

KOPERTIS	LOKAL

ISBN 979-98964-3-6

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI III
CALL FOR PAPER
TRANSFORMASI TEKNOLOGI
UNTUK PENINGKATAN
KUALITAS HIDUP MANUSIA
BUKU 7**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
DESEMBER 2006**

SUSUNAN PANITIA

Pelindung : Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta
Penanggung Jawab : Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Ketua : Suhirman, S.Kom., M.Kom
Sekretaris : Diah Fitri Astuti, S.E.
Bendahara : Findita Dewi Setyasari, S.Psi.
Sie Acara : Arief Hermawan, S.T., M.T.
Joko Sutopo, S.T., M.T.
Arief Nasirudin, S. Psi.
Dutho Suh Utomo, S.T., M.T.
Hestin Mulyandari, S.T., M.T.
Endi Marlina, S.T., M.T.
Erik Iman HU, S.T., M.Kom.
Sutarman, S.Kom., M.Kom.
Sie Humas : Dodi Hariadi, S.T.
Arif Nurohman, S.E.
Sie Perlengkapan : Ir. Dibyo Susilo, M.M., M.T.
Iwan Hartadi TU, S.T., M.Kom.
Tri Waluyo
Sie Konsumsi : Endi Marlina, S.T., M.T.
Sie Prosiding : Agus Sujarwadi, S.Kom.
Satyo Nuryadi, S.T.
Arif Pramudwiyatmoko, S.T.

APLIKASI SMS GATEWAY SEBAGAI TELEAKSES LAYANAN INFORMASI AKADEMIK <i>Sunardi, Antón Yudhana, Yusup Widodo</i>	VII - 26
ARSITEKTUR IP MULTIMEDIA SUBSISTEM <i>Audyati Gany</i>	VII - 33
IMPLEMENTASI MIKROKONTROLER ATMEGA8535 DALAM PENGATURAN PEMBERIAN NUTRISI DAN STIMULUS FREKUENSI AUDIO PADA TANAMAN <i>Fonson Rumampuk</i>	VII - 42
MULTIMEDIA INTERAKTIF PRINT STUDIO <i>Liliana</i>	VII - 52
OPTIMASI MASALAH TRANSPORTASI DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIKA <i>Ratnadewi dan Andi</i>	VII - 61
PEMBUATAN <i>COMPUTER AIDED LEARNING</i> MENGENAI HEWAN VERTEBRATA BAGI SISWA SMP <i>Rudy Adipranata, Liliana, Dewi Indah Sari</i>	VII - 69
PEMODELAN KONSEP LINGKUNGAN PADA PERANGKAT LUNAK APLIKASI BERBASIS SISTEM AGEN CERDAS <i>Azhari, Subanar, Retantyo Wardoyo, dan Sri Hartati</i>	VII - 77
PERANCANGAN CONTROL AND MONITORING LIGHTING SYSTEM <i>Sri Nurhayati, Sri Ipnuwati</i>	VII - 88
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI UNTUK MENDESAIN KARTU UCAPAN <i>Rudy Adipranata, Liliana, Gunawan Iteh</i>	VII - 98
PERENCANAAN ENTERPRISE INFORMATION TECHNOLOGY ARCHITECTURE (EIA) DENGAN MENGGUNAKAN TOGAF FRAMEWORK <i>Novie Theresia Br. Pasaribu</i>	VII - 107
BUKU 8	
ALISIS EFEK CARRIER PHASE ERROR PADA EGC RECEIVERS MELEWATI FADING KORELASI NAKAGAMI-M <i>Tony Riyanto, Bambang Setia Nugroho, Budi Prasetya</i>	VIII - 1
APLIKASI MIKROKONTROLER AT89C51 PADA ANTI INTERLOKAL JARINGAN PSTN <i>Sunardi, Antón Yudhana, Abdul Ghofur</i>	VIII - 10

MULTIMEDIA INTERAKTIF PRINT STUDIO

Liliana

Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Surabaya

e-mail: liliana@if.ubaya.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan dunia pendidikan semakin dipengaruhi dengan penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Anak-anak pun semakin akrab dengan komputer. Mereka bisa mengakses komputer dimanapun mereka berada, di rumah, di sekolah, bahkan di pusat pertokoan. Hal ini mendorong berkembangnya perangkat lunak, baik untuk dunia pendidikan maupun untuk pengembangan kreativitas anak-anak.

Salah satu jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak-anak adalah aplikasi print studio. Sampai saat ini, aplikasi jenis ini telah banyak berkembang untuk anak-anak dan yang paling menonjol adalah aplikasi print studio yang dibuat oleh Walt Disney, perusahaan animasi terbesar di dunia. Hampir dapat dipastikan, tidak lama setelah Walt Disney mengeluarkan karakter baru, akan bermunculan aplikasi yang menggunakan karakter baru tersebut sebagai tokoh utamanya. Misalnya A Bug's Life print studio, Little Mermaid print studio, Pooh print studio dan lain sebagainya. Aplikasi-aplikasi tersebut hanya memiliki satu perbedaan utama, yaitu karakter yang digunakan. Fasilitas yang disediakan dalam aplikasi tersebut sebagian besar sama.

Dalam penelitian ini, aplikasi print studio ini dapat membuat sepuluh objek, yaitu objek kalender, objek jadwal pelajaran, objek kartu nama, objek label disket, objek pembatas buku, objek undangan, objek kartu ucapan, objek kertas surat, objek amplop dan objek gambar untuk diwarnai. Aplikasi print studio dapat menyediakan gambar yang dapat digunakan dalam objeknya, tetapi pengguna aplikasi juga dapat mengambil gambar dari luar aplikasi. Objek yang telah dibuat dapat disimpan dalam dua bentuk, yaitu file teks dan file gambar. Objek yang disimpan dalam bentuk file teks dapat dibuka kembali dan diedit dalam aplikasi yang dijalankan, sedangkan objek yang disimpan dalam bentuk file gambar tidak dapat diedit saat dibuka kembali. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna aplikasi dapat menggunakan gambar yang dimilikinya menjadi objek yang diinginkannya.

Kata kunci : multimedia interaktif, print studio

I. PENDAHULUAN

Aplikasi *print studio* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk membuat cetakan-cetakan bergambar karakter yang diinginkan oleh penggunanya, seperti kartu nama bergambar Pooh, kartu nama Tatty Teddy, kalender Dora, jadwal belajar Mashimaro dan lain sebagainya. Akan tetapi, kebanyakan aplikasi print studio yang terdapat di pasaran, seperti misalnya Barbie Printcard, Pooh Print Studio, Little Mermaid Print Studio dan lain sebagainya, tidak menyediakan gambar diluar karakter yang sudah ada serta tidak menyediakan fasilitas yang memungkinkan pengguna aplikasinya menggunakan gambarnya sendiri.