

APPLICATION OF RECOGNITION BY USING traffic signs ADOBE FLASH CS 3

Dony Arizki (30107530)

Abstract—APPLICATION OF RECOGNITION BY USING traffic signs ADOBE FLASH CS 3 Dony Arizki undergraduate program, Computer Science, 2010 Gunadarma University <http://www.gunadarma.ac.id> keywords : Adobe Flash CS 3, Application, Traffic Sign (xiv + 70 +Appendix) abstract Many benefits can be obtained by using computers for education. This paper explains how to create a website that introduces traffic signs in Indonesia. This website is designed to have an interesting animated display so as to invite the reader's interest and easy to understand. Views are given in the form of images, text, animation, buttons, and voice. On this website there are also several quiz as an evaluation for the reader.

I. CHAPTER 1

1. 1.1. PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Indonesia adalah negara yang padat penduduknya terutama di kota-kota besar. Pada kota-kota besar setiap harinya dipadati dengan kendaraan bermotor yang banyak menyebabkan permasalahan di jalan yaitu kemacetan, polusi udara, rawan kecelakaan dan lain-lain. Tingkat kecelakaan yang terjadi di kota-kota besar sudah sangat tinggi. Banyak faktor yang melatar belakangi terjadinya kecelakaan tersebut, salah satunya adalah kurangnya kesadaran pengemudi untuk mematuhi rambu-rambu lalu lintas sehingga dapat membahayakan pengemudi itu sendiri dan pengemudi lainnya. Pentingnya untuk memberikan kesadaran untuk mematuhi rambu rambu lalu lintas harus ditanamkan sejak dini. Pengenalan rambu rambu lalu lintas yang ada pada tingkatan Sekolah Dasar dapat diperoleh dari buku-buku pelajaran dan metode pengenalannya dilakukan dengan kurang menarik sehingga membuat pengguna khususnya pada tingkatan Sekolah Dasar kurang memahami arti dari rambu-rambu lalu lintas tersebut. Saat ini website tentang pengenalan rambu rambu lalu lintas mungkin sudah ada, namun penulis tertarik membuat aplikasi dalam bentuk CD agar lebih efektif dalam menggunakannya tanpa harus online di internet. Penulis ingin lebih memperkenalkan tentang rambu-rambu lalu lintas kepada pengguna dengan tampilan yang menarik. Mengingat pada dewasa ini, mayoritas pengguna kurang mengetahui tentang arti dari gambar rambu rambu lalu lintas yang menyebabkan pengguna tidak mematuhi dari rambu rambu lalu lintas tersebut. Maka penulis tertarik membuat Penulisan yaitu Pembuatan Aplikasi Pengenalan Rambu Rambu Lalu Lintas yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui rambu rambu lalu lintas dengan menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai referensi utama penulis. 1

1.2. 2 Batasan Masalah Dalam pembuatan aplikasi ini penulis membuat arti dan gambar dari empat jenis rambu, yaitu rambu larangan, petunjuk, peringatan, dan perintah yang ada dalam Keputusan Menteri Perhubungan

Nomor KM. 17 Tahun 1991. Dalam aplikasi ini juga dibuat kuis untuk menilai hasil belajar. Aplikasi ini khususnya ditujukan kepada pengguna tingkatan Sekolah Dasar. Penulis.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

II. CHAPTER 2

2. 2.1. LANDASAN TEORI Multimedia Aplikasi multimedia adalah suatu aplikasi yang menggabungkan komponen-komponen informasi yang berupa teks, gambar, animasi, suara, serta video yang disimpan dan diproses dalam komputer dan dapat disajikan secara linier atau interaktif. Suatu komponen yang hanya berisi salah satu dari komponen tersebut masih disebut multimedia. Informasi yang disajikan dengan menggunakan bermacam-macam media akan lebih mudah dipahami dan dimengerti. Interaktif multimedia adalah jika dalam suatu aplikasi multimedia, baik pengguna atau pemakai diberikan kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada dan jika di dalam aplikasi multimedia tersebut disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna atau pemakai. Sedangkan Linier multimedia adalah jika pengguna atau pemakai hanya duduk dan menyaksikan seperti mereka melihat televisi biasa, karena dari awal sampai akhir tidak berjalan interaktif, berbeda saat pengguna diberikan kendali atau navigasi untuk proyek maka multimedia menjadi nonlinier dan interaktif. Salah satu tahap pembuatan aplikasi multimedia adalah proses penggabungan komponen-komponen tersebut, yang lebih dikenal dengan proses authoring. Karena proses ini biasanya dilakukan oleh pemrogram, tahap ini bisa disebut dengan pemrograman multimedia. 2.2. Elemen Elemen Multimedia Berdasarkan kata multimedia maka dapat diartikan sebagai tempat penyatuan berbagai media. Pada kenyataannya multimedia memang terdiri dari beberapa media yang kesemuanya membentuk suatu informasi. Elemen-elemen tersebut adalah teks, gambar, suara, animasi, dan video. 5

2.2.1. 6 Teks Teks merupakan basis informasi yang diberikan komputer khususnya Personal Computer (PC) dan semua pengguna sudah sangat mengenal teks, sebab teks menjadi basis semua program pengolah kata dan masih digunakan sebagai informasi yang sangat mendasar bagi program aplikasi multimedia. Pada dasarnya multimedia adalah peralihan informasi dari buku ke dalam bentuk komputerisasi. Aplikasi-aplikasi multimedia merupakan bentuk siap pakai dan menampilkan informasi yang sebagian besar dalam bentuk teks. 2.2.2.

For further detail, please visit UG Library

(<http://library.gunadarma.ac.id>)

III. CHAPTER 3

3. 3.1. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
Gambaran Umum Pada bab ini akan dibahas bagaimana merancang dan membuat aplikasi pengenalan rambu rambu lalu lintas dengan menggunakan Adobe Flash CS3. Aplikasi ini terdiri dari sembilan scene yaitu pembuka, menu, materi, larangan, petunjuk, peringatan, perintah, profil, dan kuis. Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini, penulis akan membaginya menjadi beberapa langkah, yaitu : - Membuat rancangan tampilan aplikasi langkah Membuat struktur navigasi aplikasi Pembuatan halaman aplikasi diatas digunakan, karena dapat mempermudah pengguna untuk mengimplementasikan aplikasi ini kembali. 3.2. Struktur Navigasi Aplikasi Navigasi dalam suatu aplikasi memegang peranan penting terhadap keberhasilan aplikasi. Dengan adanya navigasi yang baik dan mudah dimengerti oleh pengguna dapat ditelusuri suatu aplikasi dengan rasa nyaman. Dalam penulisan ini penulis menggunakan struktur navigasi campuran atau composite antara Hirarki dan non linear. Struktur navigasi ini digunakan karena struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia sebab dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi. 21

22 Pembuka Menu Kuis Larangan Materi Petunjuk Profil Peringatan Perintah Gambar 3.1 Struktur Navigasi Aplikasi 3.3. Rancangan Tampilan Aplikasi Rancangan tampilan adalah bagian dari program yang berhubungan dengan pemakai, yaitu segala sesuatu yang muncul pada layar monitor. Oleh karena itu rancangan tampilan mutlak harus dilakukan dalam pembuatan aplikasi multimedia. Rancangan tampilan bertujuan agar program yang dihasilkan terlihat sederhana dan mudah digunakan, di dalam aplikasi ini, terdapat sembilan rancangan tampilan yaitu rancangan tampilan Pembuka, menu, materi, larangan, petunjuk, peringatan, perintah, profil, intro kuis, soal kuis, nilai kuis, dan nilai tertinggi. Untuk rancangan tampilan biasanya digunakan Storyboard. Storyboard dapat merupakan suatu rancangan yang sangat mendetail dari tampilan suatu layar atau hanya gambaran umum saja. Alur cerita disusun secara berurutan.....

For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

IV. CHAPTER 4

4. 4.1. PENUTUP Kesimpulan Aplikasi pembelajaran telah selesai dibuat dan dikemas dalam bentuk CD dengan ukuran memory 4,79 MB. Di dalamnya terdapat sembilan scene yaitu Pembuka, Menu, Materi, Larangan, Petunjuk, Peringatan, Perintah, Profil dan Kuis. Di dalam aplikasi ini terdapat berbagai animasi disetiap halamannya, sehingga membuat aplikasi menarik dan tidak membosankan. Aplikasi ini pun telah di ujicobakan kepada beberapa anak Sekolah Dasar dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, lalu hasilnya empat orang menyatakan sangat puas dan enam orang menyatakan puas. Penulis juga memberikan kuis soalsoal tentang materi rambu lalu lin-

tas, agar pengguna dapat menerapkan materi yang telah dibaca dalam halaman larangan, petunjuk, peringatan dan perintah sehingga pengguna tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajari. Namun pada kuis yang ada, jumlah soal yang disediakan masih kurang yaitu sepuluh soal. Lalu untuk mengubahnya Administrator harus mengubah melalui Software Adobe Flash CS3. Sehingga susah bagi Administrator untuk menambah atau merubah soal dan jawaban kuis. Pada aplikasi ini juga, tidak menampilkan seluruh rambu rambu yang ada dalam Keputusan Menteri Perhubungan Nomor KM. 17 Tahun 1991. 4.2. Saran Dalam penulisan aplikasi ini, penulis menyadari bahwa aplikasi masih sangat sederhana dan dapat dikembangkan lagi. Oleh karna itu, diharapkan untuk kedepannya dapat dibuat aplikasi sejenis yang mencakup semua pembahasan, lalu dibuat juga penggunaan database dalam pembuatan kuis, sehingga pengguna dapat mudah mengubah ataupun menambahkan soal dan jawaban pada kuisnya. 69

.....
For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)

V. CHAPTER 5

.....
For further detail, please visit UG Library (<http://library.gunadarma.ac.id>)