

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA  
BINATANG PURBA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**I Gede Bayu Rangsang Satria Jaya**

**07.12.2187**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA  
BINATANG PURBA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**I Gede Bayu Rangsang Satria Jaya**

**07.12.2187**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA  
BINATANG PURBA**

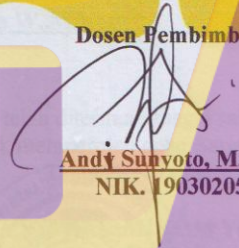
yang disusun oleh

**I Gede Bayu Rangsang Satria Jaya**

**07.12.2187**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Andy Sunvoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA  
BINATANG PURBA**

yang disusun oleh

**I Gede Bayu Rangsang Satria Jaya**

**07.12.2187**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Januari 2015

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

**Andy Sunyoto, M.Kom**  
NIK. 190302052

**Hartatik, M.Cs**  
NIK. 190000017

**Sidiq Wahyu Surya W., M.Kom**  
NIK. 190000018

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 24 Januari 2015

**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, 24 Januari 2015

Meterai  
Rp. 6.000

I Gede Bayu Rangsang Satria Jaya

NIM. 07.12.2187

## MOTTO

- ❖ Jangan pernah menyerah walaupun rintangan menghadang....
- ❖ hidup itu sederhana, pilihlah jalan hidupmu dan jangan menyesal dengan pilihanmu maka kau akan menemukan kebahagiaanmu.
- ❖ Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- ❖ Kata TIDAK BISA, akan membuatmu berhenti berusaha. Kata BISA akan membuatmu berusaha meski hasil akhir belum tentu. SEMANGAT!
- ❖ Kerjakanlah pekerjaan yang membawa berkah bagimu dan orang yang kamu cintai.
- ❖ Sabar.... Sabar.... Sabar.... Sabar... Adalah kunci keberhasilanmu...

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

Bapak dan Ibuku tercinta,

I KT Gede Nurjaya & Leony Victoria

”Terima kasih atas segala yang diberikan, jerih payah dan dukungan,  
do’a dan kasih sayang mu kepada anakmu”

saudara ku, Hendra Jaya

”Terima kasih atas dukungan, nasihat, do’a dan pengertiannya selama ini”

”Terima kasih atas doa, nasihat yang engkau berikan selama ini ”

Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 2007,

”Ini merupakan awal untuk mengarungi kehidupan di dunia ini,  
perjuangan belum selesai”

Untuk kekasih yang ku cintai,

Dia adalah Indriani Rukmana

“Be My Everything”

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat IDA SANG HYANG WIDHI WASHA atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul: “ANALISIS DAN PEMBUATAN ENSIKLOPEDIA BINATANG PURBA” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Selama beberapa dekade, ensiklopedia digital mengalami perkembangan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan dan penggunaan komputer serta program-programnya. dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain-lain.

Keunggulan teknologi multimedia dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang dunia hewan khususnya binatang purba yang dilindungi dan hampir punah serta sedikit populasinya. Dengan menggunakan teknologi multimedia kita dapat menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan binatang purba melalui animasi, suara, video dan text sehingga mudah dicerna dan dipahami oleh anak-anak

Yogyakarta, 24 Januari 2015

I Gede Bayu Rangsang S.J.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1. Bagi Mahasiswa .....	3
2. Bagi Pengguna .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1. Mendefinisikan Masalah .....	4
2. Study Kelayakan .....	4
3. Analisis Kebutuhan Sistem .....	4
4. Merancang Konsep .....	5
5. Merancang Isi .....	5
6. Merancang Naskah .....	5
7. Merancang Grafik .....	6

8. Memproduksi Sistem.....	6
9. Mengetes Sistem.....	6
10. Menggunakan Sistem.....	7
11. Memelihara Sistem.....	7
1.7 Sistematika penulisan.....	7
Bab I. Pendahuluan.....	7
Bab II Landasan Teori.....	8
Bab III Analisis dan Perancangan.....	8
Bab IV Implementasi dan Pembahasan.....	8
Bab V Penutup.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1 Definisi Multimedia.....	9
2.1.2 Obyek-Obyek Multimedia.....	9
2.1.3 Tahap-Tahap Pengembangan Multimedia.....	11
2.1.4 Desain Struktur Navigasi.....	16
2.2 Konsep Dasar Ensiklopedia.....	19
2.2.1 Definisi Ensiklopedia.....	19
2.2.2 Jenis-Jenis Ensiklopedia.....	20
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	31
3.1.2 Analisis Kebutuhan.....	33
3.1.3 Analisis Kelayakan.....	36
3.2 Mendefinisikan Masalah.....	36
3.3 Perancangan.....	37
3.3.1 Merancang Konsep.....	38
3.3.2 Merancang Isi.....	38

3.3.3	Merancang Naskah.....	41
3.3.4	Merancang Grafik.....	58
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>64</b>
4.1	Implementasi.....	64
4.1.1	Tampilan Aplikasi.....	64
4.1.2	Import Image.....	64
4.1.3	Import Audio.....	65
4.1.4	Membuat animasi.....	66
4.2	Pembahasan.....	67
4.2.1	Actionscript Pada Masing-Masing Tombol.....	67
4.3	Mengetes Sistem.....	70
4.4	Menggunakan Sistem.....	72
4.5	Manual Program.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>77</b>
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Naskah.....	42
---------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.2	Struktur Navigasi Linear Navigation Model.....	16
Gambar 2.3	Struktur Navigasi Hierarchical Model.....	17
Gambar 2.4	Struktur Navigasi Spoke-And-Hub Model.....	18
Gambar 2.5	Struktur Navigasi Full Web Model.....	19
Gambar 2.6	Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	24
Gambar 2.7	Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3.....	26
Gambar 2.8	Interface Adobe Premiere Pro CS3.....	27
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Hierarchical Model.....	40
Gambar 3.2	Tampilan Intro .....	58
Gambar 3.3	Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 3.4	Tampilan Menu Binatang Purba.....	60
Gambar 3.5	Tampilan Menu Video.....	61
Gambar 3.6	Tampilan Menu Permainan.....	62
Gambar 3.7	Tampilan Menu Skor.....	62
Gambar 3.8	Tampilan Menu Setting.....	63
Gambar 3.9	Tampilan Menu Keluar.....	63
Gambar 4.1	Tampilan Lembar Baru Adobe Flash CS3.....	65
Gambar 4.2	Tampilan Import Audio di Adobe Flash CS3.....	66
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Animasi.....	66
Gambar 4.4	Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Intro.....	71
Gambar 4.5	Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4.6	Tampilan Intro.....	72
Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.8	Tampilan Pilihan dan Deskripsi Binatang Purba.....	74
Gambar 4.9	Tampilan Menu Permainan Binatang Purba.....	74
Gambar 4.10	Tampilan Permainan Tebak Gambar Binatang Purba.....	75
Gambar 4.11	Tampilan Nilai Pada Menu Permainan.....	75
Gambar 4.12	Tampilan Menu Setting.....	76



## INTISARI

*Selama beberapa dekade, ensiklopedia digital mengalami perkembangan yang cukup pesat seiring dengan perkembangan dan penggunaan komputer serta program-programnya. Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan menarik. Teknologi multimedia juga dapat digunakan pada bidang pendidikan, pemasaran, publikasi dan lain-lain.*

*Salah satu media pembelajaran atau sumber ilmu pengetahuan tersebut adalah ensiklopedia. Ensiklopedia merupakan sumber pengetahuan yang paling sering digunakan sebagai media pembelajaran, namun karena harga ensiklopedia sendiri yang cukup mahal sehingga tidak terjangkau oleh semua kalangan.*

*Maka penulis mencoba membuat aplikasi ensiklopedia berbasis multimedia. Keunggulan teknologi multimedia dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang dunia hewan khususnya binatang purba yang dilindungi dan hampir punah serta sedikit populasinya. Dengan menggunakan teknologi multimedia kita dapat menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan binatang purba melalui animasi, suara, video dan text sehingga mudah dicerna dan dipahami oleh anak-anak.*

**Kata Kunci:** *Ensiklopedia, Multimedia, Animasi*

## **ABSTRACT**

*For decades, the digital encyclopedia progress very rapidly along with the development and use of computers and programs. with multimedia humans can interact with computers through media images, text, audio, video and animation so that the information presented will be more clear and attractive. Multimedia technology can also be used in the field of education, marketing, publications and others.*

*One of instructional media or source of knowledge is an encyclopedia. The Encyclopedia is a source of knowledge that is most often used as a medium of learning, but because the price of the encyclopedia itself is quite expensive so it is not affordable by all people.*

*The authors tried to make the application of multimedia-based encyclopedia. The advantages of multimedia technology can be used to provide learning about the animal world, especially ancient animals protected and endangered species and less population. By using multimedia technology we can explain everything connected with ancient animals through animation, sound, video and text that is easily digested and understood by children.*

**Keywords:** *Ensiklopedia, Multimedia, Animasi*