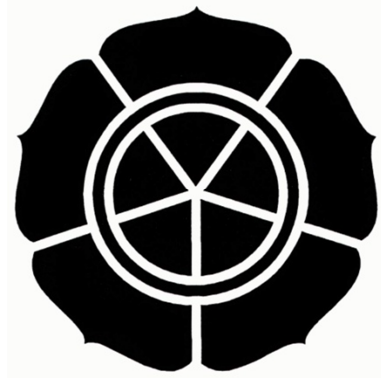


**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA REPTIL  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Julian Putra**

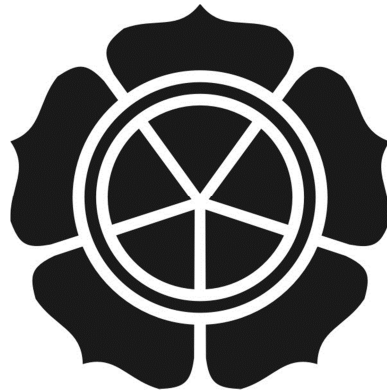
**07.11.1441**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA REPTIL  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Julian Putra**

**07.11.1441**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Analisis Dan Pembuatan Ensiklopedia Reptilia Berbasis  
Multimedia**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Julian Putra  
07.11.1441**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 2 Juni 2014

**Dosen pembimbing**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK.190302047**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Analisis Dan Pembuatan Ensiklopedia Reptilia Berbasis  
Multimedia**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Julian Putra**

**07.11.1441**

Telah dipertahankan didepan penguji  
Pada tanggal 2 Juni 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK.190302047

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK.190302163

**Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom**  
NIK.190302125

**Tanda Tangan**



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 2 Juni 2014

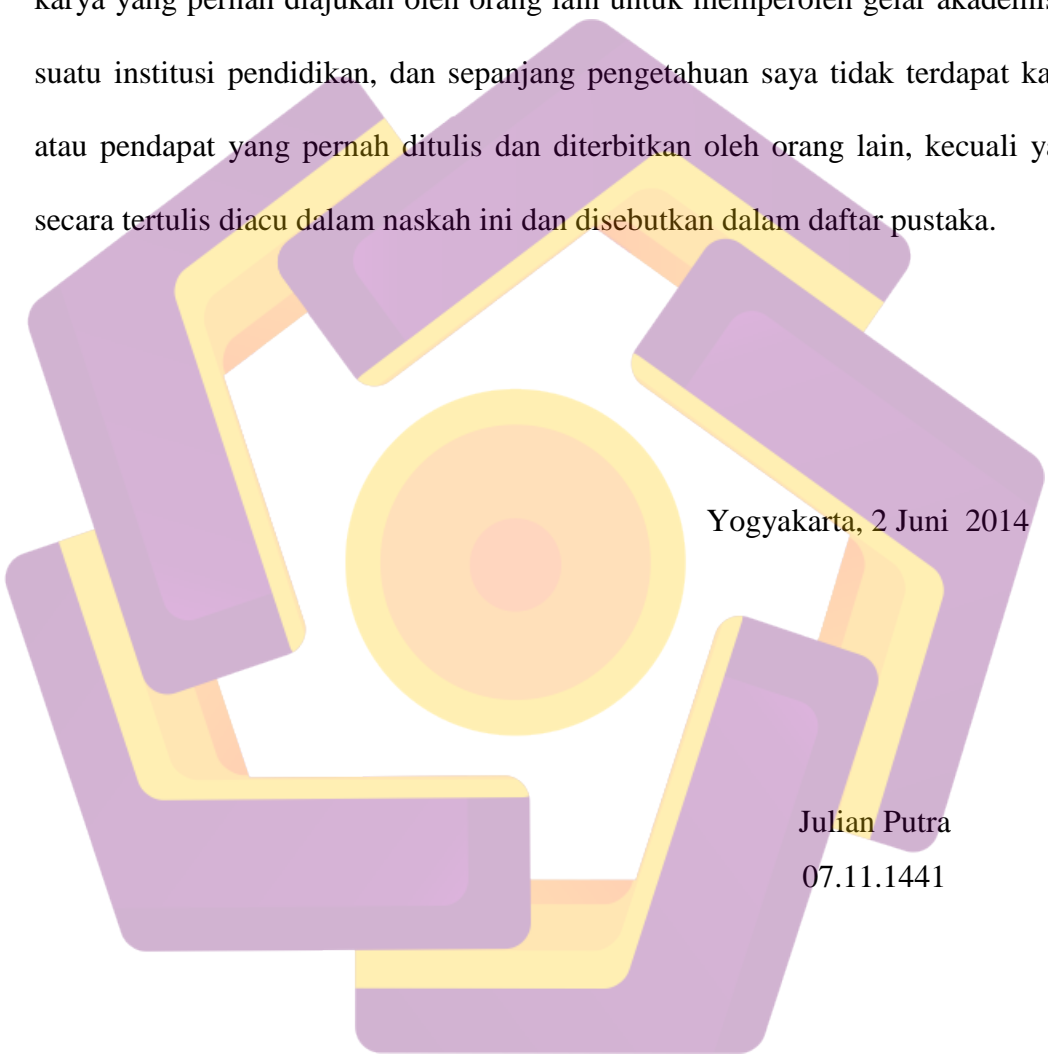


**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 2 Juni 2014

Julian Putra  
07.11.1441

## HALAMAN MOTTO

“Berusaha keras dan berpikir cerdas adalah kunci meraih kesuksesan. Tetap mengingat Tuhan adalah kunci agar kesuksesan bisa bertahan.” (Pepatah)

“Kesulitan-kesulitan yang kamu alami adalah pelajaran yang paling kamu butuhkan!” (Pepatah)

“Keyakinan dan kesungguhan dalam berupaya adalah sebuah gerbang untuk menapaki tangga keberhasilan.” (Pepatah)

“Jangan takut mencoba hanya karena kamu gagal pada kesempatan pertama. Ingat, bahagia pasti datang bagi mereka yang tak pernah menyerah.” (Pepatah)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Papa Mama yang tak pernah ada putusnya mendoakan, mensupport, dan selalu ada buat saya setiap saat dan setiap waktu “LOVE YOU PAPA & MAMA”.

Untuk adik-adik serta keluarga besar yang tidak pernah putus memberi kasih sayang dan memberi semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.

Untuk Fenny Yulian thank you beib for the love and support. Untuk sahabat-sahabatku Ondol, Bang Solikin, Harry casay, Rifan, Adam, Eki, Kevin, Samsul, Arsat, kudil you're the best friend, kalian selalu menemaniku di saat sedih maupun senang. Terima kasih doa dan dukungannya.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“Analisis Dan Pembuatan Ensiklopedia Reptilia Berbasis Multimedia”**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.

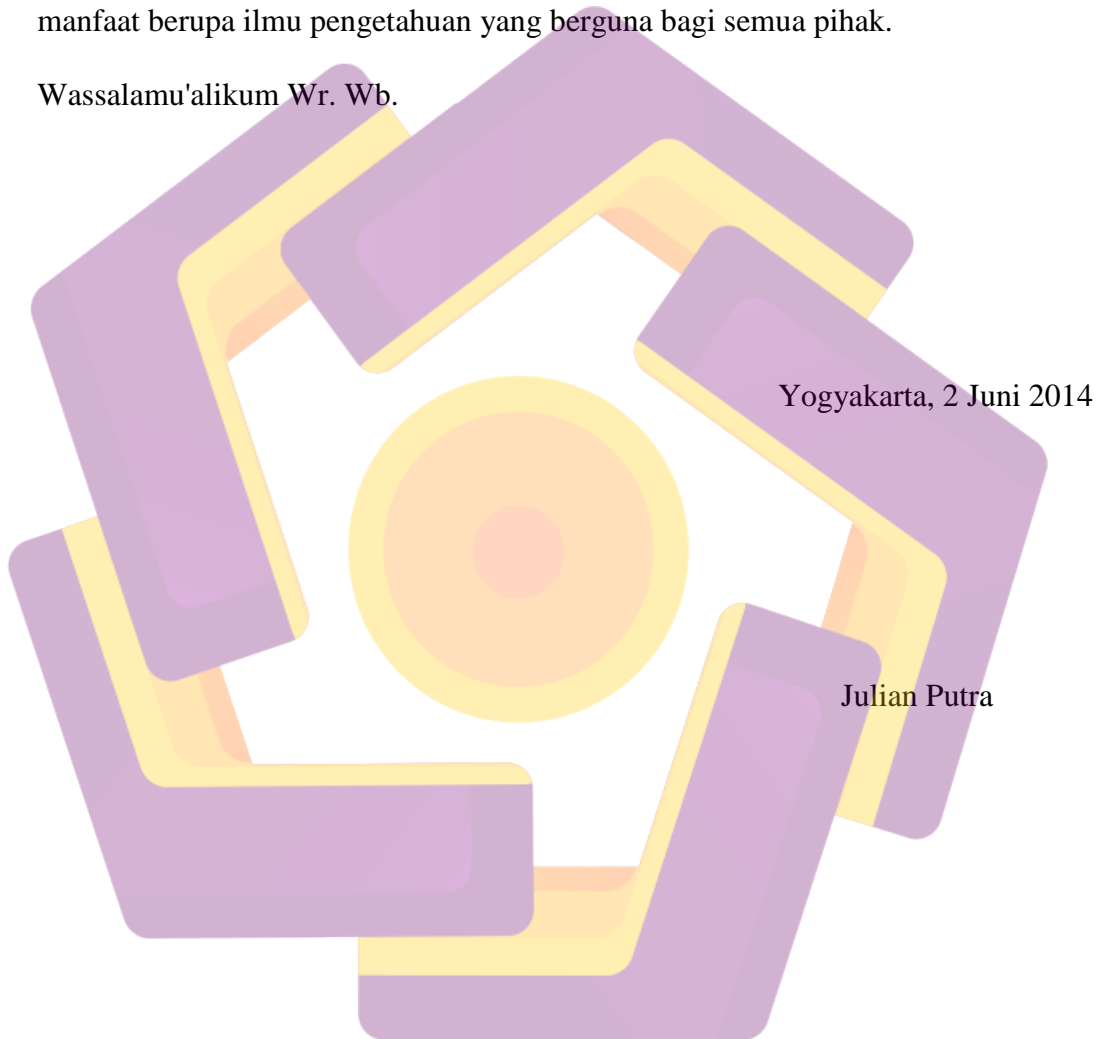
Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.



## DAFTAR ISI

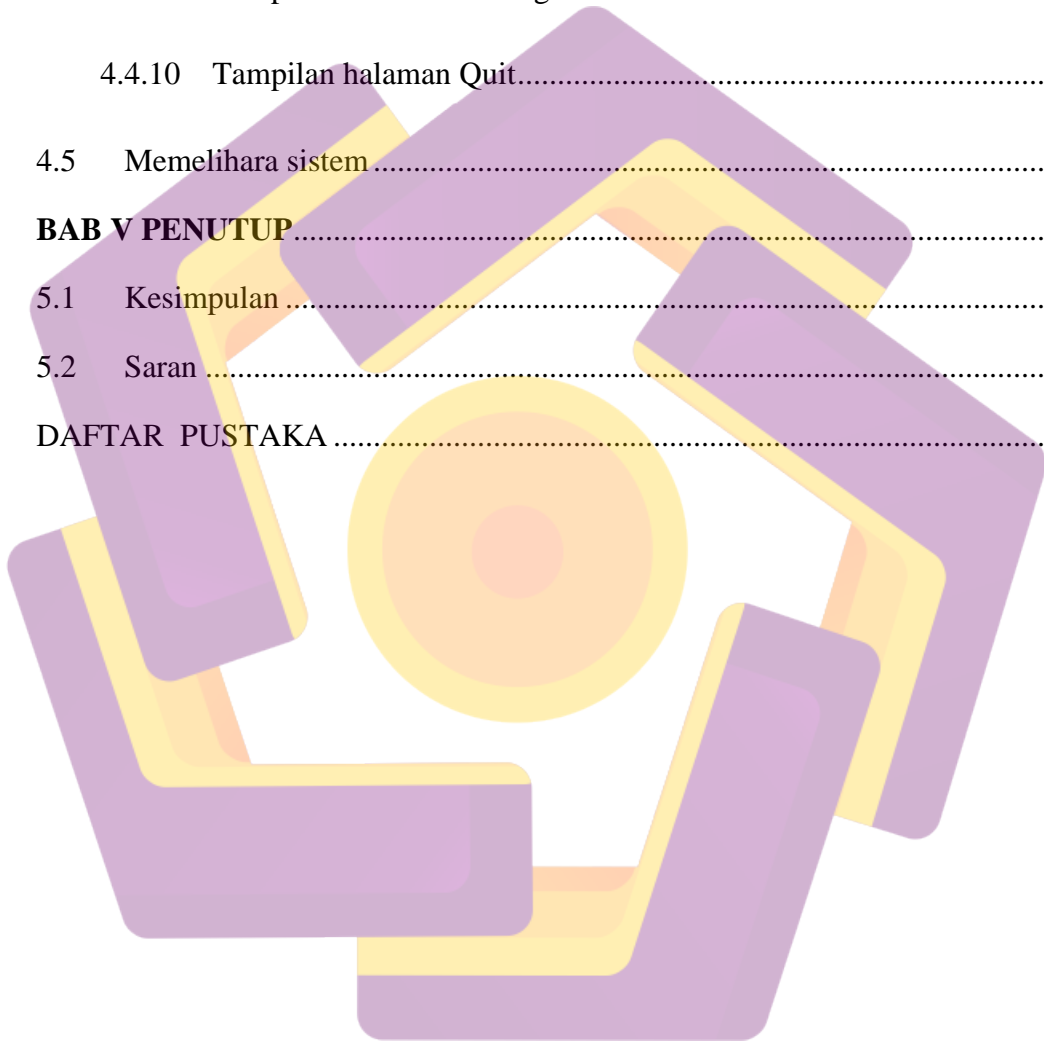
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	6

2.1.2	Elemen Multimedia.....	7
2.1.3	Stuktur Aplikasi Multimedia.....	9
2.2	Tahap-Tahap Pengembangan Sistem Multimedia .....	13
2.3	Pengertian dan Sejarah Ensiklopedia.....	15
2.3.1	Definisi Ensiklopedia.....	15
2.3.2	Perkembangan ensiklopedia didunia.....	16
2.3.3	Perkembangan ensiklopedia di Indonesia .....	17
2.3.4	Ensiklopedia dari berbagai Negara .....	18
2.4	Reptilia.....	19
2.4.1	Antonim Tubuh Reptilia .....	19
2.4.2	Sistem Peredaran Darah Pada Reptilia.....	20
2.4.3	Sistem Pernapasan Reptilia.....	20
2.4.4	Bagaimanakah Reptilia Berkembang Biak ? .....	20
2.4.5	Bagaimanakah Hewan Reptilia Menemukan Mangsanya ?.....	21
2.4.6	Manfaat hewan reptilia.....	21
2.5	Jenis-Jenis Reptilia.....	21
2.5.1	Ular .....	21
2.5.2	Buaya .....	23
2.5.3	Kadal .....	24
2.5.4	Kura-kura .....	26

2.5.5	Komodo.....	28
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	29
2.6.1	Adobe Flash CS3 .....	29
2.6.2	ActionScript Adobe Flash.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>31</b>
3.1	Analisis Sistem.....	31
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	32
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.2	Perancangan .....	37
3.2.1	Perancangan Konsep.....	37
3.2.2	Struktur navigasi .....	37
3.2.3	Perancangan Grafik.....	38
3.3	Desain (perancangan).....	63
3.4	Material Colleting .....	64
<b>BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>71</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	71
4.1.1	Membuat Background.....	71
4.1.2	Import File .....	72
4.1.3	Membuat Tombol.....	73
4.1.4	Membuat Animasi.....	73
4.2	Pembahasan.....	74

4.2.1	Halaman proses pembukaan aplikasi .....	74
4.2.2	Halaman Home .....	75
4.2.3	Halaman jenis-jenis reptile.....	76
4.2.4	Halaman setting .....	77
4.2.5	Halaman Quit .....	78
4.2.6	Halaman Jenis Reptil .....	79
4.2.7	Tampilan Ular .....	80
4.2.8	Tampilan buaya.....	81
4.2.9	Tampilan kadal.....	82
4.2.10	Tampilan kura-kura.....	83
4.2.11	Tampilan komodo .....	84
4.3	Mempublish File .....	85
4.3.1	Blackbox Testing .....	85
4.4	Manual Program.....	87
4.4.1	Halaman pembuka .....	87
4.4.2	Tampilan home .....	87
4.4.3	Tampilan halaman Ular.....	88
4.4.4	Tampilan halaman Buaya.....	88
4.4.5	Tampilan halaman Kadal .....	89

4.4.6	Tampilan halama Kura-kura .....	90
4.4.7	Tampilan halaman Komodo.....	90
4.4.8	Tampilan halaman Jenis-jenis reptil .....	91
4.4.9	Tampilan halaman Setting .....	91
4.4.10	Tampilan halaman Quit.....	92
4.5	Memelihara sistem.....	93
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>94</b>
5.1	Kesimpulan .....	94
5.2	Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>96</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Linear .....	10
Gambar 2. 2 aliran aplikasi .....	10
Gambar 2.3 Struktur hierarki .....	11
Gambar 2.4 Struktur jaringan.....	12
Gambar 2.5 Struktur kombinasi .....	13
Gambar 2.6 Tahap pengembangan multimedia.....	14
Gambar 2.7 ular .....	21
Gambar 2.8 Buaya .....	23
Gambar 2.9 Kadal .....	24
Gambar 2.10 Kura-kura .....	26
Gambar 2.11 Komodo.....	28
Gambar 3.1 Struktur navigasi .....	38
Gambar 3.2 Tampilan Intro.....	39
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama .....	39
Gambar 3.4 Tampilan Jenis-jenis Reptile.....	40
Gambar 3.5 Tampilan Menu Setting.....	41
Gambar 3.6 Tampilan Quit .....	41
Gambar 3.7 Tampilan Materi Ular.....	42
Gambar 3.8 Tampilan Habitat dan Makanan Ular.....	43
Gambar 3.9 Tampilan Kebiasaan dan Reproduksi Ular .....	43
Gambar 3.10 Tampilan Cara Melindungi Diri Ular.....	44

Gambar 3.11 Tampilan Manfaat Ular .....	45
Gambar 3.12 Tampilan Materi Buaya.....	46
Gambar 3.13 Tampilan Habitat dan Makanan Buaya.....	47
Gambar 3.14 Tampilan Kebiasaan dan Reproduksi Buaya .....	48
Gambar 3.15 Tampilan Cara Melindungi Diri Buaya.....	49
Gambar 3.16 Tampilan Manfaat Buaya.....	50
Gambar 3.17 Tampilan Materi Kadal .....	51
Gambar 3.18 Tampilan Habitat dan Makanan Kadal .....	52
Gambar 3.19 Tampilan Kebiasaan dan Reproduksi kadal.....	53
Gambar 3.20 Tampilan Cara Melindungi Diri Kadal .....	54
Gambar 3.21 Tampilan Manfaat Kadal.....	55
Gambar 3.22 Tampilan Materi kura - kura .....	55
Gambar 3.23 Tampilan Habitat dan Makanan kura-kura .....	56
Gambar 3.24 Tampilan Kebiasaan dan Reproduksi Kura-kura .....	57
Gambar 3.25 Tampilan Cara Melindungi Diri kura-kura .....	57
Gambar 3.26 Tampilan Manfaat kura-kura.....	58
Gambar 3.27 Tampilan Materi Komodo.....	59
Gambar 3.28 Tampilan Habitat dan Makanan .....	60
Gambar 3.29 Tampilan Kebiasaan dan Reproduksi Komodo.....	61
Gambar 3.30 Tampilan Cara Melindungi Diri komodo.....	62
Gambar 3.31 Tampilan Manfaat komodo .....	63
Gambar 4.1 Jendela New Document .....	71



Gambar 4.2 Kotak dialog Document Properties .....	72
Gambar 4.3 Jendela Import to Library .....	73
Gambar 4.4 Jendela Convert to Symbol .....	73
Gambar 4.5 Jendela Convert to Symbol .....	74
Gambar 4.6 Halaman Pembukaan Aplikasi .....	75
Gambar 4.7 Halaman Home.....	75
Gambar 4.8 Halaman jenis-jenis reptile.....	76
Gambar 4.9 halaman setting .....	77
Gambar 4.10 Halaman Quit .....	78
Gambar 4.11 Halaman jenis-jenis reptile.....	79
Gambar 4.12 Halaman ular .....	80
Gambar 4.13 Halaman buaya.....	81
Gambar 4.14 Halaman kadal.....	82
Gambar 4.15 Halaman kura-kura.....	83
Gambar 4.16 Halaman komodo .....	84
Gambar 4.17 Mempublish File .....	85
Gambar 4.18 halaman pembuka.....	87
Gambar 4.19 halaman Home .....	87
Gambar 4.20 halaman Ular .....	88
Gambar 4.21 halaman Buaya .....	89
Gambar 4.22 halaman Kadal.....	89
Gambar 4.23 halaman Kadal.....	90

Gambar 4.24 halaman Komodo .....91

Gambar 4.25 halaman Jenis-jenis reptil.....91

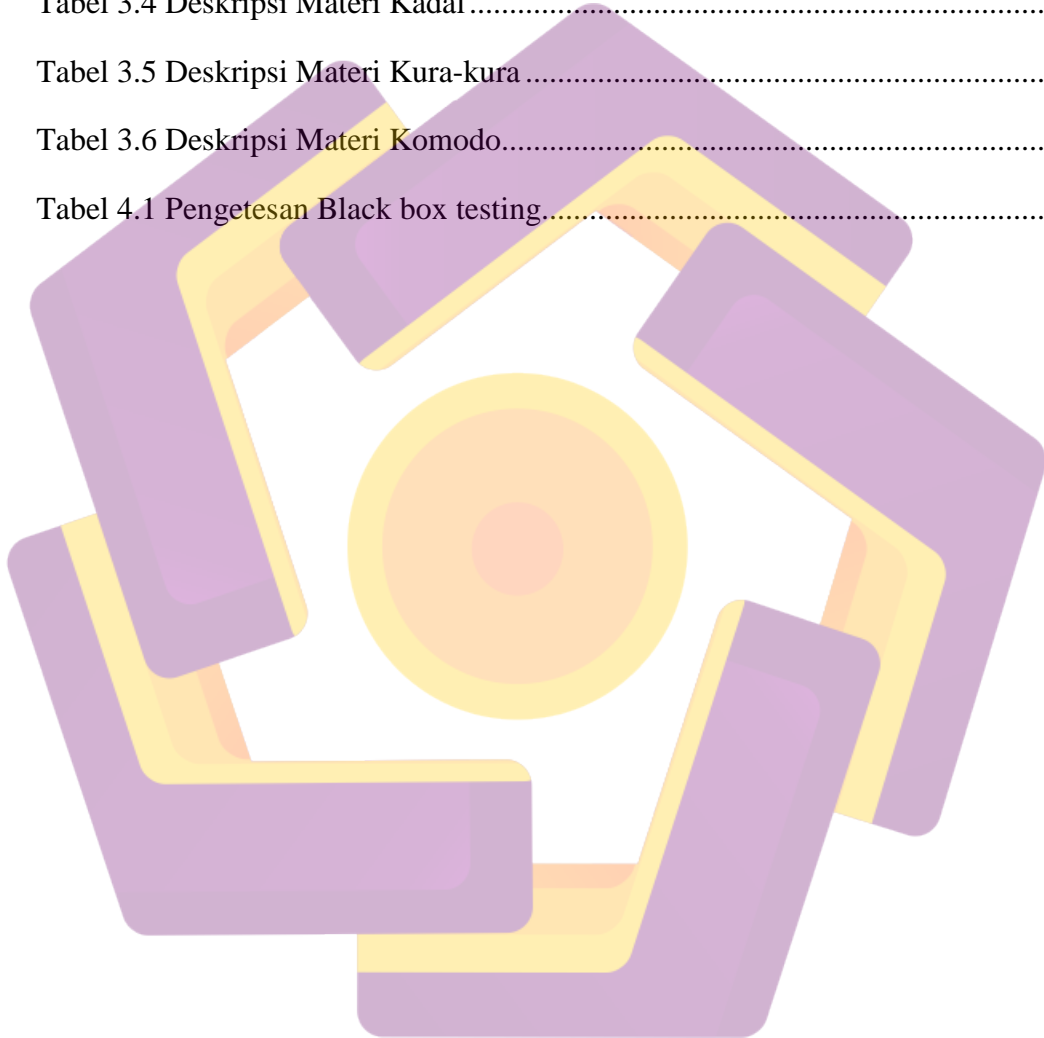
Gambar 4.26 halaman Setting.....92

Gambar 4.27 halaman Quit.....92



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Material collecting gambar reptil.....	64
Tabel 3.2 Deskripsi Materi Ular .....	65
Tabel 3.3 Deskripsi Materi Buaya .....	66
Tabel 3.4 Deskripsi Materi Kadal.....	68
Tabel 3.5 Deskripsi Materi Kura-kura.....	69
Tabel 3.6 Deskripsi Materi Komodo.....	70
Tabel 4.1 Pengetesan Black box testing.....	86



## INTISARI

STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan yang berkembang, memiliki data dan informasi penting yang harus dikelola baik, harus dijaga kerahasiaannya, integritas, dan ketersediaannya, otoritas akses data diperlukan agar informasi penting tidak diakses orang yang tidak berkepentingan atau tidak dapat diubah oleh seseorang tidak berhak. Informasi harus akurat, up to date, dan tersedia pada saat diperlukan. Seringkali data yang dimiliki di share kepada pihak lain (sengaja atau tidak disengaja). Hak akses (login masuk kedalam system) sering berbagi pakai. Kesadaran akan pentingnya menjaga informasi belum tertanam pada segenap civitas akademik STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Ensiklopedia adalah sejumlah tulisan yang berisi penjelasan yang menyimpan informasi secara komprehensif dan cepat dipahami serta dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan atau khusus dalam satu cabang ilmu pengetahuan tertentu yang tersusun dalam bagian artikel-artikel dengan satu topik bahasan pada tiap-tiap artikel yang disusun berdasarkan abjad, kategori atau volume terbitan dan pada umumnya tercetak dalam bentuk rangkaian buku yang tergantung pada jumlah bahan yang disertakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dibuat ensiklopedia dalam bentuk aplikasi multimedia dengan judul "ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA REPTILIA BERBASIS MULTIMEDIA"

**Kata kunci :** ensiklopedia, reptil, multimedia

## **ABSTRACT**

*STMIK AMIKOM Yogyakarta as a growing educational institutions, has data and important information that must be managed well, should be kept confidential, integrity, and availability, data access authority is needed for important information not accessible to unauthorized persons or can't be changed by a person not entitled. Information should be accurate, up to date, and available when required. Often the data held on the share to other parties (deliberate or unintentional). Rights of access (log into the system) often share. Awareness of the importance of maintaining the information is not embedded in the entire academic community STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.*

*Encyclopedias are a number of posts explaining that stores information comprehensively and quickly understood and to understand the whole branch of science or specialized in a particular branch of science which is composed in part of the articles with a topic of discussion on each article are arranged alphabetically, category or volume of publications and are generally printed in the form of a series of books which depends on the amount of material included.*

*Uraian Based on the above, it will be made in the form of multimedia applications encyclopedia titled "ANALYSIS AND DEVELOPMENT BASED MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA REPTILIA"*

**Keywords:** *encyclopedia, reptiles, multimedia*