BAB IV

PRODUKSI

SISTEM INFORMASI MULTI MEDIA INTERAKTIF

4.1 Pengumpulan Data

Produksi Sistem Informasi, mengolah masukan berupa data menjadi keluaran berupa informasi. Sistem informasi multimedia akan mengolah data-data berupa data teks, data gambar, data grafik, video, suara dan musik menjadi satu kesatuan informasi yang menarik, efesien dan mudah dalam pengoperasiannya.

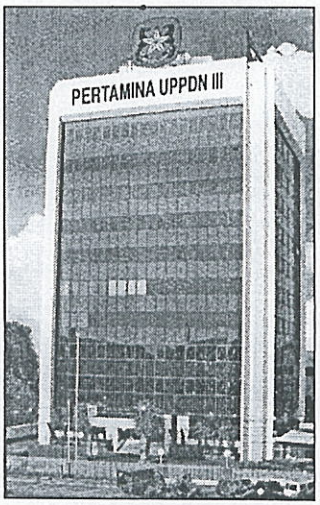
Data dasar dalam pembuatan program multimedia interaktif diambil dari data brosur perusahaan, buku cetakan, dan dokumentasi perusahaan yang isinya meliputi data gambar, data teks, dan data grafik.

4.2 Pengolahan data

Data-data yang terkumpul akan diolah menjadi naskah interaktif oleh penulis untuk dijadikan acuan produksi multimedia yang terbagi atas teks, narasi, data, gambar grafik, dan animasi.

4.2.1 Proses Scanning

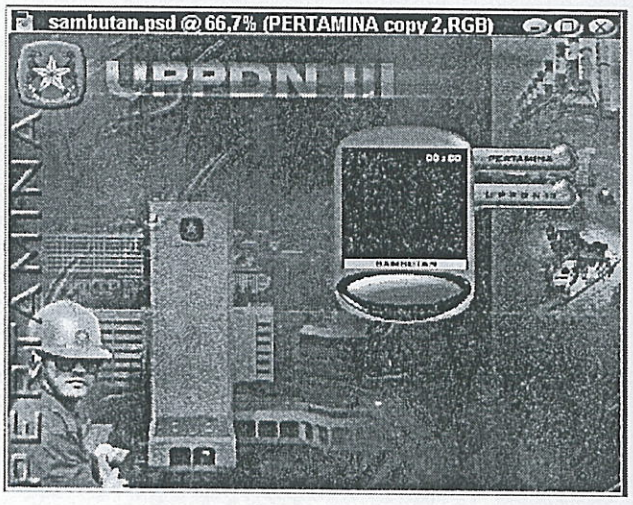
Proses Scanning adalah penyaringan suatu gambar untuk dapat di baca oleh komputer dan dijadikan suatu file image di dalam komputer, sebagai data gambar untuk diolah menjadi tampilan pada layar menu sistem informasi.



Gambar 4.1 hasil scan

4.2.2 Desain Tampilan Layar

Desain tampilan layar yaitu proses peyuntingan gambar dari data-data gambar yang telah terkumpul untuk dijadikan tampilan pada menu dan sub menu sistem informasi yang disesuaikan dengan naskah interaktif, didalam pembuatan desain tampilan layar ini menggunakan program pngolahan gambar (*software*) Adobe Photoshop 5.5.



Gambar 4.2 Desain tampilam layar

4.2.3 Desain Button

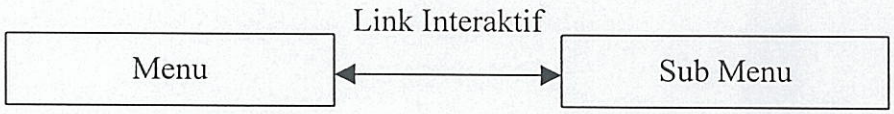
Desain *button* adalah pembuatan gambar tombol yang akan digabungkan pada tampilan layar sistem informasi yang berfungsi untuk menghubungkan menu yang satu dengan menu yang lainnya, untuk pembuatan desain *button* ini menggunakan program pengolah gambar Corel Draw.



Gambar 4.3 Desain *button*

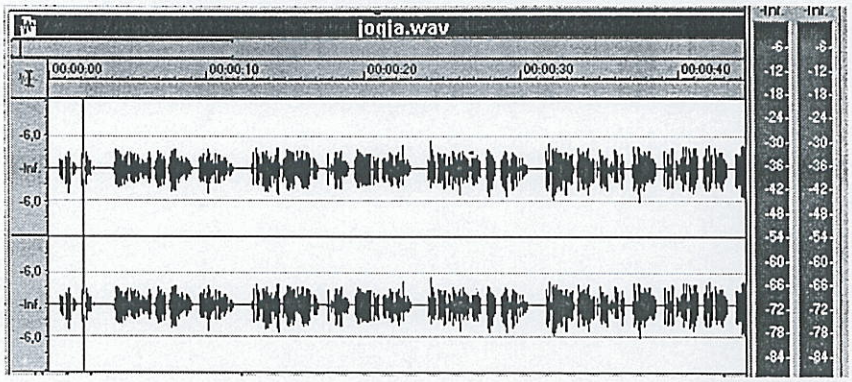
4.2.4 Konsep Link Interaktif

Konsep Link Interaktif adalah penyisipan bahasa pemrograman terhadap button untuk melakukan suatu aksi menghubungkan menu yang satu dengan menu yang lainnya



4.2.5 Rekaman Narasi

Rekaman narasi merupakan tahap dimana naskah interaktif akan dijadikan suatu file suara.



Gambar 4.4 Rekaman Narasi

4.2.6 Programming teks, Gambar dan Narasi

Penggabungan teks, file gambar/*image* dan narasi kedalam *software* Macromedia yang disusun secara terstruktur sesuai dengan naskah dan konsep link interaktif.

Adapun langkah-langkah pemrogramannya sebagai berikut :

4.2.6.1 Mengimport file

Pada bagian ini jenis file gambar, musik latar (sound background), suara (narasi), film (video), dan animasi gambar lainnya di masukan (import) kedalam Cast Member software utama ini berdasarkan jenisnya.

Adapun jenis file yang bisa dimasukan pada Cast Member ini adalah file-file AVI, Quick Time, Bitmap Image, Text, Animated GIF, Shockwave Flash, Sound, PICT, Pallete, FLC dan FLI, Director Cast, dan Director Movie.

4.2.6.2 Menarik File

File yang telah dimasukan kedalam Cast Member kemudian ditarik ke Score Windows dan diatur letaknya selanjutnya file yang telah ditarik ke Score Windows disebut dengan Sprite, setelah masuk ke Score Windows dengan sendirinya akan langsung masuk ke dalam Stage (layar utama) pada software ini. Didalam Score Windows inilah file-file itu digabungkan.

Score Windows merupakan tempat pengolahan dan pemrograman pada Macromedia Director, disini file-file digabung, diolah dan diberi bahasa perintah untuk melakukan aksi yang beruntun sesuai dengan alur program yang telah direncanakan pada struktur menu.

4.1 Finalisasi Program

Finalisasi program merupakan penyusunan akhir elemen-elemen multimedia berupa teks, gambar, suara, video dan musik dengan menggunakan bahasa pemrograman sehingga dapat menghasilkan suatu program multimedia interaktif sesuai dengan konsep dan rancangan program. Berikut merupakan hasil program multimedia interaktif yang telah dibuat

4.3.1 Opening

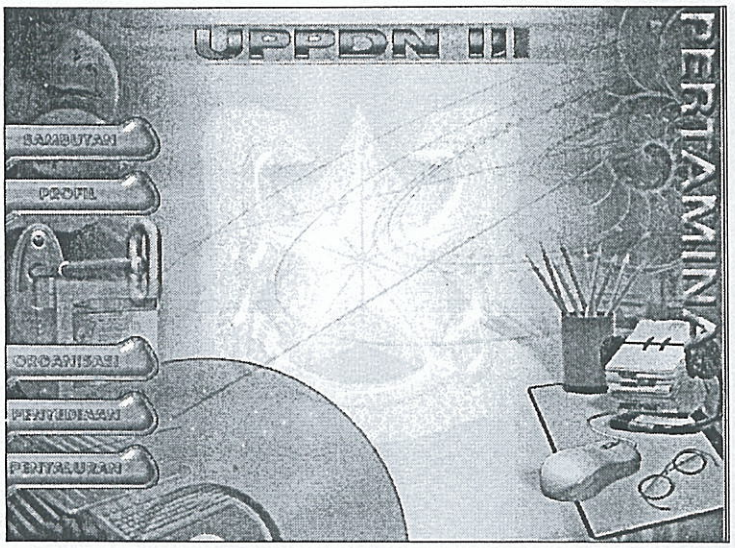
Pada bagian opening merupakan pembuka dari program Sistem Informasi Multimedia interaktif, disini ditampilkan gambar-gambar animasi yang akan memberikan informasi tentang Pertamina Unit Pembekalan dan Pemasaran Dalam Negeri III yang disertai dengan musik.



Gambar 4.3.1 *Opening*

4.3.2 Menu Utama

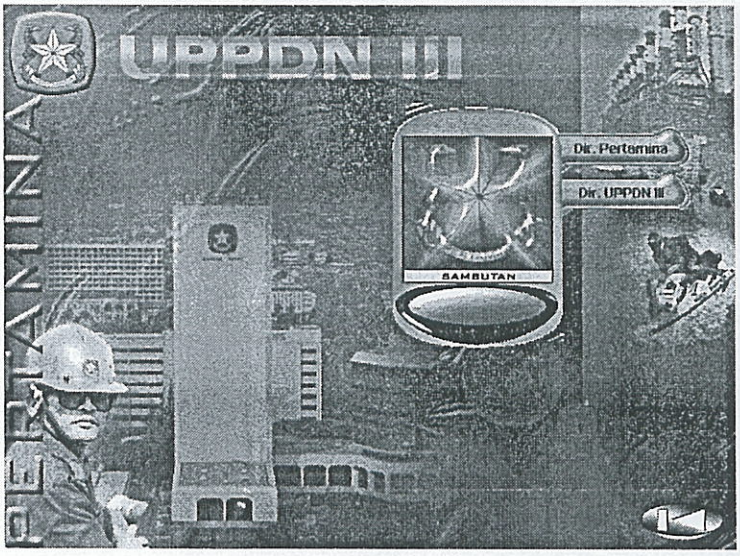
Menu utama merupakan menu pengendali dari sub menu-sub menu yang akan ditampilkan meliputi menu sambutan, profil, struktur organisasi, penyediaan BBM, dan penyaluran BBM.



Gambar 4.3.2 Menu utama

4.3.3 Sub Menu Sambutan

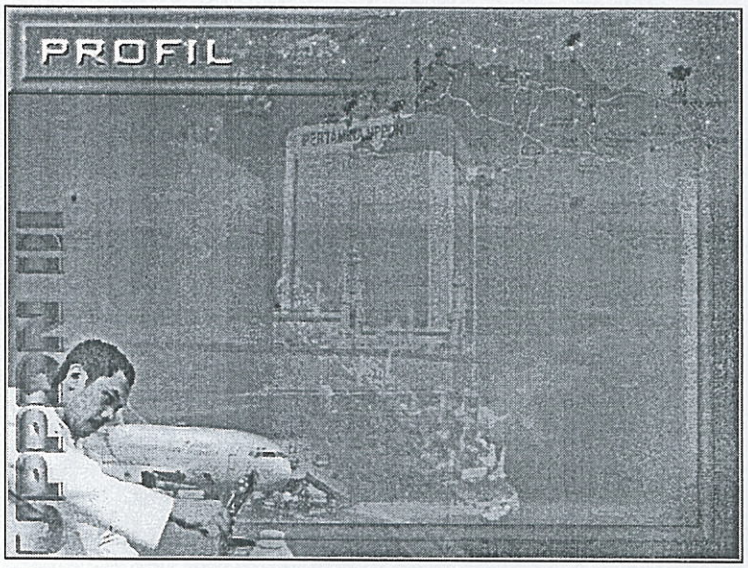
Sub menu ini berisi sambutan dari Direktur utama Pertamina dan Direktur Unit Pembekalan dan Pemasaran Dalam Negri III, dimana sambutan ini ditampilkan dalam bentuk film/file avi.



Gambar 4.3.3 Sub menu sambutan

4.3.4 Sub Menu Profil

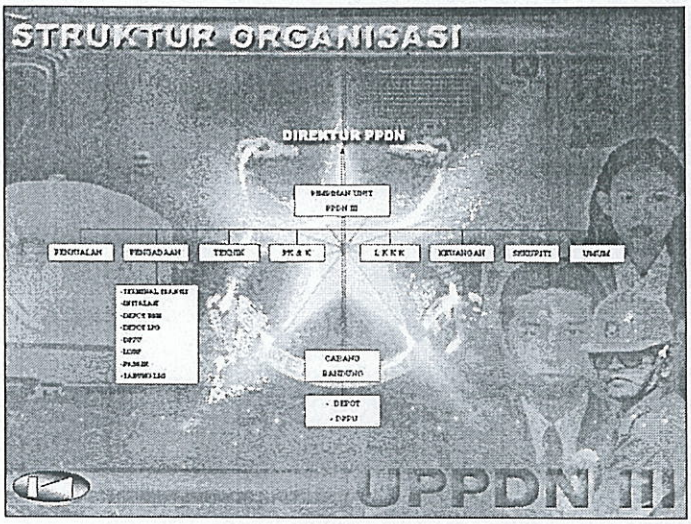
Sub menu ini berisi tampilan selayang pandang UPPDN III yang didalamnya meliputi gambar dan suara yang disertai dengan musik menerangkan tentang kiat-kiat kerja dan wilayah kerja Pertamina Unit Pembekalan dan Pemasaran Dalam Negri III.



Gambar 4.3.4 profil

4.3.5 Sub Menu Organisasi

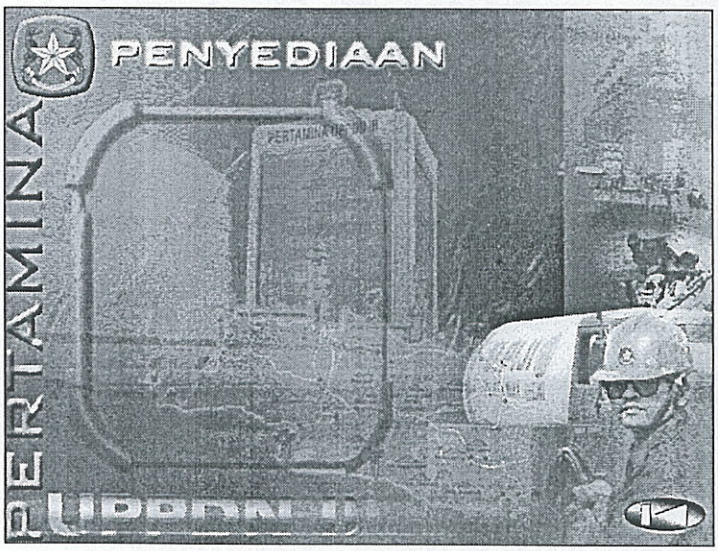
Sub menu ini menampilkan diagram struktur organisasi Unit Pembekalan dan Pemasaran Dalam Negeri III yang disertai dengan musik.



Gambar 4.3.5 Organisasi

4.3.6 Sub Menu Penyediaan

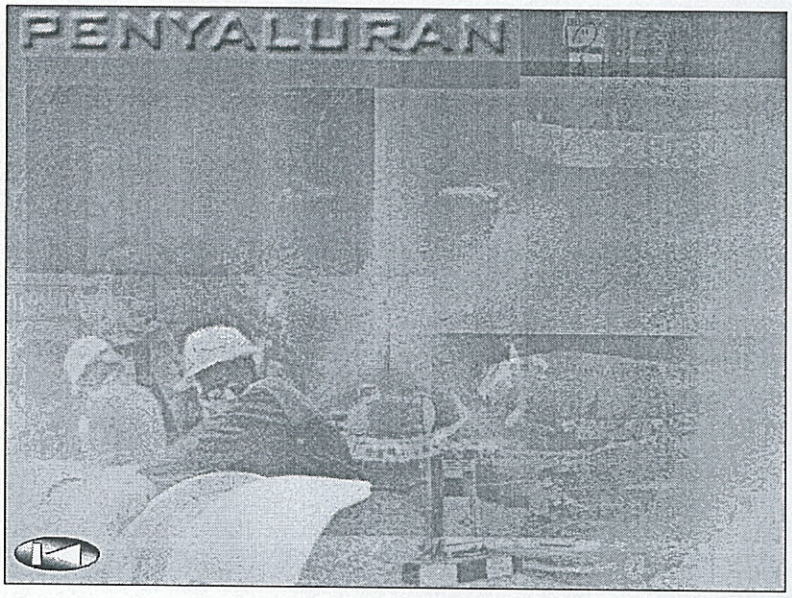
Sub menu ini menerangkan tentang penyediaan bahan bakar baik berupa BBM maupun Non BBM untuk wilayah DKI dan Jawa Barat, yang dipasok melalui pipa-pipa dan tanker oleh unit pengolahan, pada sub menu ini selain gambar yang ditampilkan disertai dengan musik dan suara.



Gambar 4.3.6 Penyediaan

4.3.7 Sub Menu Penyaluran

Sub menu ini menerangkan bagaimana Pertamina Unit Pengadaan dan Pemasaran Dalam Negri III menyalurkan bahan bakar minyak maupun Non bahan bakar minyak, yang meliputi penyaluran melalui DPPU, bangsal pengisian BBM, SPBU, dan tanker, pada sub menu ini ditampilkan gambar dan data tabel yang diiringi musik .



Gambar 4.3.7 Sub Menu Penyaluran

4.4 Uji Program

Pengujian sebuah program multimedia interaktif melibatkan pemeriksaan terhadap berbagai kondisi operasi yang sebenarnya untuk memeriksa apakah program bekerja dengan benar atau tidak. Apabila program tidak bekerja sesuai perencanaan pembuatan maka dilakukan pengecekan pemrograman ulang dan jika tidak terdapat kesalahan atau

program bekerja sesuai dengan rencana pembuatan maka dilakukan proses mastering program dan duplikasi program.