

**APLIKASI PELATIAN PERSIAPAN UJIAN AKHIR NASIONAL  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP N 3 KARANGANYAR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Imam Satriya Wijianto**

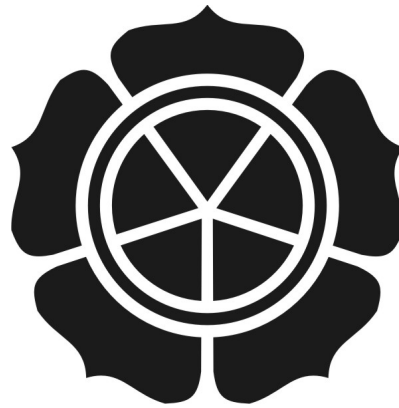
**07.11.1510**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**APLIKASI PELATIHAN PERSIAPAN UJIAN AKHIR NASIONAL  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP N 3 KARANGANYAR**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Imam Satriya Wijianto**

**07.11.1510**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PELATIHAN PERSIAPAN UJIAN AKHIR NASIONAL  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP N 3 KARANGANYAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Imam Satriya Wijianto**

**07.11.1510**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 November 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI PELATIHAN PERSIAPAN UJIAN AKHIR NASIONAL BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP N 3 KARANGANYAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Imam Satriya Wijianto**

**07.11.1510**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Oktober 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Joko Dwi Santono, M.Kom  
NIK. 190302181

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 02 November 2013

**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, 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.

Yogyakarta, 2 November 2013

Imam Satriya Wijianto

NIM 07.11.1510

## MOTTO

*"Hidup adalah sebuah pilihan, dan kita yang menentukan ke arah mana jalan yang akan ditempuh"*

*"Selalu ada yang pertama dalam segala hal, jika gagal janganlah lekas langsung menyerah karena itu adalah pengenalan suatu hal yang baru"*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah sebagai tanda terimakasih saya kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat hidayah dan karunianya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- “Allah Ta’ala” yang telah memberi wawasan pengetahuan dan pencerahan kepada saya sehingga skripsi ini bisa saya selesaikan.
- Ibu dan Bapak yang tak henti-hentinya selalu memberikan doanya dan segala sesuatu yang saya perlukan.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, sebagai dosen pembimbing yang selalu memberi saran dan kritik yang membangun serta mencurahkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
- Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom dan Joko Dwi Santoso, M.Kom sebagai dosen penguji, terimakasih merupakan hal dan pengalaman baru yang mengasikan bagi saya.
- Teman-teman S1-TI C 07 yang mensupport dan membatu saya.
- Teman-temanku yang telah memberikan semangat dan doanya kepada saya.
- Teman-teman kos Karang Nangka III Maguwoharjo.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya serta sholawat dan salam saya curahkan kepada jujungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa di Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, dan merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Strata-1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom sebagai dosen pembimbing saya yang sudah membimbing dengan baik sehingga skripsi saya dapat terselesaikan.
3. Kedua orangtua saya yang selalu membimbing, mendoakan selalu dan membiayai pendidikan saya hingga saat ini.
4. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan yang telah memberikan banyak warna dan kenangan kebersamaan di kampus ini.



5. Teman-teman yang selalu ada untuk berbagai pendapat dan bercanda bersama.
6. Semua pihak yang telah membantu skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan semua.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 November 2013

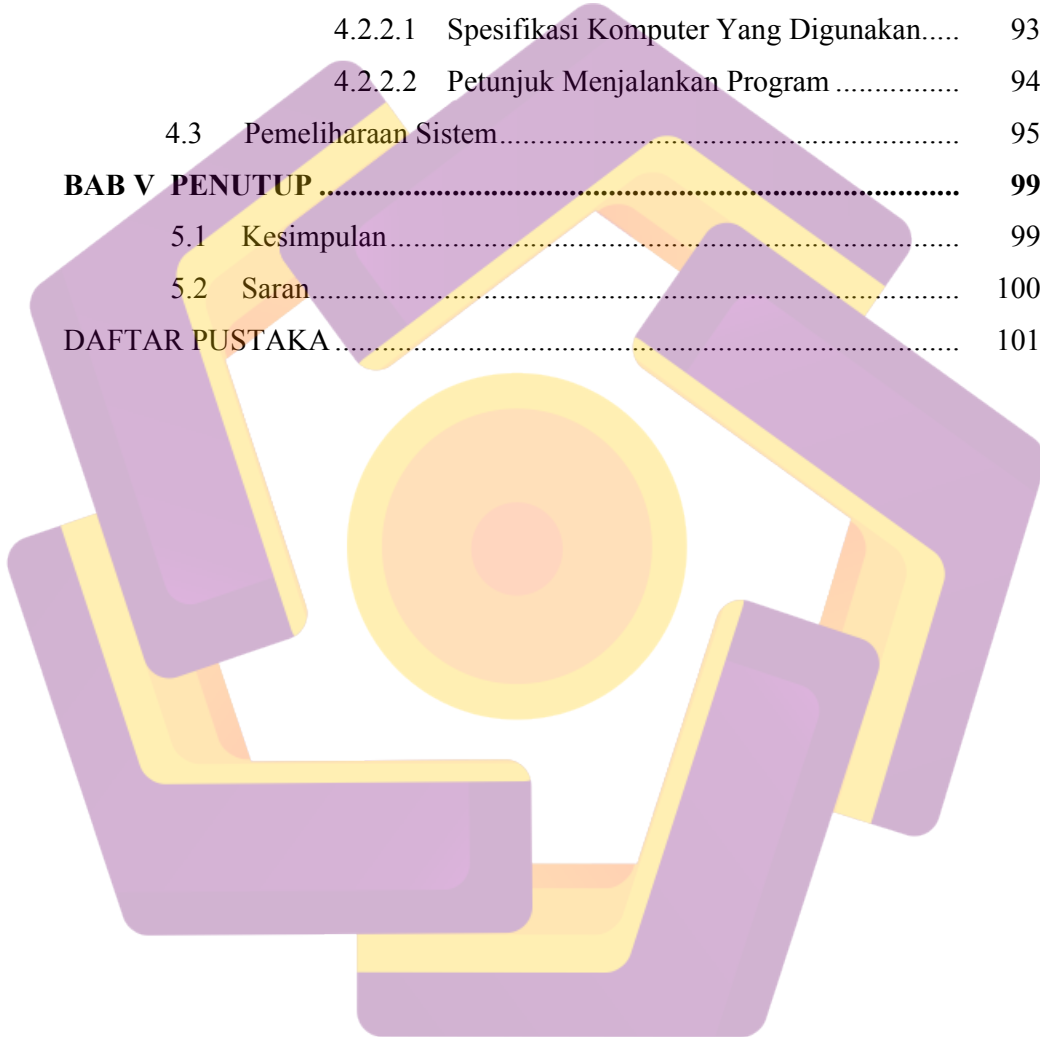
Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PERNYATAAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	10
2.1.2 Definisi Multimedia .....	10
2.1.3 Elemen-Element Multimedia.....	11
2.2 Struktur Multimedia .....	14
2.2.1 Struktur Linier .....	15
2.2.2 Struktur Menu .....	15
2.2.3 Struktur Hierarki .....	16

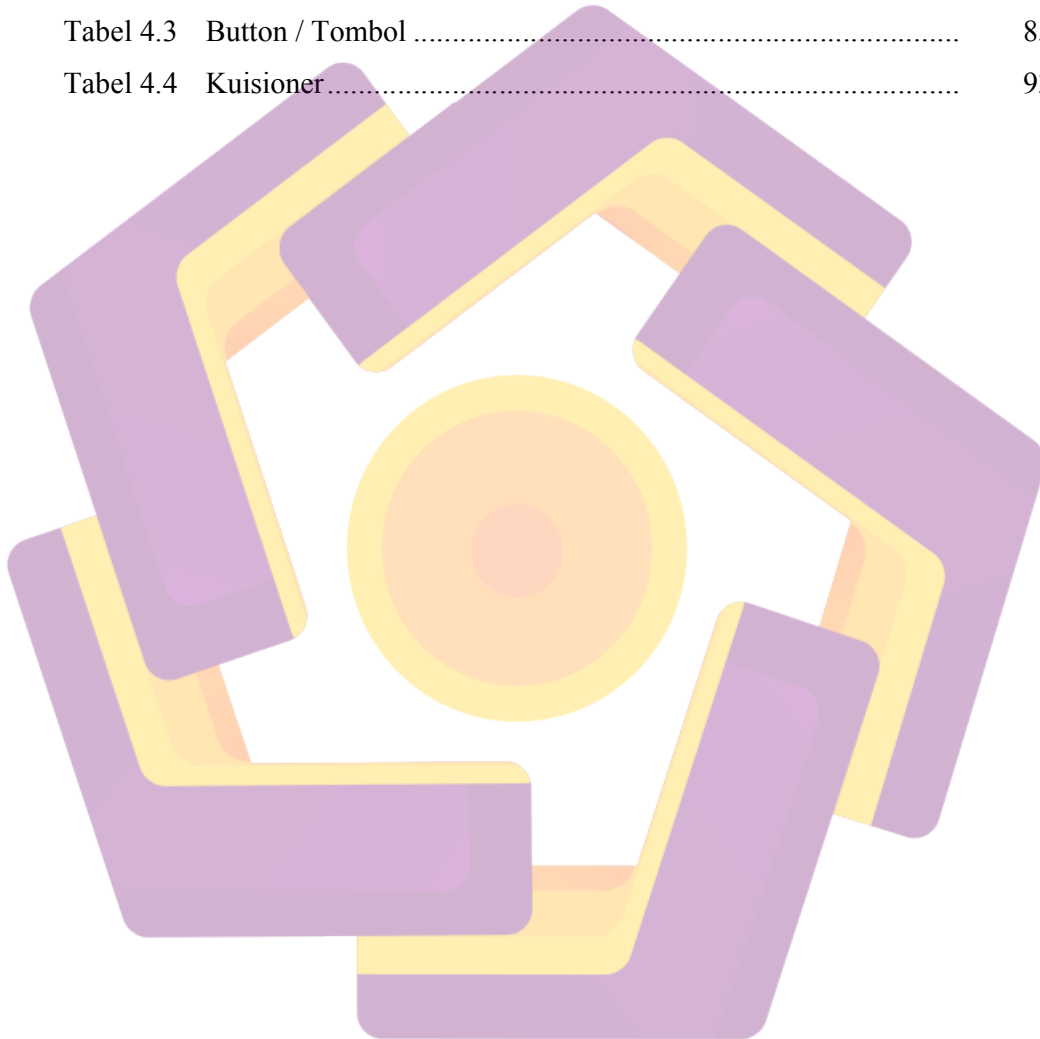
2.2.4 Struktur Jaringan .....	17
2.2.5 Struktur Kombinasi .....	17
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.	19
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	22
2.4.1 Adobe Flash CS3 .....	23
2.4.2 Adobe Photoshop CS3.....	28
2.4.3 Camtasia Studio 5 .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>32</b>
3.1 Analisis Sistem .....	32
3.2 Mendefinisikan Masalah .....	33
3.3 Analisis Yang Dilakukan.....	34
3.3.1 Analisis SWOT.....	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.3.2.1 Aspek Hardware.....	36
3.3.2.2 Aspek Software .....	36
3.3.2.3 Aspek Brainware .....	36
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.3.3.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.3.3.2 Analisis Kelayakan Operasional .....	38
3.4 Perancangan Sistem .....	38
3.4.1 Merancang Konsep.....	39
3.4.2 Merancang Isi.....	40
3.4.3 Merancang Naskah .....	42
3.4.4 Merancang Desain.....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>60</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	60
4.1.1 Pembuatan Gambar Dengan Adobe Photoshop CS3.	60
4.1.2 Proses Pengintegrasian Dalam Adobe Flash CS3 .....	65
4.1.2.1 Pembuatan Background.....	65
4.1.2.2 Pembuatan Text .....	71
4.1.2.3 Pembuatan Tombol .....	72

4.1.2.4	Mengubah File *.fla Menjadi *.exe .....	88
4.1.3	Pembuatan Video Panduan .....	89
4.2	Implementasi Sistem .....	91
4.2.1	Melakukan Tes Pemakaian .....	92
4.2.2	Menggunakan Sistem.....	93
4.2.2.1	Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	93
4.2.2.2	Petunjuk Menjalankan Program .....	94
4.3	Pemeliharaan Sistem.....	95
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>99</b>
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
	DAFTAR PUSTAKA .....	101



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	35
Tabel 4.1	Hasil Pembuatan Backgroud dan Button .....	63
Tabel 4.2	Background .....	67
Tabel 4.3	Button / Tombol .....	85
Tabel 4.4	Kuisisioner.....	93



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier .....	15
Gambar 2.2	Struktur Menu.....	16
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	17
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi.....	18
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Flash CS3.....	28
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	30
Gambar 2.9	Tampilan Camtasia Studio 5.....	31
Gambar 3.1	Struktur Hierarki Aplikasi Pelatihan Persiapan Ujian Akhir Nasional.....	41
Gambar 3.2	Halaman Input Nama .....	55
Gambar 3.3	Menu Utama .....	55
Gambar 3.4	Halaman Soal.....	56
Gambar 3.5	Halaman Nilai.....	57
Gambar 3.6	Halaman NUN .....	57
Gambar 3.7	Halaman Kunci Jawaban.....	58
Gambar 3.8	Halaman Evaluasi .....	58
Gambar 3.9	Halaman Petunjuk .....	59
Gambar 4.1	Interface Pengaturan Resolusi Adobe Photoshop CS3 .....	61
Gambar 4.2	Menu File Adobe Flash CS3 .....	66
Gambar 4.3	Import to Library Adobe Flash CS3 .....	67
Gambar 4.4	Text Tool dan Properties .....	72
Gambar 4.5	Kotak Dialog Publish Setting .....	89
Gambar 4.6	Dialog Camtasia Studio 5.....	90
Gambar 4.7	Tampilan Camtasia Recorder .....	90
Gambar 4.8	Tampilan Area yang di Seleksi.....	91

## INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer sudah menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatannya sudah hampir meliputi berbagai hal dan lapisan. Salah satunya adalah pemanfaatan multimedia bagi sarana pembelajaran yang menarik untuk di pelajari. CD Interaktif merupakan salah satu cara yang bagus untuk mempermudah proses belajar dalam bentuk visual. Dengan CD interaktif telah mengubah cara belajar siswa karena tidak hanya tertulis tetapi media gambar, teks, audio (suara) dan animasi yang berinteraksi dan mengintegrasikan dengan satu sama lain sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih menarik dan hidup .

Software yang di gunakan meliputi Adobe flash CS3 yang digunakan untuk menganimasikan objek, Adobe Photoshop CS3 yang digunakan untuk mengedit-edit gambar, dan Camtasia Studio 5 untuk membuat video.

Inti dari pembuatan CD interatif ini untuk memperkenalkan sistem baru dalam belajar yaitu dengan menggunakan media komputer yang praktis karena dalam satu CD interaktif memuat semua latihan – latihan soal ujian akhir nasional yang akan memudahkan para siswa untuk belajar. Dan diharapkan siswa memperoleh hal baru yang membuat senang untuk lebih giat lagi dalam belajar.

**Kata Kunci :** CD Interaktif, Pelatihan, Informasi, Belajar, Ujian Nasional



## **ABSTRACT**

*Development of science and computer technology has shown very rapid progress. Utilization was almost covers various things and layers . One is the use of multimedia for learning means that interesting to be learned . Interactive CD is one great way to simplify the process of learning in a visual form . With an interactive CD has changed the way students learn because not only written but media images , text , audio*

*( voice ) and animation that interact and integrate with each other to produce something more interesting and alive .*

*Software used includes Adobe Flash CS3 are used for animate objects , used Adobe Photoshop CS3 to edit - edit images , and Camtasia Studio 5 to create a video.*

*The whole point of making this CD interatif to introduce a new system of learning is by using a computer that is practical because the media in one interactive CD contains all the exercises - exercises the national final exam that will allow the students to learn . And students are expected to acquire new things that make love to be more active in learning*

**Keywords:** *CD Interactive, Training, Information, Learning, National Exam*

