

**PEMBUATAN APLIKASI PETA DIGITAL PROYEK PENGASPALAN
JALAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 KANTOR
KECAMATAN PULAU MERBAU KABUPATEN
KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU**

SKRIPSI



disusun oleh

Laili Makhfuzah

10.12.4402

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI PETA DIGITAL PROYEK PENGASPALAN
JALAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 KANTOR
KECAMATAN PULAU MERBAU KABUPATEN
KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Laili Makhfuzah

10.12.4402

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI PETA DIGITAL PROYEK PENGASPALAN
JALAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 KANTOR
KECAMATAN PULAU MERBAU KABUPATEN
KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Laili Makhfuzah

10.12.4402

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2013

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PETA DIGITAL PROYEK PENGASPALAN
JALAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 KANTOR
KECAMATAN PULAU MERBAU KABUPATEN
KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Laili Makhfuzah
10.12.4402**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

**Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052**

**Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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, 23 Juli 2013

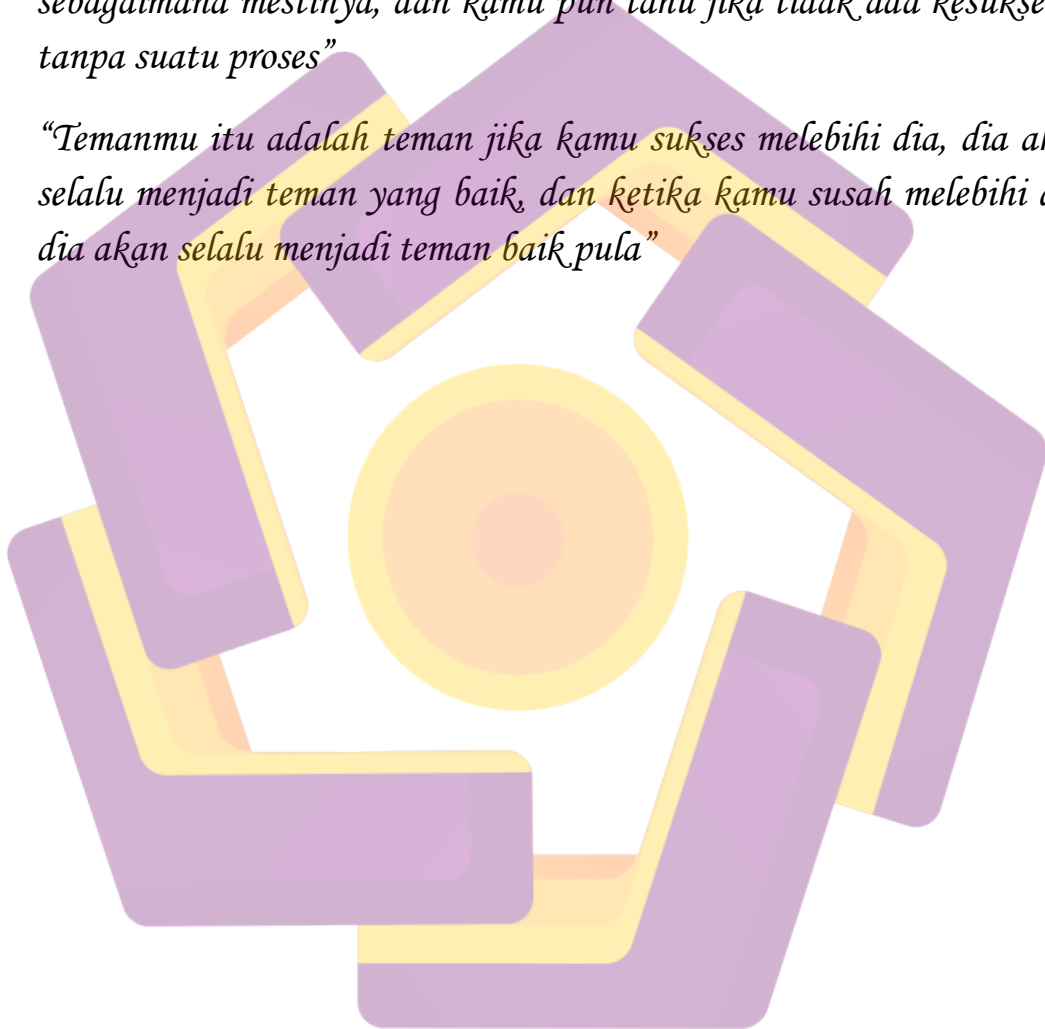
Laili Makhfuzah

NIM 10.12.4402

MOTTO

“Jangan terlalu banyak berprinsip dalam hidup, jalani dan lakukan sebagaimana mestinya, dan kamu pun tahu jika tidak ada kesuksesan tanpa suatu proses”

“Temanmu itu adalah teman jika kamu sukses melebihi dia, dia akan selalu menjadi teman yang baik, dan ketika kamu susah melebihi dia, dia akan selalu menjadi teman baik pula”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Alm.H.Armidi dan Hj.Tunziah,Spdi, kedua orangtuaku yang senantiasa mendo'akan, memberikan dukungan tiada henti kepadaku. Terima kasih yang tiada henti untuk kalian.
- ❖ Arie Rachmad Frinaldi, abangku, atas segala ocehan untuk membuat aku kembali semangat disaat bosan.
- ❖ Seluruh keluargaku atas segala do'a dan bantuannya.
- ❖ Masnawi, M.Ag, pamanku yang telah banyak membantu, memberikan ide, saran dan kelengkapan data, semangat dan juga do'a agar skripsi ini selesai tepat waktu.
- ❖ Teman-teman S1-SI-O1 angkatan 2010 atas canda tawa dan semangat yang kalian berikan selama berada dikampus.
- ❖ Teman-teman Kepo ku, tante wence, mbanana, dede celin, bibe popon, salmon dan mamak nia, terima kasih atas support dan kesetiiaannya menjadi temanku.
- ❖ Special thanks untuk cici yang bersabar menghadapi aku, membantu aku dan mengajari aku apa yang tidak aku ketahui.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi tepat pada waktunya, dengan judul “PEMBUATAN APLIKASI PETA DIGITAL PROYEK PENGASPALAN JALAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 KANTOR KECAMATAN PULAU MERBAU KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Pror.Dr.M.Suyanto,M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bambang Sudaryanto, Drs, MM, selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M.Rudyanto Arief,MT selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran, masukan, dan bimbingan serta bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada beliau.
4. Seluruh Dosen Penguji saat ujian pendadaran yang telah memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.

5. Para Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membekali ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis didalam penulisan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada Ayah dan Bunda penulis, Alm.H.Armidi dan Hj.Tunziah,Spd.i, yang selalu membantu penulis baik secara moril maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Do'a dan restu mereka selalu menjadi dukungan yang sangat besar bagi penulis. Semoga Allah senantiasa meridhoi mereka berdua.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 23 Juli 2013

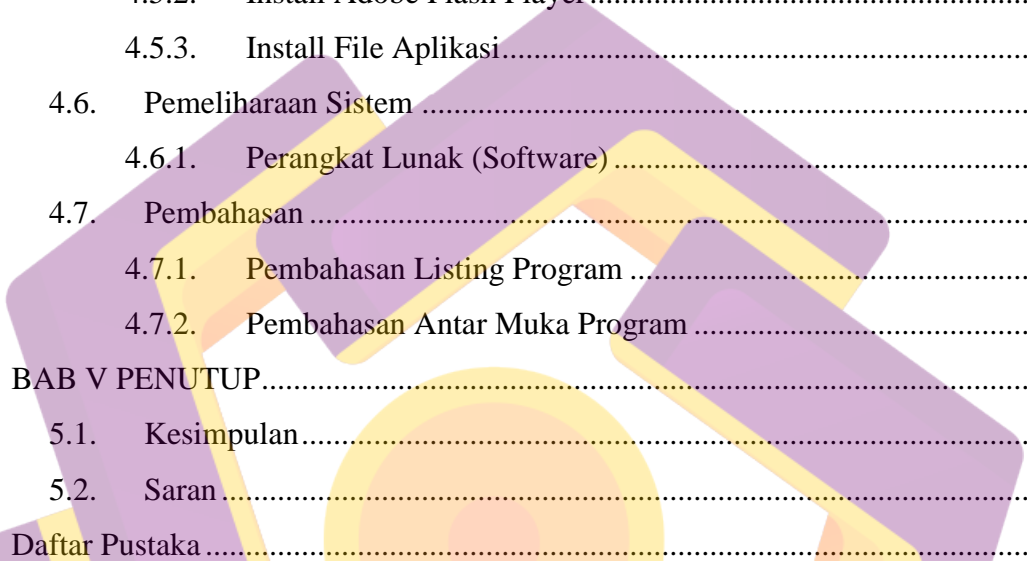
Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2. Bagi Pihak Pemerintah	4
1.5.3 Bagi Akademik.....	5
1.6. Metode Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Multimedia	8
2.2. Objek-objek Multimedia	9
2.2.1. Teks.....	9
2.2.2. Gambar.....	10
2.2.3. Suara/Audio	10
2.2.4. Video.....	11
2.2.5. Animasi.....	12

2.3.	Pengertian Peta	13
2.3.1.	Pengertian Peta Digital	13
2.4.	Tahap Pengembangan Multimedia	14
2.4.1.	Konsep	14
2.4.2.	Desain	15
2.4.3.	Pengumpulan Bahan	15
2.4.4.	Pembuatan Program	15
2.4.5.	Pengujian Program	16
2.4.6.	Pendistribusian Program	16
2.5.	Analisis yang Digunakan	16
2.5.1.	Analisis Kekuatan (Strength)	17
2.5.2.	Analisis Kelemahan (Weakness)	17
2.5.3.	Analisis Peluang (Opportunity)	17
2.5.4.	Analisis Ancaman (Threats)	17
2.6.	Perangkat Lunak yang Digunakan	17
2.6.1.	Adobe Photoshop CS3	17
2.6.2.	Adobe Flash CS3	18
2.6.3.	Adobe Illustrator CS3	19
2.6.4.	Adobe Dreamweaver CS3	20
2.6.5.	PHP (<i>Personal Home Page</i>)	21
2.6.6.	MySQL	21
2.6.7.	XAMPP	22
2.6.8.	ActionScript	23
2.6.9.	Flowchart View	23
2.6.10.	DFD (Data Flow Diagram)	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1.	Tinjauan Umum	26
3.1.1.	Gambaran Umum Kondisi Jalan Kecamatan Pulau Merbau ...	26
3.2.	Analisis SWOT	27
3.2.1.	Analisis Kekuatan (Strength)	27
3.2.2.	Analisis Kelemahan (Weakness)	27

3.2.3.	Analisis Peluang (Opportunity)	28
3.2.4.	Analisis Ancaman (Threats)	28
3.3.	Analisis Kelayakan Sistem	28
3.3.1.	Analisis Kelayakan Teknologi.....	28
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional	29
3.5.	Perancangan Proses	31
3.5.1.	Pemodelan fisik (Physical Model).....	31
3.5.2.	Pemodelan Logik (Logical Model).....	31
3.6.	Perancangan Basis Data.....	33
3.7.	Perancangan Konsep.....	34
3.8.	Perancangan Antar Muka	35
3.8.1.	Rancangan Intro	35
3.8.2.	Rancangan Menu Utama.....	36
3.8.3.	Rancangan Menu Login Admin.....	37
3.8.4.	Rancangan Menu Ubah Data	38
3.8.5.	Rancangan Menu Keluar	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1.	Implementasi	41
4.1.1.	Daftar Kegiatan Implementasi	41
4.2.	Uji Coba Sistem.....	46
4.2.1.	Pengetesan Unit	46
4.2.2.	Pengetesan Sistem.....	50
4.3.	Pembuatan File .exe.....	50
4.4.	Manual Program	51
4.4.1.	Intro.....	51
4.4.2.	Menu Utama	52
4.4.3.	Menu Zoom In/Zoom Out.....	52
4.4.4.	Menu Suara	53
4.4.5.	Menu Admin	54



4.4.6.	Menu Ubah Data.....	55
4.4.7.	Menu Logout.....	56
4.4.8.	Menu Keluar	56
4.5.	Manual Instalasi.....	57
4.5.1.	Install XAMPP.....	57
4.5.2.	Install Adobe Flash Player.....	57
4.5.3.	Install File Aplikasi.....	58
4.6.	Pemeliharaan Sistem	58
4.6.1.	Perangkat Lunak (Software).....	58
4.7.	Pembahasan	59
4.7.1.	Pembahasan Listing Program	59
4.7.2.	Pembahasan Antar Muka Program	64
BAB V PENUTUP.....		68
5.1.	Kesimpulan.....	68
5.2.	Saran.....	69
Daftar Pustaka		ix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran definisi multimedia	9
Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Multimedia.....	14
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Flash CS3	19
Gambar 2.5 Tampilan XAMPP.....	23
Gambar 3.6 Flowchat view	31
Gambar 3.7 DFD Level 0.....	32
Gambar 3.8 DFD Level 1.....	32
Gambar 3.9 Rancangan Intro	35
Gambar 3.10 Tampilan Menu Utama.....	36
Gambar 3.11 Rancangan Menu Login Admin.....	37
Gambar 3.12 Tampilan Menu Ubah Data Admin.....	38
Gambar 3.13 Tampilan Menu Keluar	39
Gambar 4.14 Tampilan create new database.....	42
Gambar 4.15 Tampilan create table	42
Gambar 4.16 Tabel Admin.....	43
Gambar 4.17 Tabel Jalan.....	43
Gambar 4.18 Tampilan Create new	44
Gambar 4.19 Tampilan pembuatan intro	44
Gambar 4.20 Tampilan tombol	45
Gambar 4.21 Tampilan import suara	46
Gambar 4.22 Tampilan intro	47
Gambar 4.23 Tampilan menu utama.....	47
Gambar 4.24 Tampilan menu zoom in.....	48
Gambar 4.25 Tampilan menu zoom out.....	48
Gambar 4.26 Tampilan menu suara	49
Gambar 4.27 Tampilan menu login	49
Gambar 4.28 Tampilan menu keluar.....	49
Gambar 4.29 Jendela publish setting	51
Gambar 4.30 Menu Intro.....	52

Gambar 4.31 Menu Utama.....	52
Gambar 4.32 Menu Zoom In.....	53
Gambar 4.33 Menu Zoom Out.....	53
Gambar 4.34 Menu Suara	54
Gambar 4.35 Menu Login Admin.....	54
Gambar 4.36 Verifikasi login gagal.....	55
Gambar 4.37 Menu Ubah Data	56
Gambar 4.38 Menu Logout.....	56
Gambar 4.39 Menu Keluar.....	57
Gambar 4.40 Halaman Menu Intro Peta Digital	64
Gambar 4.41 Halaman Menu Utama Peta Digital	64
Gambar 4.42 Halaman Menu Zoom In Peta Digital	65
Gambar 4.43 Halaman Menu Zoom Out Peta Digital.....	65
Gambar 4.44 Halaman Menu Suara Peta Digital.....	65
Gambar 4.45 Halaman Menu Login Peta Digital.....	66
Gambar 4.46 Halaman Menu Ubah Data Jalan Peta Digital.....	66
Gambar 4.47 Halaman Menu Simpan Peta Digital.....	66
Gambar 4.48 Halaman Menu Logout Peta Digital.....	67
Gambar 4.49 Halaman Menu Keluar Peta Digital	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Admin	33
Tabel 3.2 Tabel Jalan	33



INTISARI

Teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini mempermudah untuk mengolah data, mengakses dan mencari informasi mengenai suatu objek. Informasi objek bisa mengenai tempat wisata, rumah sakit, tempat kuliner dan peta dari suatu lokasi. Namun, masih ada daerah yang jauh dari kemajuan teknologi karena akses jalan menuju daerah tersebut tidak layak. Jalan menuju Kecamatan Pulau Merbau Kabupaten Meranti Provinsi RIAU masih jauh dari kata layak dikarenakan kurangnya informasi mengenai jalan-jalan yang belum diaspal.

Dalam pembuatan aplikasi peta digital akan mempermudah Kecamatan Pulau Merbau Kabupaten Meranti Provinsi RIAU dalam memberikan informasi daerah-daerah yang belum tersosialisasi proyek pengaspalan jalan. Peta digital mencakup nama desa, informasi jalan yang sudah diaspal, dan informasi jalan yang belum diaspal. Peta digital adalah sekumpulan objek dan koordinat yang disimpan dalam format digital melalui komputer.

Untuk membuat peta digital tersebut penyusun menggunakan Adobe Flash CS3, dan software pendukung : Macromedia Director MX, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop CS3.

Kata Kunci : aplikasi, informasi, akurat, menarik

ABSTRACT

The technology is growing very rapidly now easier to process data, access and search for information about an object. Object information can be about tourist attractions, hospitals, food and a map of a location. However, there are still areas that are far from technological advances since the access road to the area is not feasible. The road to the District Pulau Meranti district Merbau RIAU province is far from worth it in because of the lack of information about roads that have not been in the asphalt.

In making a digital map application will facilitate Merbau Island County District Meranti RIAU Province in providing information areas that have not been socialized paving project. Digital map includes the name of the village, the information is already in the asphalt, and information that has not been on the asphalt road. The digital map is a set of objects and the coordinates stored in digital format via the computer.

To create a digital map using Adobe Flash CS3 compiler, and supporting software: Macromedia Director MX, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop CS3.

Keywords: *applications, information, accurate, interesting*

