



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

1. BAB I

PENDAHULUAN

Internet di zaman sekarang ini sudah meluas jauh dibandingkan dengan tahun-tahun lalu. Dengan keberadaan sebuah *website* sebagai sarana penyedia informasi, ada berbagai-bagai kegunaan lainnya yang dapat kita gunakan. Sekalipun memiliki banyak fungsi namun sayang tidak semua orang di Indonesia mampu menggunakan *website* ini dengan baik. Seperti yang sudah diketahui, sekarang banyak orang yang mulai menyadari akan globalisasi namun jauh lebih banyak yang belum mengerti tentang penggunaan *website* sebagai media global. Padahal keberadaan sebuah *website* sangat membantu dalam mendapatkan informasi, berkomunikasi serta berinteraksi dengan mudah.

Website merupakan salah satu media promosi yang sangat baik dan cepat dan bisa diterima masyarakat luas. Menurut Timothy (2010) dalam bukunya *Membangun Bisnis Online*, ada enam keuntungan yang bisa didapatkan dari keberadaan *website* untuk sebuah usaha, diantaranya :

Internet adalah tempat yang sempurna untuk bisnis, dalam rangka melakukan penjualan. Meningkatkan citra perusahaan, dalam pandangan orang lain usaha akan dinilai serius apabila usaha tersebut memiliki situsya sendiri.

Menyediakan dukungan pelanggan yang lebih baik merupakan salah satu factor kunci rantai nilai bisnis. Berkat teknologi internet, bisnis dapat memberikan dukungan pelanggan secara lebih efektif. Hal ini merupakan kepuasan pelanggan yang lebih baik dan peningkatan profit.

Membuat informasi menjadi lebih mudah untuk pelanggan, apabila terjadi perubahan ataupun penambahan produk serta *event* yang sedang berlangsung. Kemampuan melakukan bisnis dan penyedia informasi selama 24 jam.

Go Global. Berkat internet usaha dan bisnis yang sedang dijalankan bisa dikenal oleh masyarakat dunia. Menyadari akan kelebihan-kelebihan tersebut maka penulis mengajukan ide pembuatan *website* untuk kafe Avantie, yang mengacu pada pembuatan desain animasi (*Flash*) yang interaktif berdasarkan prinsip-prinsip animasi yang bergerak secara dinamis dalam pembangunan *website* kafe Avantie sendiri.

1.1. Latar Belakang

Kafe Avantie Can Cook, sebuah kafe yang menyediakan segala macam jenis kopi dan beberapa jenis makanan ringan yang bertempat di Mall Teras Kota BSD. Kafe yang bersuasana antik dan unik ini, memiliki kelebihan mempersilahkan konsumennya untuk memilih bentuk *latte art* apa yang ingin ditampilkan di atas kopi konsumennya. Selain itu kafe Avantie selalu terbuka kepada konsumen yang ingin belajar tentang *latte art*, bertujuan untuk meninggalkan kesan terhadap konsumen tentang kafe Avantie ini sendiri.

Untuk lebih memperkenalkan identitas kafe ini secara jelas dan tanpa mengeluarkan biaya yang besar, maka kafe Avantie ingin membangun sebuah *website* yang berisi tentang produk mereka dengan menggunakan *Animasi Motion Flash*, karena sampai saat ini kafe Avantie belum memiliki *homepage* resmi mereka. Dan sebagai inti dari *website* kafe Avantie. Selain itu *website* ini diharapkan dapat membantu konsumen untuk melihat dan mengenal secara detail tentang kafe Avantie baik secara tema maupun menu-menu apa saja yang dihidangkan.

Dengan tema yang mereka usung adalah tema antik dan unik, maka dari itu kafe ini ingin meninggalkan kesan yang kuat terhadap pengunjung *website* ini. Menyadari banyaknya *website* yang bersifat statis dan diam, serta tuntutan perkembangan teknologi bahwa penggunaan *motion flash* ternyata lebih menguntungkan karena meninggalkan kesan terhadap penggunanya lewat warna warna, animasi maupun audio maka kafe Avantie memilih untuk menggunakan *Motion Flash* dan animasi flash dalam *website* mereka sehingga dapat membantu konsumen untuk mengingat tampilan dari kafe Avantie sendiri tanpa meninggalkan prinsip dasar animasi dan informasi yang dibutuhkan konsumen.

1.2. Rumusan Masalah

“ Bagaimana membuat tampilan *website* kafe Avantie yang interaktif ?”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penulis akan membatasi beberapa variabel sebagai berikut :

1. *Website* didesain tanpa halaman *loading* sehingga mempercepat kinerja *page* tersebut.
2. Pengaplikasian animasi *motion flash* dalam *website*, dengan menggunakan *action script* yang sudah ada.
3. Tampilan halaman *website* akan terdiri dari lima halaman tampilan, yang akan mencakup *Welcoming page*, *Home*, *About Us*, *Gallery* dan *Contact us*
4. Desain *layout website* yang akan lebih mengacu terhadap permintaan klien kafe Avantie, dari hasil *brain storming* diskusi.

1.4. Tujuan Pembuatan Karya

1. Mengabungkan antara elemen gambar 2D dengan animasi *flash (motion flash)* dalam satu kesatuan *website* kafe Avantie.
2. Mengembangkan *script-script* sederhana seperti *classic tween* dan *shape tween* menjadi gerakan yang dinamis dan menarik.
3. Memperkenalkan kafe Avantie kepada masyarakat luas melalui media internet, dengan membuat *website full flash* berisi tentang kafe Avantie, tanpa memerlukan waktu *loading* yang lama.
4. Membuat *website* yang interaktif ; *user friendly*, tidak statis, dan memiliki gerakan animasi yang dinamis tanpa penggunaan *loading* yang lama.