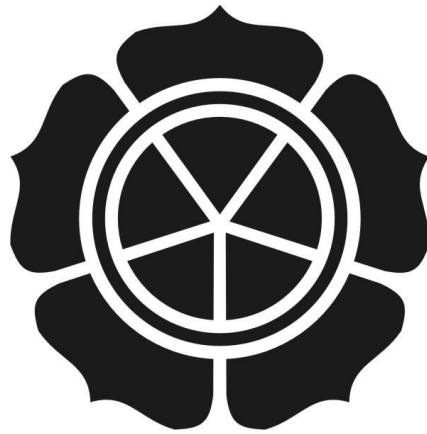


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BASKET
BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Agung Prihantoro

07.11.1489

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Basket
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Prihantoro

07.111489

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Basket
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Prihantoro
07.11.1489

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

M Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2011

KETUA STAIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN MOTTO

*Sesungguhnya Alloh tidak akan merubah keadaan suatu kaum
hingga mereka sendiri yang merubah apa yang ada pada diri
mereka sendiri.*

(QS. Ar Ra'ad : 11)

*Jika anda menginginkan sesuatu yang belum pernah anda miliki, maka anda
harus bersedia melakukan sesuatu yang belum pernah anda lakukan*

(Thomas Jefferson)

*Cara untuk menjadi didepan adalah mulai sekarang, jika mulai sekarang,
Tahun depan anda akan tahu banyak hal yang sekarang anda tidak ketahui,
Dan anda tak akan mengetahui masa depan jika anda menunggu*

(William Feather)

*Orang-orang yang hebat dibidang apapun bukan baru bekerja karena mereka
terinspirasi,*

Namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja,

Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi

(Ernest Newman)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
- Untuk kedua orang tuaku yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan selalu mendoakanku setiap saat.
- Untuk kakakku Wening Angga Puspita, terima kasih atas doa dan dorongan yang kamu berikan.
- Untuk kekasih hati Nur Jannah yang selalu memberi dorongan semangat dan perhatiannya padaku untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Buat teman-teman dari cilacap Anggar, Chatra, Dhias, Damar, Citra Nurhayati, Citra Puspita Sari, yang selalu memberikan dorongan semangat.
- Untuk kawan – kawan seperjuangan S1 –TI– B, kita bertemu dalam kesuksesan....!! Terima kasih supportnya selama ini.
- Buat teman-teman kost Anto, Wawan, Frans, Chris, Yongki, David, Niko,dll terima kasih atas segala dorongan semangat dan tetap jaga kekompakan. Jasa baik kalian semua tidak akan terlupakan.
- Para sahabat – sahabatku dalam Armada Cilacap, kita semua akan jadi orang sukses...AMIN

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah bagi penyusun, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Basket Berbasis Multimedia” dengan baik.

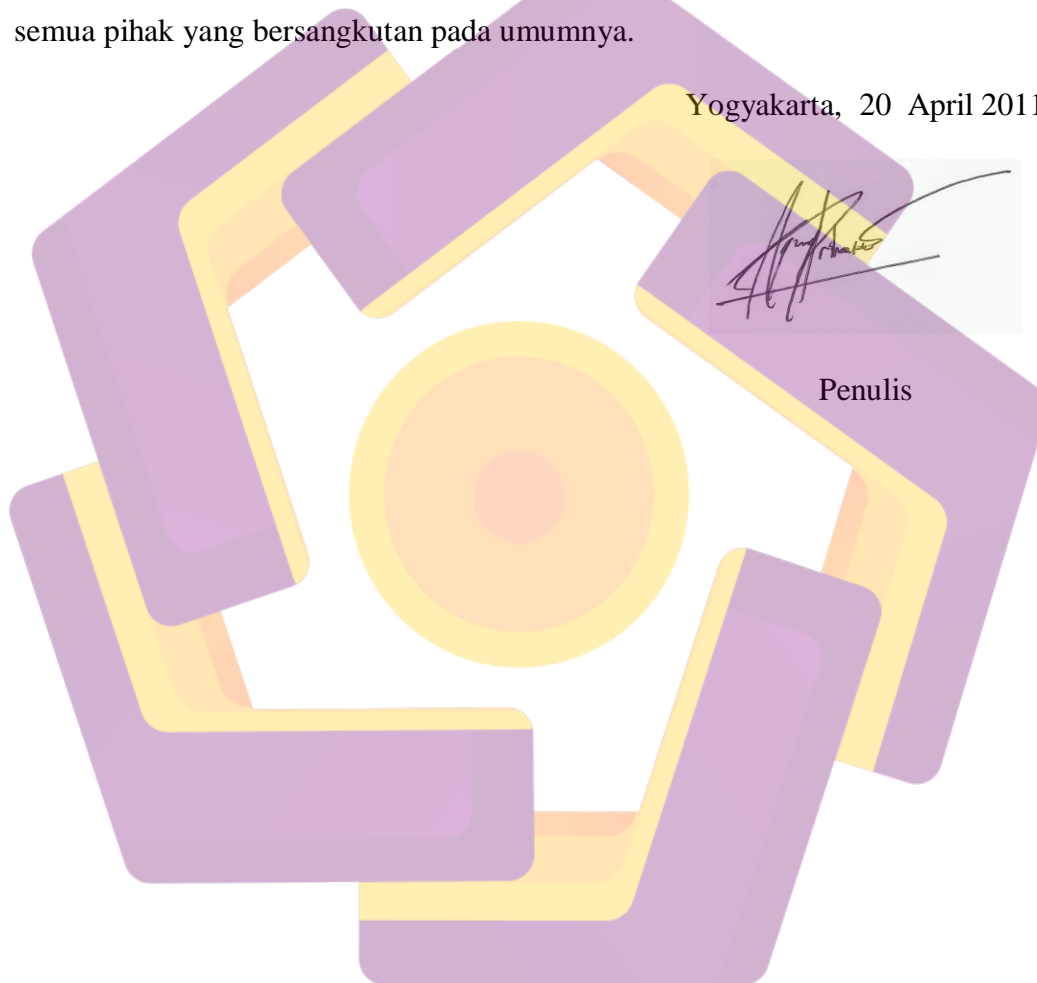
Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 Jurusan Teknik Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi waktu, membantu dan memberikan arahan pada penulis hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan penulisan pada tugas-tugas penulis di masa-masa mendatang. Skripsi ini akan sangat berarti jika dapat memberikan manfaat yang tidak pernah habis bagi penulis khususnya, dan bagi semua pihak yang bersangkutan pada umumnya.

Yogyakarta, 20 April 2011



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAKSI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Metode Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Informasi	8
2.1.1. Kualitas Informasi	8
2.1.2. Nilai Informasi	9
2.2. Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1. Sejarah Multimedia	10
2.2.2. Definisi Multimedia	11
2.2.3. Kelebihan Multimedia	12
2.2.4. Struktur Sistem Aplikasi Multimedia	12
2.2.5. Elemen – Elemen Multimedia	16
2.2.6. Definisi Multimedia Pembelajaran	18
2.2.7. Pengembangan Sistem Multimedia	19
2.3. Perangkat Lunak yang Digunakan	22

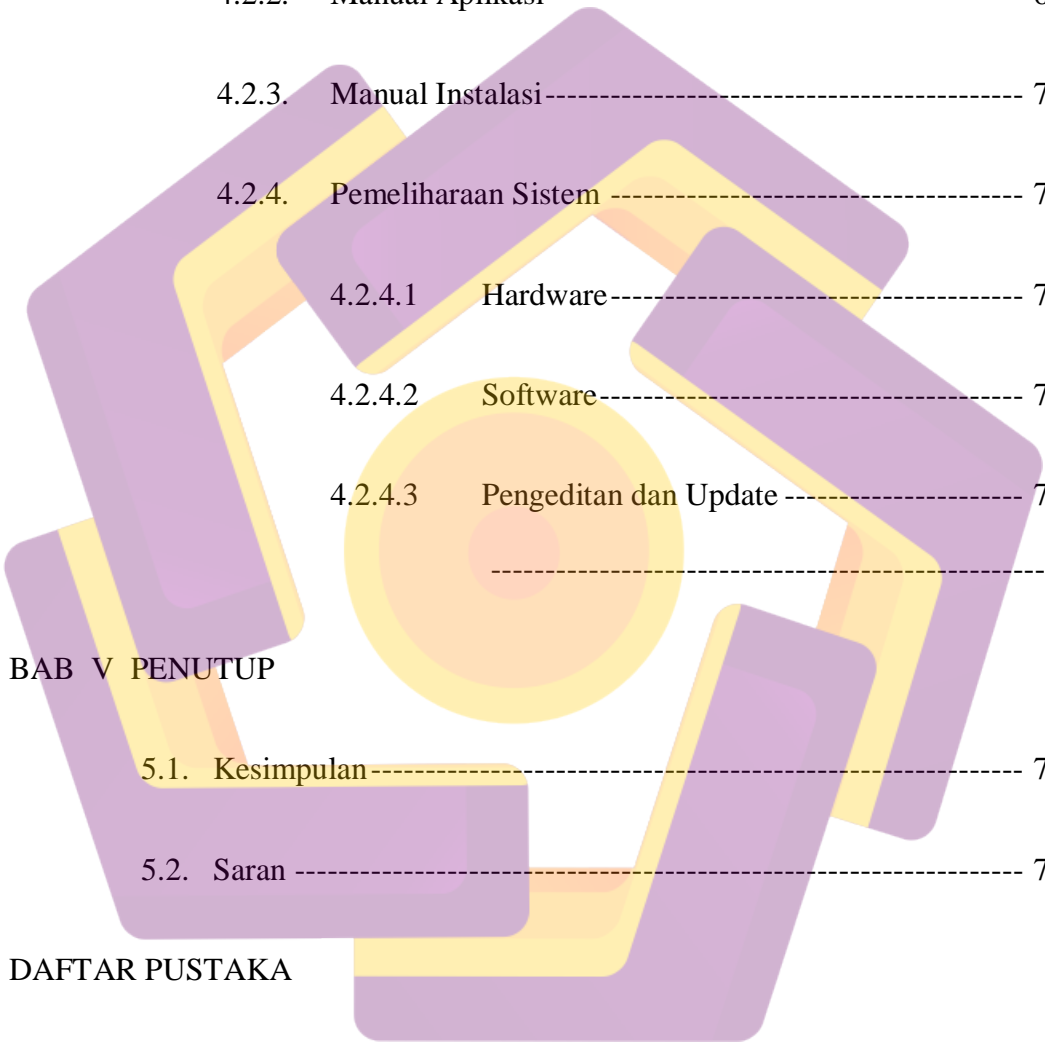
2.3.1.	Macromedia Director MX	22
2.3.2.	Adobe Premiere Pro	23
2.3.3.	Adobe Audition 2.0	23
2.3.4.	Adobe Fireworks CS3	24

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Tinjauan Umum	26
3.2.	Analisis Sistem	26
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.3.	Perancangan Sistem	32
3.3.1.	Merancang Konsep	32
3.3.2.	Merancang Isi	33
3.3.3.	Merancang Naskah	34
3.3.4.	Merancang Grafik	43

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

4.1.	Memproduksi Sistem Multimedia	55
------	-------------------------------	----



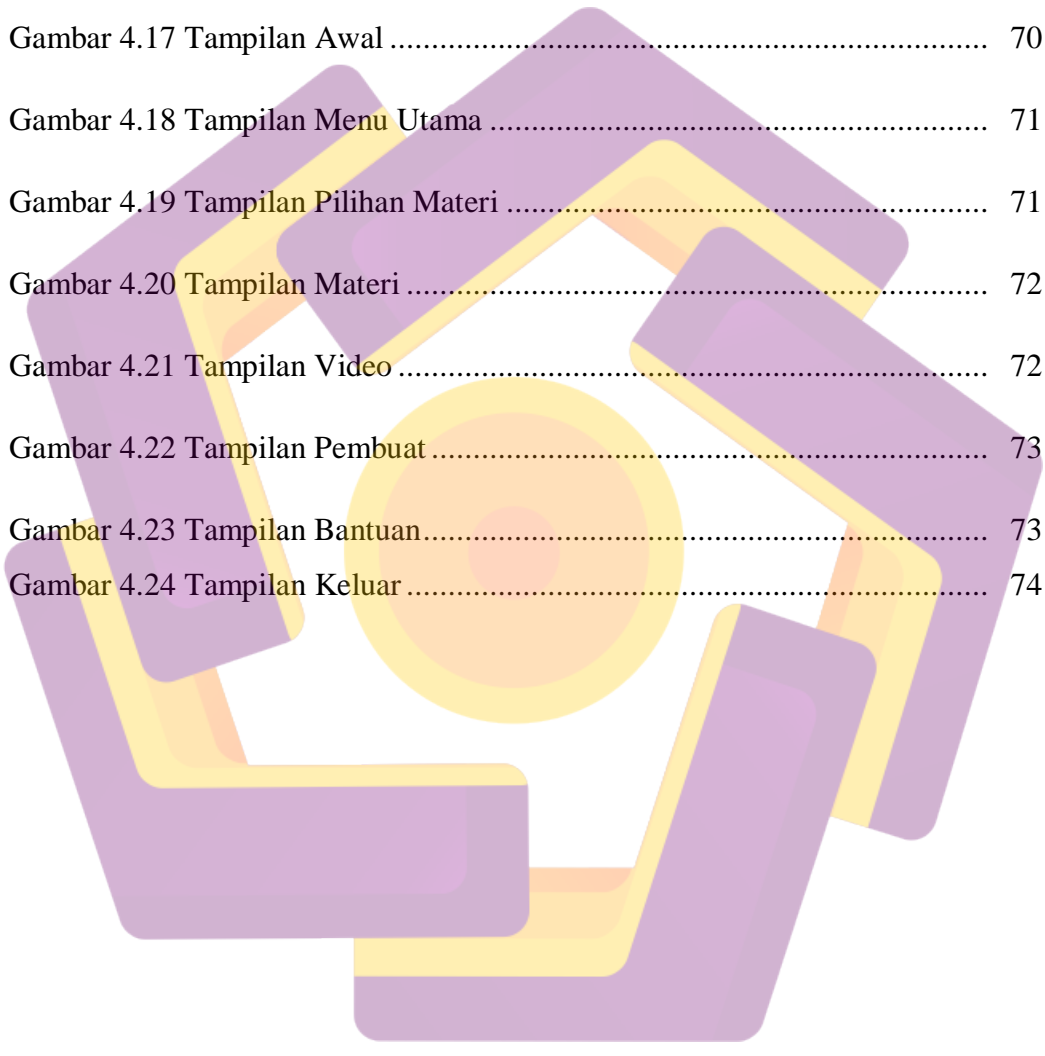
4.2.	Implementasi	65
4.2.1.	Pengujian	66
4.2.2.	Manual Aplikasi	69
4.2.3.	Manual Instalasi	74
4.2.4.	Pemeliharaan Sistem	74
4.2.4.1	Hardware	75
4.2.4.2	Software	76
4.2.4.3	Pengeditan dan Update	76
BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan	78
5.2.	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	13
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	15
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	16
Gambar 2.6 Element Multimedia	17
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Multimedia	20
Gambar 2.8 Jendela Program Macromedia Director MX	22
Gambar 2.9 Jendela Program Adobe Premiere Pro	23
Gambar 2.10 Jendela Program Adobe Audition 2.0.....	24
Gambar 2.11 Jendela Program Adobe Fireworks CS3	25
Gambar 3.1 Struktur Multimedia dengan Struktur Linier.....	35
Gambar 3.2 Sketsa Tampilan Animasi Intro	44
Gambar 3.3 Sketsa Tampilan Awal	44
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Menu Utama	46
Gambar 3.5 Sketsa Submenu Bab 1.....	47
Gambar 3.6 Sketsa Submenu Bab 2.....	48

Gambar 3.7 Sketsa Submenu Bab 3.....	48
Gambar 3.8 Sketsa Tampilan Materi	49
Gambar 3.9 Sketsa Tampilan Video	51
Gambar 3.10 Sketsa Tampilan Pembuat	52
Gambar 3.11 Sketsa Tampilan Bantuan.....	53
Gambar 3.12 Sketsa Tampilan Penutup.....	54
Gambar 4.1 Frame Atas	56
Gambar 4.2 Pembuatan Persegi Panjang frame	56
Gambar 4.3 Pemberian Style.....	57
Gambar 4.4 Tombol Bab 1	57
Gambar 4.5 Pembuatan Persegi Panjang Tombol	58
Gambar 4.6 Pembuatan Lingkaran Tombol	58
Gambar 4.7 Penggabungan Gambar Bola.....	59
Gambar 4.8 Tampilan Jendela Edit View.....	60
Gambar 4.9 Tampilan Jendela Timeline	61
Gambar 4.10 Property Inspector.....	62
Gambar 4.11 Cast Internal	62
Gambar 4.12 Jendela Score.....	63
Gambar 4.13 Script	63

Gambar 4.14 Publish Setting.....	64
Gambar 4.15 Jendela Projector.....	65
Gambar 4.16 Tampilan Intro	70
Gambar 4.17 Tampilan Awal	70
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	71
Gambar 4.19 Tampilan Pilihan Materi	71
Gambar 4.20 Tampilan Materi	72
Gambar 4.21 Tampilan Video	72
Gambar 4.22 Tampilan Pembuat	73
Gambar 4.23 Tampilan Bantuan.....	73
Gambar 4.24 Tampilan Keluar	74



ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi dan multimedia telah banyak berpengaruh pada kehidupan secara positif. Mulai dari periklanan televisi, film, video klip, dan dalam dunia pembelajaran serta informasi, seperti penggunaan web dan tutorial yang menonjolkan unsur animasi multimedia sebagai ujung tombak untuk menarik perhatian para penggunanya. Bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh masyarakat terutama untuk kalangan pelajar dan mahasiswa. Dalam permainan basket penguasaan teknik sangatlah penting terutama dalam penguasaan teknik dasar seperti passing, dribbling, shooting. Aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat membantu para pemain atau pemula untuk mempelajari teknik dalam basket, atau juga dapat membantu peran pelatih dalam penyampaian teknik – teknik dalam olahraga basket, sehingga proses pemahaman para pemain tentang teknik dalam basket akan lebih baik. Aplikasi akan dibuat dengan tampilan yang menarik dan juga efektif dalam penyampaian materi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan video tutorial dan berbagai animasi didalam aplikasi ini. Penyampaian materi dasar tentang teknik basket pun akan dicantumkan secara interaktif sebagai landasan video tutorialnya.

ABSTRACT

The development of multimedia technology and has much effect on life positively. Ranging from television advertising, movies, video clips, and in the world of learning and information, such as the use of the web and tutorials that highlight elements of the cutting-edge multimedia animation to attract the attention of its users. Basketball is a sport that more and more favored by the people especially to the students. In a basketball game mastery of technique is very important especially in the mastery of basic techniques such as passing, dribbling, shooting. The application of multimedia-based instructional media can help the players or beginners to learn the technique in basketball, or coach can also assist role in the delivery techniques in the sport of basketball, so that the process of understanding the players about technique in basketball would be better. Application will be made with an interesting view and is also effective in the delivery of material. The application also comes with video tutorials and a variety of animation in this application. Submission of basic material on the techniques of basketball will be included as a basis for interactive video tutorial.