

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA KOMPLEKS
CANDI PRAMBANAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH PROFESSIONAL CS 6**

SKRIPSI



disusun oleh

Dyssa Irjayanti Putri

11.12.6065

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA KOMPLEKS
CANDI PRAMBANAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH PROFESSIONAL CS 6**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Dyssa Irjayanti Putri

11.12.6065

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA KOMPLEKS
CANDI PRAMBANAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6**

yang disusun oleh

Dyssa Irjayanti Putri

11.12.6065

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2014

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA KOMPLEKS CANDI PRAMBANAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS 6

yang disusun oleh
Dyssa Irjayanti Putri

11.12.6065

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Febuari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Febuari 2015

Dyssa Irjayanti Putri
NIM. 11.12.6065

MOTTO

"Kalau mereka bisa untuk nglakuin itu, kenapa kamu tidak bisa dys ?? pasti kamu juga bisa nglakuin itu." (dyssa)

"Kalau semua sudah kamu kerahkan dan usaha sudah maksimal yang terakhir cuma berserah diri sama Sang Pencipta, karena kamu boleh berencana tapi Allah lah sang sutradara kehidupan sesungguhnya" (dyssa)

"Udah brusaha kan ?? pasrah ajaa, baca slalu Al-Fatihah" (Mb Yunk)

"Slalu jadi kebanggaan orangtua, sukses dan slalu ingat sholat lima waktu, ica" (papa)

"Slalu mensyukuri apapun itu dan slalu semangat karna kamu pasti bisa, iloveyou" (yezha)

"Satu hari kamu menunda skripsi mu, satu hari kamu menunda pernikahan mu dys" (ramadia)

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik" (Evelyn Underhill)

"Yaa ayyuhal-ladziina aamanushbiruu washoobiruu." "Wahai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu." (QS. Ali-Imron: 200)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada **Allah SWT** yang selalu memberi ku Rahmat dan Hidayah-Nya

Untuk Papa **Mugiyono** Mama **Murwani** terimakasih atas segala dukungan mu, didikan untuk slalu disiplin dengan hal apapun, kasih sayangmu yang tak ternilai dengan apapun, doa mu, baru ini yang bisa ica beri buat papa, mama semoga ini bisa jadi salah satu kebanggan kalian buat ica. **ILOVEYOU PA MA:***

Untuk kakak ku **Mbak Put** dan adek ku **Dek Ndi** yang slalu support aku, walaupun kadang malah bikin aku sebel dengan tingkah laku kalian, tapi aku sayang hlo ma kalian :* dan juga untuk saudara- saudara ku yang slalu ngasih aku semangat terus.

Untuk My Happiness **Yezha Eriawan Ch** yang slalu jadi patner in crime ku. Terimakasih slalu memberi ku motivasi, semangat, nasihat, doa, slalu setia, perhatian, dan sempet jd tukang ojek ku :p. Maaf kalau sering marahin kamu ya tem. Sayang semangat skripsi juga yaa!!

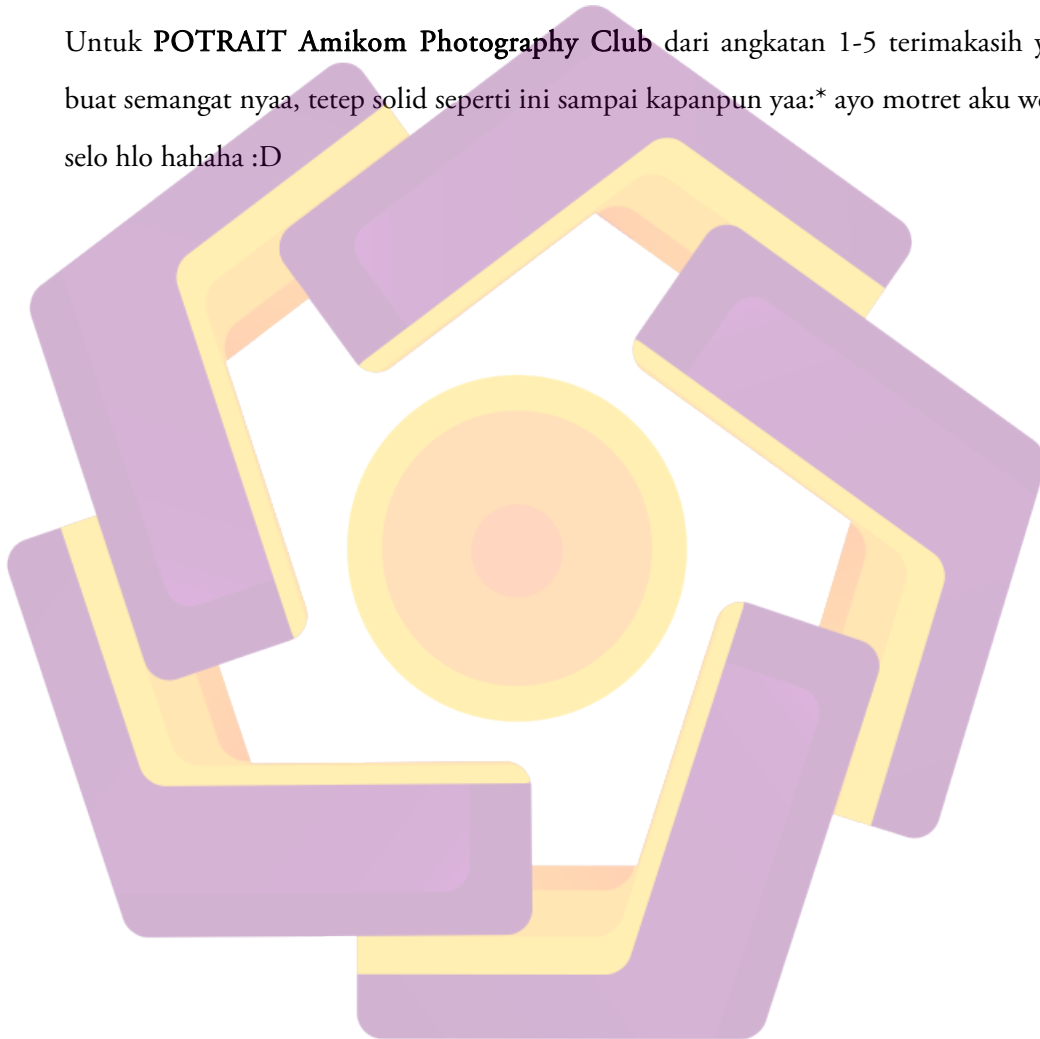
Untuk **Mama Winarti** calon mertua :p terimakasih juga bawelnya mama marain aku ma yezha buat buruan nyelesin skripsi ini dan slalu ngasih semangat dan doa.

Untuk sahabat- sahabat ku, **Ramadia Dharmawungsu, Nur Fitri Damayanti, Mbak yunk, Panca, Westi, Erlin, Cicik, Kutak, Mas Arga**, yang gak pernah bosan buat slalu ngasih aku semangat dan slalu bawel buat nyuruh aku nyelesin skripsi ini, aku bangga punya kalian hlo :*

Untuk **Mas Anas** yang sudah banyak memberikan aku les private, masukan, saran hingga skripsi ini selesai, aku bisa hlo mas!! maaf ya mas kalau aku baweel:p

Untuk temen- temen **11SISI10** takkan terlupakan kenangan bertahun- tahun bersama kalian, suka duka kita lewati bersama. Buat dita, hesti, affan, cela, arfi, verta, wulan, rini, alim, boy, dan kalian yang gak bisa aku sebut satu persatu. Semoga pertemanan kita tetap terjalin sampai kapanpun.

Untuk **POTRAIT Amikom Photography Club** dari angkatan 1-5 terimakasih ya buat semangat nyaa, tetep solid seperti ini sampai kapanpun yaa:* ayo motret aku wes selo hlo hahaha :D



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik, hidayah, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Ensiklopedia Kompleks Candi Prambanan Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional CS6”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- ❖ Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
- ❖ Bapak Sudarmawan, M.T, dan Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Penguji
- ❖ Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- ❖ Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia teknologi informasi.

- ❖ Orang tua, Saudara, dan sahabat- sahabatku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
- ❖ Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 17 Febuari 2015

Penulis

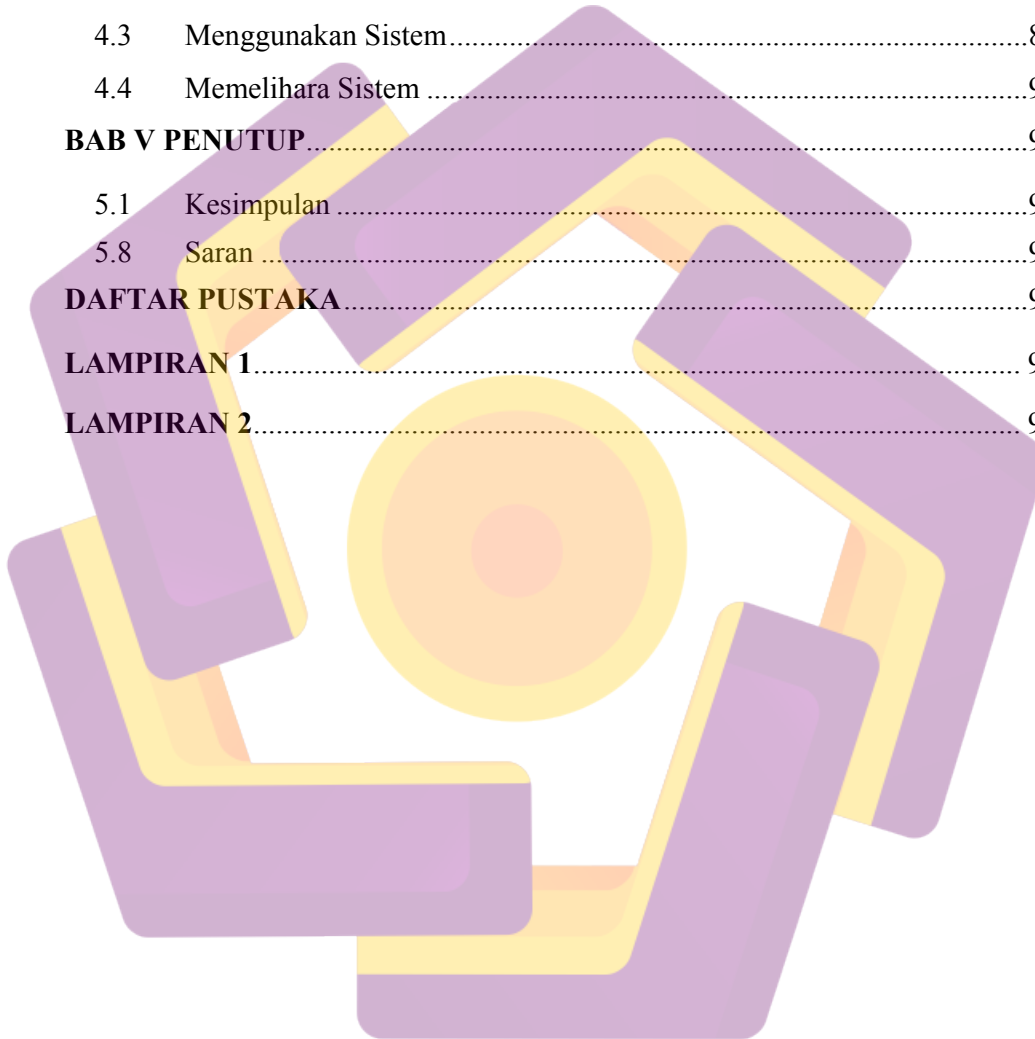
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Penelitian	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.1.1 Metode Sejarah / Wawancara	3
1.5.1.2 Metode Observasi	4
1.5.1.3 Metode Deskriptif	4
1.5.1.4 Metode Studi Pustaka	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing	5

1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1.	Ensiklopedia.....	10
2.2.2	Sistem Operasi Android.....	11
2.2.2.1	Pengenalan Sistem Operasi Android	11
2.2.2.2	Sejarah Sistem Operasi Android	12
2.2.3	Konsep Dasar Multimedia	16
2.2.3.1	Pengertian Multimedia.....	16
2.2.3.2	Elemen Multimedia.....	17
2.2.3.3	Struktur Aplikasi Multimedia.....	19
2.3	Metode Analisis	25
2.3.1	Analisis PIECES	25
2.4	Langkah- langkah Pengembangan Aplikasi.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Deskripsi Perusahaan	30
3.1.1	Sejarah PT. TWC Borobudur Prambanan Ratu Boko	30
3.1.2	Visi dan Misi PT. TWC Borobudur Prambanan Ratu Boko.....	31
3.1.3	Sejarah Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta	31
3.1.4	Visi dan Misi Perusahaan.....	32
3.2	Mendefinisikan Masalah.....	32
3.2.1	Hasil Analisis	33
3.2.1.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	33
3.2.1.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	34
3.2.1.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	35
3.2.1.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	36
3.2.1.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	37
3.2.1.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	37
3.3	Studi Kelayakan	38
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	38

3.3.2	Kelayakan Operasional	38
3.3.3	Kelayakan Hukum	39
3.3.4	Kelayakan Ekonomi	39
3.3.4.1	Komponen Biaya	39
3.3.4.2	Komponen Manfaat	40
3.3.4.3	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>).....	41
3.3.4.4	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return on Investment</i>).....	42
3.3.4.5	Metode Nilai Bersih Sekarang (<i>Net Present Value</i>)	43
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
3.4.3	Kebutuhan Fungsional	45
3.4.4	Kebutuhan Non- Fungsional	47
3.4.5	Kebutuhan Informasi	47
3.4.6	Kebutuhan Pengguna (User).....	47
3.5	Merancang Konsep	48
3.6	Merancang Isi.....	48
3.7	Merancang Naskah.....	51
3.8	Merancang Grafik	54
3.8.1	Menu Utama.....	54
3.8.2	Menu Taman Wisata Candi Prambanan.....	55
3.8.3	Menu Taman Wisata #1	55
3.8.4	Menu Informasi.....	56
3.8.5	Menu Informasi #1	57
3.8.6	Menu Ensiklopedia	57
3.8.7	Menu Ensiklopedia #1	58
3.8.8	Menu Tentang	58
3.8.9	Menu Pengaturan	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Produksi Sistem	60
4.4.1	Membuat Aplikasi Android	61

4.4.2 Mengolah Grafik.....	61
4.4.2.1 Membuat Grafik Background:	62
4.2 Mengetes Sistem	81
4.2.1 Black Box Testing.....	82
4.2.2 Quisioner.....	84
4.3 Menggunakan Sistem.....	85
4.4 Memelihara Sistem	91
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.8 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN 1	97
LAMPIRAN 2	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3.1: Analisis Kinerja	33
Tabel 3.2: Analisis Informasi.....	34
Tabel 3.3: Analisis Ekonomi.....	35
Tabel 3.4: Analisis Pengendalian.....	36
Tabel 3.5: Analisis Efisiensi	37
Tabel 3.6: Analisis Pelayanan	37
Tabel 3.7: Biaya dan Manfaat.....	40
Tabel 3.8: Hasil Analisis Biaya dan Manfaat	44
Tabel 3.9: Tabel Rancangan Naskah	51
Tabel 4.1: Daftar Button.....	66
Tabel 4.2: Hasil Uji Black Box Testing.....	82
Tabel 4.3: Hasil Quisioner.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	18
Gambar 2.2 Struktur Linear	20
Gambar 2.3 Struktur Menu	21
Gambar 2.4 Struktur Hirarki	22
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	23
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	24
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	29
Gambar 3.1: Struktur Aplikasi	50
Gambar 3.2: Menu Utama.....	54
Gambar 3.3: Menu Taman Wisata	55
Gambar 3.4: Menu Taman Wisata #1	55
Gambar 3.5: Menu Informasi.....	56
Gambar 3.6: Menu Informasi #1	57
Gambar 3.7: Menu Ensiklopedia	57
Gambar 3.8: Menu Ensiklopedia #1	58
Gambar 3.9: Menu Tentang	58
Gambar 3.10: Menu Pengaturan	59
Gambar 4.1: Tahapan Memproduksi Aplikasi Android Ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan	60
Gambar 4.2: Area Kerja Adobe Illustrator CS 6.....	62
Gambar 4.3: Kotak Dialog New	62
Gambar 4.4: Latar Background.....	63
Gambar 4.5: tampilan layer.....	63
Gambar 4.6: Tampilan background utama.....	64
Gambar 4.7: Tampilan background dengan judul aplikasi	64
Gambar 4.8: Tampilan background dengan icon	65
Gambar 4.9: Tampilan background setelah diberi outline	66
Gambar 4.10: Tampilan Awal photomatix Pro 5.0.....	68

Gambar 4.11: Tampilan loading bracketed photos	68
Gambar 4.12: Tampilan merge to HDR options	69
Gambar 4.13: Tampilan loading source images.....	69
Gambar 4.14: Tampilan foto setelah disatukan	70
Gambar 4.15: Tampilan camera raw	70
Gambar 4.16: Tampilan duplicate layer	71
Gambar 4.17: Tampilan Pengaturans adjustments.....	71
Gambar 4.18: Tampilan adjustments curve	72
Gambar 4.19: Tampilan Save As	72
Gambar 4.20: Tampilan awal Adobe Flash Professional CS6.....	73
Gambar 4.21: Tampilan lembar kerja Adobe Flash Professional CS6	73
Gambar 4.22: Tampilan properties	74
Gambar 4.23: Tampilan Utama aplikasi	74
Gambar 4.24: tampilan timeline	75
Gambar 4.25: Tampilan convert to symbol	75
Gambar 4.26: tampilan properties.....	75
Gambar 4.27: Tampilan perintah action	76
Gambar 4.28: Tampilan properties	77
Gambar 4.29: Tampilan Component.....	78
Gambar 4.30: Tampilan memasukan konten	79
Gambar 4.31: Tampilan layer suara.....	79
Gambar 4.32: Tampilan Air for Android Pengaturans General.....	79
Gambar 4.33: Tampilan Air for Android Pengaturans Tampilan Deployment	80
Gambar 4.34: Tampilan APK berhasil di publish.....	81
Gambar 4.35: Tampilan menu Utama.....	86
Gambar 4.36: Tampilan halaman Taman Wisata.....	87
Gambar 4.37: Tampilan halaman Informasi	88
Gambar 4.38: Tampilan halaman Ensiklopedia.....	89
Gambar 4.39: Tampilan halaman Tentang.....	90
Gambar 4.40: Tampilan halaman Pengaturan.....	90

INTISARI

Taman Wisata Candi Prambanan adalah candi Hindu terindah di dunia. Candi ini merupakan bagian dari suatu gugusan percandian yang telah ditetapkan UNESCO sebagai warisan budaya dunia dan salah tempat wisata sejarah yang dijadikan tempat untuk menghabiskan waktu berlibur.

Aplikasi ini sendiri merupakan sarana untuk memperkenalkan, menyampaikan informasi ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan kepada publik. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Siklus Pengembangan Sistem Multimedia agar didapatkan ketepatan langkah agar menghasilkan aplikasi yang maksimal.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi ensiklopedia Taman Wisata Candi Prambanan yang dikemas dalam teknologi smartphone yang menggunakan minimal android sistem operasi versi 4.0 (ICS / Ice Cream Sandwich). Aplikasi ini menampilkan informasi Taman Wisata Candi Prambanan aplikasi.

Kata Kunci: Taman Wisata Candi Prambanan, Siklus Pengembangan Sistem Multimedia, Android

ABSTRACT

Prambanan temple is the most beautiful Hindu temple in the world. This temple is part of a cluster of a temple that has been designated by UNESCO as a world cultural heritage and one of the historical sights are used as a place to spend a vacation.

The application itself is a means to introduce, deliver encyclopedia information Prambanan Temple Complex to the public. This application was developed using the Multimedia System Development Cycle in order to obtain the accuracy of steps in order to produce maximum application.

The results of this study is an encyclopedia application Prambanan Temple Complex are packed in smartphone technology that uses a minimal version of the operating system Android 4.0 (ICS / Ice Cream Sandwich). This application displays information Prambanan Temple Complex application.

Keyword: *Prambanan Temple Complex, Android, Multimedia System, Development Cycle*