

ABSTRAKSI

Mursito Sulistio, 32100535

Aplikasi Pembuatan Website Theater Film dengan Macromedia Flash MX

P.I Jurusan Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma, 2003

Kata kunci : Macromedia Flash MX, Website

(x + 34 + 12 Lampiran)

Macromedia Flash MX merupakan suatu program aplikasi pembuatan animasi yang luar biasa yang sangat dinamis. Program aplikasi ini merupakan pilihan yang tepat untuk membuat animasi yang digunakan untuk berbagai kebutuhan dalam perancangan situs-situs web, advertising, kios, broadcasting, film, game, entertainment, dan lain-lain.

Dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam Flash, rancangan website ini cukup interaktif karena disertai dengan animasi didalamnya yang membuat tampilannya lebih indah, informasi yang dimuat didalamnya pun dapat dengan mudah dilihat dengan mengklik menu yang tersedia pada layar. Penulis menggunakan Internet Explorer sebagai browser web.

Daftar Pustaka (2003)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sebagai puji dan syukur penulis panjatkan khadirat Allah SWT yang telah memberi karunia, taufiq dan hidayahnya. Sehingga dapat menyusun dan terselesaikan Penulisan Ilmiah yang berjudul "Aplikasi Pembuatan Website Theater Film dengan Macromedia Flash MX".

Walaupun banyak permasalahan yang dihadapi dalam penulisan ilmiah ini seperti keterbatasan ilmu yang dimiliki dan sarana, akhirnya dapat terselesaikan juga.

Penulisan Ilmiah ini disusun guna melengkapi salah satu syarat untuk mencapai jenjang Setara Sarjana Muda di Universitas Gunadarma, dan pada kesempatan ini Penulis dengan setulus hati menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Prof E. S Margiayanti. SE. MM, selaku rector Universitas Gunadarma yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan di Universitas Gunadarma..
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Bapak Bambang Wahyudi, SKom. MM.
3. Ketua Jurusan Dr-Ing. Adang Suhendra Ssi. Skom.MSc.
4. Koordinator P.I ibu Hurnaningsih. Skom.MMSI.
5. Ibu Dra. Widaningrum Sugeng.MM selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memeriksa, dan membimbing dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir.
6. kedua orang tua dan keluarga yang telah membiayai, memberi semangat, dorongan dan doa.
7. teman-teman KC 29.

Dalam penyusunan Penulisan Ilmiah ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan baik isi maupun cara menyajikan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, sangat diharapkan saran dan kritk yang membangun bagi penyempurnaan Penulisan Ilmiah ini.

Akhir kata semoga penulisan ilmiah ini kiranya dapat memberikan penambahan masukan yang akan berguna bagi kemajuan Ilmu Pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Depok, Juli 2003

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Metode Penulisan	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Menenal Flash	4
2.2 Instalasi Program Macromedia Flash MX	4
2.3 Pengenalan Objek Yang Dipakai Oleh Penulis	5
2.4 Pengenalan Simbol	5
2.4.1 Membuat Simbol	6
2.4.2 Mengkonversi Objek Menjadi Simbol	7
2.5 Animasi	8
2.6 Movie	8
2.7 Pengenalan Antar Muka Flash	9
2.8 Pengenalan Toolbox Flash	11
2.9 Pengenalan Panel Secara Umum	12
2.10 Pengenalan Layer	13
2.11 Menggunakan Panel Action	13

2.12	Sintaks Dasar Pemrograman <i>Action Script</i>	14
2.13	Menggunakan Conteks Menu	16
2.14	Penggunaan Alat Bantu Menggambar	17
2.14.1	Penggunaan Pengaris	17
2.14.2	Penggunaan Grid	17
2.15	Penjejukan (Navigasi)	17
2.15.1	Linier	18
2.15.2	Hirarki	18
2.15.3	Non-Linier	19
2.15.4	Campuran (Composite)	19
2.16	Design Antarmuka	20
2.17	Tools-tools Tambahan	20
2.17.1	Adobe Photoshop 6.0	20
2.17.2	CD to MP3 Maker 1.00	21
2.17.3	Sound Recorder	21
BAB III	PEMBAHASAN MASALAH	22
3.1	Menentukan Navigasi	22
3.2	Membuat Storyboard	23
3.3	Pembentukan Website	25
3.3.1	Tahapan Pembentukan Intro Website	25
3.3.2	Tahapan Pembentukan Layar Utama	27
3.3.3	Tahapan Pembentukan Menu Utama	29
3.4	Gambar atau Foto	31
3.5	Suara	32
3.6	Kontrol Navigasi dan Handler	33
3.7	Menjalankan tampilan	33
BAB IV	PENUTUP	34
4.1	Kesimpulan	34
4.2	Saran	34
	DAFTAR PUSTAKA	35
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Membuat Sebuah Simbol Baru Yang Kosong	7
2.2 Mengonversi Sebuah Objek Menjadi Sebuah Simbol.....	8
2.3 Tampilan AntarMuka dan Area Kerja Macromedia Flash MX.	9
2.4 ToolBox Flash	11
2.5 Daftar Panel-panel Yang Tersedia Dalam Menu Window.....	12
2.6 Panel Action	14
2.7 Konteks Menu Ketika Mengaktifkan Sebuah Frame Pada Timeline ..	16
2.8 Navigasi Linier	18
2.9 Navigasi Hirarki	18
2.10 Navigasi Non-Linier	19
2.11 Navigasi Campuran	19
3.1 Pembentukan Peta Navigasi Composite	22
3.2 Intro Movie	23
3.3 Layar Utama	23
3.4 Menu Utama	24
3.5 Menu Tombol	24
3.6 Refrensi	24
3.7 Pembentukan Intro Website dengan menggunakan Macromedia Flash MX.....	27
3.8 Pembentukan Layar Utama dengan menggunakan Macromedia Flash MX.....	28
3.9 Pembentukan Refrensi Film dengan menggunakan Macromedia Flas MX.....	31
3.10 Pembentukan Gambar Pada Adobe Photoshop 6.0	32
3.11 Sound Recorder	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 (Listing Program)	36
Lampiran 2 (Contoh OutPut)	39
Lampiran 3 (Data yang Digunakan)	46