

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL MAKANAN
KHAS 34 PROVINSI DI INDONESIA”**

SKRIPSI



disusun oleh

Sofian

09.11.3386

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL MAKANAN
KHAS 34 PROVINSI DI INDONESIA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sofian

09.11.3386

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “MENGENAL MAKANAN
KHAS 34 PROVINSI DI INDONESIA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sofian

09.11.3386

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatab Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF "MENGENAL MAKANAN
KHAS 34 PROVINSI DI INDONESIA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sofian

09.11.3586

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190902125

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2014

KETUA SIMK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEALSIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademisi disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Januari 2014

Sofian
NIM. 09.11.3386

MOTTO

*Jangan menyerah ketika anda gagal,
ulangi dan ulangi,
pastikan dan yakin semua itu pasti akan menjadi kenyataan.*

*Tak ada yang tak mungkin didunia ini,
ayo berjuang bersama untuk masa depan yang lebih baik. :)*

~ Sofian Kapiaan ~



PERSEMBAHAN

Saya persembahkan Skripsi ini Untuk :

1. Allah Swt yang selalu melimpahkan Rahman dan Rohim Nya.
2. Ibu saya Siti Fatimah, atas doa dan dukungannya.
3. Ayah saya Mustofa, yang selalu mengajarkan saya tentang makna setiap fase dalam kehidupan.
4. Kakak - kakak saya, yang selalu menganggap saya anak kecil dengan berbagai kelemahannya, menjadi bahan bakar untuk mewujudkan cita – cita saya.
5. Bapak Amir Fatah Sofyan, terima kasih atas semua masukan dan bimbingannya
6. Dan semua yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam pembuatan skripsi ini seperti mereka yang ada dibawah ini :
 1. Anak kos Ponimin, Henry, Amry, Dony, Yakin dan Faslul terima kasih atas waktu, ceramah, doa dan semangat serta support yang tiada henti buat saya.
 2. Sahabat Eko, Oliv, Fita, Jeny, Afuza, Robbyn, Indra, Erwin, Titi dan Suci terimakasih selalu memberikan motifasi dan doanya.
 3. Semua teman - teman S1-TI-11 terima kasih atas doa dan semangatnya.
 4. Semua teman – teman KADOL (Kalong Dolar) terutama Bapak Dony Aryus selaku pembina KADOL yang selalu mensupport saya dan memberikan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat sertasalam penulis haturkan pada junjungan umat Nabi Muhammad SAW,

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof . Dr . M.Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan TeknikInformatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyakmemberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Semua keluarga Besar dari penulis terutama kedua orangtua saya.

6. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan, yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala bantuan yang telah diberikan semoga Allah SWT berkenan memberikan balasan yang setimpal. Didasari bahwa laporan ini tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kesempurnaan baik dalam segi penyajian maupun dalam segi ilmiahnya. Walaupun demikian semoga hasil-hasil yang dituangkan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



DAFTAR ISI

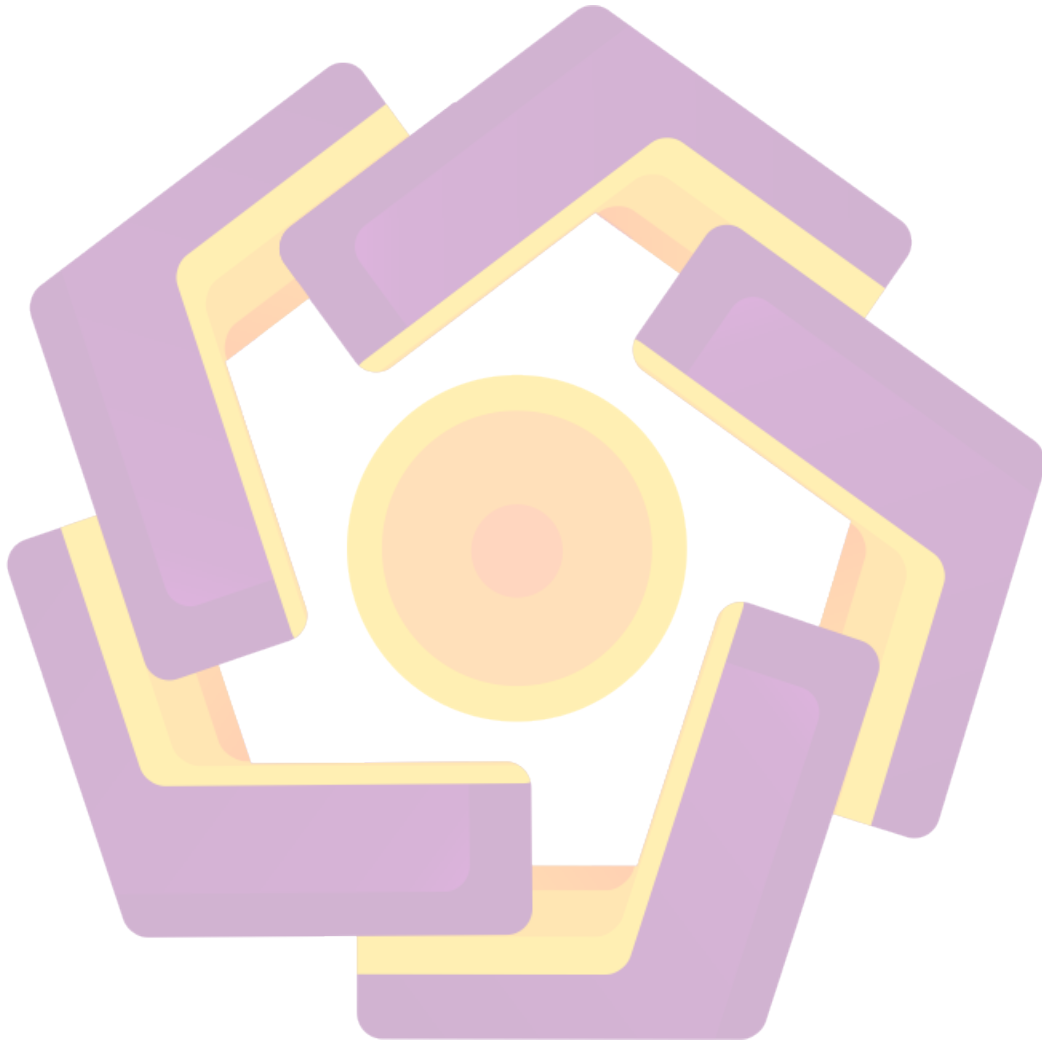
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.1 Definisi Multimedia	8
2.1.2 Pengertian Media.....	9
2.1.3 Media Interaktif	9
2.1.4 Jenis-Jenis Media	9
2.1.5 Obyek Multimedia	10
2.1.6 Pengembangan Sistem Multimedia	12

2.2 Struktur Desain Multimedia.....	16
2.2.1 Struktur Linear.....	16
2.2.2 Struktur Menu	17
2.2.3 Struktur Hierarki	17
2.2.4 Struktur Jaringan	18
2.2.5 Struktur Kombinasi	19
2.3 Software Yang Digunakan.....	21
2.3.1 Adobe Flash CS3.....	21
2.3.2 Adobe Photoshop CS3.....	22
2.3.3 Adobe After Effect CS3.....	23
2.3.4 Adobe Premiere Pro CS3.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	27
3.1 Definisi Masalah	27
3.1.1 Mengidentifikasi Masalah.....	27
3.1.2 Penyebab Masalah.....	27
3.1.3 Pemecahan Masalah	27
3.2 Analisis Kelayakan	28
3.2.1 Kelayakan Teknologi	28
3.2.2 Kelayakan Operasional	28
3.2.3 Kelayakan Hukum	28
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.3.3 Kebutuhan Pengguna atau User (Brainware)	31
3.4 Perancangan Aplikasi.....	31
3.4.1 Perancangan Konsep	31
3.4.2 Rancangan Isi	31
3.4.3 Perancangan Naskah	33
3.4.3.1 Makanan Khas.....	33
3.4.4 Perancangan Grafik	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41

4.1 Memproduksi Sistem.....	41
4.1.1 Membuat Dan Membuat Graphic atau Image Adobe Photoshop CS3...42	
4.1.2 Mengedit dan Menggabungkan Video Intro Adobe Premiere CS3.....43	
4.1.3 Menambah Animasi Gambar dalam Video Intro Adobe After Effect CS3	
.....	44
4.1.4 Pembuatan Aplikasi Dengan Adobe Flash CS3.....	45
4.1.4.1 Import Gambar Adobe Flash CS3	46
4.1.4.2 Import Suara Adobe Flash CS3	47
4.1.4.3 Import Video Adobe Flash CS3	48
4.1.4.4 Pembuatan Tombol Adobe Flash CS3	48
4.1.4.5 Pembuatan Animasi Adobe Flash CS3	50
4.1.4.6 Membuat File Executable (<i>File *.Exe</i>).....	51
4.2 Pembahasan.....	51
4.2.1 Actionscript Pada Masing-Masing Tombol.....	52
4.3 Mengetes Aplikasi.....	55
4.4 Uji Coba Aplikasi Kepada User.....	58
4.5 Menggunakan Aplikasi	60
4.6 Manual Program	61
4.7 Memelihara Sistem	65
4.8 Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Uji Coba Aplikasi Kepada User.....	59
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	16
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	17
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	19
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe After Effect CS3.....	23
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere CS3.....	25
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi (hirarki dan linier).....	32
Gambar 3.2 Makanan Khas Anyang Anyang Aceh.....	33
Gambar 3.3 Makanan Khas Gulai Rampon Aceh	34
Gambar 3.4 Tampilan Halaman Intro.....	36
Gambar 3.5 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 3.6 Tampilan Area Pulau	38
Gambar 3.7 Tampilan Menu Provinsi	39
Gambar 3.8 Tampilan Menu Anyang Anyang	40
Gambar 3.9 Tampilan Menu Keluar	40
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Mengenal Makanan Khas 34 Provinsi di Indonesia	41
Gambar 4.2 Tampilan Menu New Adobe Photoshop CS3.....	42
Gambar 4.3 Pembuatan Background Adobe Photoshop CS3.....	43
Gambar 4.4 Proses Penggabungan Video Intro Adobe Premiere CS3.....	44
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Animasi Gambar Pada Video Intro Adobe After Effect CS3.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Menyeting Ukuran Adobe Flash CS3.....	46
Gambar 4.8 Import Gambar To Library.....	47

Gambar 4.9 Import Suara To Library.....	47
Gambar 4.10 Proses Import Video Finish.....	48
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Tombol Area Sumatra.....	49
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Tombol Area Sumatra Convert To Symbol.....	49
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Tombol Area Sumatra Finish	50
Gambar 4.14 Pembuatan Animasi Adobe Flash CS3.....	50
Gambar 4.15 Publish Setting.....	51
Gambar 4.16 Tampilan Aplikasi pada Halaman Intro	56
Gambar 4.17 Tampilan Aplikasi pada Halaman Menu Utama.....	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Provinsi Didalam Menu Area Sumatra	57
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Intro	61
Gambar 4.20 Halaman Menu Utama.....	62
Gambar 4.21 Halaman Area Sumatra.....	62
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Aceh	63
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Detail Makanan Aceh.....	63
Gambar 4.24 Menu Bantuan.....	64
Gambar 4.25 Menu Keluar.....	65

INTISARI

Perkembangan teknologi berbasis multimedia semakin berkembang hal ini membawa dampak positif maupun negatif. Ada pun dampak negatif yang muncul, beberapa diantaranya berdampak pada budaya (multicultural). Budaya yang merupakan identitas suatu bangsa tidak boleh hilang dan harus dipertahankan. Salah satunya dengan media interaktif.

Atas dasar tersebut maka dalam skripsi ini akan dikembangkan sebuah media interaktif berbasis flash yang bertemakan "Design Of Interactive Media "Know Typical Food 34 Province In Indonesia"" dimana media interaktif tersebut bertujuan untuk memperkenalkan macam – macam makanan khas yang ada di 34 provinsi di Indonesia kepada seluruh masyarakat Indonesia, yang dikemas dalam bentuk media interaktif yang menarik dan inovatif. Diharapkan media interaktif yang akan dibuat ini dapat membantu pemerintah dalam melestarikan makanan khas di Indonesia.

Media interaktif ini berfungsi sebagai sarana pengenalan ciri khas makanan indonesia terhadap generasi indonesia yang baru dan disajikan dengan metode yang menarik dan menyenangkan.

Kata kunci : Makanan Khas Indonesia, Makanan 34 Provinsi, Media Interaktif

ABSTRACT

Development of multimedia-based technology is growing these positive and negative impacts. There is also the negative impacts that appears, some of which have an impact on culture (multicultural). Culture that identity of a nation is lost and can not be maintained. One of them with interactive media.

On the basis of this thesis it will be developed a flash-based interactive media on the theme "Design Of Interactive Media "Know Typical Food 34 Province in Indonesia"" where interactive media aims to introduce the kind of - kind of typical food in 34 provinces in Indonesia to all the people of Indonesia, which is packaged in the form of interactive media that is interesting and innovative. Expected to be made interactive media can help the government in preserving traditional foods in Indonesia.

This interactive media serves as a means of introduction to the characteristic of Indonesian food Indonesian generation presented with new and exciting and fun method.

Keywords: *Indonesian Foods, Food 34 Province, Interactive Media*

