1. Halaman Opening	57
4.3.2. Halaman Menu Utama	58
4.3.3. Halaman Sejarah	60
4.3.4. Halaman Rute	62
4.3.5. Halaman Profil	66
4.4. Pengujian	68
4.4.1. Pengujian Black Box	68
4.4.2. Skenario Pengujian	69
4.5. Analisis Hasil Pengujian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Keterangan	Hal
Gambar 2.1	Lingkungan kerja Macromedia Flash 8.....	13
Gambar 2.2	Toolbar Menu.....	13
Gambar 2.3	Lingkungan Stage.....	14
Gambar 2.4	Bagian-bagian dari Timeline.....	15
Gambar 2.5	Layers area yang terintegrasi dengan timeline.....	16
Gambar 2.6	Properti Inspector.....	19
Gambar 2.7	Navigasi Linier.....	23
Gambar 2.8	Navigasi Hierarki.....	24
Gambar 2.9	Navigasi Non Linier.....	24
Gambar 2.10	Navigasi Komposit.....	25
Gambar 2.11	Metode Pengembangan Multimedia.....	25
Gambar 2.12	Use Case Model.....	28
Gambar 2.13	Dependency.....	29
Gambar 2.14	Association.....	29
Gambar 2.15	Generalization.....	30
Gambar 2.16	Actor dan Use Case.....	31
Gambar 2.17	Uses Relationship.....	32
Gambar 2.18	Extends Relationship.....	32
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Hierarki.....	38
Gambar 3.2	Storyboard Halaman Pembuka (Opening).....	39
Gambar 3.3	Storyboard Halaman Menu Utama.....	40
Gambar 3.4	Storyboard Halaman Sejarah.....	40
Gambar 3.5	Storyboard Halaman Rute.....	41
Gambar 3.6	Storyboard Halaman Profil.....	42
Gambar 3.7	Diagram Use Case.....	43
Gambar 3.8	Activity Diagram Halaman Menu Utama.....	47
Gambar 3.9	Activity Diagram Halaman Sejarah.....	48

Gambar 3.10	Activity Diagram Halaman Rute.....	49
Gambar 3.11	Activity Diagram Halaman Profil.....	50
Gambar 3.12	Diagram Sequential Halaman Sejarah.....	51
Gambar 3.13	Diagram Sequential Halaman Rute.....	52
Gambar 3.14	Diagram Sequential Halaman Profil.....	53
Gambar 4.1	Halaman Opening.....	57
Gambar 4.2	Halaman Menu Utama.....	59
Gambar 4.3	Halaman Sejarah.....	61
Gambar 4.4	Halaman Rute.....	62
Gambar 4.5	Halaman Rute Animasi Koridor.....	63
Gambar 4.6	Halaman Profil.....	67

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Keterangan	Hal
Tabel 2.1	Tool Box pada Macromedia Flash 8.....	17
Tabel 2.2	Lambang-lambang dalam Diagram Sekuensial	33
Tabel 2.3	Lambang-lambang dalam Diagram Aktivitas	34
Tabel 4.1	Fungsi layer pada halaman opening	57
Tabel 4.2	Fungsi layer pada halaman menu utama	59
Tabel 4.3	Fungsi layer pada halaman sejarah	61
Tabel 4.4	Fungsi layer pada halaman rute.....	63
Tabel 4.5	Fungsi layer pada halaman profil.....	67
Tabel 4.6	Skenario Pengujian.....	69