

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Objek Wisata

Objek wisata adalah sebuah tempat rekreasi/tempat berwisata. Objek wisata dapat berupa objek wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek wisata bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah. (Sumber : Dodi Mawardi (2012 : 221)).

Disini penulis hanya menjelaskan 7 Objek wisata di Indonesia adalah :

1. Gili trawangan

Gili trawangan adalah sebuah pulau kecil di sisi barat laut lombok yang memiliki pantai laut nan indah. Gili trawangan memiliki panjang 3 km dan lebar 2 km dengan penduduk sebanyak 800 jiwa. Sebagian besar penduduk aslinya berasal dari Sulawesi yang merupakan pelopor pengunjung gili trawangan pada tahun 1970. (Sumber : Dodi mawardi (2012 : 27).

2. Pantai sengigi

Pulau sengigi ini terletak disebelah barat laut kota mataram, berjarak sekitar 12 kilometer. Pantai sengigi dibanggakan warga nusa tenggara barat karena msaih alami dan terjaga kebersihannya.

(Sumber : Dodi mawardi (2012 : 55).

3. Pulau Bunaken

Pulau bunaken terkenal dengan keindahan alam bawah lautnya yang luar biasa. Bunaken luasnya 8,08 km. Bunaken yang luas nya mencapai 75.265 hektar terdiri atas 5 pulau yaitu Pulau mandao tua, Pulau siladen, pulau mantehage beserta pulau-pulau kecilnya.

(Sumber : Dodi mawardi (2012 : 71).

4. Wakatobi

Wakatobi terletak di Sulawesi tenggara. Wakatobi dikenal sebagai salah satu taman nasional karena kaya akan biota laut dan beberapa ekosistem laut yang hanya dapat ditemui dipulau ini. (Sumber : Dodi Mawardi (2012 : 87).

5. Raja Ampat

Raja ampat adalah kepulauan yang berada di papua. Raja ampat berasal dari empat pualu terbesar di kepulauan tersebut. Raja ampat memiliki atmofer dan pemandangan alam yang sangat mirip dengan phuket. (Sumber : Dodi Mawardi (2012 : 103).

6. Pulau Bintan

Pulau bintang adalah salah satu pulau tropis yang berada di kepulauan riau. Pulau ini terletak sisebelah barat pulau batam. Dengan lokasi yang strategis ini banyak warga batam dan singapura menjadi penikmat yang penuh dengan pesona ini. (Sumber : Dodi Mawardi (2012 : 147).

7. Uluwatu

Uluwatu terletak di pantai kuta. Lokasi nya lumayan jauh dari denpasar. Uluwatu sangat terkenal adalah sunset nya yang menjadi pemandangan terbaik. (Sumber : Dodi Mawardi (2012 :190).

II.2. Animasi

Animasi adalah sebuah rangkaian gambar yang dijalankan bergantian secara cepat dengan tujuan untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Banyaknya gambar yang dimainkan dalam 1 detik disebut dengan satuan *fps* (*frame per second*). Semakin tinggi fps, semakin halus pergerakan animasi yang dihasilkan. Ada enam bentuk interaksi pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran interaktif untuk sistem pembelajaran dengan computer. Bentuk-bentuk interaksi tersebut antara lain berupa latihan dan praktek, tutorial, permainan, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah.

(Sumber : Lisana (2011) .



Gambar II.1. Contoh Storyboard

(Sumber : Lisana (2011)

II.3. Multimedia

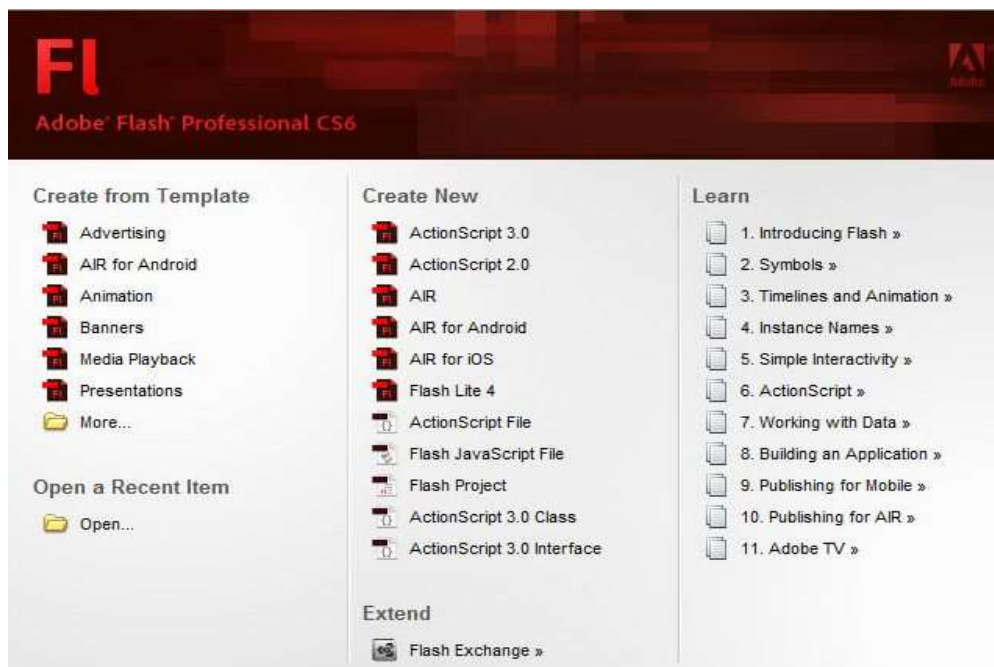
Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti perantara. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari teks, gambar atau foto, animasi, video atau audio yang disampaikan melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lainnya. Selain itu, istilah multimedia juga dapat diartikan sebagai kumpulan teknologi-teknologi yang beragam yang mengkombinasikan media visual (penglihatan) dan audio (pendengaran) dengan cara-cara yang baru atau modern untuk tujuan komunikasi. Penggunaan multimedia dapat diterapkan dalam berbagai hal, mencakup hiburan, pendidikan, periklanan, dan banyak lainnya.

Multimedia hanyalah pengalaman satu arah, bukannya dua arah. Dalam multimedia, pengguna biasa mengerti informasi yang disampaikan, tetapi tidak dapat mengontrol informasi tersebut, sehingga tidak ada interaksi antara pengguna dengan multimedia itu sendiri. Hal inilah yang kemudian berevolusi untuk mengembangkan model multimedia tradisional menjadi model multimedia interaktif. Multimedia interaktif memiliki arti pengguna dapat aktif dalam memilih dan membuat keputusan dan juga untuk berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini mengubah pengguna yang semula pasif menjadi aktif. Dalam melakukan navigasinya, pengguna menggunakan input *device* seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick* atau *touch screen*. (Sumber : Lisana (2011).

II.4. Sistem perangkat yang digunakan

II.4.1 Adobe Flash Pro CS6

Adobe flash Pro CS6 merupakan salah satu program animasi 2D vector yang sangat digemari oleh para animator. Dalam perkembangannya, program Adobe flash Pro melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Banyak fasilitas yang terdapat pada program Adobe Flash Pro Versi Cs6 untuk membuat animasi 2D vector berbasis vektor. (Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 285).



Gambar II.2. Tampilan layar saat pertama kali membuka *Adobe Flash CS6*

(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 2).

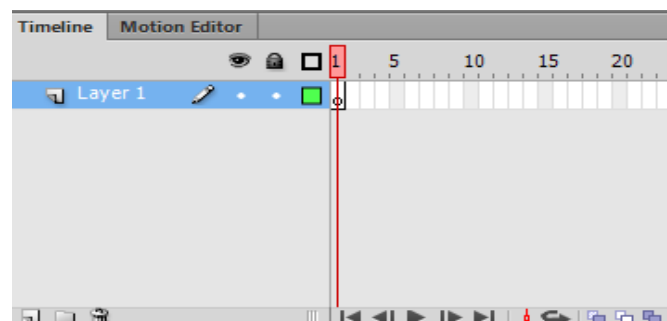
1. *Create from Template*, berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program *Adobe Flash CS6*.
2. *Open a Recent Item*, berguna untuk membuka kembali file yang pernah anda simpan atau pernah anda buka sebelumnya.

3. *Create New*, berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia.
4. *Learn*, berguna untuk membuka jendela *Help* yang berguna untuk mempelajari suatu perintah. (Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 2).

Dalam Pembuatan Aplikasi Flash On the Spot 7 objek wisata di Indonesia menggunakan teknik sebagai berikut :

1. Timeline

Timeline berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, frame, menempatkan script dan beberapa keperluan animasi lainnya. Semua bentuk animasi yang akan dibuat diatur dan ditempatkan pada layer dalam timeline. (Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 7).



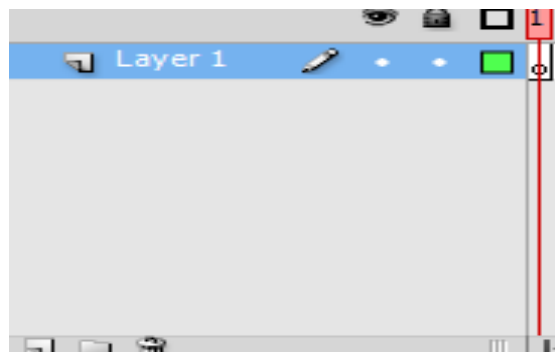
Gambar II.3. Tampilan timeline

(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 7).

2. Layer

Layer berfungsi untuk menampung objek dalam lembar kerja. Dalam pembuatan animasi, sebaiknya setiap jenis objek yang digerakkan diletakkan pada layer yang berbeda agar mempermudah pengeditan objek dalam layer tanpa mempengaruhi objek yang berbeda dalam layer lainnya. Semakin panjang animasi semakin banyak layer yang digunakan dan folder kerja yang dibutuhkan untuk mengatur objek animasi tersebut.

(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 21).



Gambar II.4. Tampilan layer

(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 22).

Ada lima tipe layer yang dapat Anda buat di flash :

- Layer normal yang berisi beberapa objek.
- Layer mask yang berisi objek yang digunakan sebagai mask untuk menyembunyikan bagian yang terseleksi pada layer dibawahnya.

- Layer yang di mask, yakni layer yang berada dibawah layer mask dan digabungkan dengan layer mask tersebut. Hanya bagian dari layer mask yang tidak ditutupi oleh mask yang akan tampak.
- Layer guide yang berisi stroke yang dapat digunakan untuk memandu susunan objek pada layer lain atau layer animasi.
- Layer yang terguide, yakni layer bergabung dengan sebuah layer guide. Objek yang berada pada layer ini dapat disusun atau dianimasikan. (Sumber : Wahana Komputer ; 2012 : 98)

3. Teks

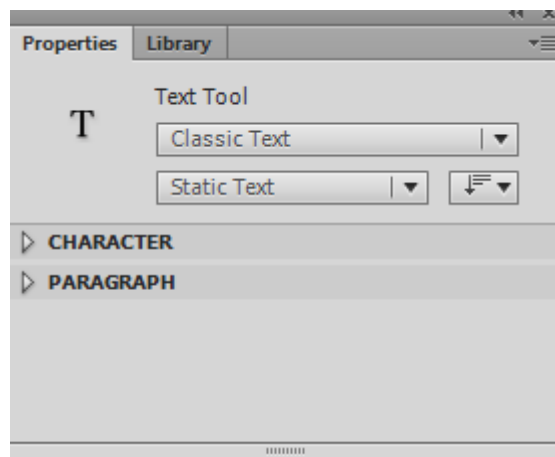
Teks merupakan salah satu komponen penting dalam membuat sebuah animasi untuk memperkuat informasi yang ditampilkan. Adobe Flash Pro CS6 menyediakan 2 jenis teks yaitu : *Tlf text* dan *Classic text*. *Tlf text* mempunyai 3 tipe teks yaitu :

- *Read Only*, teks tidak dapat diseleksi atau diedit saat dipublish sebagai file SWF.
- *Selectable*, teks dapat diseleksi dan dapat disalin, tetapi tidak dapat diedit saat animasi dipublish sebagai file SWF.
- *Editable*, teks dapat diseleksi dan diedit saat animasi dipublish sebagai SWF.

Untuk jenis *Classic Text* mempunyai 3 tipe teks yaitu :

- *Static text*, adalah tipe teks yang mempunyai sifat statis tidak mengalami perubahan isi teks pada saat animasi dijalankan.

- *Dynamic text*, adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat animasi dipublish sebagai file SWF.
- *Input text*, adalah jenis teks yang digunakan untuk proses input data yang dikaitkan dengan perintah script tertentu. (Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 73-74).



Gambar II.5. Tampilan Teks

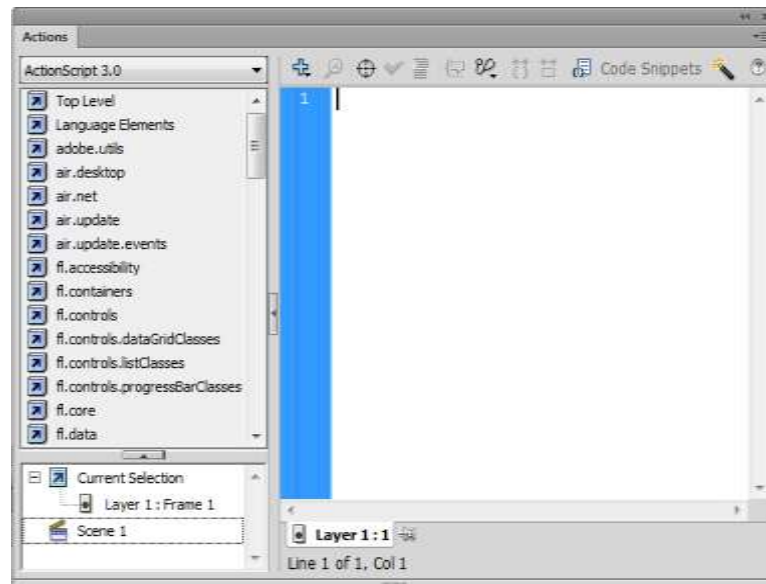
(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 74).

4. ActionScript

ActionScript merupakan bahasa script yang memungkinkan Anda menambahkan interaktivitas yang kompleks, mengatur playback, dan data ditampilkan pada proyek Anda. Anda dapat menambahkan ActionScript dengan menggunakan panel action, jendela script, atau editor eksternal. ActionScript memiliki aturan – aturan seperti sintaksi dan struktur penulisan, dan memungkinkan Anda menggunakan variabel untuk menyimpan dan mengambil informasi. (Sumber : Wahana Komputer ; 2012 : 160)

ActionScript digunakan untuk memberikan perintah action pada sebuah frame, tombol, atau *movie clip*. Flash memiliki dua ActionScript yaitu:

- ActionScript 3.0 menjalankan aplikasi lebih cepat.
- ActionScript 2.0 lebih sederhana daripada ActionScript 3.0. Meski flash player tersusun oleh ActionScript 2.0 yang lebih lambat dari ActionScript 3.0.



Gambar II. 6. Tampilan ActionScript

(Sumber : Madcoms Madiun (2012 : 74).

II.5.Konsep UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Yuni Sugiarti (2013: 34) *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. walaupun demikian, UML tetap digunakan untuk modeling aplikasi procedural dalam VB atau C.

Pemodelan (*modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Model piranti lunak dapat dianalogikan seperti pembuatan *blueprint* pada pembangunan gedung. Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangatlah penting karena kita tidak akan dapat memahami sistem semacam itu secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah system, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik.

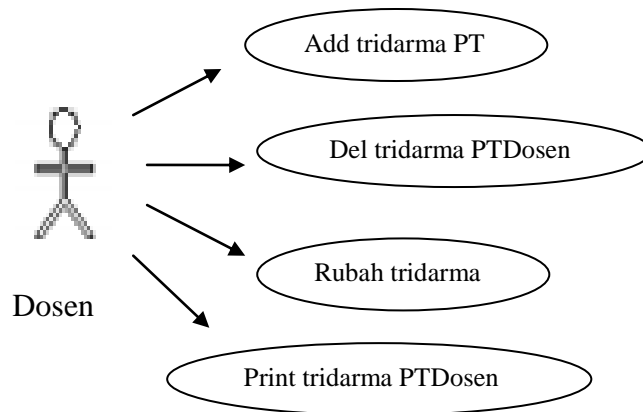
II.5.1. Diagram – diagram Pada Metode UML

1. Use Case Diagram

Use case adalah merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat, diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Terdapat beberapa

simbol dalam menggambarkan *use case* yaitu *use case*, *actor* dan relasi.

(Sumber : Yuni Sugiarti (2013: 41)



Gambar II.7 Contoh Use Case Model

(Sumber : Yuni Sugiarti (2013: 45)

2. Activity Diagram (Aktivitas)

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas mendukung perilaku paralel.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

- Rancang proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.

- Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
- Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujiannya.

Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam system yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses parallel yang mungkin terjadi pada beberapa seksekusi.

Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (*Internal Processing*). Oleh karena itu *activity digram* tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah system (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. (Sumber : Yuni Sugiarti (2013: 75) .