

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI PANDUAN PENDUKUNG PEMBELAJARAN
BELADIRI FEDERASI KARATE TRADISIONAL INDONESIA KORCA
GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada Jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Diyah Setyorini

10.12.5244

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI PANDUAN PENDUKUNG PEMBELAJARAN**

FEDERASI KARATE TRADISIONAL INDONESIA KORCA

GUNUNGKIDUL

yang di persiapkan dan disusun oleh:

Diyah Setyorini

10.12.5244

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 13 Mei 2013

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI PANDUAN PENDUKUNG PEMBELAJARAN
FEDERASI KARATE TRADISIONAL INDONESIA KORCA**

GUNUNGKIDUL

yang di persiapkan dan disusun oleh:

Diyah Setyorini

10.12.5244

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 11 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

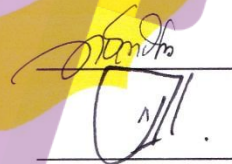
Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Windha Mega PD, M.Kom
NIK. 190302185


Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer Tanggal 25 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

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

Yogyakarta 26 Februari 2014

Diyah Setyorini

10.12.5244

HALAMAN MOTTO

**Allah knows you're tired.
Allah knows it's difficult.**

**You must also know that
Allah Would never put
You in situation you couldn't handle**

***KhadimulQuran**

**No body can go back and start a new beginning,,
But anyone can start today and make new ending**

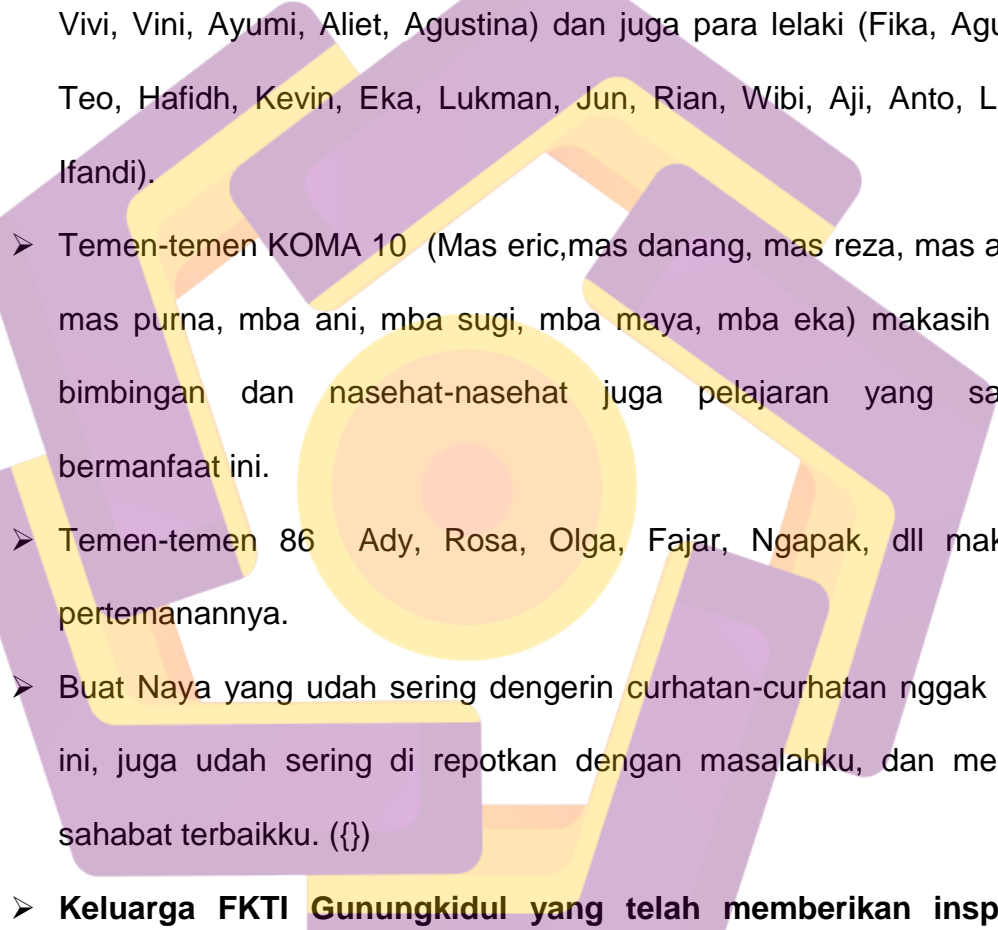
***Maria Robinson**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhadulillah Karya kecil ini penulis persembahkan kepada :

- Allah SWT, yang telah memberikan limpahan karunia kepada hamba, serta kemudahan dan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.
- Ayah saya di surga Alm Prn.H.Suwadi dan Ibunda Rubiyah tercinta, yang telah membiayai dan senantiasa membimbing, menasehati serta mendo'akan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi bekal hidup di masa yang akan datang.
- Kakak-kakakku tercinta, terimakasih kalian selalu menyayangi dan menghibur di saat adikmu ini sedih, terimakasih atas suportnya dan bawelnya dan juga semangatnya buat kakakku Ani Endarwati, Emi Susilowati dan Tri Murwanto.
- Pamanku, Abu Hariyanto yang telah membantu membiayai studi ini. Diyah nggak akan lupa dengan semua bantuannya.
- Keponakan-keponakan yang tante sayang Nafiza Asfa Pradita, Diandra Nayyara Ramadhani, Ghiyas Rizki Maulana Ashar, selalu menghibur dengan kelucuan-kelucuan kalian.
- MY Honey Doni Wahyu Oktandi yang banyak mensupport, dan selalu ada untuk saya terimakasih, buruan nyusul wisudanya semangat hun.

.*

- 
- Sahabat-sahabatku KOMA 11 kalian keluarga keduaku, makasih ya atas kebersamaannya selama ini, makasih atas dukungan dan suportanya, nggak bakal lupa sama kalian. Love you so, :* para perempuan (Sinta, Oca, Siti, Ristya, Unik, Nike, Cici, Nurji, Candra, Vivi, Vini, Ayumi, Aliet, Agustina) dan juga para lelaki (Fika, Agus p, Teo, Hafidh, Kevin, Eka, Lukman, Jun, Rian, Wibi, Aji, Anto, Lulus, Ifandi).
 - Temen-temen KOMA 10 (Mas eric,mas danang, mas reza, mas andri, mas purna, mba ani, mba sugi, mba maya, mba eka) makasih atas bimbingan dan nasehat-nasehat juga pelajaran yang sangat bermanfaat ini.
 - Temen-temen 86 Ady, Rosa, Olga, Fajar, Ngapak, dll makasih pertemanannya.
 - Buat Naya yang udah sering dengerin curhatan-curhatan nggak jelas ini, juga udah sering di repotkan dengan masalahku, dan menjadi sahabat terbaikku. ({})
 - **Keluarga FKTI Gunungkidul yang telah memberikan inspirasi (sinpei Wijayanto, sinpei Janu, sinpei Ilham), dan partisipasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.**
 - **Temen-temen 10-S1SI-10 (Faiza, Sanita, Iwul, Lusi, , Ika, Aini, Pinta, Rumi, Ve, Vera, Irwanto, Indra, Irwan, Bangun, Faizal, Agung, Arif, Hendra, Wanwan) pokonya semua temen-temen**

kelas 10 yang nggak bisa di sebutin makasih ya atas kebersamaannya, selama 6 semster ini, sukses ya buat kita semua, bangga punya temen-temen seperti kalian.

- **Temen-temen Kos Marsudi Laras (Mba Mikha, Mba Sandya, Mba Wulan, Gege) makasih pertemanan yang indah di kos selama 3 tahun :D**
- **Sahabat- sahabatku di rumah mba Ida, Anis, Tiwi, Ayu, Putri, Tanti, Vani.**
- **Anak- anak amikom kelas sebelah (Zupit, Opic , Rezky, Helmi, Gatot, Osi, Siska, Wina, Timen, Mas Ardian, Shoma, Askari, Erwandi, Imut, Toib, Gentar, Ajiz, Danang, Sinta, Toib, Gentar, Ajiz,) mohon maaf yang belum di sebut namanya.**
- **Terimakasih juga kepada Bobby Wahyu Wibowo yang sudah mengizinkan untuk memberikan skripsinya sebagai panduan saya untuk menyelesaikan skripsi.**
- **Kampus ungu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA tempat aku menimba ilmu, Bapak dan Ibu dosen yang telah menyalurkan ilmunya kepada saya, saya sangat berterima kasih atas semuanya.**
- **Dosen Pembimbing saya Mei P Kurniawan, M.Kom terimakasih atas bimbingan dan pelajarannya selama ini. ☺**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI PANDUAN PENDUKUNG PEMBELAJARAN BELADIRI FEDERASI KARATE TRADISIONAL INDONESIA KORCA GUNUNGKIDUL”**.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia member saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.

5. Para Senpai yang telah membantu penulis memberikan data dan informasi, serta partisipasinya atas terbentuknya skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.
7. Teman-teman 10-SISI-10 yang telah meluangkan waktu untuk member saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Untuk pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terimakasih atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari sempurna, maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta 25 Februari 2014

Penulis

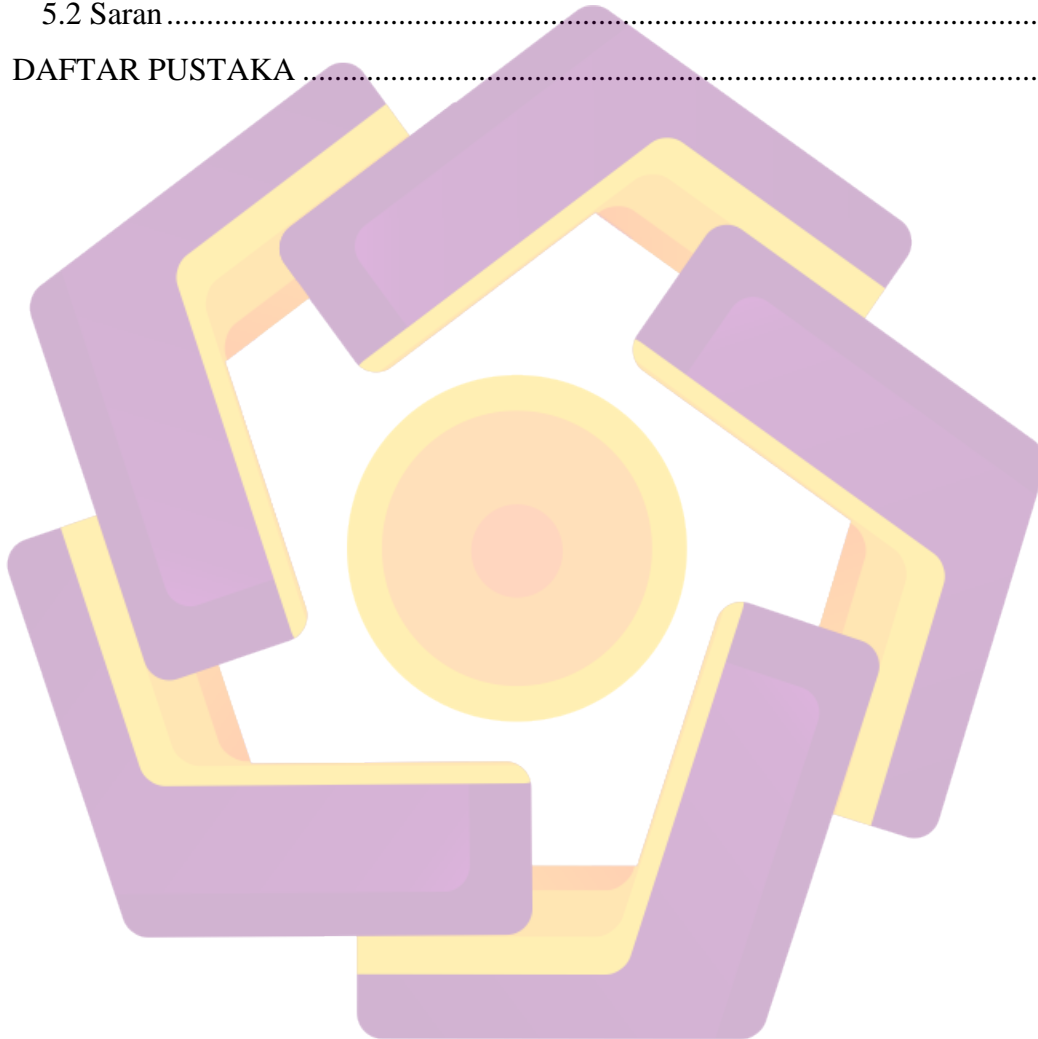
DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI	10
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.1.1 Media Interaktif	10
2.1.2 Definisi Multimedia	11

2.1.3 Sejarah Multimedia.....	11
2.1.4 Elemen Multimedia.....	12
2.1.5 Tahap – Tahap Pengembangan Multimedia.....	13
2.1.6 Teori Analisa SWOT.....	17
2.1.7 Struktur Sistem Multimedia.....	18
2.1.8 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	21
2.1.9 Teknik Kamera dan Pengambilan Gambar.....	22
2.1.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	27
BAB III	32
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Tinjauan Umum.....	32
3.1.1 Federasi Karate Tradisional Indonesia Korca Gunungkidul.....	32
Dojo (Tempat Latihan) INKAI Gunungkidul.....	33
3.2 Analisis Sistem.....	34
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	34
3.3 Analisis SWOT.....	35
3.3.1 Strength (Kekuatan).....	35
3.3.2 Weakness (Kelemahan)	35
3.3.3 Opportunity (Peluang)	36
3.3.4 Threat (Ancaman).....	36
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	36
3.4.2 Kebutuhan Nonfungsional	37
3.4.4 Penjadwalan	39
3.4.5 Analisis Kelayakan sistem.....	39
3.5 Perancangan.....	42
3.5.1 Perancangan Konsep.....	42
3.5.2 Perancangan Isi.....	42

3.5.3 Perancangan Naskah.....	46
3.5.4 Perancangan Grafik.....	60
Gambar 3.8 Menu Peraturan	66
BAB IV	70
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Memproduksi Sistem.....	70
4.1.1 Import Image.....	71
4.1.2 Import Suara	72
4.1.3 Membuat Tombol.....	73
4.2 Pembahasan	74
4.2.1 Tampilan Intro	74
4.2.2 Tampilan Menu Utama	74
4.2.3 Tampilan Menu Home	78
4.2.4 Tampilan Menu Sejarah.....	79
4.2.5 Tampilan Menu Exit.....	79
4.2.6 Tampilan Teknik Dasar	81
4.2.7 Tampilan Deatil Teknik Dasar.....	82
4.2.8 Tampilan Peraturan.....	83
4.2.9 Tampilan Detail Peraturan.....	84
4.2.10 Tampilan Video	85
4.2.11 Tampilan Detail Video.....	86
4.2.12 Membuat File Executable (Member File *.exe).....	87
4.2.13 Pengeditan Video.....	88
4.2.14 Membuat File AutoRun	90
4.2.15 Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran.....	91
4.2.16 Pengujian Loading File Aplikasi	92
4.3 Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran	94
4.3.1 Manual Program	96

4.4.2 Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran Yang Dibuat .	104
BAB V.....	105
PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat Lunak.....	38
Tabel 3.3 Rincian Biaya Pembuatan Video.....	39
Tabel 3.4 Jadwal Pengambilan Gambar.....	39
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemeliharaan Sistem	17
Gambar 2.2 Struktur Linier	19
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	19
Gambar 2.4 Struktur Piramida	20
Gambar 2.5 Struktur Polar	21
Gambar 2.6 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3	28
Gambar 2.8 Tampilan Panel Actions	29
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3	30
Gambar 2.10 Tampilan Adobe IllustratorCS3	31
Gambar 3. 1 Rancangan Intro	61
Gambar 3. 2 Rancangan Menu.....	62
Gambar 3. 3 Home	63
Gambar 3. 4 Menu Sejarah.....	63
Gambar 3. 5 Teknik Dasar	64
Gambar 3. 6 Sub Menu Teknik Dasar.....	65
Gambar 3. 7 Sub Menu Teknik Dasar.....	66
Gambar 3. 8 Sub Menu Peraturan	67
Gambar 3. 9 Menu Video.....	67
Gambar 3. 10 Sub Menu Video.....	69
Gambar 4. 1 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3.....	71
Gambar 4. 2 Import image to library	72
Gambar 4. 3 Import suara to library.....	72
Gambar 4. 4 Membuat tombol	73
Gambar 4. 5 Tampilan Intro.....	74
Gambar 4. 6 TampilanMenu Utama.....	75

Gambar 4. 7 Tampilan Menu Home	78
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Sejarah	79
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Exit.....	80
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Teknik Dasar.....	81
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Detail Teknik Dasar	82
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Peraturan.....	83
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Detail Peraturan	84
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Video	85
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Detail Peraturan	87
Gambar 4. 16 Tampilan Publish Setting	88
Gambar 4. 17 Tampilan Pengeditan Video	89



INTISARI

Perancangan media interaktif berbasis multimedia dengan segala keunggulannya diharapkan mampu mengatasi bermacam kendala yang dihadapi Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia Korca Gunungkidul dalam memberikan materi gerakan beladiri. Beberapa kendala yang di hadapi adalah, saat memberikan materi secara tidak langsung adalah belajar beladiri menggunakan media cetak maupun hardcopy biasanya kurang jelas gambar gerakan beladiri tersebut. Apalagi jika telah difotocopy berulang-ulang, sehingga menghambat proses untuk mengulang materi yang di sampaikan.

Dengan dibuatnya media interaktif berbasis multimedia ini maka seorang Kohai Karate Tradisional Indonesia Korca Gunungkidul dapat belajar dengan mudah karena dipandu oleh video beserta keterangannya yang disajikan dengan menu materi gerakan beladiri apa yang ingin dipelajari. Sehingga posisi gerakan beladiri serta istilah-istilah yang menggunakan bahasa Jepang seperti apa yang benar sesuai dengan yang di ajarkan oleh seorang Sensei dapat dipelajari dengan mudah melalui media interaktif berbasis multimedia ini.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu seorang Kohai untuk mempelajari gerakan dan mempertajam pesan yang dimaksud. Media pembelajaran yang disajikan dalam kemasan multimedia membuat proses belajar yang dulunya monoton kini dapat dilakukan secara interaktif dan menarik.

Kata kunci : media interaktif berbasis multimedia, Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia Korca Gunungkidul.

ABSTRACT

The design of multimedia -based interactive media with all its advantages are expected to overcome the various obstacles faced Martial Arts Traditional Karate Federation Indonesia Korca Gunungkidul in providing the materials martial arts movements . Some constraints in the face is , at time of indirect materials is learning martial use print and hardcopy media is usually less clear the picture martial arts movements . Moreover, if superbly copied repeatedly, thus inhibiting the process to repeat the material conveyed .

With the establishment of a multimedia -based interactive media is then an Indonesian Traditional Karate Kohai Korca Gunungkidul can learn easily because it is guided by a video along with keterangannya are presented with a menu of martial arts movements matter what they want to learn . So that the position of martial arts movements and use terms like what the Japanese really suit that has been taught by a sensei can be learned easily through the multimedia based interaktif media .

From the results of this study concluded that the learning media can help a Kohai to study the movement and sharpen the message . Instructional media presented in a multimedia package that used to make the learning process can now be done monotonous interactive and interesting .

Keywords : Media Based Interactive Multimedia , Martial Arts Traditional Karate Federation Indonesia Korca Gunungkidul.