

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VIDEO BELADIRI SHORINJI KEMPO TINGKAT KYU IV PADA DOJO
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ari Dwi Timurti

08.12.2750

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VIDEO BELADIRI SHORINJI KEMPO TINGKAT KYU IV PADA DOJO
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

Ari Dwi Timurti

08.12.2750

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Beladiri
Shorinji Kempo Tingkat Kyu IV Pada Dojo STMIK AMIKOM Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Ari Dwi Timurti

08.12.2750

yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 April 2011

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Beladiri
Shorinji Kempo Tingkat Kyu Iv Pada Dojo Stmik Amikom Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ari Dwi Timurti

08.12.2750

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

pada tanggal 20 April 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**

**Ir.Rum M Andri KR, M.Kom.
NIK. 190302011**

**Drs.Bambang Sudaryatno,MM.
NIK.190302029**

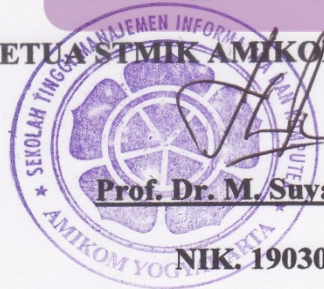


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 April 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

HALAMAN MOTTO

- ✦ *Di dalam gelap pasti ada terang, didalam kesulitan pasti ada kemudahan, didalam setiap cobaan pasti ada hikmah dan pahala, dan didalam setiap jerih payah kita pasti terdapat sebuah penghargaan yang kadang entah kita tidak tahu akan dari mana datangnya. Dan jangan pernah mengharapkan kebahagiaan jika tidak pernah merasakan perihnya berjalan menapakinya tangga kesuksesan.*
- ✦ *Jangan pernah bersedih terhadap sesuatu yang telah berlalu ketahuilah sesungguhnya itu bukan milikmu. Itu bukan berarti kamu hanya terdiam menunggu takdir berpihak padamu, hanya saja itu bukan ditakdirkan untukmu. Seandainya itu sudah ditakdirkan pasti sudah menjadi milikmu.*
- ✦ *Keyakinan bukan hanya sekedar memantapkan hati dan berkata "Ya". Namun kekuatan hati yang berpihak pada kebenaran dan selalu belajar dari kesalahan dan pengalaman.*
- ✦ *Dalam mempelajari sesuatu hal kadang kita mengharuskan diri untuk selalu bisa, bisa, dan bisa. Ketahuilah bahwa tindakan kita itu terlalu sombong terhadap kemampuan diri sendiri yang telah ditakdirkan memiliki batas kemampuan. Seandainya dirimu bertanya pada kemampuannmu, kamu akan mengawalnya belajar dengan berusaha sekuat kemampuannmu dan diakhiri dengan bertawakal kepada-Nya.*
- ✦ *Semakin bertambahnya ilmu, maka kita semakin merasa banyak ilmu yang kurang dari diri kita.*
- ✦ *Kemampuan diri sendiri dan orang lain berbeda, jangan pernah berharap kita sama dengan orang lain dikarenakan kurangnya rasa syukurmu atas kemampuan yang kau miliki. Jangan pernah menjadikan orang lain sebagai patokan hidupmu, tapi jadikanlah mereka sebagai sumber inspirasi.*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

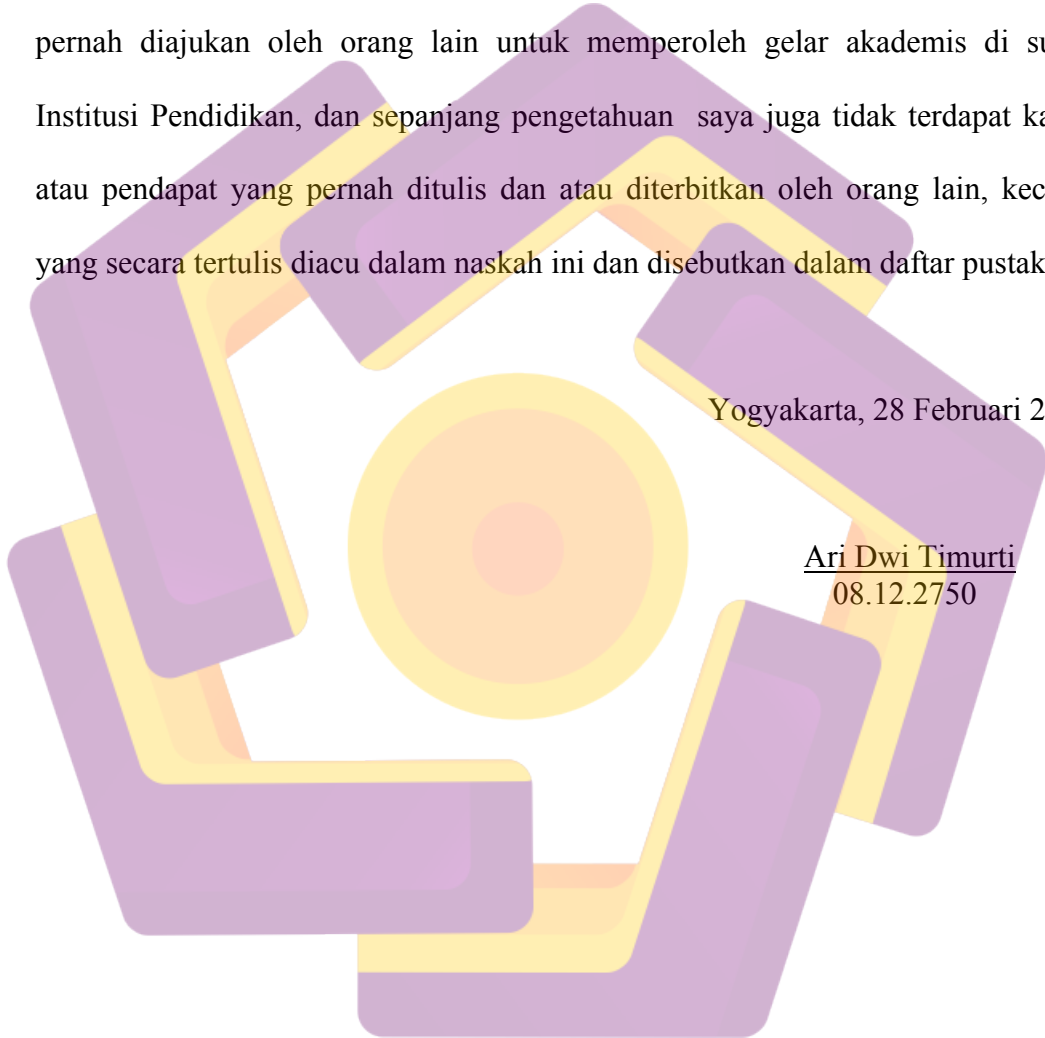
- Alhamdulillahirrabil'alamin Segala Puji bagi-Mu Ya Allah Tuhan Yang telah melimpahkan segala rezeki, kekuatan, nikmat iman dan islam. Sehingga hamba-Mu ini telah menyelesaikan Skripsi dengan diiringi barokah-Mu Ya Allah meskipun kesempurnaan hanyalah milik-Mu. Sholawat serta salam bagi nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya dan para sahabatnya.
- Spesial banget buat Keluargaku orang tua, almarhum Pak'e, Buat bu'e yang tak lelah perjuanganmu, air matamu, serta untaian do'amu disetiap langkahku. Semoga Allah memberikan kebahagiaan dunia dan akhirat.
- Kakakku yang telah banyak membantu hingga aku bisa seperti sekarang. Semoga Allah kan melapangkan rezeki untukmu. Get the best 4 ur life n Love #Suwun Jhon#. Buat mbah kakung (Maturrsuwun kagem pendongane)
- Shaun SheepQ, makasih buat semuanya :D
- Teratai of Boarding House: Tyas(tengkyu 4all sob), mbak Gibbi n Mbak ita (thxs smua supportnya), mbak endang(kangen sama ngapaknya), Bu Tamrin (Maturnuwun sanget buk atas tumpangan kostnya), Mbak kiki (Gak nyangka ternyata orang Kediri, Tak kirain orang Solo), Pokoknya semua anak2 Teratai yang lama maupun yang baru.
- Konco2 SI kelas A till end. Kata yang ingin kuucapkan buat kalian bahwa sahabat itu tidak hanya orang yang selalu membuat kita tertawa namun sahabat juga orang yang bisa membuat kita menangis ketika menyadarkan kita dari kesalahan.
- Kenshi & Shempai ShorinjiKempo Dojo Amikom. Semoga skripsi & aplikasi ini bermanfaat untuk kita semua.
- Pakde Aryo Kusmartiono. Thanks pakde buat si gagak rimangnya, semoga menjadikan barokah.
- Master Multimedia @ Pak ustadz Zulfan R, Fadil Miong, Andri Setiawan, Danang, Ainul, dll. Thanks buat ilmunya semoga bermanfaat dunia akhirat.Amin ☺
- Latip & Nuzla , Thanks buat printernya, Sukses buat kalian ☺

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 28 Februari 2012

Ari Dwi Timurti
08.12.2750



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Tuhan Seluruh Alam yang telah memberikan rahmat, hidayah, rezeki, dan segala kesempatan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO BELADIRI SHORINJI KEMPO TINGKAT KYU IV PADA DOJO STMIK AMIKOM YOGYAKARTA” .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan Stara Satu (S1) Sistem informasi pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Tak luput dari kesalahan dan tak lupa dari kesadaran penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan ketidaksempurnaan baik pada program maupun tulisan pada skripsi yang penulis buat.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak yang pasti penulis akan kesulitan dan mustahil bahwa skripsi ini akan selesai. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmah, barokah, dan maghfirah, shalawat serta salam kami ucapkan kepada nabi junjungan kita Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya;
2. Bapak Prof.Dr. M. Suyanto,M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta;
3. Bapak Bambang Sudaryatno selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta;

4. Bapak M. Rudyanto Arief selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan kesempatan untuk membimbing dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan hati sehingga skripsi ini selesai dengan baik;
5. Shenpai Florianus Benigno Apen selaku Ketua Dojo yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Segenap Kenshi Dojo Amikom yang telah banyak membantu penulis;
7. Segenap Staf Pengajar dan Civitas Akademika STMIK AMIKOM Yogyakarta;
8. Rekan-rekan yang penulis cintai, sayangi dan banggakan dibangku kuliah STMIK AMIKOM YOGYAKARTA;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.

Jika tak ada gading yang tak retak maka tak ada pula manusia yang sempurna. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan masukan, kritik dan saran dari pihak manapun demi penyempurnaan dan perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 23 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Peneltian	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Subyek Penelitian.....	5
1.6.2 Pengumpulan Data.....	5

1.6.3 Pengembangan Multimedia.....	5
1.6.4 Desain Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Video.....	10
2.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	11
2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia.....	12
2.2.3 Struktur Multimedia	14
2.2.3.1 Linier	14
2.2.3.2 Hierarkis	15
2.2.3.3 Nonlinier	15
2.2.3.4 Komposit.....	16
2.2.4 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Multimedia.....	16
2.2.4.1 Mendefinisikan Masalah.....	16
2.2.4.2 Merancang Konsep	17
2.2.4.3 Merancang Isi.....	17
2.2.4.4 Menulis Naskah.....	17
2.2.4.5 Merancang Grafik	17
2.2.4.6 Memproduksi Sistem	17
2.2.4.7 Melakukan Tes Pemakai	18
2.2.4.8 Menggunakan Sistem.....	18
2.2.4.9 Memelihara Sistem	18

2.2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.2.5.1 Adobe Photoshop CS4	20
2.2.5.1.1 Memulai Adobe Photoshop CS4.....	20
2.2.5.1.2 Elemen Jendela Adobe Photoshop CS4	21
2.2.5.2 Adobe Premiere Pro CS4	22
2.2.5.2.1 Memulai Premiere Pro CS4.....	22
2.2.5.2.2 Tampilan Lembar Kerja Premiere Pro CS4 ...	23
2.2.5.3 Adobe Flash CS4 Professional.....	24
2.2.5.3.1 Fitur Terbaru Adobe Flash CS4	24
2.2.5.3.2 Lingkungan Kerja Adobe Flash CS4	26

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

3.1. Sekilas Tentang Shorinji Kempo Dojo Amikom.....	29
3.2. Visi Dan Misi.....	31
3.3. Struktur Organisasi	31
3.4 Konsep Dasar Analisis Sistem.....	32
3.5 Identifikasi Masalah.....	33
3.6 Usulan Sistem Multimedia	34
3.7 Analisis SWOT.....	34
3.7.1 Strength.....	34
3.7.2 Weakness	35
3.7.3 Opportunity.....	35
3.7.4 Threat.....	36
3.8 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36

3.8.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.8.1.1 Perangkat Keras	36
3.8.1.2 Perangkat Lunak.....	37
3.8.1.3 Kebutuhan Pengguna (User)	37
3.8.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.8.2.1 Analisis Kebutuhan Informasi	38
3.9 Analisis Kelayakan Sistem	38
3.9.1 Kelayakan Teknologi.....	39
3.9.2 Kelayakan Hukum	39
3.9.3 Kelayakan Operasional.....	40
3.9.4 Kelayakan Ekonomi	40
3.10 Perancangan Konsep.....	40
3.11 Perancangan Isi.....	41
3.12 Perancangan Naskah.....	46
3.13 Merancang Grafik.....	62
3.13.1 Rancangan Tampilan Intro	62
3.13.2 Rancangan Petunjuk Umum.....	63
3.13.3 Rancangan Halaman Selamat Datang.....	63
3.13.4 Rancangan Menu Utama	64
3.13.5 Rancangan Tampilan Menu Latihan Soal	71
3.13.6 Rancangan Tampilan Halaman Skor Nilai	71

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Memproduksi Sistem.....	73
------------------------------	----

4.1.1. Pembuatan Video.....	74
4.1.1.1 Pengeditan Video.....	76
4.1.2. Pembuatan Background.....	80
4.1.3. Membuat aplikasi	81
4.1.3.1 Mengatur Ukuran Halaman	81
4.1.3.2 Mengimport File.....	82
4.1.3.3 Pembuatan Symbol.....	82
4.1.3.4 Pembuatan Animasi.....	83
4.1.3.5 Menyisipkan Video.....	83
4.1.3.6 Menyisipkan Sound.....	85
4.1.3.7 Menghubungkan Antar Halaman.....	85
4.1.3.8 Membuat File *.exe	86
4.1.4. Tampilan Aplikasi	87
4.1.4.1 Tampilan Intro	87
4.1.4.2 Tampilan Halaman Selamat Datang	88
4.1.4.3 Tampilan Halaman Menu Utama	89
4.1.4.4 Tampilan Halaman Sub Menu Kihon.....	90
4.1.4.5 Tampilan Halaman Sub Menu Demo	91
4.1.4.6 Tampilan Exit	92
4.1.4.7 Menu Latihan Soal.....	93
4.2. Implementasi Sistem	94
4.2.1. Pengetesan Aplikasi Multimedia	95
4.2.2. Metode Pengujian Aplikasi	96

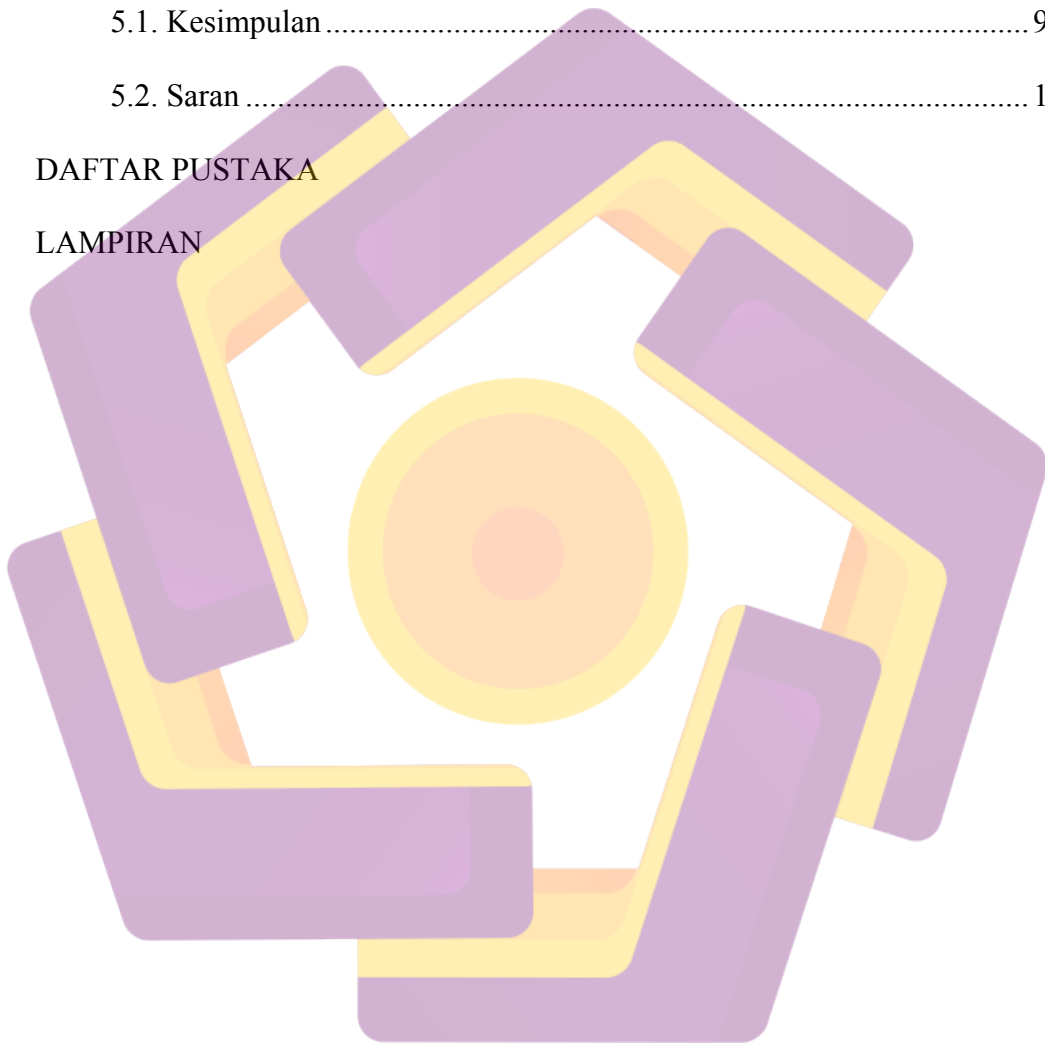
4.2.2.1 White-Box	96
4.3. Pemeliharaan Sistem	97

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran	100

DAFTAR PUSTAKA

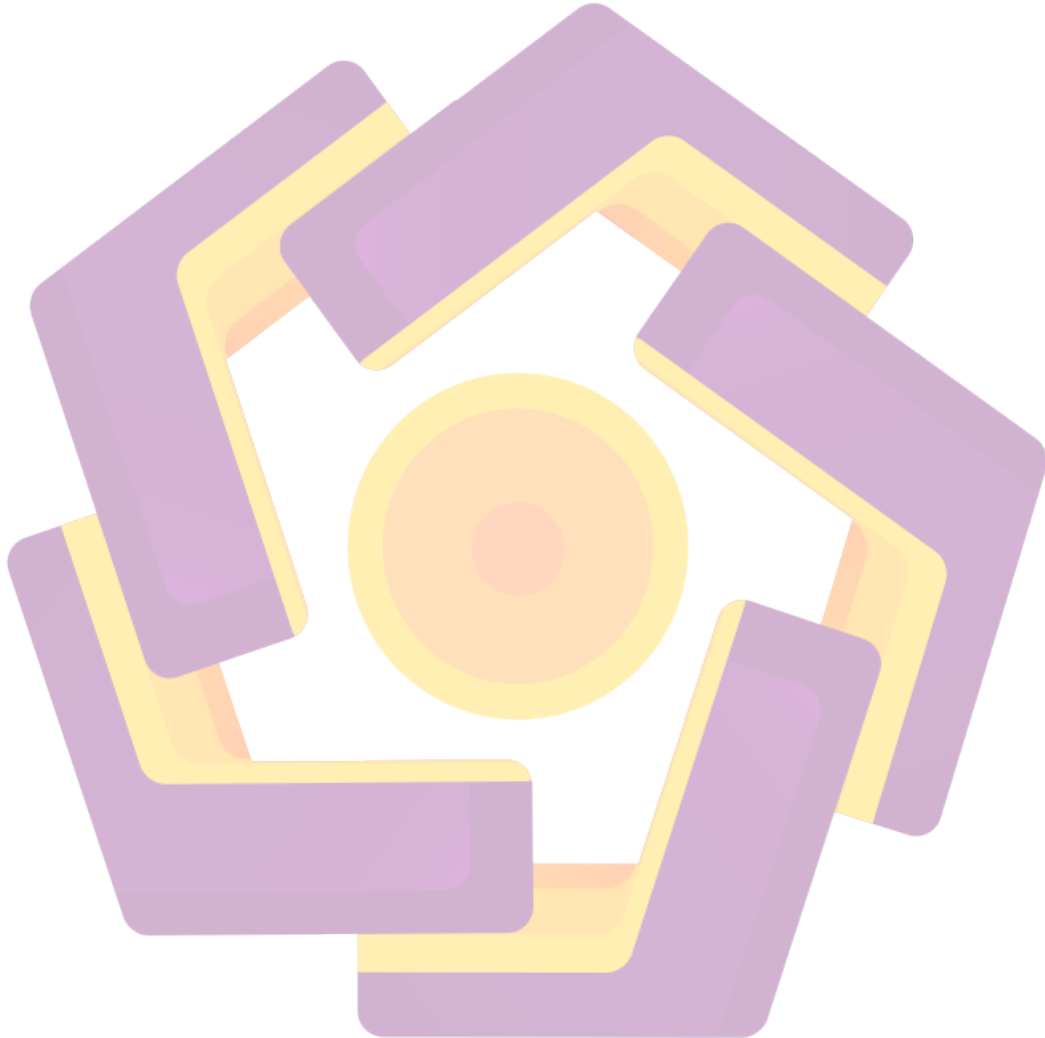
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1. Tabel Spesifikasi Perangkat Keras..... 36

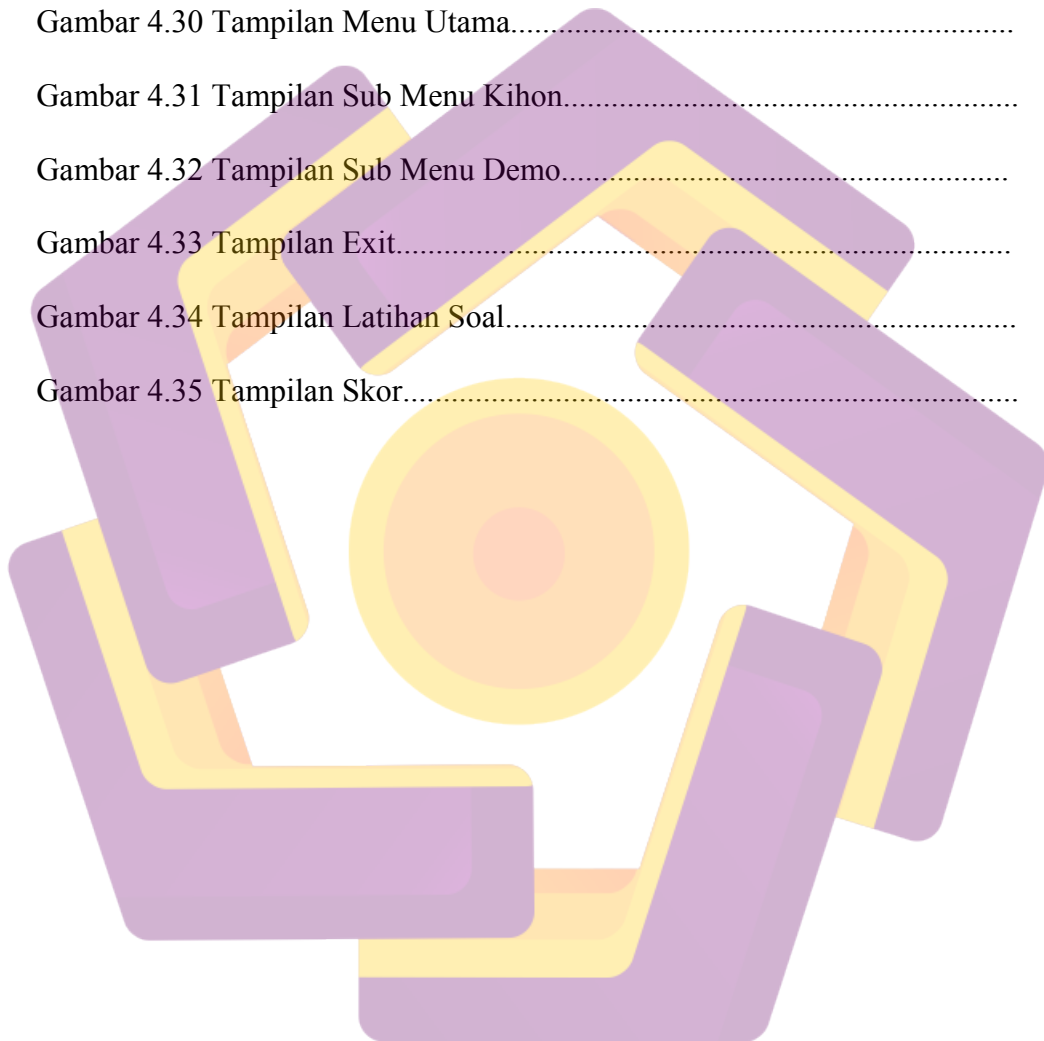


DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Linier.....	14
Gambar 2.2 Struktur Hirarkis.....	15
Gambar 2.3 Struktur Non Linier.....	15
Gambar 2.4 Struktur Komposit.....	16
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.6 Jendela Kerja Adobe Photoshop CS4.....	21
Gambar 2.7 Jendela Kerja Adobe Premiere Pro CS4.....	23
Gambar 2.8 Area Kerja Flash CS4 Proffesional.....	27
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Shorinji Kempo dengan Struktur Kombinasi.....	42
Gambar 3.2 Tampilan Rancangan Intro.....	62
Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Halaman Petunjuk Umum.....	63
Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Halaman Selamat Datang.....	63
Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Menu Utama.....	64
Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Sub Menu Kihon.....	65
Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Sub Menu Demo.....	70
Gambar 3.8 Tampilan Rancangan Menu Latihan Soal.....	71
Gambar 3.9 Tampilan Rancangan Skor Nilai.....	72
Gambar 4.1 Flowchart Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif ...	73
Gambar 4.2 Tampilan New Project.....	74

Gambar 4.3 Tampilan Pemberian Nama Project.....	75
Gambar 4.4 Tampilan Sequence Presets.....	75
Gambar 4.5 Tampilan General Sequence.....	76
Gambar 4.6 Tampilan Mengimport Video.....	76
Gambar 4.7 Tampilan Video dan Gambar Background pada Timeline.....	77
Gambar 4.8 Tampilan Icon Razor Tool.....	77
Gambar 4.9 Tampilan Opening Title.....	77
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Gambar & Title Beserta Keterangan.....	78
Gambar 4.11 Tampilan Title/Teks Diatas Gambar Background.....	78
Gambar 4.12 Memasukkan Video Transisi.....	78
Gambar 4.13 Menambahkan Video Effects.....	79
Gambar 4.14 Tahap Mengexport Video.....	79
Gambar 4.15 Tampilan proses Merender video.....	80
Gambar 4.16 Mengatur Background pada Adobe Photoshop CS4.....	81
Gambar 4.17 Tampilan Background.....	81
Gambar 4.18 Tampilan Pengaturan Halaman.....	82
Gambar 4.19 Tampilan Pembuatan Symbol.....	82
Gambar 4.20 Tampilan Pembuatan Animasi.....	83
Gambar 4.21 Menyisipkan File Video.....	83
Gambar 4.22 Memilih Stream From Flash Media Server.....	84
Gambar 4.23 Tahap Skinning.....	84
Gambar 4.24 Tahap Menyisipkan Sound.....	85
Gambar 4.25 Tampilan Action Script.....	86

Gambar 4.26 Membuat File *.exe.....	87
Gambar 4.27 Tampilan Intro.....	87
Gambar 4.28 Tampilan Petunjuk Umum.....	88
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Selamat Datang.....	88
Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama.....	89
Gambar 4.31 Tampilan Sub Menu Kihon.....	90
Gambar 4.32 Tampilan Sub Menu Demo.....	91
Gambar 4.33 Tampilan Exit.....	92
Gambar 4.34 Tampilan Latihan Soal.....	93
Gambar 4.35 Tampilan Skor.....	94



INTISARI

Di zaman yang sudah serba teknologi ini sarana pembelajaran sudah mulai berkembang . Orang belajar tidak hanya terbatas pada buku, modul, atau fotocopy materi saja, namun telah berkembang dan mengarah ke sarana yang berbasis multimedia interaktif. Kendala yang dihadapi ketika kenshi Shorinji Kempo Amikom Yogyakarta belajar beladiri menggunakan media cetak maupun hardcopy biasanya berupa kurang jelasnya gambar bagaimana gerakan beladiri tersebut. Apalagi jika telah difotocopy berulang-ulang, sehingga menghambat proses belajar untuk mengulang materi latihan yang disampaikan .

Dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini maka seorang kenshi ShorinjiKempo 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 diajarkan oleh seorang Sempai dapat dipelajari dengan mudah melalui media pembelajaran interaktif ini.

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

Kata kunci : Multimedia pembelajaran interaktif, Shorinji Kempo Amikom Yogyakarta, Video

ABSTRACT

In an age that has this technology department has begun developing a learning tool. People learn not only limited to books, modules, or photocopy material, but has evolved and led to the facilities-based interactive multimedia. Obstacles encountered when Shorinji Kempo Kenshi Amikom Yogyakarta learn martial arts using print media and hardcopy is usually a lack of clarity of the picture how the martial arts move. Especially if it had been photocopied over and over again, thus inhibiting the process of learning to repeat the training materials are delivered.

With the establishment of media-based interactive multimedia learning is then a ShorinjiKempo Kenshi can learn easily because it is guided by a video and description are presented with a menu of what martial artsmovement of material to be learned. So that the position of martialmovement and use of terms such as what the Japanese are right in accordance with that taught by a sempai can be learned easily through this interactive learning media.

From the research results can be concluded that this learning media can help sharpen the message. Instructional media are presented in a multimedia package to make the former monotonous learning process can now be done interactively.

Keywords: *Multimedia interactive learning, Shorinji Kempo Amikom Yogyakarta, Video*

