

**MEMBUAT PETA INTERAKTIF GEDUNG PEMERINTAHAN DAERAH
PROVINSI BANTEN BERBASIS TIGA DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Sa'duddin

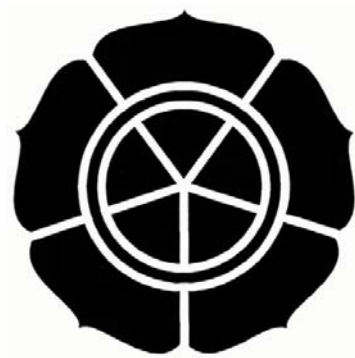
07.12.2585

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MEMBUAT PETA INTERAKTIF GEDUNG PEMERINTAHAN DAERAH
PROVINSI BANTEN BERBASIS TIGA DIMENSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Sa'duddin

07.12.2585

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membuat Peta Interaktif Gedung Pemerintahan Daerah
Provinsi Banten Berbasis Tiga Dimensi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sa'duddin

07.12.2585

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Mei 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membuat Peta Interaktif Gedung Pemerintahan Daerah
Provinsi Banten Berbasis Tiga Dimensi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sa'duddin

07.12.2585

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**M. Rudyanto Arief, M.T.
NIK. 190302098**

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112**

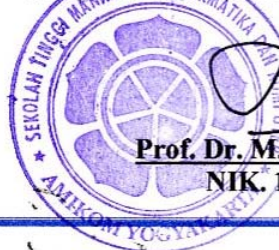
**Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Maret 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sa'duddin

NIM : 07.12.2585

Judul Skripsi : Membuat Peta Interaktif Gedung Pemerintahan Daerah
Provinsi Banten Berbasis 3 Dimensi

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

Yogyakarta, 11 Maret 2011

Sa'duddin
07.12.2585

PERSEMBAHAN

Dengan bangga skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ibunda tercinta Hj. Samaah
- ❖ Ayahanda tercinta H. Agus Salim
- ❖ Kakak-adik tercinta
 - Ihah Fariyah
 - Eli Mulaeli
 - Tuti Alawiyah
 - Nurhasanah
 - Furqon Ramdhoni
 - Uum Humairoh
- ❖ Kekasih tercinta yang selalu tulus, Neng Acy
- ❖ Dan kepada seluruh pihak-pihak yang pernah dimintai tolong dalam proses pembuatan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak dan yang tidak bisa disebutkan satu-pesatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb..

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayahnya selalu bisa memberikan semangat hidup dengan bernafas sehingga bisa memberikan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa kepada nabi besar rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah nan gelap gulita menuju zaman yang seperti sekarang kita rasakan ini.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan dorongan berbagai pihak yang telah selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan penulisan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada mereka. Terutama kepada orang tua penulis yang tak pernah bosan memberikan semangat untuk berjuang dan doanya yang tak pernah putus-putus mengalir untuk mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari yang telah lebih berpengalaman lagi daripada penulis.

Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan bisa dijadikan inspirasi untuk lebih mengembangkannya sesuai dengan era teknologi yang sedang berlangsung. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb..

Yogyakarta, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1 Survei	3
1.5.2 Studi Pustaka	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Pengertian Peta	6
2.2 Konsep Dasar Tiga Dimensi	6
2.3 Multimedia	7
2.3.1 Definisi Multimedia	7
2.3.2 Objek Multimedia	8
2.3.3 Pengembangan Sistem Multimedia	8
2.4 Sistem Peta Interaktif	9
2.5 Software yang digunakan	10
2.5.1 Maya	10
2.5.2 3Ds Max	12
2.5.3 Corel Draw	13
2.5.4 Adobe Premiere	18

2.5.5	Macromedia Director	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		22
3.1	Analisis Sistem	22
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	22
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	24
3.2	Rancangan Konsep	25
3.3	Rancangan Isi	25
3.4	Rancangan Interface	27
3.4.1	Rancangan Intro	28
3.4.2	Rancangan Halaman Utama	28
3.4.3	Rancangan Menu	29
Menu Lihat Semua	29	
Menu Cari	30	
Menu Info	32	
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM		35
4.1	Identifikasi Masalah	35
4.2	Pembuatan Isi	35
4.2.1	Perancangan Gedung	35
Mesjid Raya Al-Bantani	36	
Gedung Bappeda	41	
Gedung Dinas Kesehatan	42	
Gedung DPKAD	44	
Gedung SDA dan Pemukiman	45	
Gedung Badan Pusat Statistik	46	
Gedung Dinas Pendidikan	48	
Gedung Badan Pertahanan Nasional	49	
4.2.2	Texturing atau Pewarnaan Gedung	50
Mesjid Raya Al-Bantani	52	
Gedung Bappeda	56	
Gedung Dinas Kesehatan	57	

	Gedung DPKAD	58
	Gedung SDA dan Pemukiman	58
	Gedung Badan Pusat Statistik	59
	Gedung Dinas Pendidikan	60
	Gedung Badan Pertahanan Nasional	60
4.2.3	Animasi Kamera	61
4.2.4	Renderring Animasi	64
4.3	Pembuatan Interface	66
4.3.1	Membuat Halaman Intro	67
4.3.2	Membuat Halaman Utama	69
4.3.3	Membuat Halaman Menu dan Submenu.....	69
4.4	Penggabungan File	70
4.5	Implementasi Sistem	72
4.5.1	Tes Uji Program	72
4.5.2	Tes Uji Pemakai	73
4.5.3	Menggunakan Sistem	73
	4.5.3.1 Manual Program	74
4.5.4	Memelihara Sistem	76
4.5.5	Kesulitan Selama Penelitian	77
	BAB V PENUTUP	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
	DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR GAMBAR

2.1	Objek Dua Dimensi	7
2.2	Objek tiga Dimensi.....	7
2.3	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	9
2.4	Tampilan Maya	10
2.5	Tool dan Scene.....	11
2.6	Tampilan 3ds Max	13
2.7	Tampilan Corel Draw	14
2.8	Tool Box Corel Draw	15
2.9	Penggunaan Texture Fill	17
2.10	Tampilan Premiere Pro	18
2.11	Tampilan Macromedia Director	20
3.1	Diagram Alur Sistem	26
3.2	Tampilan Halaman Intro	28
3.3	Tampilan Halaman Utama.....	29
3.4	Tampilan Menu Lihat Semua	29
3.5	Tampilan Halaman Gambar atau Video	30
3.6	Tampilan Halaman Menu Cari	30
3.7	Tampilan Halaman Gambar atau Video	31
3.8	Tampilan Halaman Menu Info	32
3.9	Tampilan Halaman Menu Exit	32
3.10	Tampilan Halaman Menu Back.....	33
3.11	Tampilan Halamn Menu Help.....	34
4.1	Mesjid Raya Al-Bantani	36
4.2	Membuat Scene Baru	37
4.3	Membuat Bentuk Dasar dengan Cube	37
4.4	Menggunakan Extrude dan Scale Tool	38
4.5	Menggunakan Booleans	39
4.6	Membuat Kubah dengan Sphere	40
4.7	Hasil Akhir Mesjid	40

4.8	Menyimpan File	41
4.9	Bappeda	41
4.10	Hasil Akhir Bappeda	42
4.11	Dinas Kesehatan	42
4.12	Hasil Akhir Dinas Kesehatan	43
4.13	DPKAD	44
4.14	Hasil Akhir DPKAD	45
4.15	SDA dan Pemukiman	45
4.16	Hasil Akhir SDA dan Pemukiman	46
4.17	Badan Pusat Statistik	46
4.18	Hasil Akhir Badan Pusat Statistik	47
4.19	Dinas Pendidikan	48
4.20	Hasil Akhir Dinas Pendidikan	49
4.21	Badan Pertahanan Nasional	49
4.22	Hasil Akhir Badan Pertahanan Nasional	50
4.23	Export File	51
4.24	Jendela Export File	51
4.25	Import File	52
4.26	Jendela Import Fbx	53
4.27	Jendela Material Editor	53
4.28	Menggati Warna	54
4.29	Texturing Bitmap	55
4.30	Mencari Lokasi Bitmap	55
4.31	Hasil Akhir Mesjid Raya Al-Bantani	56
4.32	Hasil Akhir Bappeda	57
4.33	Hasil Akhir Dinas Kesehatan	57
4.34	Hasil Akhir DPKAD	58
4.35	Hasil Akhir SDA dan Pemukiman	59
4.36	Hasil Akhir Badan Pusat Statistik	59
4.37	Hasil Akhir Dinas Pendidikan	60
4.38	Hasil Akhir Badan Pertahanan Nasional	61

4.39	Merge File Pada 3ds Max	62
4.40	Pilih Kamera	62
4.41	Menganimasikan Kamera	63
4.42	Melihat Hasil Animasi	64
4.43	Menu Bar Rendering	65
4.44	Mental Ray Renderer	65
4.45	Menyeting Parameter	66
4.46	Membuat File Baru	67
4.47	Membuat Layout Intro	67
4.48	Pilih Menu Export	68
4.49	Jendela Export	68
4.50	Membuat Layout Halaman Utama	69
4.51	Membuat File Baru	70
4.52	Jendela Cast	71
4.53	Mengolah File Pada Director	71
4.54	Pilih Menu Publish	72
4.55	Layout Intro	74
4.56	Halaman Utama	74
4.57	Halaman Bentuk Tiga Dimensi	75
4.58	Halaman Menu Cari	75
4.59	Halaman Menu Info	76