

**DENAH LOKASI KIOS BATIK PASAR BERINGHARJO DENGAN
GAMBAR PERSPEKTIF 3D BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN SCD(STANDING COMPUTER DESKTOP)**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yan Sidik Setiawan 08.01.2345

Bangkit Adi Kartono 08.01.2357

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

**DENAH LOKASI KIOS BATIK PASAR BERINGHARJO DENGAN
GAMBAR PERSPEKTIF 3D BERBASIS MULTIMEDIA
MENGUNAKAN SCD(STANDING COMPUTER DESKTOP)**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yan Sidik Setiawan 08.01.2345

Bangkit Adi Kartono 08.01.2357

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif 3D
Berbasis Multimedia Menggunakan SCD
(Standing Computer Dekstop)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yan Sidik Setiawan 08.01.2345

Bangkit Adi Kartono 08.01.2357

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 Februari 2011

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, S.Kom
NIK. 190302105

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif 3D

**Berbasis Multimedia Menggunakan SCD
(Standing Computer Dekstop)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yan Sidik Setiawan 08.01.2345

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Juli 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif
3D Berbasis Multimedia Menggunakan SCD
(Standing Computer Dekstop)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Adi Kartono 08.01.2357

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

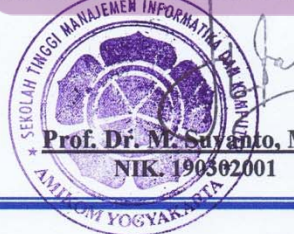
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


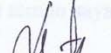


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190502001

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 9 Juli 2011

Nama	NIM	Tanda tangan
Yan Sidik Setiawan	08.01.2345	
Bangkit Adi Kartono	08.01.2357	

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, saya ingin persembahkan hasil dari karya ini untuk orang – orang yang saya kasihi :

1. Kepada Allah SWT, alhamdulillah atas bantuan-NYA kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Untuk Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai dan saya sayangi, terima kasih atas didikan dan ajarannya yang telah banyak membantu saya.Semoga saya dapat membalas jasa-jasa ibu dan bapak di kemudian hari.Amien..
3. Buat kakak perempuan saya Kartini dan adik perempuan saya Martha Nia Windayana yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada saya agar dapat selangkah lebih maju.
4. Buat Yan Sidik Setiawan , teman seperjuanganku, terimakasih atas kerjasamanya yang sudah mau bergadang bersama mengerjakan Tugas Akhir ini .
5. Buat Zoel Rizkyawan, Kenang Lahar jingga, Joko Kurniawan, Heri Trisna Risanta, Tri Utami, Meida Fitriani yang telah banyak membantu dan memberikan saran – sarannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini, special terima kasih buat bapak Natanael Angga Soeryo Soelestyono atas waktu, tempat, alat, dan pikirannya yang telah banyak memberikan ide kepada saya dan teman saya.
6. Buat teman-teman D3-TI'08, terima kasih yo kawan.
7. Buat teman-teman Lembo FC, terima kasih juga kawan.haahah
8. Spesial buat dua wanita yang sangat baik terhadap saya, Dinar Inang Lintarsih dan Florensia Bara Yasinta terima kasih atas dukungan yang kalian berikan terhadap saya.
9. Terima kasih juga untuk keluarga Bapak Danu dan keluarga.terima kasih banyak.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Sejauh mana usahamu untuk sukses, maka sejauh itu pula kesuksesan itu akan kamu peroleh. Dan barang siapa yang memiliki cita-cita tinggi, maka ia harus terjaga setiap malam
2. Barang siapa yang tidak pernah merasakan pahit pedihnya suasana mencari ilmu walaupun sesaat, maka ia dikhawatirkan selamanya akan merasakan pahitnya kebodohan.
3. Tiada kenikmatan yang didapat melainkan setelah letih berusaha.
4. Ubahlah cara berfikirmu, maka duniamu juga akan berubah.

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta, doa restu dan cinta darimu selalu ananda harapkan disetiap langkah hidupku, semoga ananda dapat selalu berbakti kepadamu.
2. Adik-adikku yang telah memberikan harapan dan semangat dalam hari-hari beratku.
3. Teman-teman Teknik Informatika dan semua teman-temanku, kan kujaga selalu persahabatan denganmu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis tujukan Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, petunjuk, bimbingan serta kemudahan bagi penulis, sehingga penulisan Tugas Akhir dengan judul “Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif 3D Berbasis Multimedia Menggunakan SCD (Standing Computer Desktop)” dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, dan tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Diploma 3.
3. Bapak Dhani Ariatmanto S.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Imam L, SH. Selaku Lurah Pasar Beringharjo.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata, Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Maksud Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Penegasan Istilah	4

1.7 Metodologi Pengumpulan Data	6
1.8 Sistematika Tugas Akhir	7
1.9 Rencana Kegiatan	9

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Definisi Multimedia	10
2.1.2 Definisi Perspektif.....	11
2.1.3 Elemen Multimedia	11
2.1.4 Struktur Dasar Navigasi Multimedia.....	15
1. Struktur Linier	15
2. Struktur Hierarki.....	16
3. Struktur Non Linier	16
4. Struktur composite.....	17
2.1.5 Siklus Pengembangan Multimedia	18
2.2 Interaksi Manusia Dan Komputer	20
2.2.1 Manusia.....	22
2.2.2 Komputer	23
2.2.3 Interaksi	24
2.2.4 Ragam Dialog Interaktif	25
2.2.5 Jaring Semantik Tampilan	26
2.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan	28
2.3.1 Adobe Flash CS3 Profesional.....	28
2.3.2 Adobe Photoshop CS3.....	31

2.3.3	Corell Draw	32
2.3.3.1	Bitmap dan Vektor.....	33
2.3.3.2	Fasilitas Dasar Corel Draw	34
2.3.4	Adobe Audition	37
2.3.4.1	Proses Perekaman	38
2.3.4.2	Fasilitas Adobe Audition	39
BAB III. TINJAUAN UMUM		
3.1.	Sejarah Pasar Beringharjo	40
3.2	Visi dan Misi, Tujuan Informasi Kios Batik Pasar Beringharjo	43
3.2.1	Visi.....	43
3.2.2	Misi.....	43
3.2.3	Struktur Organisasi	43
BAB IV. PEMBAHASAN		
4.1	Mengidentifikasi Masalah.....	46
4.2	Merancang Konsep.....	47
4.2.1	Ragam Dialog Antarmuka Berbasis Icon	50
4.3	Merancang Isi.....	51
4.4	Merancang Naskah.....	53
4.5	Merancang Grafik	56
4.5.1	Gambar Rancangan Grafik	57
4.5.1.1	Halaman Intro	57
4.5.1.2	Halaman Menu Utama.....	58
4.5.1.3	Halaman Denah	59

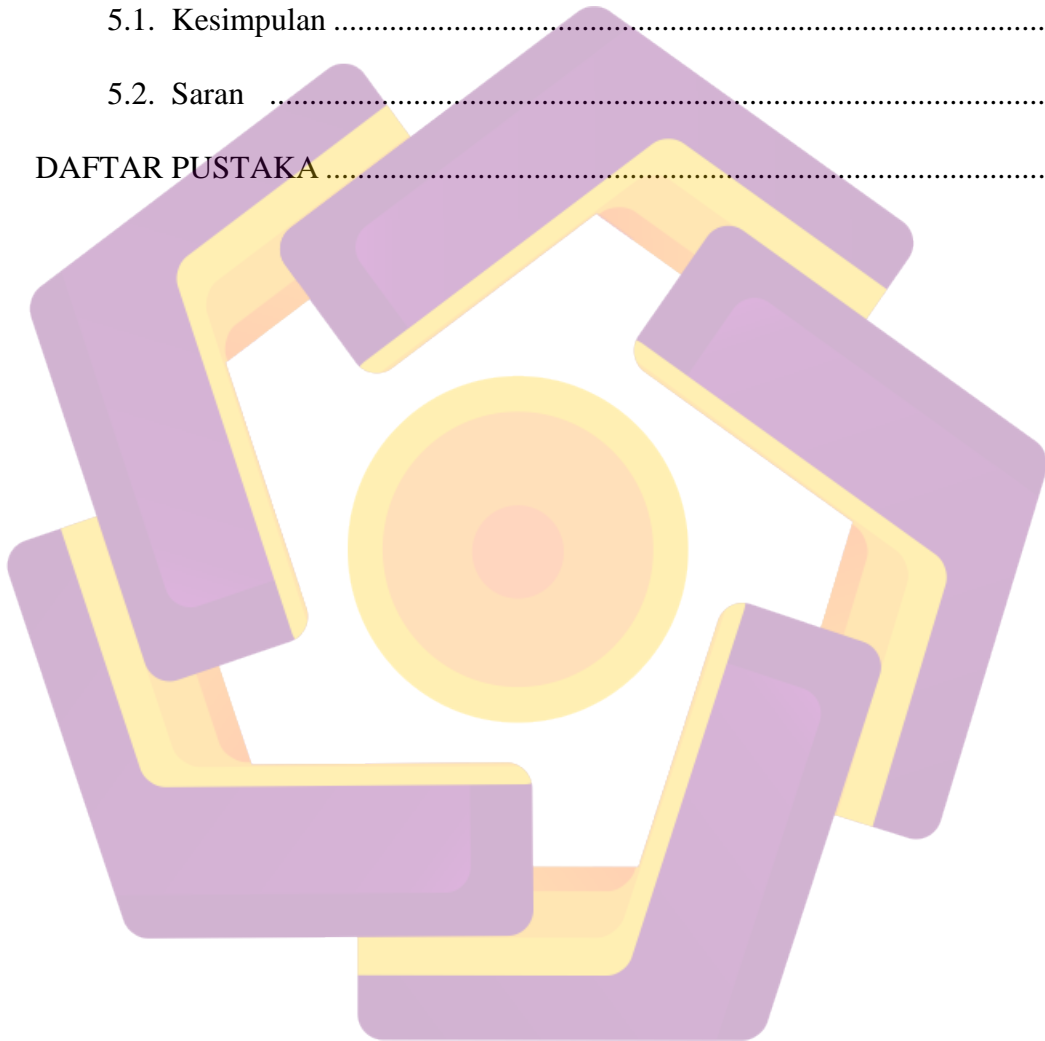
4.5.1.4	Halaman Galeri.....	60
4.5.1.5	Halaman Kontak.....	61
4.6	Memproduksi Sistem	61
4.6.1	Pembuatan Desain Grafis	62
4.6.1.1	Corel Draw X3.....	62
4.6.1.2	Adobe Photoshop CS3.....	64
4.6.2	Pembuatan Audio	68
4.6.2.1	Adobe Audition 1.5	68
4.6.3	Pembuatan Animasi.....	71
4.6.4	Membuat Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3	71
4.6.5	Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS3	72
4.6.6	Memasukan Obyek Kedalam Adobe flash CS3	72
4.6.7	Membuat Dan Mengimport Data.....	72
4.6.8	Membuat Tombol	74
4.6.9	Membuat File .EXE.....	75
4.6.10	Gambar Form Dan Script Utama.....	76
4.7	UpDate Data Menggunakan File XML.....	80
4.8	Action Script Untuk Load Data XML Pada Flash	81
4.9	Melakukan Pengetesan Sistem.....	84
4.10	Menggunakan Sistem.....	88
4.10.1	SCD (Standing Computer Desktop).....	90
4.11	Memelihara Sistem	92
4.11.1	Pemeliharaan Hardware	92

4.11.2 Pemeliharaan Software	93
4.11.3 Pemeliharaan Brainware	93

BAB V. PENUTUP

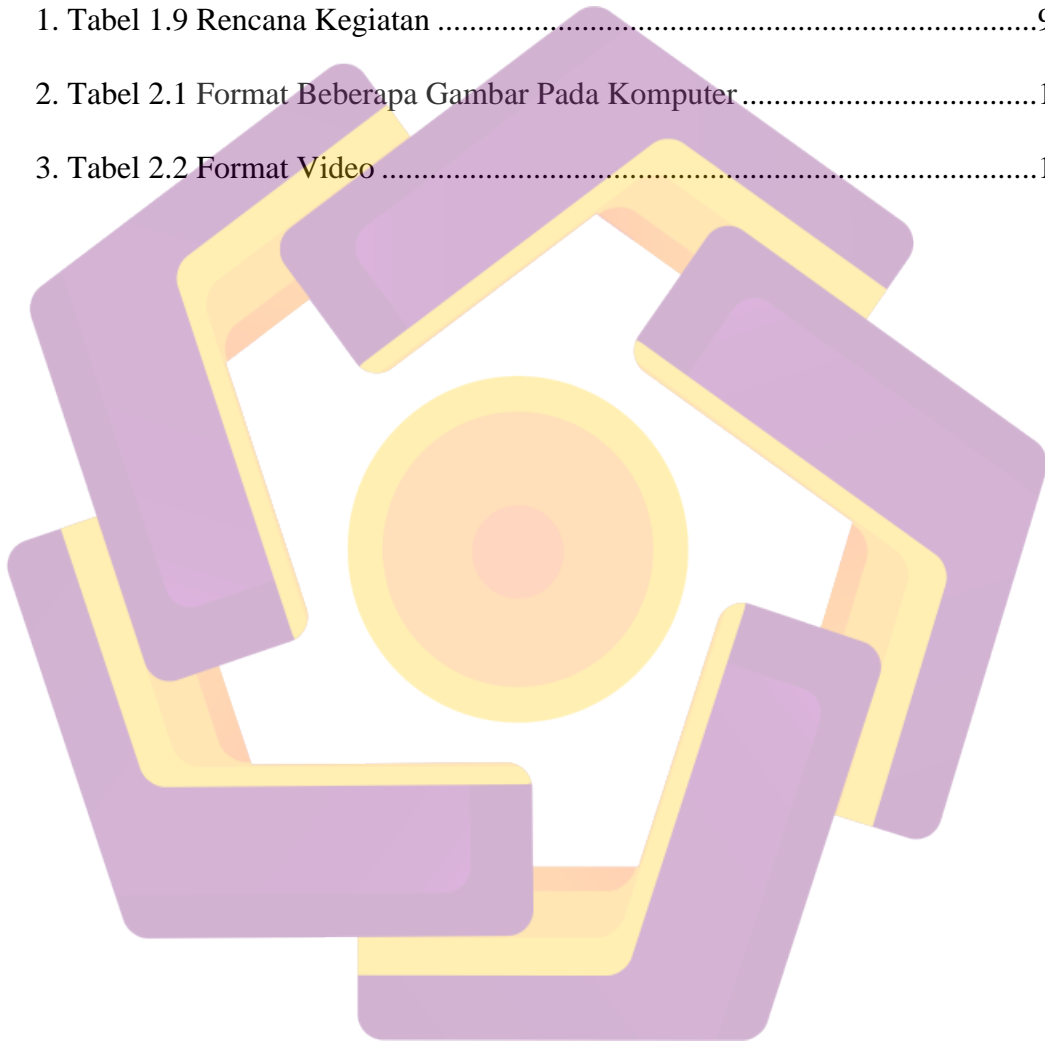
5.1. Kesimpulan	94
5.2. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	96
----------------------	----



DAFTAR TABEL

	Hal
1. Tabel 1.9 Rencana Kegiatan	9
2. Tabel 2.1 Format Beberapa Gambar Pada Komputer	13
3. Tabel 2.2 Format Video	14

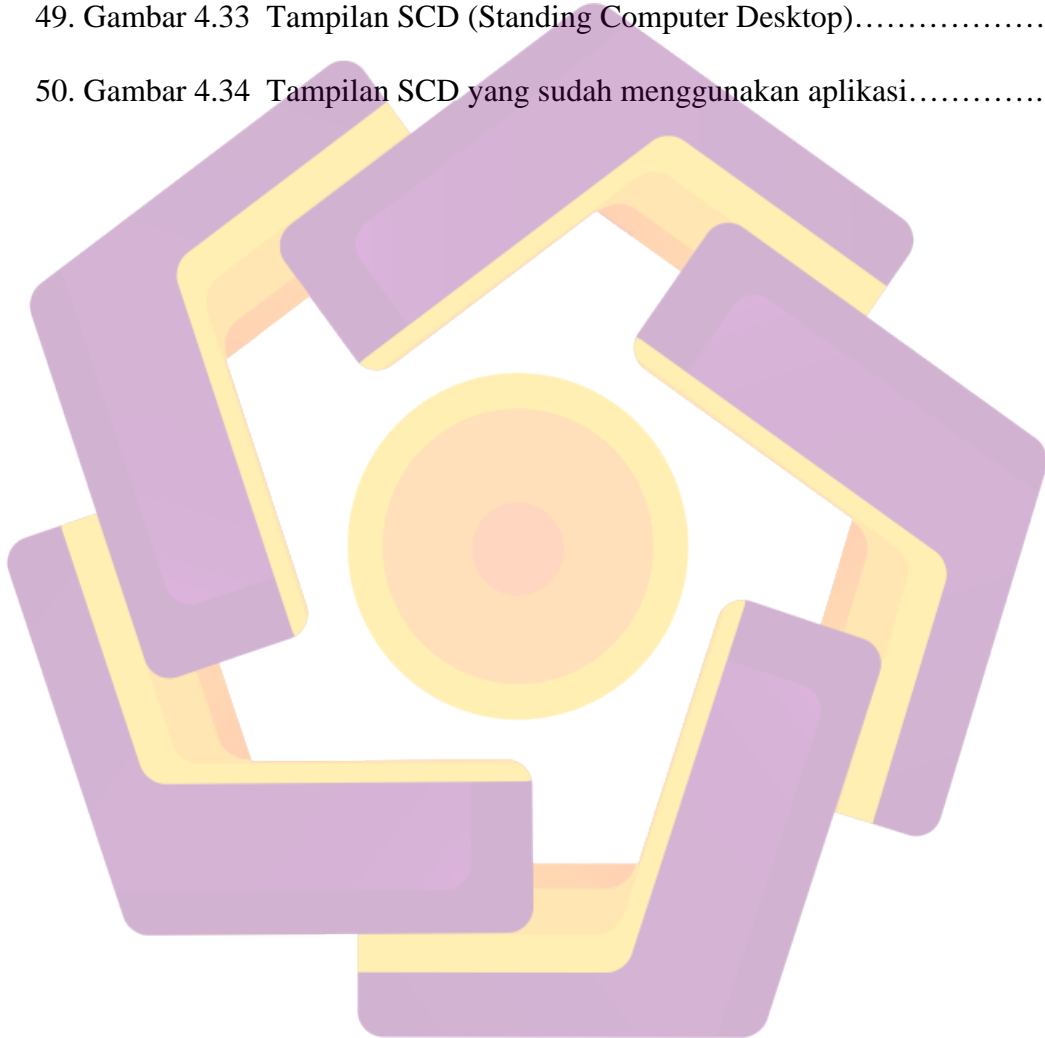


DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Gambar 2.1 Elemen Multimedia	12
2. Gambar 2.2 Desain Struktur Linear	15
3. Gambar 2.3 Desain Struktur Hierarki	16
4. Gambar 2.4 Desain Non Linier	17
5. Gambar 2.5 Struktur Composite	18
6. Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia.....	19
7. Gambar 2.7 Prinsip Kerja Sistem Komputer.....	23
8. Gambar 2.8 Proses Eksekusi Intruksi.....	24
9. Gambar 2.9 Contoh Jaring Semantik Tampilan.....	27
10. Gambar 2.10 Area Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	29
11. Gambar 2.11 Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	32
12. Gambar 2.12 Area Kerja Corel Draw.....	37
13. Gambar 2.13 Tampilan Adobe Audition.....	38
14. Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Pasar Beringharjo.....	45
15. Gambar 3.2 Bagan Flowchart Sistem.....	46
16. Gambar 4.1 Jaring Sematik Tampilan.....	49
18. Gambar 4.2 Struktur hierarki yang digunakan.....	56
19. Gambar 4.3 Rancangan Halaman Intro.....	58
20. Gambar 4.4 Rancangan Halaman Utama.....	59

21. Gambar 4.5 Rancangan Halaman Denah	60
22. Gambar 4.6 Rancangan Halaman Galeri.....	61
23. Gambar 4.7 Rancangan Halaman Kontak.....	62
24. Gambar 4.8 Lembar Kerja Pada Corel Draw X3	64
25. Gambar 4.9 Membuat Gambar Dengan Corel Draw X3.....	65
26. Gambar 4.10 New File Adobe Photoshop CS3.....	66
27. Gambar 4.11 Lembar Kerja Pada Adobe Photoshop CS3	67
28. Gambar 4.12 Mengedit Gambar Pada Adobe Photoshop CS3	68
29. Gambar 4.13 Memilih Lagu Yang Akan Diedit.....	70
30. Gambar 4.14 Tampilan Lagu Yang Diedit.....	71
31. Gambar 4.15 Menyimpan File Lagu	72
32. Gambar 4.16 Import File Adobe Flash CS3.....	74
33. Gambar 4.17 Cara Membuat Tombol	75
34. Gambar 4.18 Jendela Pengeditan Tombol	76
35. Gambar 4.19 Tombol	76
36. Gambar 4.20 Tampilan Membuat File.EXE	78
38. Gambar 4.22 Tampilan Halaman Denah.....	79
39. Gambar 4.23 Tampilan Halaman Galeri	80
40. Gambar 4.24 Tampilan Halaman Kontak	81
41. Gambar 4.25 Tampilan Upload Data Dengan XML.....	82
42. Gambar 4.26 Tampilan File Flash Dan XML	82
43. Gambar 4.27 Tampilan Frame Flash Untuk XML.....	83
44. Gambar 4.28 Tampilan Action Script Load Data XML	83

45. Gambar 4.29 Tampilan Action Script Load Image XML.....	84
46. Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama.....	87
47. Gambar 4.31 Tampilan Halaman Beranda.....	88
48. Gambar 4.32 Tampilan Halaman Menu Utama.....	90
49. Gambar 4.33 Tampilan SCD (Standing Computer Desktop).....	91
50. Gambar 4.34 Tampilan SCD yang sudah menggunakan aplikasi.....	92



INTISARI

Perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat kaitannya dengan dunia informasi perdagangan dan perekonomian. Dalam bidang perdagangan dan perekonomian memungkinkan untuk terselenggaranya proses perdagangan dan perekonomian yang lebih efisien dan efektif. Pasar Beringharjo sebagai salah satu sentral perekonomian dan perdagangan masyarakat Yogyakarta juga mempunyai peranan penting sebagai pemasok kebutuhan yang dibutuhkan oleh seluruh masyarakat Yogyakarta. Untuk itu dibutuhkan media informasi untuk membantu para pengunjung atau para pembeli yang akan datang dan membeli kebutuhan di pasar Beringharjo.

Media informasi ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung baik turis local maupun luar negeri untuk mencari informasi seputar pasar Beringharjo. Mulai dari, barang – barang kebutuhan yang diperjual belikan, sampai dengan jasa yang ditawarkan seperti reparasi jam. Selain itu, media informasi ini juga berfungsi sebagai alat bantu para pengunjung untuk menemukan tempat atau kios yang menjual barang yang diperlukan pengunjung pasar. Media informasi pasar Beringharjo ini juga dapat digunakan untuk media promosi kepada para turis yang datang dan berkunjung. Media informasi ini berbasis desktop dan di letakan di beberapa sudut pasar Beringharjo dimana setiap orang yang datang ke pasar Beringharjo dapat menggunakannya.

Di dalam aplikasi media informasi ini akan terdapat beberapa fitur seperti :

- Menu utama.
- Denah pasar.
- Letak pasar dan cara mencapai pasar dengan menggunakan kendaraan.
- Informasi barang dan jasa dalam pasar.
- Sejarah dan pengetahuan tentang pasar Beringharjo

Sistem kerja dari Media informasi ini adalah pengunjung tinggal mengklik setiap informasi yang pengunjung inginkan. Kemudian informasi tersebut akan tampil dalam layar monitor.

Kata kunci : pasar Beringharjo, denah, media informasi, dinas pengelola pasar, standing computer desktop, prototype.

ABSTRAC

The development of the computer world has reached a very mengagumkan. Hampir developments in all fields of work in the world has been controlled by komputer. Sama like other fields, computers are also very closely related to world trade information and trade and economic perekonomian. Dalam allows for the implementation of trade and economic processes a more efficient and efektif. Pasar Beringharjo as one of the central economic and trade community of Yogyakarta also mempuyai important role as a supplier of the needs required by the entire community was dibutuhkan Yogyakarta. Untuk media information to help visitors or buyers to come and buying needs in Beringharjo market.

Media information is intended to facilitate visitors both local and foreign tourists to mencari beringharjo. Mulai of information about markets, goods are traded, to the services offered as reparations jam. Selain, media information also serves as a tool help visitors to find places or stalls that sell goods that are needed pangunjung pasar. Media Beringharjo market information can also be used for media promotion to the tourists who come and berkunjung. Media this information based on the desktop and put in some corners of the market Beringharjo where each people who come to the market Beringharjo can use it.

In the media application of this information there will be some features like:

- Main menu.*
- Plan the market.*
- The location of the market and how to reach the market by using a vehicle.*
- Information on goods and services in the marketplace.*
- The history and knowledge of the market Beringharjo.*

Working system of media information is the visitor staying a visitor clicks on any information inginkan. Kemudian information will appear in the monitor screen.

Keywords: market Beringharjo, floor plans, media information, market management offices, standing desktop computer, a prototype.