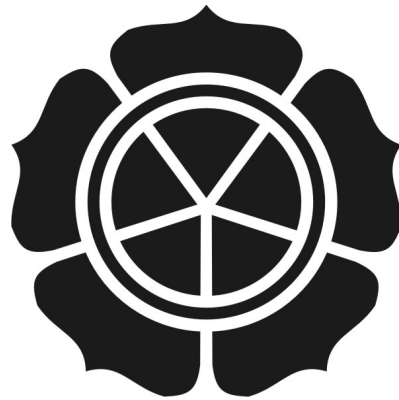


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BILYARD
PADA 99 POOL CENTER YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Wahyu Nugroho

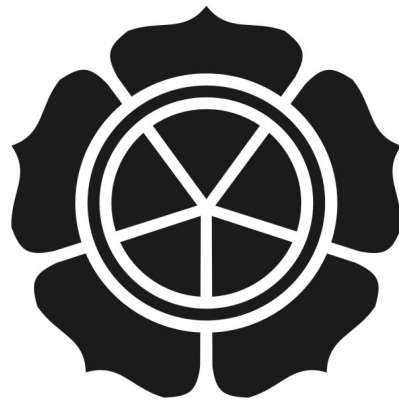
07.11.1832

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BILYARD
PADA 99 POOL CENTER YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dwi Wahyu Nugroho

07.11.1832

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BILYARD
PADA 99 POOL CENTER YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Wahyu Nugroho

07.11.1832

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2012

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BILYARD
PADA 99 POOL CENTER YOGYAKARTA**

yang disusun oleh
Dwi Wahyu Nugroho
07.11.1832

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2015



KEP. DA. STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

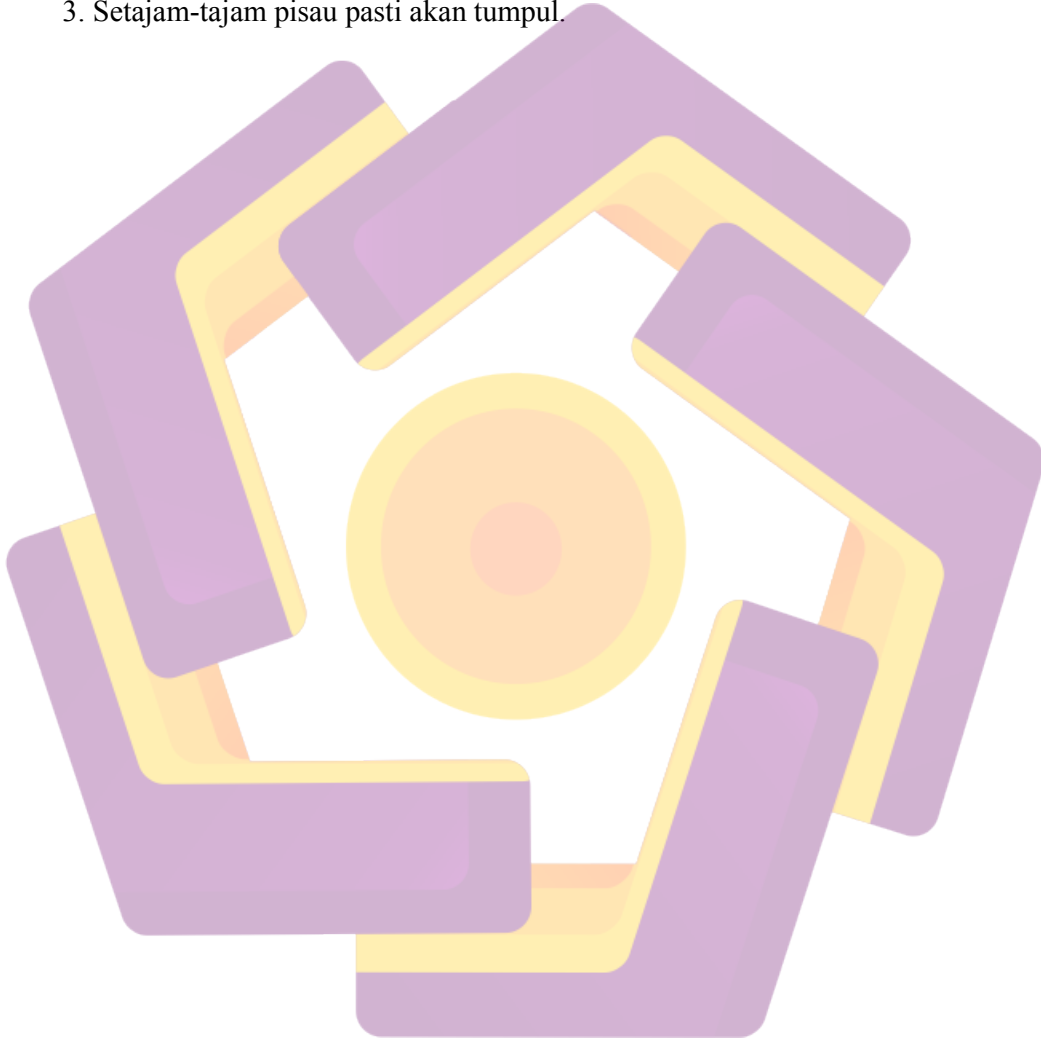
Yogyakarta, 30 Januari 2015

Dwi Wahyu Nugroho

07.11.1832

MOTTO

1. Percaya bahwa roda berputar, asalkan ada daya dan upaya untuk memutarinya.
2. Tidak ada jalan yang mulus dan tidak ada pula lobang yang tidak bisa ditambal.
3. Setajam-tajam pisau pasti akan tumpul.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- . Ayah Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah ibu padaku.
- . Saudaraku satu-satunya Mas Eko yang telah menunjukkan kasih sayangnya selama ini. Akutidakakanpernahmelupakankebaikan dan akan selalu berusaha membuatmu bangga.
- . Kekasih tercinta Anisa Safitri yang selalu mendukung dan memberiku semangat dalam segala hal, semoga setelah terselesaikannya skripsi ini apa yang menjadi impian kita segera terwujud.
- . Sahabat-sahabatku seperjuangan dan semua anak kos ENAU yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for u all I miss u forever.
- . Untuk Mokhamad Hermawan, Thanks Brother !

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas semua kesehatan, rizky, rahmat, dan hidayat yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 30 Januari 2015

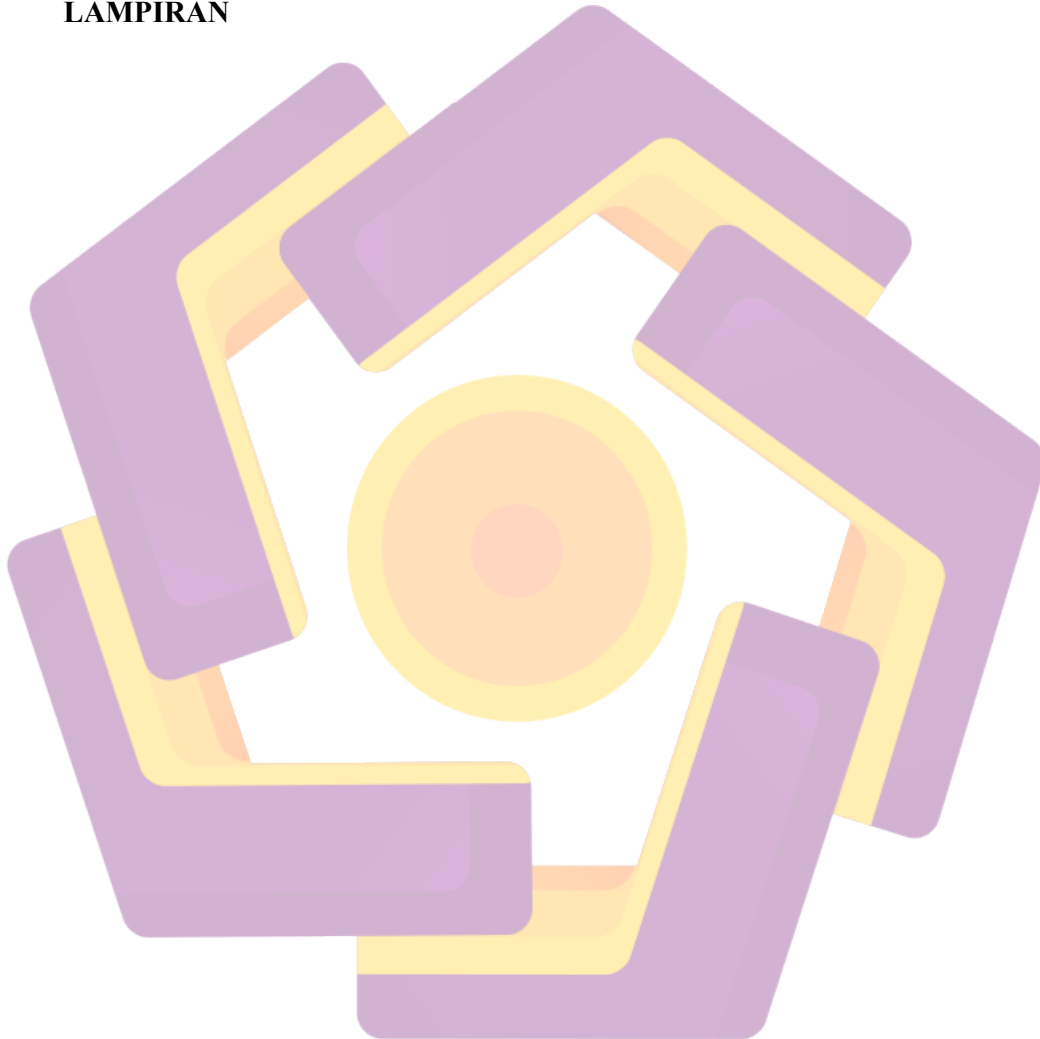
penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Objek-objek multimedia	10
2.2 Metodologi Pengembangan Multimedia	12
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	16
2.3.1 Adobe Flash CS3	16
2.3.2 Adobe Photoshop CS3	17
2.3.3 Adobe ActionScript 2.0	18
2.3.4 Xampp	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1 Analisis Kebutuhan	21

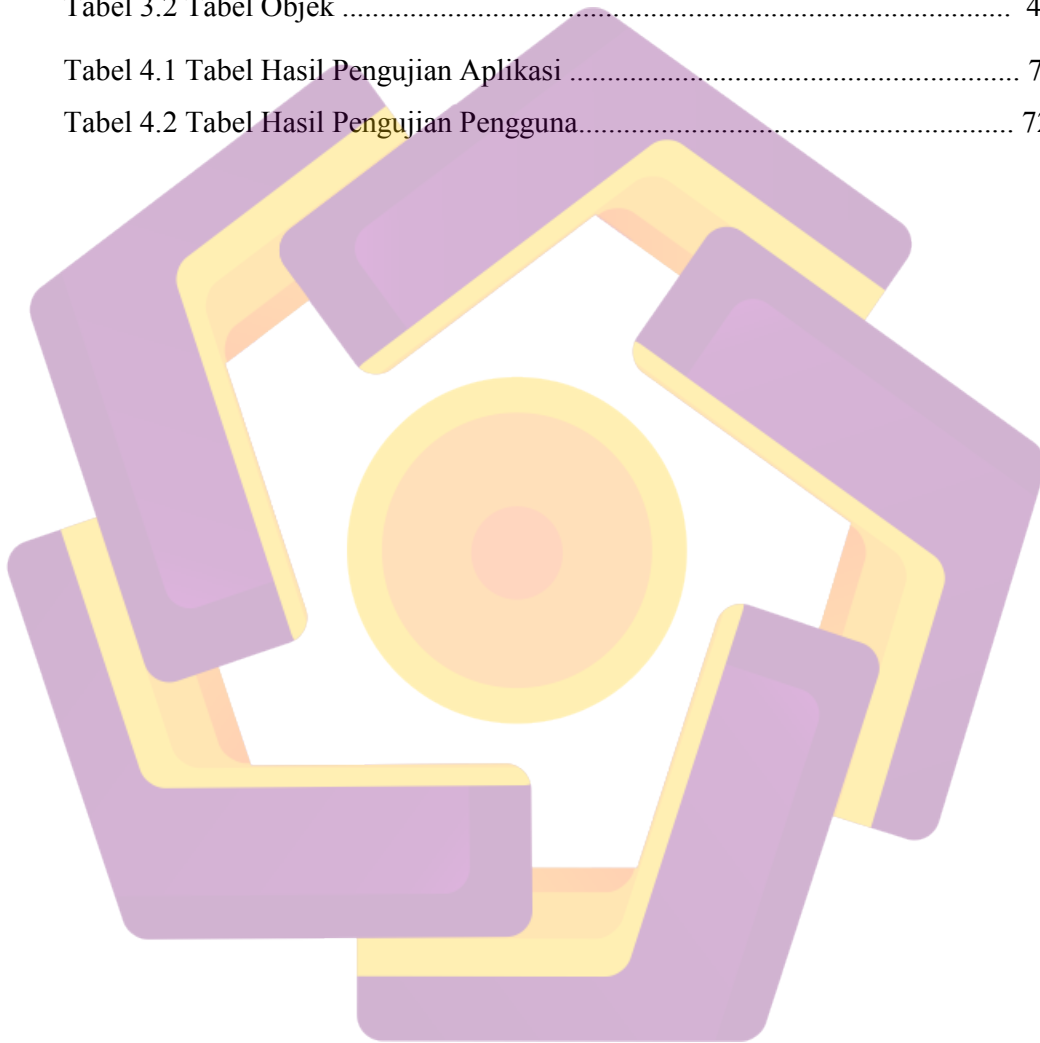
3.1.1 Kebutuhan Fungsional	21
3.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	22
3.2 Perancangan.....	25
3.2.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	25
3.2.2 Desain	27
3.2.2.1 Storyboard.....	28
3.2.2.2 Struktur Navigasi.....	34
3.3 Material Collecting.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Implementasi	39
4.2 Tahapan Implementasi Aplikasi	39
4.2.1 Persiapan aset-aset.....	40
4.2.2 Pembuatan Tombol (Button)	40
4.2.3 Pembuatan Animasi (Movie Clip)	43
4.2.4 Import Suara	44
4.2.5 Pembahasan Tampilan Aplikasi.....	46
4.2.5.1 Frame Intro.....	46
4.2.5.2 Frame Menu Utama	49
4.2.5.3 Frame Submenu Profil 99 Pool Center.....	51
4.2.5.4 Frame Submenu Materi	52
4.2.5.5 Frame Submenu Sample Video	56
4.2.5.6 Frame Submenu Fasilitas	58
4.2.5.7 Frame Submenu Photo Event.....	59
4.2.5.8 Frame Submenu Struktur Organisasi.....	60
4.2.5.9 Frame Submenu Contact.....	60
4.2.5.10 Frame Submenu About Me	61
4.2.5.11 Frame Submenu Kritik dan Saran	62
4.2.5.12 Submenu Login	63
4.2.6 Membuat File Excutable.....	66
4.2.7 Pengujian	67
4.2.8 Pemeliharaan Aplikasi.....	70
4.2.8.1 Komputer	70
4.2.8.2 Software	70
4.2.8.3 Pengeditan dan Update	71

4.3 Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Perancangan Media Pembelajaran Permainan Bilyard pada 99 Pool Center Yogyakarta	31
Tabel 3.2 Tabel Objek	40
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Aplikasi	71
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Pengguna.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.3 Tampilan ActionScript 2.0	22
Gambar 2.4 Tampilan aplikasi Xampp	23
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	38
Gambar 4.1 Panel Properties pada Adobe Flash CS3	44
Gambar 4.2 Convert to Symbol	45
Gambar 4.3 Library Buttons	45
Gambar 4.4 Create Motion Tween.....	47
Gambar 4.5 Sound Linkage Properties.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Intro.....	49
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.8 Tampilan Submenu Profile 99 Pool Center	54
Gambar 4.9 Tampilan halaman pembuka submenu materi	55
Gambar 4.10 Tampilan materi peralatan bilyard	55
Gambar 4.11 Tampilan materi aturan bermain bilyard	56
Gambar 4.12 Tampilan materi trik bermain bilyard	56
Gambar 4.13 Tampilan materi bola 8 dan bola 9	57
Gambar 4.14 Tampilan video pukulan dasar	59
Gambar 4.15 Tampilan video trik shot 1	60
Gambar 4.16 Tampilan video trik shot 2	60
Gambar 4.17 Tampilan video trik shot 3	61
Gambar 4.18 Tampilan Submenu Fasilitas	61
Gambar 4.19 Tampilan Submenu Photo Event	62
Gambar 4.20 Tampilan Submenu Struktur Organisasi	63
Gambar 4.21 Tampilan Submenu Contact	63
Gambar 4.22 Tampilan Submenu About Me	64
Gambar 4.23 Tampilan halaman untuk mengisi kritik dan saran	65

Gambar 4.24 Tampilan setelah berhasil mengisi kritik dan saran 65
Gambar 4.25 Tampilan Letak Tombol Login 66
Gambar 4.26 Tampilan halaman login admin 67
Gambar 4.27 Tampilan halaman saat login berhasil 68
Gambar 4.28 Membuat File Excutable 69



INTISARI

Bagaimana merancang media interaktif agar mampu menjadi media informasi dan pembelajaran permainan bilyard pada 99 Pool Center Yogyakarta menggunakan adobe flash CS3 yang dapat membantu pengunjung khususnya pemula untuk mengetahui dasar serta tehnik-tehnik bermain bilyard yang benar, adalah dengan cara : analisis, perancangan aplikasi, desain model, implementasi sistem, pengujian program dan sistem, serta pemeliharaan aplikasi. Dimana hasil akan maksimal jika memulai sesuatu secara bertahap.

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Media Pembelajaran Permainan Bilyard ini antara lain menu profile 99 pool center, materi tentang permainan bilyard, sample video, fasilitas yang ada pada 99 pool center, photo event, struktur organisasi 99 pool center, contac, about me, serta terdapat menu kritik dan saran. Semua itu disajikan dengan tampilan audio visual atau animasi yang interaktif dan modern.

Dengan adanya aplikasi Media Pembelajaran Permainan Bilyard diharap dapat memberikan informasi tentang permainan bilyard yang bisa digunakan sebagai sarana belajar oleh pengunjung khususnya para pemula di 99 Pool Center Yogyakarta.

Kata Kunci : Aplikasi, Bilyard, Interaktif, Audio visual, Animasi, Modern

ABSTRACT

How to design the interactive media so that can be the information media and learning in playing billiard at 99 Pool Center Yogyakarta by using adobe flash CS3 that can help the visitor, especially for the beginner to know the basic and the technical to play billiard more effectively, with these methods: analysis, the application program, the design model, the implementation system, the submission application and system, and also to keep the application. The result will be maximal if it starts everything based on the stage.

Features on the learning application media to play billiard such as that profile 99 pool center, the material about playing billiard, the example of video, the facilities on 99 pool center, the photo of event, the structure organization of 99 pool center, the contact, about me, also the menu of critic and suggestion. All of that served by using audio visual or animation that interactive and modern.

By that application media to play billiard can give the information about billiard, that can use as a learning media by the guest especially for the beginner at 99 pool center Yogyakarta.

Keywords: *Application, Billiard, interactive, Audio visual, Modern*

