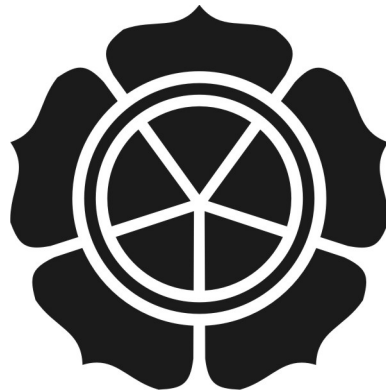


**PEMBUATAN DIGITAL STORY BOOK DONGENG NUSANTARA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKIPSI**



disusun oleh

**Dewi Sri Wijayanti**

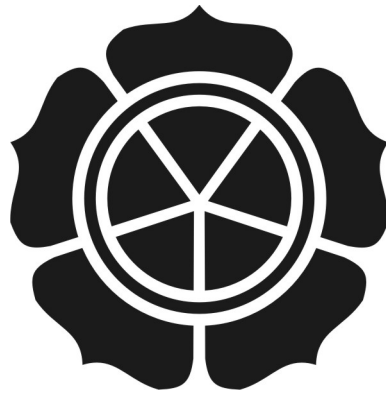
**11.11.5104**

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

**PEMBUATAN DIGITAL STORY BOOK DONGENG NUSANTARA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan teknik informatika



disusun oleh

**Dewi Sri Wijayanti**

**11.11.5104**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DIGITAL STORY BOOK DONGENG NUSANTARA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Dewi Sri Wijayanti**

**11.11.5104**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DIGITAL STORY BOOK DONGENG NUSANTARA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Dewi Sri Wijayanti**

**11.11.5104**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Mei 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Muhammad Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**


**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 8 Juni 2015

**KETUA 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 sebelumnya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu 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, 3 Juni 2015

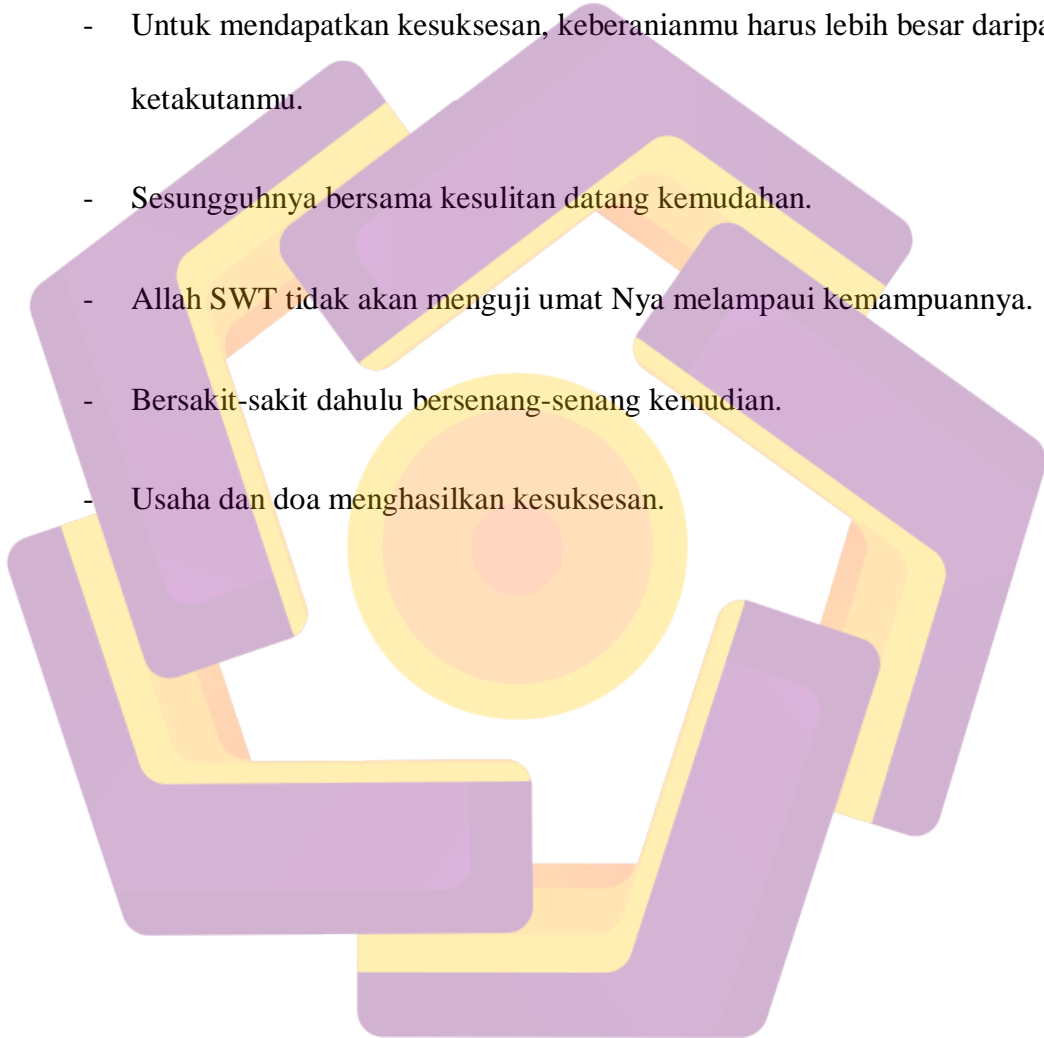


Dewi Sri Wijayanti

NIM 11.11.5104

## MOTTO

- Hidup tidak menghendaki barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras.
- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
- Sesungguhnya bersama kesulitan datang kemudahan.
- Allah SWT tidak akan menguji umat Nya melampaui kemampuannya.
- Bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian.
- Usaha dan doa menghasilkan kesuksesan.

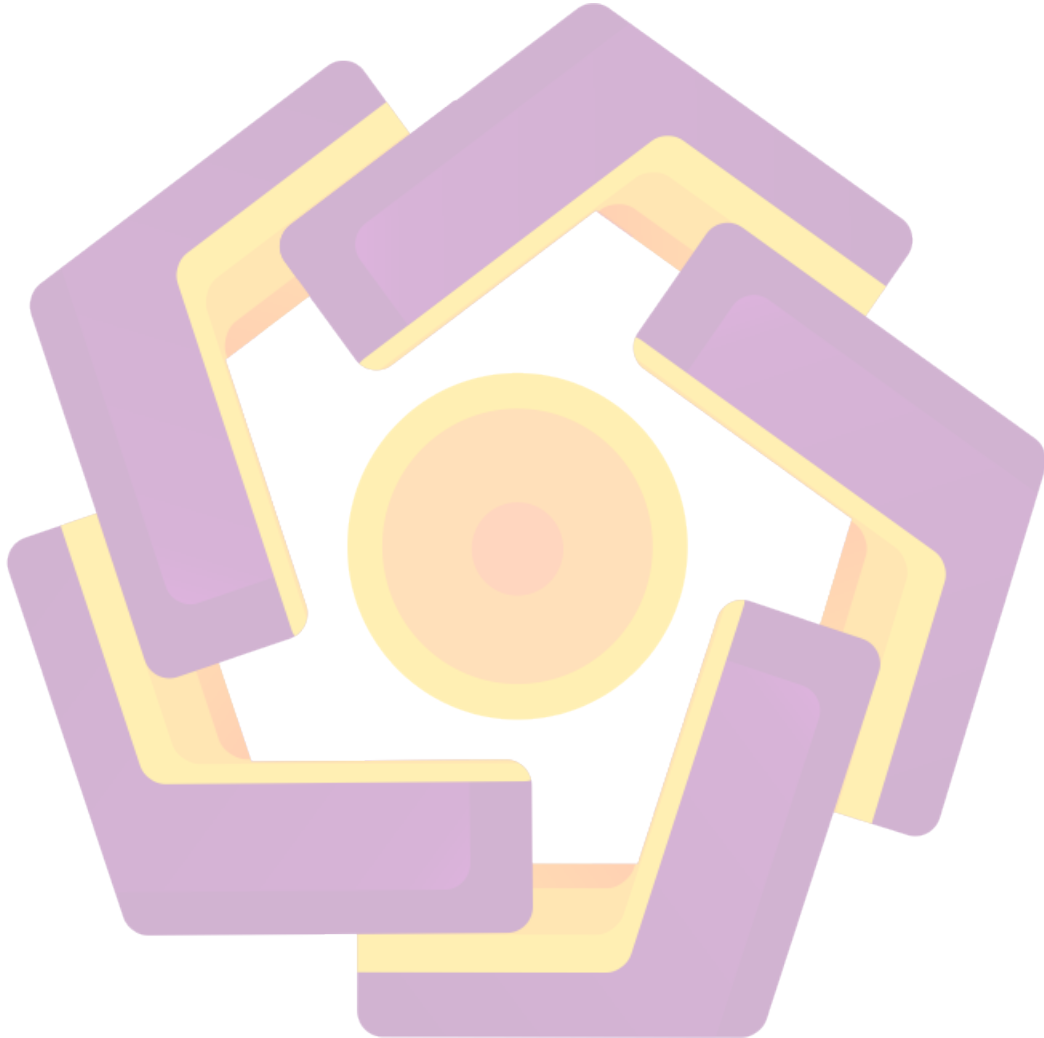


## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpah hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar atas izin-Nya. Selain itu juga dukungan dari banyak pihak yang turut membantu dalam proses pembuatan skripsi ini. Karya ini dipersembahkan kepada :

1. Allah SWT atas berkah dan ridho-Nya dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar serta menghasilkan berkah bagi yang mendapatkannya.
2. Kedua orang tua Suyanto dan Sri Utami serta Nenek Hj.Trisno Diharjo yang telah memberikan dukungan dari berbagai segi kehidupan dalam upaya menjadikan anak yang dapat berguna bagi orang lain kelak.
3. Adik saya Agung Nur Ikhsan dan Estu Nur Hidayah yang telah memberikan dukungan serta doa yang telah diberikan agar menjadikan saya manusia yang berguna bagi orang lain.
4. Sahabat ku Ni Kadek Putri Ria Wardani, S.Kom dan Tesa Septi Wulandari yang telah mendoakan, memberikan dukungan serta selalu memberikan nasehat-nasehat di kala susah maupun senang.
5. Mutmainah dan Asilka Islamey yang telah membantu dalam merevisi naskah skripsi.

6. Teman-teman seperjuangan 11-S1TI-07 terkhusus yang telah mendukung serta hadir dalam sidang pendadaran saya.
7. Teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu atas doa dan semangat yang telah diberikan.





## Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Digital Story Book Dongeng Nusantara Berbasis Multimedia”. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1-Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat bermanfaat untuk skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 Juni 2015

Penulis

Dewi Sri Wijayanti

## DAFTAR ISI

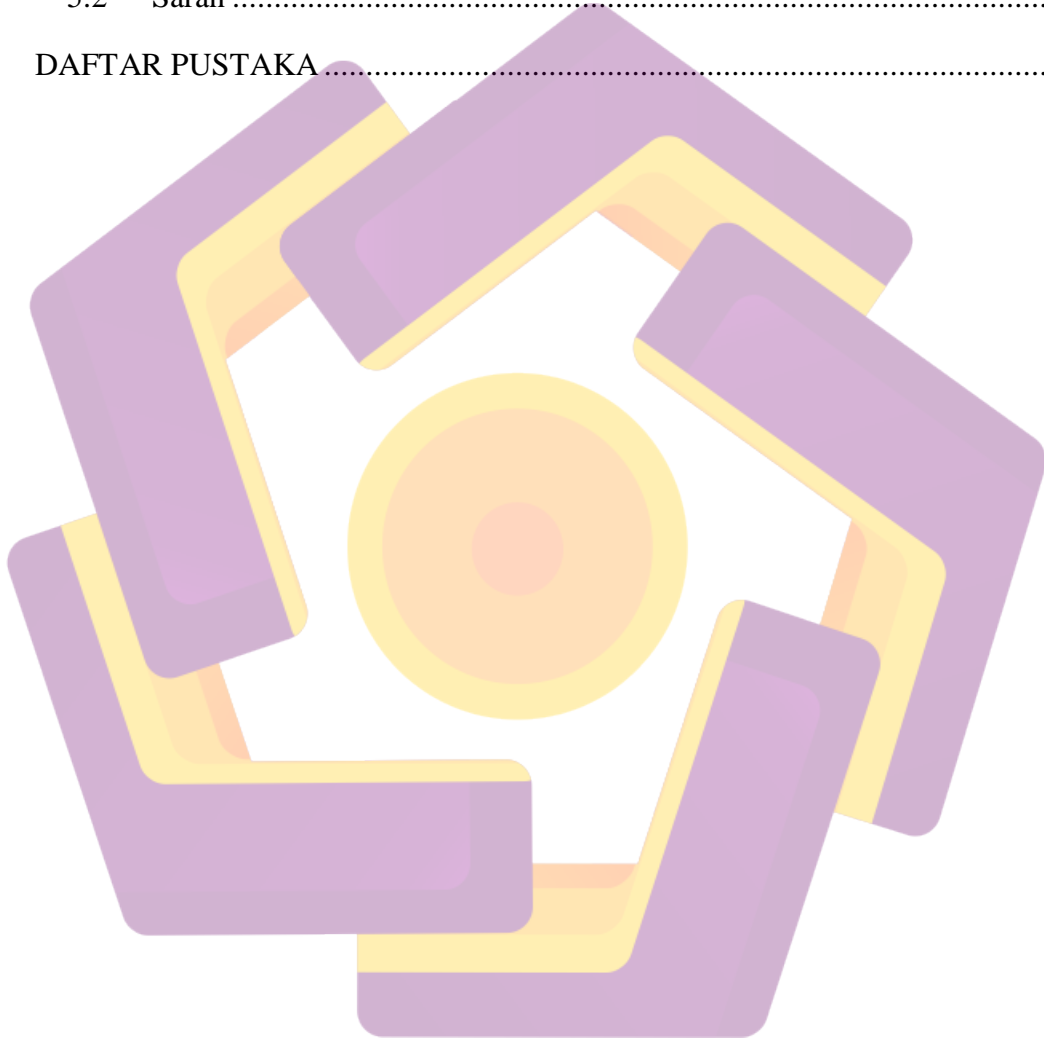
JUDUL SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTI SARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1 Studi Pustaka.....	3
1.5.1.2 Metode Literatur.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	3

1.5.3	Metode Perancangan .....	4
1.5.4	Metode Pengembangan .....	4
1.5.5	Metode Pengujian.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB IILANDASAN TEORI .....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	<i>Digital Storytelling</i> .....	7
2.3	Multimedia.....	7
2.3.1	Pengertian Multimedia .....	7
2.3.2	Perkembangan Aplikasi Multimedia.....	8
2.3.3	Elemen Mltimedia .....	11
2.3.3.1	<i>Text</i> .....	11
2.3.3.2	<i>Image</i> .....	11
2.3.3.3	<i>Audio</i> .....	11
2.3.3.4	<i>Video</i> .....	11
2.3.3.5	<i>Animation</i> .....	11
2.3.3.6	<i>Virtual Reality</i> .....	12
2.3.4	Jenis Jenis Multimedia .....	12
2.3.4.1	Multimedia <b>Interaktif</b> .....	12
2.3.4.2	Multimedia Non-Interaktif.....	12
2.4	Cerita .....	12
2.4.1	Pengertian Cerita.....	12
2.4.2	Jenis Jenis Cerita.....	13
2.4.2.1	Dongeng .....	13
2.4.2.2	Mite.....	14

2.4.2.3	Legenda.....	14
2.4.2.4	Sage.....	14
2.4.2.5	Epos .....	14
2.5	Struktur Navigasi Multimedia.....	14
2.5	<i>Storyboard</i> .....	18
2.7	<i>Flowchart</i> .....	19
2.8	Timun Mas.....	20
2.9	Sangkuriang .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Analisis.....	25
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	27
3.1.1.3	Perangkat Keras (Hardware) yang Digunakan <i>Untuk Development System</i> .....	27
3.1.1.4	Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan <i>Untuk Development System</i> .....	28
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	28
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Operasional .....	29
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Teknologi .....	29
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Hukum .....	29
3.2	Perancangan Aplikasi.....	30
3.2.1	Konsep.....	30
3.2.2	Disain.....	31
3.2.2.1	Disain Arsitektur .....	31

3.2.2.1.1	Struktur Navigasi.....	31
3.2.2.1.2	Flowchart.....	34
3.2.2.2	Disain <i>Interface</i> .....	35
3.2.2.2.1	Storyboard .....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		54
4.1	Produksi.....	54
4.1.1	<i>Drawing</i> .....	54
4.1.2	Pembuatan Karakter .....	54
4.1.3	<i>Coloring</i> .....	55
4.1.4	<i>Background</i> .....	56
4.1.5	Pasca Produksi .....	57
4.1.5.1	<i>Animating</i> .....	57
4.1.5.2	Editing Audio .....	58
4.1.5.3	Membuat File <i>Executable</i> .....	59
4.1.5.4	Membuat Tombol .....	59
4.1.5.5	Program <i>ActionScript2</i> .....	60
4.1.6	Uji Coba Aplikasi.....	61
4.1.6.1	<i>Blackbox Testing</i> .....	61
4.1.6.2	Pengujian <i>Script</i> .....	64
4.1.6.3	Manual Aplikasi.....	66
4.2	Pembahasan .....	74
4.2.1	Intro Aplikasi .....	74
4.2.2	Halaman Menu .....	74
4.2.3	Halaman Cerita .....	76
4.2.4	Dongeng Timun Mas.....	77

4.2.5	Dongeng Sangkuriang .....	78
4.2.6	Tampilan Konfirmasi Keluar .....	79
BAB VPENUTUP .....		80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA.....		82



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Simbol Flowcahrt.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 3.1 Perangkat Keras (Hardware) yang Digunakan <i>Untuk Development System</i> .....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan <i>Untuk Development System</i> .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i> .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4.2 <i>Pengujian Script</i> .....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4.3 <i>Script Intro</i>.....</b>	<b>73</b>
<b>Tabel 4.4 Script Halaman Menu .....</b>	<b>74</b>
<b>Tabel 4.5 Script Halaman Pilihan Cerita.....</b>	<b>75</b>
<b>Tabel 4.6 Script Dongeng Timun Mas .....</b>	<b>76</b>
<b>Tabel 4.7 Script Dongeng Sangkuriang .....</b>	<b>77</b>
<b>Tabel 4.8 Script Menu Keluar .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Siklus Pengembang Sistem Multimedia .....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 2.2 Struktur Linier.....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.3 Struktur Menu.....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.5 Struktur Jaringa.....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 3.2 Struktur Navigasi Kombinasi .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 3.2 Flowchart View .....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 4.1 Bagan Tahapan Produksi.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.2 Karakter dongeng Timun Mas dan Sangkuriang .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.3 Pewarnaan tokoh Timun Mas dan Sangkuriang .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.4 Background Dongeng Timun Mas dan Sangkuriang .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.5 Membuat Animasi Pada Adobe Flash CS3 .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.6 Memasukan suara .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.7 File Excutable .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.8 Disain Tombol Pada Aplikasi Digital Story Book Dongeng Nusantara .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.9 Memasukkan ActionScript .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.10Tampilan Intro Aplikasi .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 4.12 Tampilan Halaman Pilihan Cerita .....</b>	<b>67</b>



<b>Gambar 4.13 Tampilan Opening Dongeng Timun Mas.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.14 Tampilan Cerita Timun Mas .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan Opening Dongeng Sangkuriang .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.16 Tampilan Cerita Sangkuriang .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.17 Tampilan Menu Pengaturan.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.18 Tampilan Menu Tentang .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.19 Tampilan Menu Help .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 4.20 Tampilan Menu Keluar.....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 4.21 Tampilan Menu Intro Aplikasi.....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 4.23 Tampilan Halaman Pilihan Cerita .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Opening dan Kisah Timun Mas.....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.25 Tampilan Opening dan Kisah Sangkuriang.....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.26 Tampilan Menu Keluar.....</b>	<b>78</b>

## INTI SARI

*Story Book* merupakan kumpulan cerita yang menggunakan ide atau pesan, mengkisahkan tentang kisah hidup, kejadian dan asal mula daerah. *Digital* adalah kata, gambar, grafis yang dibuat melalui komputer. Tidak semua orang memiliki kemampuan bercerita dengan baik, tantangannya adalah kreasi bagaimana cara mengungkapkan apa yang telah di ciptakan dalam dunia ide. Sebagian orang memanfaatkan media digital dalam menuangkan ide, kedalam ringkasan sebuah cerita

Digital Story Book merupakan salah satu aplikasi interaktif. User diminta untuk menjalankan aplikasi mulai dari scane menu ke scane cerita. Aplikasi Digital Story Book menyajikan dua cerita dan user dapat memilih salah satu cerita yang akan di jalankan.

Metode yang digunakan yaitu pengembangan multimedia yang meliputi konsep, *design*, *material collecting*, *assembly*, dan *testing*. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti CorelDraw X4, Adobe Sound Booth CS3 dan menggunakan actionscript 2. Pengujian aplikasi menggunakan blckbox testing.

**Kata Kunci :** Story, Book, Nusantara, Digital.

## ABSTRACT

*Story Book is a collection of stories that use the idea or message, delves into the story of life, occurrence and origin of the area. Digital is a word, image, graphics created by computers. Not everyone has the ability to tell the good, the challenge is the creation of how to express what has been created in the world of ideas. Most people use digital media in their ideas, into a summary of a story.*

*Digital Story Book is one of the interactive applications. Users are required to run applications ranging from scane menu to scane story. Digital Story Book application presents two stories and the user can select one of the stories that will be run.*

*The method used is the development of multimedia which includes the concept, design, collecting materials, assembly, and testing. The software used is Adobe Flash CS3 and other supporting software such as CorelDraw X4, Adobe Sound Booth CS3 and using actionscript 2. Testing applications using blckbox testing.*

**Keywords:** *Story, Book, Archipelago, Digital.*