

**APLIKASI PEMBUATAN CD INTERAKTIF MENGENAI METAMORFOSIS PADA
HEWAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX (STUDI
KASUS : TK PAMARDISIWI ALAMAT TEGALKOPEN BANGUNTAPAN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Bambang Ariyanto Wibowo

08.12.3469

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

YOGYAKARTA

2013

**APLIKASI PEMBUATAN CD INTERAKTIF MENGENAI METAMORFOSIS PADA
HEWAN DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX (STUDI
KASUS : TK PAMARDISIWI ALAMAT TEGALKOPEN BANGUNTAPAN)**

Skripsi

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



disusun oleh

Bambang Ariyanto Wibowo

08.12.3469

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOMYOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBUATAN CD INTERAKTIF MENGENAI
METAMORFOSIS PADA HEWAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX
(Studi Kasus : TK Pamardisiwi Tegalkopen Banguntapan)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bambang Ariyanto Wibowo

08.12.3469

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 2 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S. Kom, M. Eng

NIK.190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PEMBUATAN CD INTERAKTIF MENGENAI
METAMORFOSIS PADA HEWAN DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX
(Studi Kasus : TK Pamardisiwi Tegalkopen Banguntapan)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bambang Ariyanto Wibowo
08.12.3469**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



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



**Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 April 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan skripsi asli, bukan hasil karya orang lain, tapi hasil karya saya sendiri, dan isi dalam skripsi ini belum pernah diajukan atau dijadikan bahan skripsi oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di instuisi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat oleh orang lain, skripsi ini diacu dalam naskah yang terdapat dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 5 April 2013

Bambang Ariyanto Wibowo

08.12.3469

HALAMAN MOTTO

- Ⓢ Berangkat dengan penuh keyakinan
Berjalan dengan penuh keikhlasan
Istiqomah dalam menghadapi cobaan

“ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “

(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

- Ⓢ Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.
- Ⓢ Jadi Diri Sendiri, Cari Jati Diri, And Dapetin Hidup Yang Mandiri Optimis, Kaena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar Sesekali Liat Ke Belakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung
- Ⓢ Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama ALLAH SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi akhir zaman Muhammad SAW.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Atas petunjuk, rahmat dan ridho darimulah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang senantiasa bersyukur atas nikmatnya, sabar dan ikhlas atas ujian dan cobaannya dan bertaubat dengan sungguh-sungguh untuk meraih keridoannya, kepada mereka:

- 1) Untuk kedua orang tuaku yang telah membantu dan membimbing aku.
- 2) Terima Kasih Untuk Mbak heni, Mas wid dan keluarganya yang telah membantu dan Membiayai aku kuliah sehingga aku dapat menjadi sarjana.
- 3) Untuk saudara-saudara yang turut serta memberi dukungan.
- 4) Untuk teman-teman ASIK 08 yang senantiasa telah membantu dan mensupport .
- 5) Terima Kasih untuk Kekasihku yang telah banyak membantu, memberikan perhatian serta dukungan yang sangat berarti dalam skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat selesai.
- 6) Untuk semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat selesai.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Aplikasi Pembuatan CD Interaktif Mengenai Metamorfosis pada Hewan dengan Menggunakan MACROMEDIA DIRECTOR MX (Studi Kasus : TK Pamardisiwi TegalKopen banguntapan Yogyakarta)

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Ibu Diah selaku Kepala Sekolah TK PAMARDISIWI

Penulis menyadari bahwa Pembuatan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran serta pemikiran yang membangun sebagai perbaikan Pembuatan Skripsini. Semoga Pembuatanskripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Yogyakarta, Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTARCT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
1.8 Jadwal Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Multimedia Terbagi dalam Beberapa Elemen	7
2.2.1 Text	7
2.2.2 Gambar	8
2.2.3 Suara	8
2.2.4 Video	8
2.2.5 Animasi	8
2.2.6 Virtual Reality	8
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia	9
2.3.1 Struktur Linier	9
2.3.2 Struktur Menu	9
2.3.3 Struktur Hierarki	10
2.3.4 Struktur Jaringan	11
2.4 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	12
2.4.1 Mendefinisikan Masalah	12
2.4.2 Merancang Konsep	12
2.4.3 Merancang Isi	13
2.4.4 Menulis Naskah	13
2.4.5 Merancang Grafik	13
2.4.6 Memproduksi Sistem	13
2.4.7 Melakukan Tes Pemakai	13
2.4.8 Menggunakan Sistem	14
2.4.9 Memelihara Sistem	14
2.5 Pengertian Multimedia Interaktif	14
2.6 Tahapan Menggunakan CD Interaktif	14
2.6.1 Tahapan Persiapan Meliputi	14
2.6.2 Tahapan Pelaksanaan Meliputi	15
2.6.3 Tahapan Tidak Lanjut	15
2.7 Sistem Perangkat Lunak Multimedia yang Digunakan	16
2.7.1 Macromedia Director MX	16
2.7.2 Adobe Photoshop CS3	18

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1 Tinjauan Umum.....	20
3.1.1 Sekilas Tentang TK Pamardisiwi	20
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah TKPamardisiwi	21
3.1.2.1 Visi TK Pamardisiwi	21
3.1.2.2 Misi TKPamardisiwi.....	21
3.1.3 Struktur Organisasi TK Pamardisiwi.....	21
3.2 Definisi Analisis Sistem	22
3.2.1 Analisis Pieces.....	22
3.2.1.1 Analisis Kinerja	22
3.2.1.2 Analisis Informasi.....	23
3.2.1.3 Analisis Ekonomi	24
3.2.1.4 Analisis Kontrol.....	25
3.2.1.5 Analisis Efisiensi	26
3.2.1.6 Analisis Pelayanan.....	26
3.3 Usulan Sistem Multimedia	27
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat keras	28
3.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.4.2.2 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	30
3.5 Studi Kelayakan.....	30
3.5.1 Kelayakan Teknologi.....	30
3.5.2 Kelayakan Ekonomi	31
3.5.3 Kelayakan Proses	32
3.5.4 Kelayakan Hukum	32
3.5.5 Kelayakan Operasional.....	33
3.5.6 Kelayakan Jadwal	33
3.6 Merancang Konsep	34
3.6.1 Merancang Isi	34
3.6.2 Merancang Naskah	36

3.6.3 Merancang Grafik.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Implementasi Sistem.....	55
4.1.1 Memproduksi Sistem.....	55
4.1.2 Persiapan aset-aset.....	56
4.1.3 Pembuatan Background.....	56
4.1.4 Pembuatan Button.....	59
4.1.5 Pengaturan Jendela Stage	60
4.1.6 Import Image	62
4.1.7 Membuka Jendela Stage	63
4.1.8 Pembuatan Animasi.....	64
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 Menu Utama	65
4.3 Pembuatan Suara	80
4.4 Pengetesan Sistem	81
4.4.1 Pengetesan White Box Testing.....	81
4.5 Membuat File Executable.....	101
4.5.1 Publish Setting	101
4.5.2 Publishing	101
4.6 Xtras.....	102
4.7 Membuat File Autorun	103
4.8 Memasukkan File ke dalam CD	104
4.9 Pengetesan Black Box Testing	104
4.10 Menggunakan Sistem	106
4.11 Memelihara Sistem.....	106
4.11.1 Pemeliharaan Sistem	107
BAB V PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan.....	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111

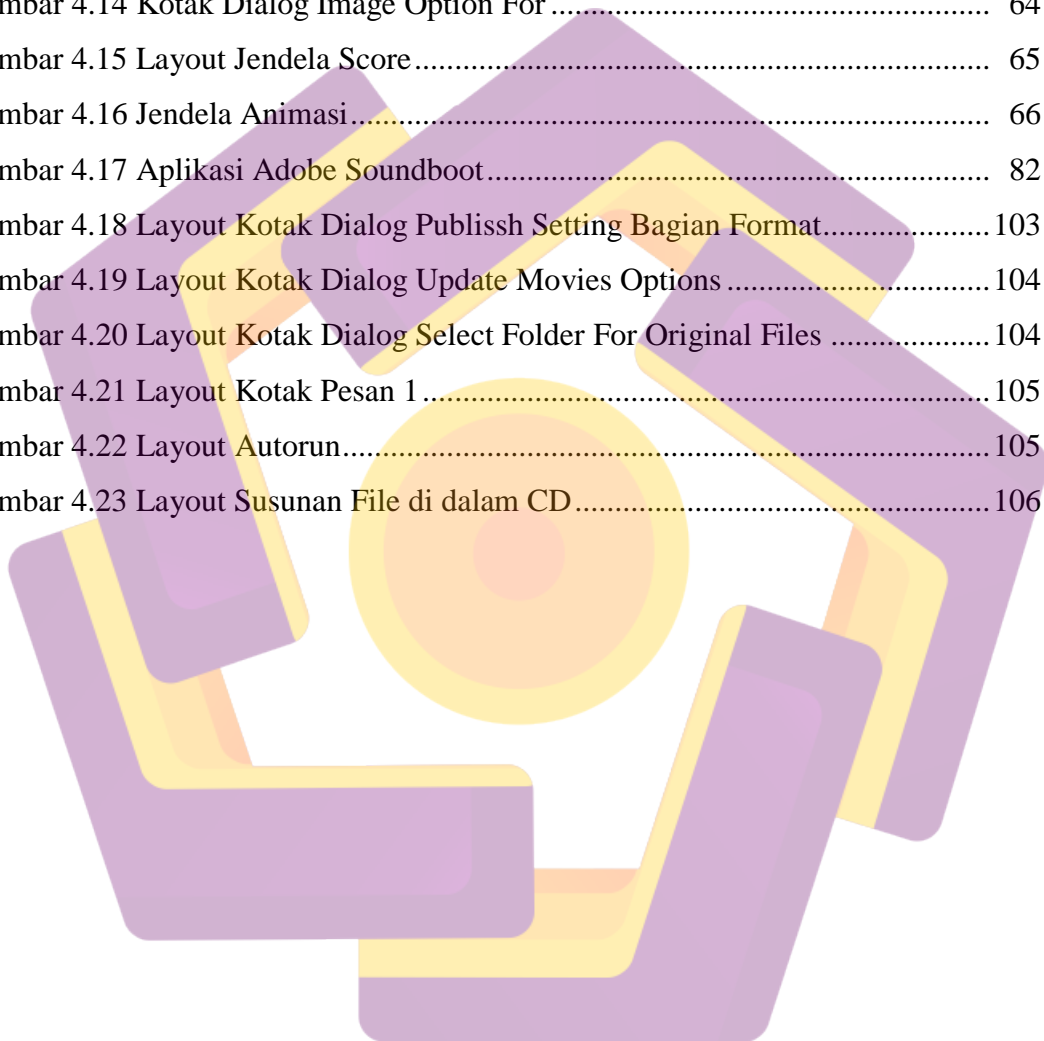
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Hasil Analisis Kinerja.....	22
Tabel 3.2 Hasil Analisis Informasi.....	23
Tabel 3.3 Hasil Analisis Ekonomi.....	24
Tabel 3.4 Hasil Analisis Kontrol.....	25
Tabel 3.5 Hasil Analisis Efisiensi.....	26
Tabel 3.6 Hasil Analisis Pelayanan.....	27
Tabel 3.7 Perangkat Keras.....	28
Tabel 3.8 Perangkat Lunak.....	29
Tabel 3.9 Perhitungan Biaya Produksi.....	31
Table 3.10 Rancangan Naskah.....	40
Tabel 4.1 Tabel Pengetesan White Box Testing.....	81
Tabel 4.2 Tabel Pengetesan Black Box Testing.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	9
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	10
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	12
Gambar 2.5Tampilan Area Kerja Macromedia Director MX	17
Gambar 2.6 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	21
Gambar 3.2 Rancangan Isi.....	35
Gambar 3.3 Menu Utama Binatang.....	49
Gambar 3.4 Menu Penjelasan Metamorfosis.....	49
Gambar 3.5Menu Binatang Unggas	50
Gambar 3.6 Menu Binatang Amphibi	50
Gambar 3.7Menu Binatang Insect	51
Gambar 3.8 Menu Binatang Reptil.....	51
Gambar 3.9Menu Binatang Mamamlia	52
Gambar 3.10Telur Binatang	52
Gambar 3.11Anak Binatang	53
Gambar 3.12Binatang Dewasa	53
Gambar 3.13Habitat Dan Makanan Binatang.....	54
Gambar 3.14Video Binatang	54
Gambar 3.15Penjelasan Tentang Binatang.....	55
Gambar 4.1Menu Utama	57
Gambar 4.2Menu Unggas.....	58
Gambar 4.3 Menu Amphibi.....	58
Gambar 4.4 Menu Insect	59
Gambar 4.5 Menu Reptil	59
Gambar 4.6 Menu Mamalia.....	60
Gambar 4.7 Desain Tombol.....	60
Gambar 4.8 Animasi Tombol	61

Gambar 4.9 Jendela Stage	61
Gambar 4.10 Layout Tabulasi Movie.....	62
Gambar 4.11 Layout Panel Warna	62
Gambar 4.12 Import Image	63
Gambar 4.13 Kotak Dialog Import File.....	64
Gambar 4.14 Kotak Dialog Image Option For	64
Gambar 4.15 Layout Jendela Score	65
Gambar 4.16 Jendela Animasi.....	66
Gambar 4.17 Aplikasi Adobe Soundboot.....	82
Gambar 4.18 Layout Kotak Dialog Publish Setting Bagian Format.....	103
Gambar 4.19 Layout Kotak Dialog Update Movies Options	104
Gambar 4.20 Layout Kotak Dialog Select Folder For Original Files	104
Gambar 4.21 Layout Kotak Pesan 1	105
Gambar 4.22 Layout Autorun.....	105
Gambar 4.23 Layout Susunan File di dalam CD.....	106



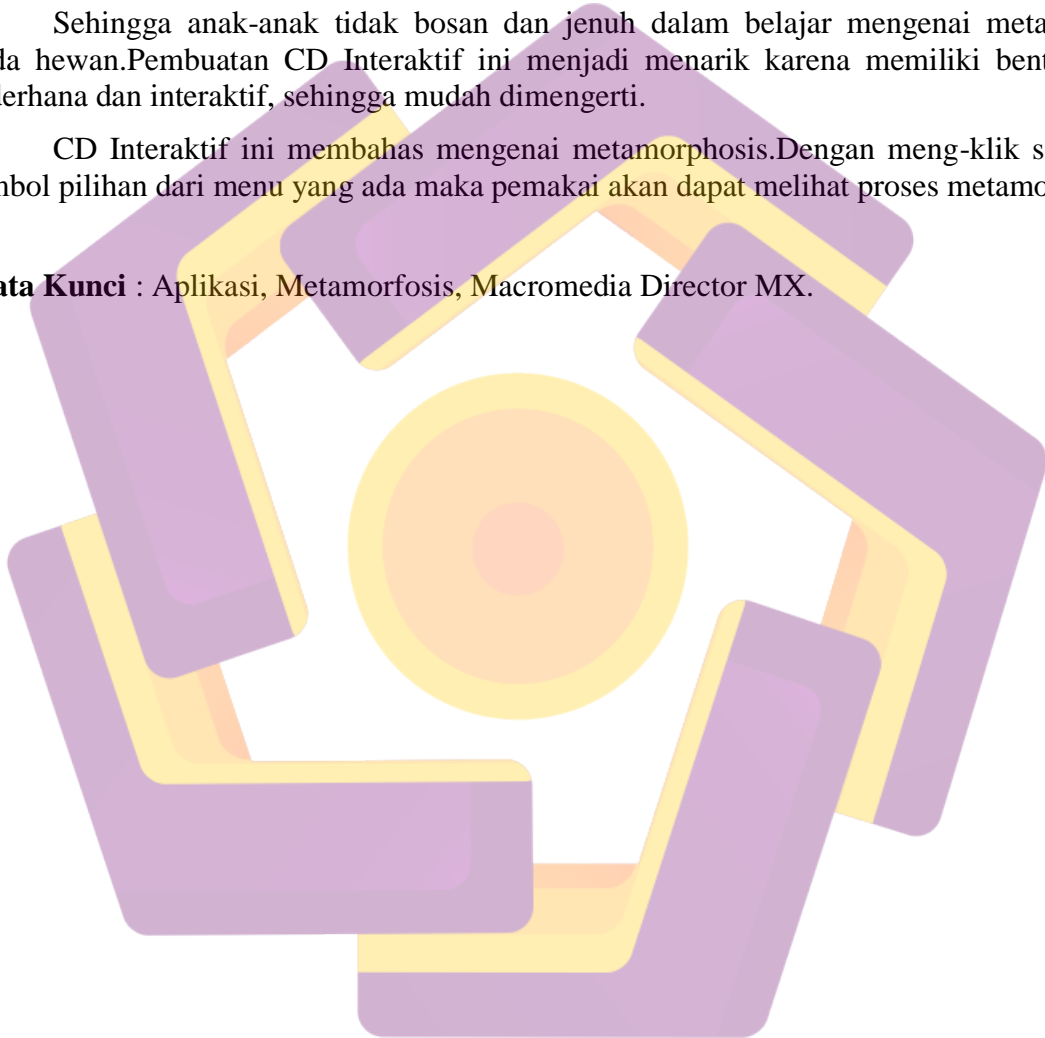
INTISARI

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis membuat CD Interaktif Mengenai Metamorfosis Pada Hewan Dengan Menggunakan Macromedia Director MX. CD Interaktif ini dibuat dengan tujuan memudahkan anak-anak dalam memahami proses metamorfosis pada hewan. CD Interaktif ini merupakan alternatif metode belajar yang baru karena pada CD Interaktif ini dipenuhi dengan animasi, gambar, teks dan suara.

Sehingga anak-anak tidak bosan dan jenuh dalam belajar mengenai metamorfosis pada hewan. Pembuatan CD Interaktif ini menjadi menarik karena memiliki bentuk yang sederhana dan interaktif, sehingga mudah dimengerti.

CD Interaktif ini membahas mengenai metamorphosis. Dengan meng-klik salah satu tombol pilihan dari menu yang ada maka pemakai akan dapat melihat proses metamorfosis.

Kata Kunci : Aplikasi, Metamorfosis, Macromedia Director MX.



ABSTRACT

In scientific writing, the author makes about Metamorphosis CD Interactive In Business Using Macromedia Director MX. Interactive CD was created with the aim of helping children understand the process of metamorphosis in animal This interactive CD is an alternative method of learning a new one because the Interactive CD is filled with animation, images, text and sound..

So that children are not bored and tired of learning about metamorphosis in animal. Making Interactive CD to be interesting because it has the form of a simple and interactive, making it easy to understand.

Interactive CD is to discuss the metamorphosis, on one of the buttons from the menu options are there then the user will be able to see the process of metamorphosis.

Keywords : Applications, Metamorphosis, Macromedia Director MX.

