

**APLIKASI RPUL ( RANGKUMAN PENGETAHUAN UMUM LENGKAP)**

**DUNIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**Skripsi**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)

pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

**Puput Susilowati**

**07.12.2631**

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

**“AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2011**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Aplikasi RPUL  
( Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap ) Dunia  
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puput Susilowati  
07.12.2631**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Mei 2011

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al-Fatta, M. Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Aplikasi RPUL**

**( Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap ) Dunia  
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Puput Susilowati  
07.12.2631**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 04 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.  
NIK. 190302008**

**Hanif Al-Fatta, M. Kom.  
NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 04 Mei 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis tertera diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Mei 2011

Puput Susilowati  
07.12.2631

## MOTTO

“..Maka Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan kepada Tuhanmulah kamu berharap.”

{QS. Al – Insyirah : 5-8}

“man jadda wa jada” : siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan sukses

Belajar ketika orang lain tidur, bekerja ketika orang lain bermalasan dan bermimpi ketika orang lain berharap

“ Ujian diatas ujian” : membuktikan nilai bukan hanya sekedar membuktikan seberapa banyak ilmu yang telah diserap otak, tetapi seberapa kuat seseorang melawan waktu, kebosanan, psikologis dan fisik. Dan siapa yang bisa mengatasi semua faktor itu, maka dia adalah pemenang

You never know what you're gonna get

# Persembahan

Alhamdulillah Rabbil' aalamin, segala puji bagi Allah SWT, Dzat yang telah memberi setitik pengetahuan kepada hambanya. Sholawat dan Salam tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang kusayangi:

Bapak dan ibuku, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang dan doa yang selalu tercurah buatku, Engkaulah orangtua terbaik yang diberikan Allah untukku. Yang akan selalu hadir dalam hatiku dan selalu kuingat perjuangan dan pengorbanan kalian berdua.

thanks I love you

My sister :

Kedua kakaku, terima kasih atas dukungan dan bantuannya (moril+materil) selama ini, doakan semoga saya selalu sukses ya ...

I Love You All ....

Special Thank's To:

- Teman – teman De Javu Cost ( Ririn, Hamex, Mbil, Fina, Ana dan Isti ). Thanks buat semangat dan dukungannya.
- Teman – Teman Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2007 Kelas H yang gak bisa disebutin satu per satu. “Kapan kita bisa kumpul n maen-maen lagi???? Hehe.....”
- Pak Hanif Al Fatta, selaku dosen pembimbing. “Makasih atas bimbingannya selama ini ya Pak.....ACCnya juga, hehe”
- Untuk seseorang yang aku sayangi terima kasih atas waktu, semangat dan dukungannya.

“Ayooo....buruan nyusul !!!!” ^^



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “**APLIKASI RANGKUMAN PENGETAHUAN UMUM LENGKAP DUNIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF** ” dengan baik sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan selama penulis menyusun skripsi ini.
3. Seluruh Dosen dan Karyawan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

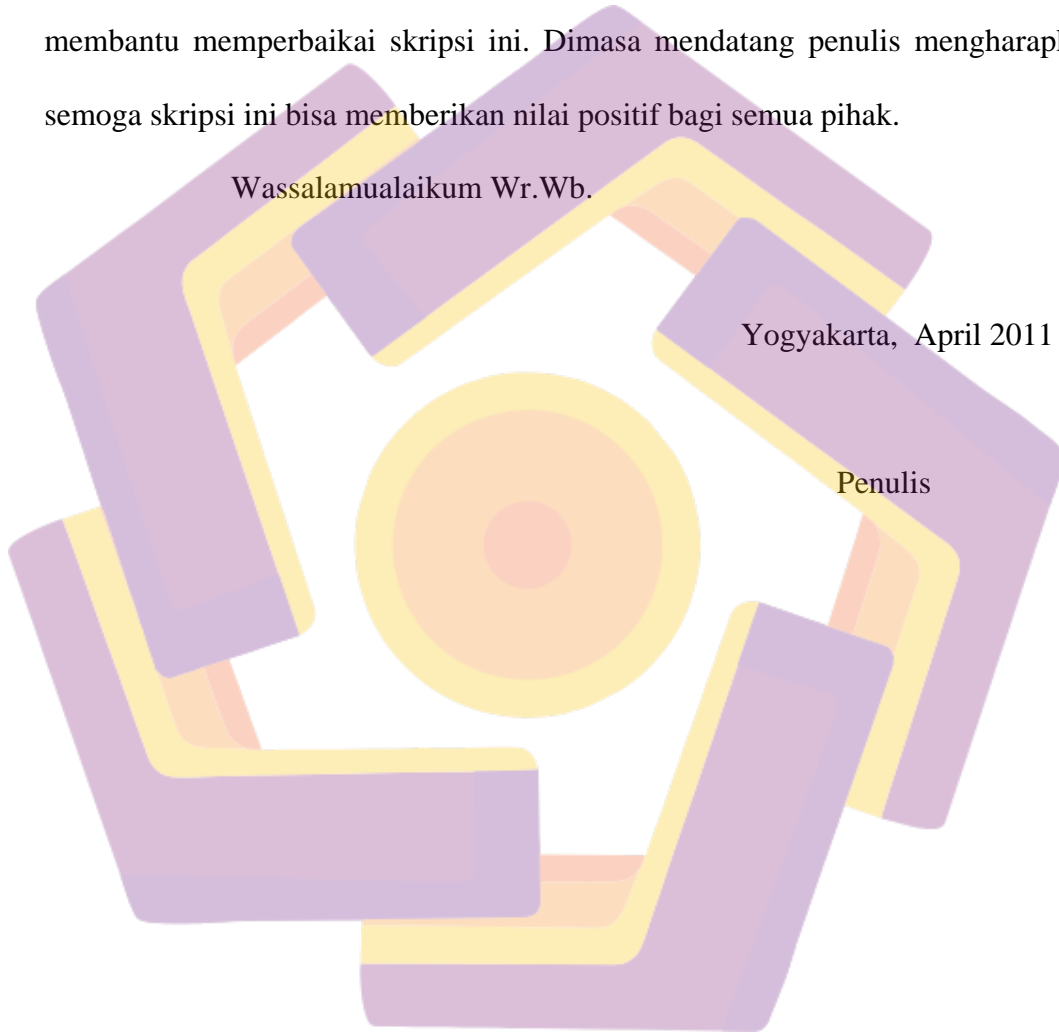
5. Teman - teman seperjuangan yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik saudara-saudara akan membantu memperbaiki skripsi ini. Dimasa mendatang penulis mengharapkan semoga skripsi ini bisa memberikan nilai positif bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, April 2011

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Analisis Data .....	5
1.6.3 Perancangan sistem .....	6
1.6.4 Pembuatan Program dan Pengujian Program.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASSAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	8
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	8
2.1.3 Elemen Multimedia .....	10
2.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	12
2.2.1 Struktur Linier .....	12
2.2.2 Struktur Hierarki .....	13

2.2.3	Struktur Piramida .....	13
2.2.4	Struktur Polar .....	14
2.3	Langkah – Langkah Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.3.1	Mendefinisikan masalah.....	15
2.3.2	Merancang konsep.....	15
2.3.3	Merancang isi .....	16
2.3.4	Menulis naskah.....	16
2.3.5	Merancang grafik .....	16
2.3.6	Memproduksi sistem .....	16
2.3.7	Melakukan pengujian sistem.....	16
2.3.8	Menggunakan Sistem .....	17
2.3.9	Memelihara sistem .....	17
2.4	Sistem Penyajian Multimedia.....	19
2.4.1	Sistem interaktif .....	19
2.4.2	Sistem looping / presentasi.....	20
2.5	Sistem Perangkat Lunak yang digunakan .....	21
2.5.1	Macromedia Director MX 2004.....	21
2.5.2	Adobe Photoshop CS 3 .....	23
2.5.3	Sothink SWF Easy .....	25
2.5.4	Adobe Audition 2.0 .....	26
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Macam-macam negara berdasarkan benua .....	28
3.1.2	Nama-nama tokoh di dunia .....	38
3.1.3	Fakta dan fenomena alam.....	41
3.2	Analisis Sistem.....	42
3.2.1	Definisi Analisis Sisem .....	42
3.2.2	Identifikasi Masalah .....	43
3.2.3	Analisis SWOT .....	43
3.2.4	Analisis kebutuhan sisitem.....	46
3.2.5	Analisis kelayakan sistem .....	47
3.3	Perancangan Sistem.....	49
3.3.1	Perancangan konsep .....	49

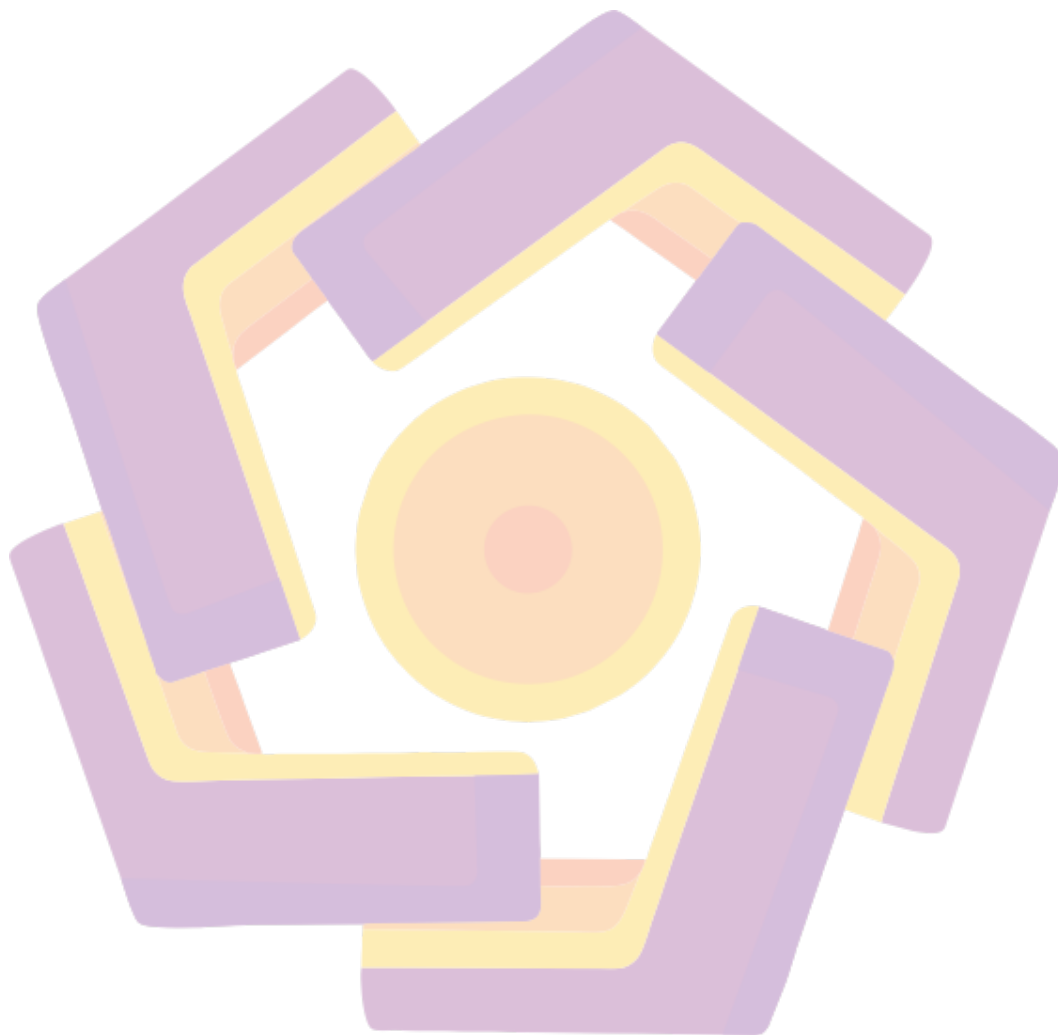
3.3.2 Perancangan isi.....	50
3.3.3 Perancangan naskah .....	53
3.3.4 Perancangan grafik.....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Memproduksi Sistem.....	68
4.1.1 Proses produksi pada Adobe Photoshop CS 3 .....	68
4.1.2 Proses pembuatan tombol pada sothink SWF Easy .....	61
4.1.3 Mengolah sound .....	63
4.1.4 Proses pengintegrasikan dengan macromedia Director MX 2004.....	64
4.1.5 Menghubungkan antar halaman .....	66
4.1.6 Membuat file EXE .....	67
4.1.7 Membuat file protected .....	58
4.1.8 Membuat File Auto Run.....	58
4.2 Uji Coba Sistem dan Program.....	71
4.2.1 Pengujian Program .....	71
4.2.2 Pengujian Sistem.....	76
4.2.3 User acceptance test .....	76
4.3 Implementasi Sistem .....	78
4.4 Pemeliharaan Sistem .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Struktur Linier .....	13
Gambar 2. 2	Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2. 3	Struktur Piramida .....	14
Gambar 2. 4	Struktur Polar .....	14
Gambar 2. 5	Model Icon .....	15
Gambar 2. 6	Proses pengembangan sistem multimedia.....	18
Gambar 2. 7	Macromedia Director MX 2004.....	23
Gambar 3. 1	Struktur Hierarki pada aplikasi RPUL Dunia .....	51
Gambar 3. 2	Layout Menu Utama .....	54
Gambar 3. 3	Layout Menu Pencarian Benua dan Negara.....	55
Gambar 3. 4	Layout Menu Lihat Negara .....	55
Gambar 3. 5	Layout Menu Tokoh dan Penemu Di Dunia.....	56
Gambar 3. 6	Layout Menu Cari Tokoh Negara .....	56
Gambar 3. 7	Layout Menu Berbagai Fakta dan Fenomena Alam .....	57
Gambar 3. 8	Layout Menu cari Danau Terbesar Di Dunia.....	57
Gambar 4. 1	Tahapan membangun dan memproduksi aplikasi multimedia .....	58
Gambar 4. 2	Dialog new pada Adobe Photoshop CS 3 .....	59
Gambar 4. 3	Dialog open pada Adobe Photoshop CS 3.....	60
Gambar 4. 4	Hasil background yang telah dibuat dengan Adobe Photoshop CS 3.....	61
Gambar 4. 5	Dialog Resouce pada Sothink SWF Easy .....	62
Gambar 4. 6	Dialog properties pada Sothink SWF Easy.....	62
Gambar 4. 7	Dialog edvanced pada Sothink SWF Easy .....	63
Gambar 4. 8	Tampilan pada Adobe Audition 2.0 .....	64
Gambar 4. 9	Dialog Import dan image options pada Macromedia MX 2004 .....	65
Gambar 4. 10	Membuat marker pada Macromedia MX 2004 .....	66
Gambar 4. 11	Membuat Behavior pada Macromedia MX 2004 .....	67
Gambar 4. 12	Dialog publish setting pada Macromedia MX 2004 .....	68
Gambar 4. 13	Update movies .....	68
Gambar 4. 14	Select folder .....	69
Gambar 4. 15	Tampilan aplikasi untuk halaman menu utama .....	72
Gambar 4. 16	Tampilan aplikasi untuk halaman sub menu benua.....	72
Gambar 4. 17	Tampilan aplikasi untuk halaman sub negara.....	73
Gambar 4. 18	Tampilan aplikasi untuk halaman menu tokoh negara .....	74
Gambar 4. 19	Tampilan aplikasi untuk halaman sub menu kepala negara di dunia .....	75
Gambar 4. 20	Tampilan aplikasi untuk halaman fakta dan fenomena alam di dunia. ....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Nama-nama kepala negara di dunia .....	39
Tabel 3. 2	Analisis SWOT .....	44
Tabel 4. 1	Tabel kuisioner dalam bentuk prosentase .....	77



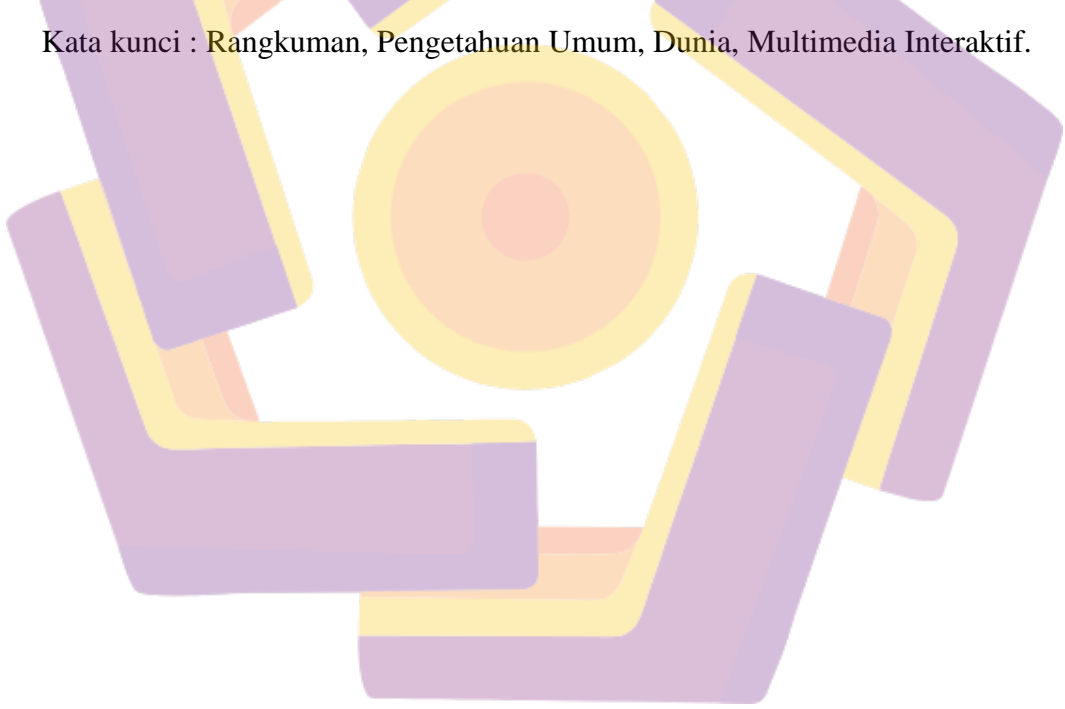
## INTISARI

Penulis memilih membuat aplikasi ini, bertujuan untuk membantu para siswa dan masyarakat umum dalam memahami Ilmu Pengetahuan Umum, khususnya Dunia. Aplikasi ini juga tidak mengikat suatu instansi tertentu karena aplikasi ini dapat digunakan juga oleh orang tua untuk menjelaskan ke anak.

Aplikasi RPUL Dunia ini memuat hal-hal serba dunia. Dengan dukungan system berbasis komputerisasi ini, RPUL Dunia yang biasanya hanya dikemas dalam bentuk buku akan dibuat dalam bentuk digital yang berupa multimedia interaktif. Oleh karena itu diharapkan user tidak akan cepat bosan untuk membaca dan mempelajarinya karena perkembangan yang terjadi di dunia sangatlah penting untuk di ketahui.

Untuk membuat sistem ini penulis menggunakan Macromedia Director MX 2004 V10, Adobe Photosop CS 3, Sothink SWF Easy Dan Adobe Audition 2.0.

Kata kunci : Rangkuman, Pengetahuan Umum, Dunia, Multimedia Interaktif.



## **ABSTRACT**

*The author chose to make this application in order to help students and the general public in understanding the Science of general knowledge, especially the World. The application also does not bind a particular agency because this application can be used by parents to explain to the child.*

*World RPUL application contains all the things of the world. With support-based computerized system, the World RPUL which usually only packaged in book forms will be created in digital form in the form of interactive multimedia. Therefore it is expected that users will not get bored to read and study it, because of the developments happening in the world is very important to be known.*

*To make this system, writer using Macromedia Director MX 2004 V10, Adobe Photoshop Cs 3, Sothink SWF Easy and Adobe Audition 2.0.*

*Key word : Summary, General knowledge, World, Interactive Multimedia.*

