

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah suatu sistem presentasi menggunakan program komputer yang menggabungkan berbagai media Visual dan Audio kedalamnya, serta dikontrol secara interaktif untuk memberikan kemudahan penggunaanya dalam memproses atau mencari informasi yang diperlukan secara beruntun maupun secara acak.

Multimedia Interaktif dipakai sebagai sarana penyampaian informasi populer yang bersifat *instant* atau siap saji yang didalamnya terdapat berbagai gabungan tampilan gambar (video, grafik, ilustrasi), teks, narasi, musik dan suara.

Banyak teori yang menjelaskan tentang multimedia, namun secara umum dilihat dari arti kata, multimedia berarti komunikasi atau penyampaian informasi yang dilakukan dengan lebih satu cara, dan jika dilihat dari pengertian multimedia yang sekarang ini banyak dipakai, multimedia adalah suatu kombinasi teks, grafik, suara, video, dan animasi yang dihasilkan dengan bantuan komputer atau alat elektronik lainnya untuk tujuan komunikasi dan penyampaian informasi.

Namun sejak munculnya MPC (Multimedia Personal Computer) level 1 pada tahun 1980-an dan kemudian MPC level 2 pada tahun 1993, telah menjadikan multimedia tersebut identik dengan PC yang begitu pesat sehingga dalam waktu yang begitu singkat selalu muncul penemuan-

penemuan baru baik *Hardware* maupun *Software* yang dapat terus meningkatkan kemampuan MPC dalam mengolah, menghasilkan, dan menjalankan aplikasi-aplikasi multimedia.

Seperti yang telah disebarkan diatas multimedia yang merupakan kombinasi teks, grafik, suara, dan video termasuk didalamnya animasi adalah media gabungan yang digunakan untuk mennyampaikan informasi atau untuk berkomunikasi.

Penyajiaan Visual biasanya dibuat sangat atraktif dan informatif dilengkapi dengan *link interaktif* yang memudahkan pengguna mengakses data cukup dengan menekan tombol (button) yang dikehendaki.

Aplikasi Multimedia Interaktif yang secara luas telah kita kenal adalah seperti produk *Web Site* dalam *Internet*, *Teletext*, *Touch Screen Information Booth* dan CD-ROM.

Dalam pembuatan multimedia interaktif sistem informasi hotel ini, dikemas dengan media penyimpanan CD-ROM. CD-ROM kependekan dari *Compac Disc - Read Only Memory* adalah media penyimpanan data berupa cakram padat berdiameter sekitar 12 cm namun mampu menyimpan data hingga 600 Megabytes atau setara dengan 200.000 halaman folio.

CD-ROM telah menjadi "*Standar De Facto*" dalam era Teknologi Informasi di Dunia saat ini dan menjadi salah satu media informasi *exclusive* bagi berbagai kegiatan promosi, Pendidikan, Informasi, bahkan Hiburan dan Game. Oleh karena itu CD-ROM sangat populer dan identik sebagai sarana *Edutainment* (Education & Intertainment) yang ampuh.

Pengoperasian CD-ROM dilakukan dengan sistem perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) komputer yang telah dikenal di dunia saat ini (PC dan Mac) dengan fasilitas CD-Rom Driver yang umumnya telah *Built-In* dalam perangkat komputer modern dewasa ini.

Dikembangkan dari keluarga Laser Disc sejak tahun 1985 di Negeri Belanda dari plastik Polycarbonet yang dilapisi oleh Alumunium Metal atau campuran Alloy dengan CU dan cairan polimer sejenis varnish.

Terdapat 2 jenis CD-ROM yaitu *Gold Type* (cakram emas) yang biasanya dicetak untuk program Mastering dalam jumlah terbatas melalui fasilitas CD Writer dan *Silver Type* (cakram perak) yang dapat dicetak hingga jumlah banyak. Keunggulan lain CD-ROM adalah materi multimedia interaktif yang sudah selesai (final), tidak dapat diedit lagi, sehingga keamanan data terjamin serta terhindar dari tangan-tangan jahil yang ingin merubah atau menyesatkan informasi.

2.2 Elemen-Elemen Multimedia

Menurut pembuat sebuah produk yang bermutu dan potensial selain diperlukan hardware dengan spesifikasi MPC level 2 dengan kemampuan komputasi grafis dan suara yang tinggi serta *software* yang mendukung format-format multimedia diperlukan juga organisasi yang *solid* dengan anggota yang ahli dan trampil pada bidangnya masing-masing. Karena pekerjaan pembuatan multimedia ini adalah sebuah pekerjaan tim dimana masing-masing anggota harus mengolah ide-ide dan data-data yang ada menjadi elemen-elemen multimedia yang siap untuk diintegrasikan.

Bagi para anggota tim diperlukan pengetahuan tentang cara penggunaan setiap jenis *tools* multimedia tersebut menjadi produk multimedia yang bermutu baik serta sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.

Elemen-elemen multimedia yang dibuat dan diintegrasikan menjadi produk multimedia itu terdiri dari.:

2.2.1 Teks (narasi)

Bagian yang menampilkan kata-kata dilayar yang merupakan *layer* utama dari hampir seluruh aplikasi multimedia, karena teks masih merupakan cara yang cepat untuk menyebarkan informasi. Teks yang ditampilkan tidak lagi teks sebagai karakter namun teks berupa objek yang dimanipulasi bahkan dapat dikonversi menjadi image atau bahkan suara. Untuk mendukung presentasi dari multimedia, teks yang berupa naskah atau narasi dibacakan, kemudian direkam oleh *software* perekam suara seperti sound forge, voice catcher dll. Setelah suara direkam kemudian diedit dan diolah dengan gambar serta film dijadikan produk multimedia untuk menyajikan informasi.

2.2.2 Gambar (Still Image/Citra)

Citra adalah semua gambar-gambar yang diam dalam tampilan sebuah produk multimedia, baik gambar latar belakang (background) gambar-gambar informatif atau tombol-tombol *hyperlink* termasuk juga *image* berbentuk teks. *Image* ini jika dilihat dari pembuatannya dengan komputer dibagi menjadi grafis *bitmap* dan grafis *vector*.

Format gambar yang biasa digunakan yaitu :

BMP	: Bitmap file
GIF	: kompuServe Bitmap
JPG	: JPEG Bitmap
PSD	: Photoshope Document (Adobe Photoshope)
CPT	: Corel Photo Paint
TGA	: Targa Bitmap
TIFF	: Tagged Image File Format
PCX	: PC Paintbrush
RLE	: Microsoft Windows DIB

2.2.3 Suara (sound)

Suara adalah bagian dari multimedia ini sangat mendukung / penunjang bagi program multimedia. Dimana suara (voice) diperbantukan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan pemunculan gambar supaya lebih memberikan makna dalam menyajikan informasi. Format suara yang sering digunakan pada produk multimedia adalah :

- WAV : Waveform. Format suara yang sangat *compatible* dengan windows.
- SWA : Format suara wav yang di konverter untuk aplikasi macromedia director dengan kapasitas yang lebih kecil.
- MP3 : Format suara untuk menyimpan lagu.

2.2.4 Video

Dengan tampilan video mendukung multimedia mendekati dengan keadaan yang sesungguhnya dari apa yang sedang dipresentasikan.

Pesan yang ditampilkan pun menjadi lebih kreatif. Seperti animasi, video adalah bagian bagian dari gambar – gambar individual yang disebut dengan *frame*. Rangkaian gambar yang terdiri dari *frame* disusun berurutan dengan kecepatan waktu tertentu akan ditangkap oleh manusia sebagai gerakan yang disebut dengan animasi. Kecepatan normal sebuah animasi adalah 30 frame per detik.

Format – format animasi (video) yang biasa digunakan :

Audio Video Interleaved	: AVI (standar video untuk windows)
Quick Time	: MOV (Macintosh)
AnimatorPro	: FLI dan FLC
Tempera Animation Editor	: FLX
Animator	: ANI

2.3 Software dan Hardware penunjang multimedia

Dalam mengolah dan membuat data-data yang telah dikumpulkan untuk dijadikan sebuah produk multimedia, diperlukan proses digitalisasi melalui bantuan komputer multimedia lengkap dengan perangkat lunak (*software*) untuk pengolah elemen-elemen multimedia juga beserta perangkat keras (*Hardware*) untuk penunjang dalam pembuatan produk multimedia ini.

Adapun peralatan *software* dan *hardware* yang dipakai adalah sebagai berikut :

2.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam persaingan bisnis *software* yang menawarkan kemudahan dan juga kecanggihan teknologi *software* yang kian hari ke hari semakin berkembang dengan berbagai versi yang telah *direlease* dari versi-versi sebelumnya, maka persaingan antar produsen-produsen *software* semakin ketat. Perkembangan *software* khususnya aplikasi grafis membuat kita mempunyai banyak pilihan untuk menggunakannya. Contoh-contoh *software* grafis yang banyak dipakai adalah Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Macromedia Flash, Macromedia Director dan lain-lainya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Hotel “ ini diperlukan *software-software* grafis yang telah disebutkan diatas. Mengenai *operating system* dan *software-software* yang digunakan akan dibahas selengkapya dibawah ini.

2.3.1.1 Sistem Operasi Windows 98

Operating system adalah suatu program yang menghubungkan user / pengguna dengan komputer. *Operating system* mutlak diperlukan dalam sebuah komputer. Sebab tanpa *operating system* komputer tidak bisa berbuat apa-apa karena *software-software* aplikasinya pun tidak akan bisa dijalankan. *Operating system* yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah Microsoft Windows 98. karena windows 98 sangat mendukung *hardware* serta *software-software* aplikasi yang diperlukan, serta *utility-utility*

baru yang mempermudah penggunaanya. Selain itu *operating system* ini telah melengkapi dirinya dengan lebih banyak lagi *driver-driver* pada sistemnya yang *compatible* / sesuai dengan peralatan *hardware* terbaru yang ada dipasaran dibanding windows dengan versi-versi sebelumnya. Sehingga apabila *hardware* itu telah terpasang, windows 98 akan mendeteksi dan mengkonfigurasi secara otomatis, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Plug and Play*.



Gambar 2.1 Logo Windows 98

2.3.1.2 Macromedia Director

Macromedia Director adalah *software* pengolah grafis dan animasi, baik animasi gambar ataupun animasi video. *Software* ini bisa menggabungkan teks, gambar, suara, dan juga animasi film. Pada *software* ini tidak diperlukan pemahaman bahasa yang tinggi, cukup hanya dengan mengatur tata letak pada *score windows*nya, maka program sudah siap untuk dijalankan. Versi yang dipakai oleh penyusun yaitu Macromedia Director versi 7.0. *software* ini digunakan

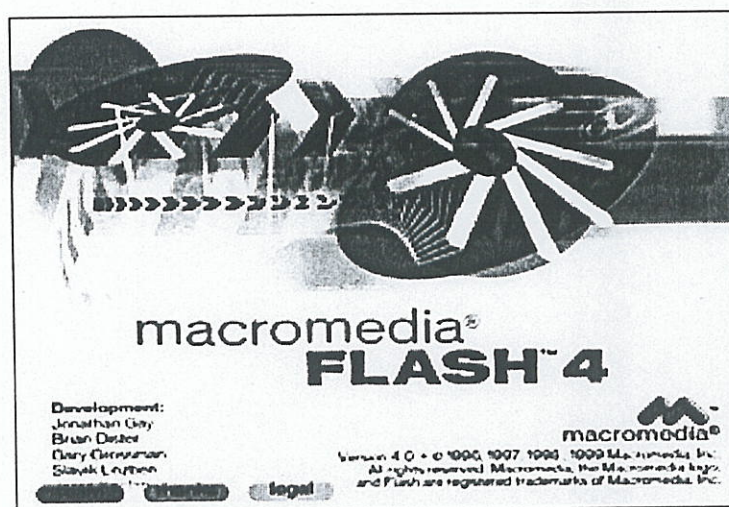
oleh penyusun sebagai *software* Utama atau pengolah dari bahan-bahan mentah yang sebelumnya diolah dengan *software* lain, kemudian digabungkan menjadi satu informasi yang disebut informasi multimedia.



Gambar 2.2 Logo Software Macromedia Director

2.3.1.3 Macromedia Flash

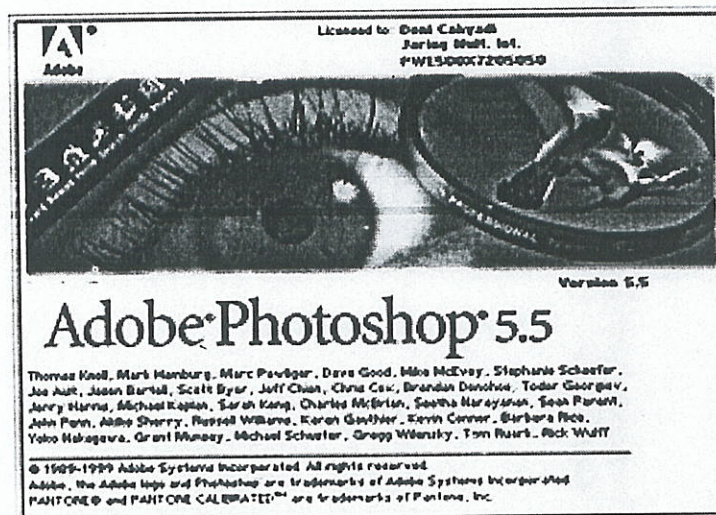
Macromedia Flash adalah software yang diperbantukan dalam pembuatan multimedia ini, yaitu untuk membuat animasi sederhana seperti tombol-tombol animasi yang menarik.



Gambar 2.3 Logo software Macromedia Flash

2.3.1.4 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah *software* grafis yang berfungsi untuk mengolah gambar. *Software* ini selain dapat mengedit dan memanipulasi gambar, perangkat lunak ini juga mempunyai tampilan warna yang cukup baik yaitu 32 bit. Didukung oleh fasilitas yang cukup komplit serta mudah diaplikasikan, *software* ini mampu membuat *artwork* yang sangat menarik. Disinilah gambar diedit atau diolah sebgus mungkin sebelum di olah menjadi sebuah produk multimedia. *Software* ini dapat membuka dan menyimpan file seperti PSD, BMP, JPG serta GIF.



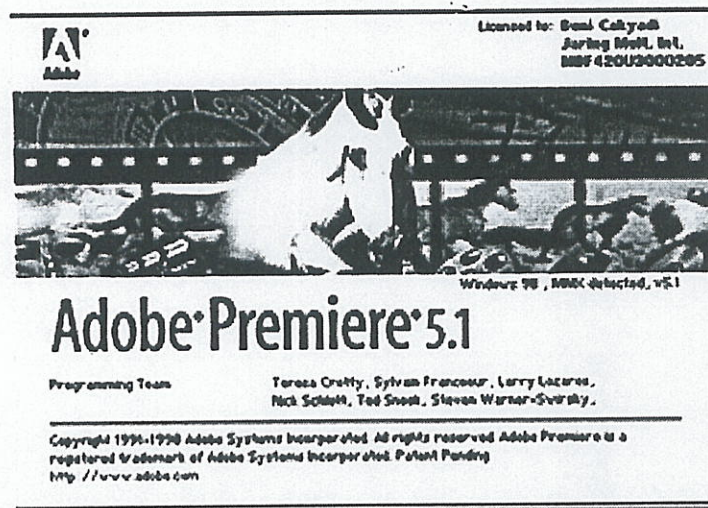
Gambar 2.4 Logo software Adobe Photoshop

2.3.1.5 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah *software* untuk membuat film digital didalam komputer *desktop*. Adobe Premiere bekerja dengan aplikasi *Microsoft Video* dan *Quick Time for Windows*, disini dapat merekam, membuat dan memainkan film dengan

menggunakan video, sound, animasi, foto, gambar, teks, dan sumber lain menggunakan *Personal Computer* (PC) IBM.

Microsoft Video dan *Quick Time for Windows* adalah *utility* sistem yang dapat mengintegrasikan *audio* dan *video* didalam aplikasi *Windows*. Disini dapat memainkan *Adobe Premiere Movies* didalam beberapa aplikasi yang mendukung *Microsoft Video* atau format *Quick Time for Windows*, atau dapat dibawa keluar atau memainkannya diluar film ke *tape video*.



Gambar 2.5 Logo software Adobe Premiere

2.3.1.6 Corel Draw

Corel Draw adalah *software* pengolah gambar yang berbasis vektor, dikeluarkan oleh Corel Cooperation Canada. *Software* ini didukung oleh fasilitas *Desktop Publishing* yang memungkinkan pengolahan berbagai jenis dokumen dan *artwork* dengan tampilan yang menarik. Karena *software* ini

mempunyai kelebihan dalam fasilitas teks editing baik *artistic text* maupun *paragraph text*.

Pada Corel Draw ini *image* berbasis bitmap dapat langsung diedit tanpa harus masuk dahulu pada *software* pengedit *image* bitmap, namun masih sangat terbatas dan sederhana.



Gambar 2.6 Logo software Corel Draw

2.3.1.7 Animator GIF

Animator gif adalah *software* pengolah gambar yang berekstensi *.GIF, keistimewaan *software* ini adalah bisa membuat gambar diam yang berekstensi GIF menjadi gambar animasi. Animator gif ini banyak digunakan untuk animasi gambar di halaman *Web Internet* dan juga untuk produk multimedia yang menggunakan gambar GIF.

Gambar berekstensi GIF yang telah dipanggil bisa dianimasikan dengan memberi *effect* transisi, salah satunya pada menu bar video f/x, jenis animasi transisi seperti : 3D,

build, film, camera lens, darkroom, slide, roll, wipe dan masih banyak lagi macamnya.

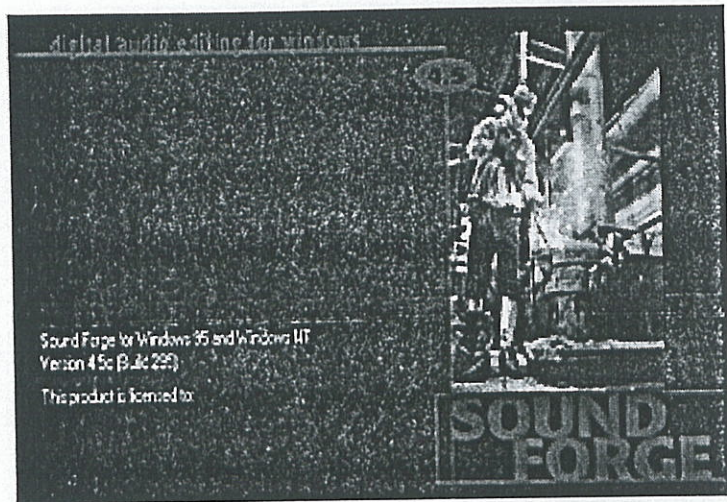


Gambar 2.7 Logo software Animator GIF

2.3.1.8 Sound Forge

Software ini digunakan untuk merekam dan mengedit suara / music, serta dapat memasukan efek suara. Pada proses pengeditan suara bisa dimanipulasi dengan mengatur tinggi rendahnya suara serta memberikan *effect* tertentu sesuai yang diinginkan. Contohnya *effect* dinamic, delay, distortion, chorus, reverb, vibrato dan masih banyak lagi.

Jenis file yang bisa dipanggil antara lain : Wave(Microsoft) (*.wav), Video for Windows (*.avi), Inter voice (*.ivc), Sonic Foundry (*.sfr), MIDI SDS (*.sds), MPEG Audio (*.mp3, *.mpg, .mpeg), Ad.Lib Sample (*.smp), Amiga SVX (*.svx, *.iff) dan lain-lain.



Gambar 2.8 Logo software Sound Forge

2.3.2 Perangkat Keras (Hardware)

Perkembangan teknologi *Personal Computer* (PC) selalu diperkaya dengan komponen-komponen baru yang lebih handal. Kemampuan komputasi komputer terus bertambah cepat dengan prosesor-prosesor tercanggih hingga Pentium III yang dilengkapi dengan *Accelerated Graphic Port* (AGP) serta akselerator 3D dengan prosesor khusus sanggup melakukan manipulasi-manipulasi grafik 3D yang kompleks dengan tampilan citra yang jauh lebih realistis dan halus gerakannya untuk *image* yang bergerak. *Audio* yang dihasilkan sudah seualitas *sound systems* tingkat *High-end* seperti teknologi *Surround Dolby Digital Surround Sound*. Dengan dukungan PC yang handal maka sangat mendukung program multimedia dalam pembuatannya. Dalam pembuatan produk multimedia Sistem Informasi Hotel ini digunakan spesifikasi

hardware yang cukup untuk membuat sebuah produk multimedia, spesifikasi PC yang digunakan adalah :

2.3.2.1 Prosesor

Intel Pentium 233 MMX

Prosesor merupakan otaknya komputer dimana alat melakukan pemrosesan dari perintah-perintah yang dijalankan. Teknologi *Multimedia Extention* (MMX) pada prosesor menambahkan instruksi-instruksi yang dapat meningkatkan kinerja multimedia. Aplikasi multimedia, baik suara maupun gerakan yang ditampilkan dilayar komputer akan lebih jernih dan lebih halus jika dibandingkan dengan menggunakan prosesor tanpa MMX.

Kecepatan prosesor dapat dilihat dari frekwensi kerjanya yang diukur dengan satuan *megahertz* (Mhz). Makin tinggi frekwensinya makin semakin cepat kerjanya. Seperti Intel yang terus mengeluarkan produk-produk prosesor canggih yang sudah dikeluarkan seperti Pentium III Xeon dimana menggunakan Multi Prosesor yang membuat kerja prosesor semakin cepat.

2.3.2.2 Memori Utama

SDRAM 64 MB

Memori merupakan tempat komputer menjalankan program. Kebutuhan akan memori sekarang ini selalu bertambah seiring dengan perkembangan *hardware* dan

software yang menuntut kecepatan proses. *Synchronous Dynamic Random Access Memory* (SDRAM) mempunyai kecepatan 100 Mhz, namun sekarang muncul lagi teknologi *Rambus Dynamic Random Access Memory* (RDRAM) yang mempunyai kecepatan 400 Mhz bahkan sedang dikembangkan sampai menjadi 800 Mhz untuk mengimbangi kecepatan prosesor yang semakin cepat.

Untuk menjalankan Window 98 diperlukan kapasitas memory minimal 16 Mb, sedangkan untuk membuka aplikasi lain serta dalam pemakaiannya diperlukan memory yang cukup banyak, seperti pada pembuatan produk multimedia yang menampilkan gambar (citra) yang berwarna, teks, suara, animasi dan video diperlukan memory minimal 32 Mb yang mempunyai kecepatan min 100 Mhz.

2.3.2.3 Harddisk

Quantum Fire Ball 4,3 GB

Selain memori diperlukan ruang penyimpanan yang permanen (*Storage Space*). *Harddisk* (Cakram kaku) adalah tumpukan piringan logam yang keras, dilapisi magnet sensitif dengan sederatan sensor / *head* yang mengambang setebal rambut diatas permukaan piringan yang berputar dengan cepat.

Harddisk merupakan tempat penyimpanan data biner yang secara cepat dan mudah dibaca oleh komputer. *Harddisk* dapat menampung data lebih banyak dibandingkan dengan *floppy disk* (disket) yang hanya berukuran 1,44 Mb , serta dapat men-*transfer* data dengan kecepatan tinggi. Untuk kebutuhan produk multimedia diperlukan kapasitas penyimpanan data yang sangat besar, *software-software* pendukung multimedia juga banyak memakan tempat pada *harddisk*.

Untuk itu diperlukan *harddisk* dengan kapasitas yang besar untuk membuat produk multimedia agar bisa menampung gambar, animasi dan video digital yang jumlahnya cukup besar.

2.3.2.4 Monitor

SVGA 0.28 dotpitch 15 inch digital flat

Monitor adalah kebutuhan yang utama, dimana hasil dari komputer di tayangkan (*display*) lewat sebuah media yang bernama monitor. Monitor yang terdiri atas beberapa pixel (*picture elemen*) ini memungkinkan untuk memunculkan gambar pada layar. Pixel dapat tersusun dari empat kombinasi kolom dan baris pada layar monitor yang disebut juga dengan resolusi. Resolusi pada monitor bermacam-macam ukuran , seperti ukuran pada umumnya monitor yakni sebagai berikut :

640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768, dan 1280 x 1024.

Selain warna dan resolusi monitor, jarak antara pixel yang disebut dotpitch juga mempengaruhi kehalusan gambar yang ditampilkan, semakin kecil atau rapat jaraknya maka semakin halus pula gambar yang ditampilkan. Pada pembuatan produk multimedia ini digunakan monitor yang mempunyai jarak dotpitch 0.28 mm.

2.3.2.5 Video Card

VGA Card SAVAGE 4 Mb

Gambar akan muncul pada layar monitor ketika menerima perintah dari video card untuk menyoroti pixel tertentu yang ada pada monitor. Kecepatan video card mengirimkan informasi kepada monitor untuk menyoroti pixel disebut *bandwith* yang diukur dalam satuan *Herzt*.

Video card menentukan berapa banyak warna yang dapat dilihat dilayar. Untuk keperluan multimedia dibutuhkan video card dengan memori diatas 2 Mb, yang mempunyai kapasitas warna dari 8-bit (256) warna, 16-bit (65563 warna), sampai 24-bit (16,7 juta warna). Semakin banyak warna semakin lambat warna akan ditampilkan pada monitor karena performanya menurun, dan untuk meningkatkannya digunakan *accelerator card*.

2.3.2.6 CD ROM Drive

Acer 36x

CD ROM (*Compac Disk Read Only Memory*) drive telah menjadi bagian integral dari sebuah PC Multimedia. CD ROM drive dapat mengakses serta mentransmisikan data seperti grafik, suara, program aplikasi dan video. Namun tidak bisa digunakan untuk menyimpan data, untuk kebutuhan menyimpan data pada CD diperlukan alat seperti CD Writer, berbentuk seperti CD ROM namun mempunyai kelebihan yaitu bisa menyimpan data pada CD. CD ROM banyak digunakan untuk meng-*Install* program pada komputer dan juga bisa dijadikan sebagai media hiburan seperti menonton film atau bahkan memainkan CD game.

Produk multimedia yang sudah jadi, bisa dikemas dalam CD dan bisa diperbanyak, sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana dan kita bisa melihatnya lewat bantuan media CD ROM.

2.3.2.7 Sound Card

Sound Blaster 16

sebuah PC tidak mempunyai kemampuan untuk menghasilkan suara sebelum sound card ter-*Install*. Spesifikasi teknik minimum dari sound card untuk pengembangan multimedia adalah sebagai berikut :

- konverter digital ke analog (DAC) 16-bit, linear PCM sampling, DMA / FIFO interrupt, 44.1, 22.05 dan 11.025 KHz sample rate.
- Konverter analog ke digital (ADC) 16-bit, linear PCM sampling, DMA / FIFO interrupt, 44.1, 22.025 dan 11.025 KHz sample rate, input untuk microphone.
- Synthesizer internal
- Pencampuran suara internal (internal sound mixing).

2.3.2.8 keyboard

keyboard Windows standar

Keyboard (papan kunci) adalah sebuah perangkat input standard yang biasa digunakan *user* (pengguna) komputer. Untuk memasukan data teks, angka ataupun kode ASCII, *keyboard* sangat diperlukan. Walaupun sekarang banyak digunakan *pointing device* (*mouse*) akan tetapi fungsi media *keyboard* tidak bisa dikesampingkan.

2.3.2.9 Mouse

Mouse Genius threee Button

Mouse adalah alat input atau *pointing device* yang mudah untuk dipakai pengguna komputer. Sistem komputer berbasis Windows banyak menggunakan media ini sebagai alat input standar. Untuk menggambar diperlukan mouse yang bagus supaya hasil gambar menjadi baik (pada proses *select* dan *dragging*).

2.3.2.10 Microphone (mike) dan Speaker Active

pada komputer multimedia telah disediakan microphone dan speaker sebagai peralatan standard komputer multimedia. Microphone digunakan sebagai alat *input* suara kedalam komputer sedangkan speaker digunakan untuk alat *output* dari hasil olahan pada komputer.

2.3.2.11 Scanner

UMAX ASTRA 2000P

Scanner adalah alat input untuk memasukan objek gambar dari luar. Melalui proses scanning ini maka gambar yang diinginkan bisa dimasukan kedalam komputer.

Selain digunakan untuk men-*scan* gambar, scanner bisa digunakan juga untuk men-*scan* dokumen (agar tidak perlu diketik ulang), bahkan untuk mengirim faximile.

2.4 Perangkat Lunak Multimedia

Banyak jenis software atau perangkat lunak yang menawarkan kemudahan dan keunggulan dalam pembuatan sebuah produk multimedia. Salah satu *software* handal, dalam menangani pembuatan produk multimedia yang populer di dunia saat ini, yaitu Macromedia Director . Pada pembuatan produk sistem informasi multimedia hotel ini digunakan *software* Macromedia Director versi 7.0, walaupun sekarang telah keluar

versi terbaru dari Macromedia yaitu Macromedia Director versi 8.0 yang tentunya hasil revisi dari versi-versi yang sebelumnya.

Macromedia Director 7.0 Merupakan salah satu program yang terkenal sebagai pembuat aplikasi multimedia dan dapat dikembangkan sebagai sarana pembuatan *Web Site*, *Entertainment*, Pendidikan, Simulasi dan Visualisasi, presentasi interaktif serta *demo disks*.

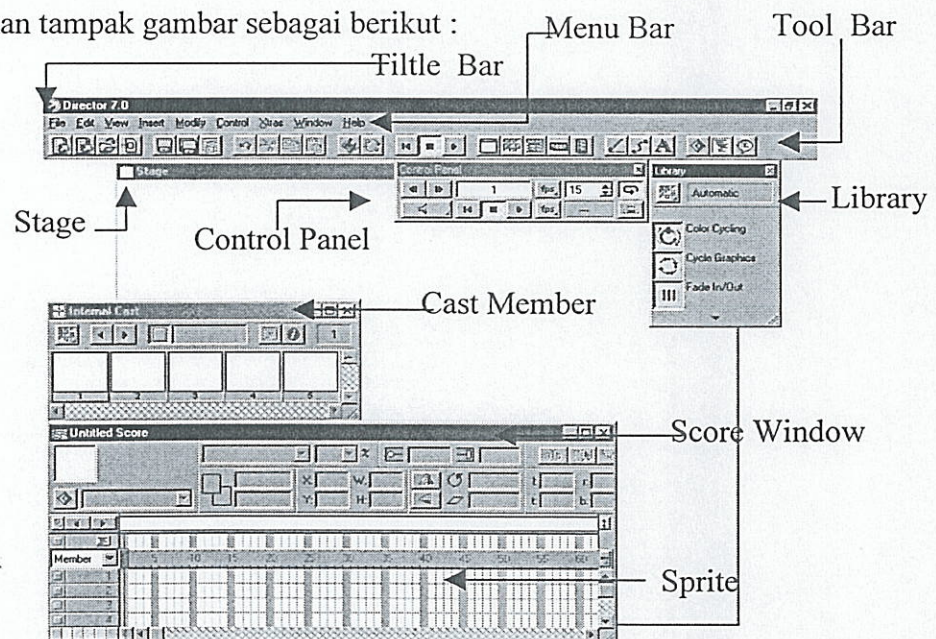
Keunggulan software Macromedia Director 7.0

Melihat keunggulan yang dimiliki oleh perangkat lunak (software) ini, yang menawarkan kemudahan serta fasilitas yang canggih untuk membuat suatu aplikasi multimedia, Macromedia Director 7.0 ini adalah software yang tepat untuk digunakan sebagai pengolah multimedia.

Dibawah ini akan ditunjukkan fasilitas dan kegunaan yang ada pada *software* Macromedia Director 7.0.

Lembar kerja Macromedia Director 7.0

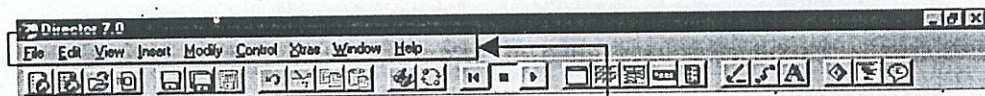
Pada saat pertama kali anda menjalankan Macromedia Director 7.0 maka akan tampak gambar sebagai berikut :



Gambar 2.9 Tampilan utama macromedia Director 7.0

➤ Menu Bar

Pada saat pertama kali membuka jendela Macromedia Director 7.0, dapat dilihat sembilan menu utama yaitu : File, Edit, View, Insert, Modify, Control, Xtras, Window, Help. yang menunjukkan bahwa di dalam jendela Macromedia director 7.0 terdapat menu dan sub menu, yang mana akan membantu dalam membuat sebuah Movie Director.

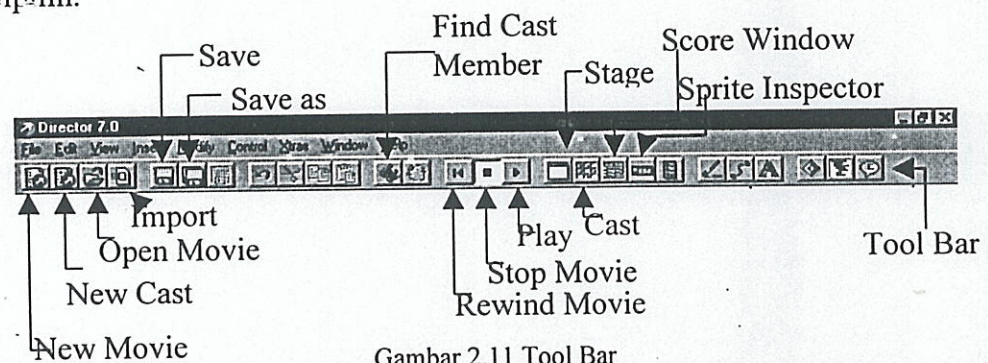


Menu

Gambar 2.10 Menu Bar

➤ Tool Bar

Tool Bar merupakan elemen dari Macromedia Director 7.0 yang terletak dibawah Menu Bar. Tool Bar memberikan cara alternatif lain untuk menjalankan suatu perintah dengan cara klik pada tombol yang akan dipilih.



Gambar 2.11 Tool Bar

➤ New Movie

Apabila ingin membuat file / movie baru dengan cara mengklik langsung tombol New Movie pada Tools Bar.

➤ New Cast Member

untuk membuat cast member tambahan klik tombol New Cast Member pada Tools Bar, maka akan dibuatkan cast member tambahan baru.

➤ Open Movie

Untuk membuka file macromedia director yang sebelumnya pernah dibuat bisa dilakukan dengan mengklik tombol Open File di Tools Bar.

➤ Import File

Import file pada Tools Bar adalah sarana untuk memasukan file yang di kehendaki ke Cast Member, file yang dapat di import seperti : Avi, Wav, File Gambar, Palette, Director Movie, Shockwave Flash, Director Cast, Animation Gif, PowerPoint presentation dan lain sebagainya.

➤ Save

Tombol save mempunyai fungsi penyimpanan hasil pekerjaan yang dibuat untuk di simpan pada storage (Hard disk), tombol tersebut sudah umum dilihat apabila terbiasa dengan program sistem operasi Microsoft Windows.

➤ Save As

Jika ingin menggandakan file hasil pekerjaan yang dibuat pada Macromedia Director 7.0, tinggal mengklik Save As pada Tools Bar.

➤ Find Cast Member

Tombol ini berguna apabila dalam pembuatan program yang dibuat lupa akan letak / urutan di Cast Member, atau mencari alamat / letak suatu file objek di Cast Member tertentu pada struktur file yang sedang dibuat.

➤ Rewind Movie

Fungsi tombol ini adalah mengembalikan posisi Playback Head movie pada awal pekerjaan yaitu pada frame pertama di Score Window.

➤ Stop Movie

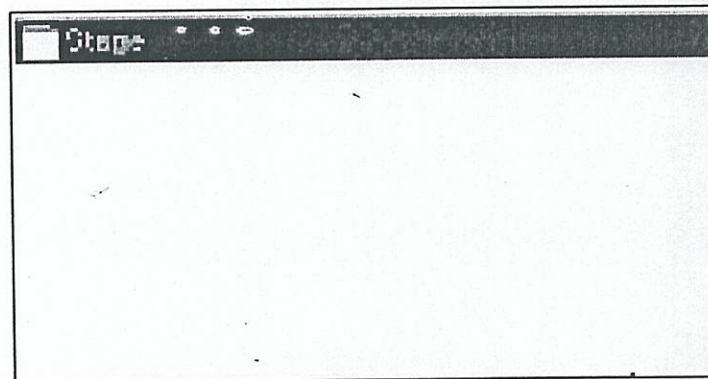
Apabila ingin menghentikan movie, klik tombol stop pada Tools Bar.

➤ Play Movie

Pekerjaan yang sedang dibuat dapat dilihat struktur kejadianannya pada pada stage (running program) apabila diklik tombol Play di Tools Bar.

➤ Stage

Merupakan lembar kerja , tempat meletakkan image yang terkoordinat dan telah diatur peletakannya sesuai dengan yang diinginkan. Apabila ingin menampilkan / mengaktifkan dan menghilangkan / menyembunyikan stage pada tampilan layar dapat dilakukan dengan mengklik tombol Stage pada Tools Bar.

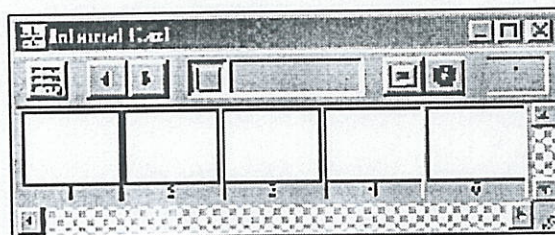


Gambar 2.12 Stage

➤ Cast Member

Tombol ini berguna untuk menampilkan / hidden Cast member tempat untuk memasukan file-file yang dikehendaki (import) atau membuat

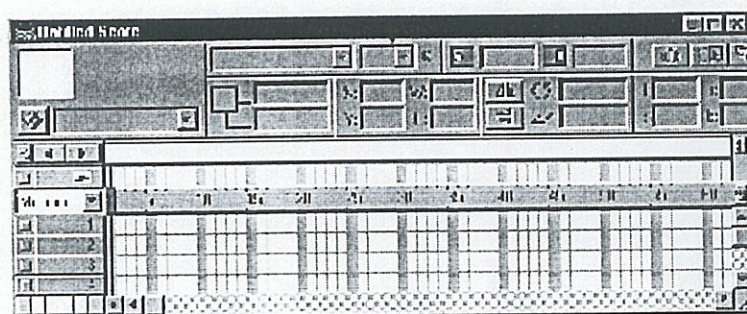
visual objek sendiri pada Macromedia Director dan meletakkannya pada Cast Member.



Gambar 2.13 Cast Member

➤ Score Window

Score window ini merupakan tempat dimana kita mengatur tata letak yang ingin kita tampilkan.

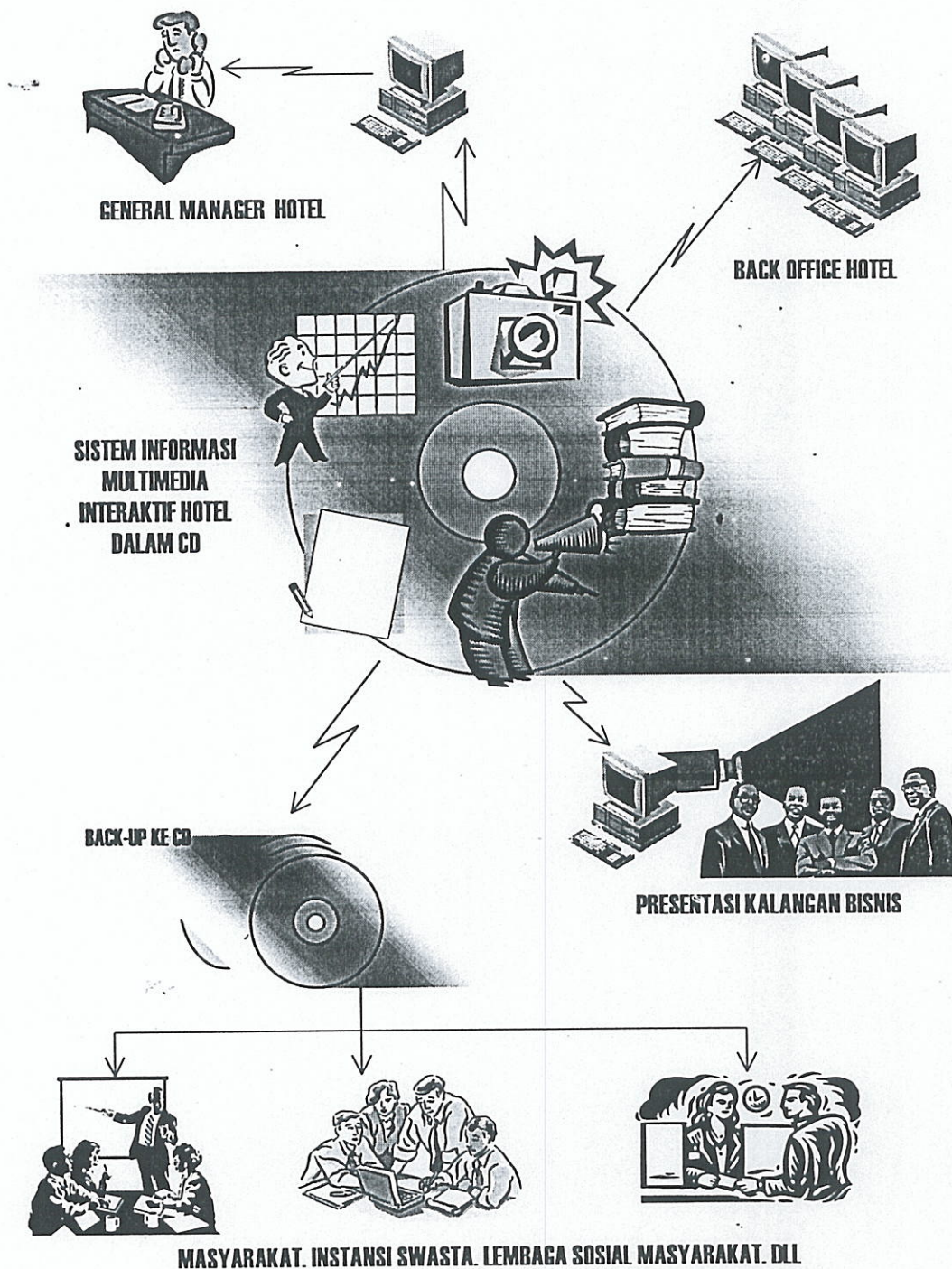


Gambar 2.14 Score Window

2.5 Teknik presentasi

Pada teknik presentasi ini akan di uraikan bagaimana produk multimedia ini digunakan, mulai dari *high level management*, kalangan bisnis sampai pada masyarakat umum. Aplikasi produk multimedia ini sangatlah berperan dalam penyebaran informasi, baik untuk *intern* maupun untuk masyarakat luas sebagai pengguna informasi. Teknik presentasi ini menerangkan bagaimana multimedia digunakan dalam menyebarkan informasi kepada para pengguna, dalam teknik ini akan dijelaskan dan

digambarkan siapa saja yang menjadi sasaran dalam penyebaran luasan informasi ini.



Gambar 2.15 Teknik Presentasi