

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INSTALASI MESIN KIP  
COLOR 80 PADA PT. KIPINDO YOGYAKARTA**

**Skripsi**

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



**Disusun oleh**

**Rachmat Rifai**

**06.11.1085**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Media Pembelajaran Instalasi Mesin KIP Color 80 Pada  
PT.KIPINDO Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rachmat Rifai  
06.11.1085**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 September 2009

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.  
NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Media Pembelajaran Instalasi Mesin KIP Color 80 Pada**

**PT.KIPINDO Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rachmat Rifai**

**06.11.1085**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Februari 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

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

**Heri Sismoro, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302057**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Februari 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

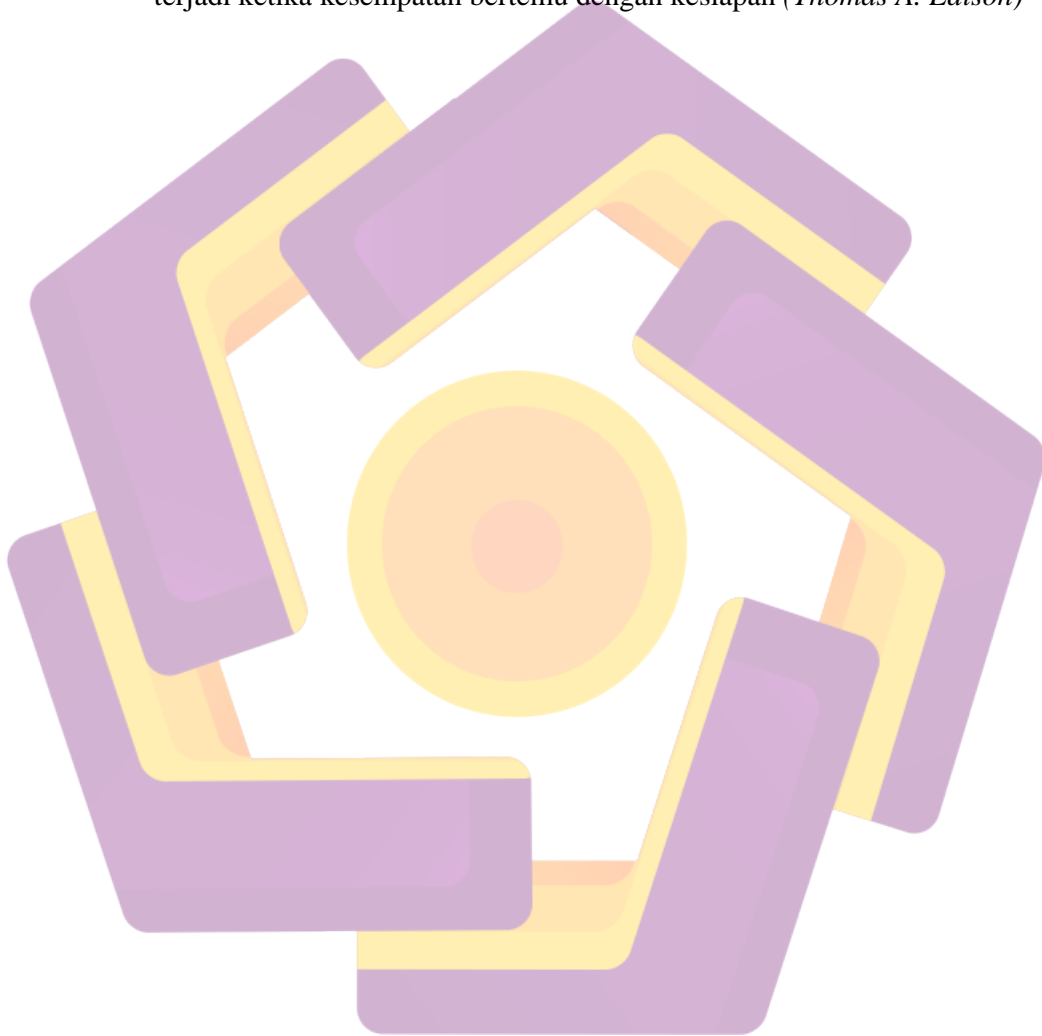
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 17 Februari 2010

Rachmat Rifai  
NIM 06.11.1085

## MOTTO

- ❖ Jangan mengharapkan sebuah keberhasilan jika takut akan kegagalan
- ❖ Sebuah keberhasilan adalah hasil dari usaha dan kerja keras. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras. Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan (*Thomas A. Edison*)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

- Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya...
- Kupersembahkan dengan rasa syukur karya sederhana ini untuk orang2 yang begitu tulus menyayangi dan mencintaiku, Bapak dan Ibu yang tercinta yang telah memberi dorongan dan membimbingku dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang serta do'a yang ta' pernah putus tercurahkan untukku dan adiku ("fahrudin prasty nugroho") aku selalu menyayangi mu, untuk Kakek, Nenek terimakasih atas doa dan dukungannya dan juga tuk mbak Nunuk makasih dah bantu aku nyari kampus untuk kuliah.
- Untuk sahabatku kelik (iteng / garong), Danar, Suwarnoe (SWR), Yose (ijonk), Tri Gendut, Ari Bagong, Budhi , Iiril, Tino, Azis makasih atas kebersamaan kita selama ini semoga persahabatan kita tidak berakhir begitu saja, sukses buat kita semua.
- Juga untuk anak2 TI-B terima kasih untuk semua doa dan dukungannya.
- AB 4454 WD, G 3563 ZG, K 5644 NK.

## KATA PENGANTAR

**Assalamualaikum wr. wb,**

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena hanya atas berkat rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat kesarjanaan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “Amikom” Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapatkan di bangku kuliah ke dalam bentuk karya tulis yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Instalasi Mesin KIP Color 80 Pada PT.KIPINDO Yogyakarta”.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali kesulitan yang penulis temui dan banyak pula bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, baik materil maupun moril. Maka dengan selesainya penyusunan skripsi ini penulis sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya untuk seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan semangat. Pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing, yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta petunjuk yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.

3. Kedua orang tuaku, kakak dan adik tercinta, yang telah banyak memberi dukungan baik moril maupun materil serta perhatian yang sangat berarti bagi penulis.
4. Bundaku tersayang (*Latifah*), yang selama ini selalu memberikan semangat, perhatian, kesabaran dan kesetiiaannya untuk selalu menemani selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Rekan-rekanku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang ada lingkungan kampus STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dari itu kritik dan saran sangat penulis harapkan, "*Tak ada gading yang tak retak*" itulah kata pepatah.

**Wassalamualaikum wr. wb.**

Yogyakarta, Februari 2010

Penulis




## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xvi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	iv
HALAMAN LAMPIRAN .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Manfaat Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6

2.1.1 Sejarah Multimedia .....	6
2.1.2 Definisi Multimedia .....	6
2.1.3 Perkembangan Multimedia .....	8
2.1.4 Multimedia PC .....	8
2.1.5 Hukum Multimedia .....	10
2.1.6 Perangkat Keras Multimedia .....	11
2.1.7 Unit Masukan (Input Unit/Unit Device) .....	11
2.2 Media Pembelajaran .....	12
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia .....	14
2.3.1 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	14
2.3.2 Masalah dalam Sistem Multimedia .....	14
2.3.3 Merancang Konsep .....	15
2.3.4 Merancang Isi Multimedia .....	15
2.3.5 Merancang Storyboard .....	15
2.3.6 Memproduksi Sistem Multimedia .....	15
2.3.7 Pengetesan Sistem Multimedia .....	16
2.3.8 Penggunaan Sistem Multimedia .....	16
2.3.9 Pemeliharaan Sistem .....	16
2.4 Elemen Multimedia .....	16
2.4.1 Teks .....	16
2.4.2 Gambar .....	17
2.4.3 Audio .....	18
2.4.4 Video .....	18

2.4.1 Animasi .....	18
2.5 Struktur Multimedia .....	19
2.5.1 Struktur Linier .....	19
2.5.2 Struktur Hierarki .....	20
2.5.3 Struktur Menu .....	20
2.5.4 Struktur Jaringan .....	21
2.5.5 Struktur Kombinasi .....	21
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	22
2.6.1 Adobe Flash Cs4 .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
3.1 Gambaran Umum PT. KIPINDO .....	25
3.1.1 Sejarah PT. KIPINDO .....	25
3.1.2 Letak PT. KIPINDO .....	25
3.1.3 Visi dan Misi PT. KIPINDO .....	26
3.1.4 Tujuan PT. KIPINDO .....	26
3.1.5 Susunan Organisasi .....	26
3.2 Analisis Sistem .....	27
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	28
3.2.2 Analisis Kelemahan Sistem .....	29
3.2.2.1 Analisis Kinerja (Performance) .....	29
3.2.2.2 Analisis Informasi (Information) .....	29
3.2.2.3 Analisis Ekonomi (Economy) .....	30
3.2.2.4 Analisis Pengendali (Control) .....	30

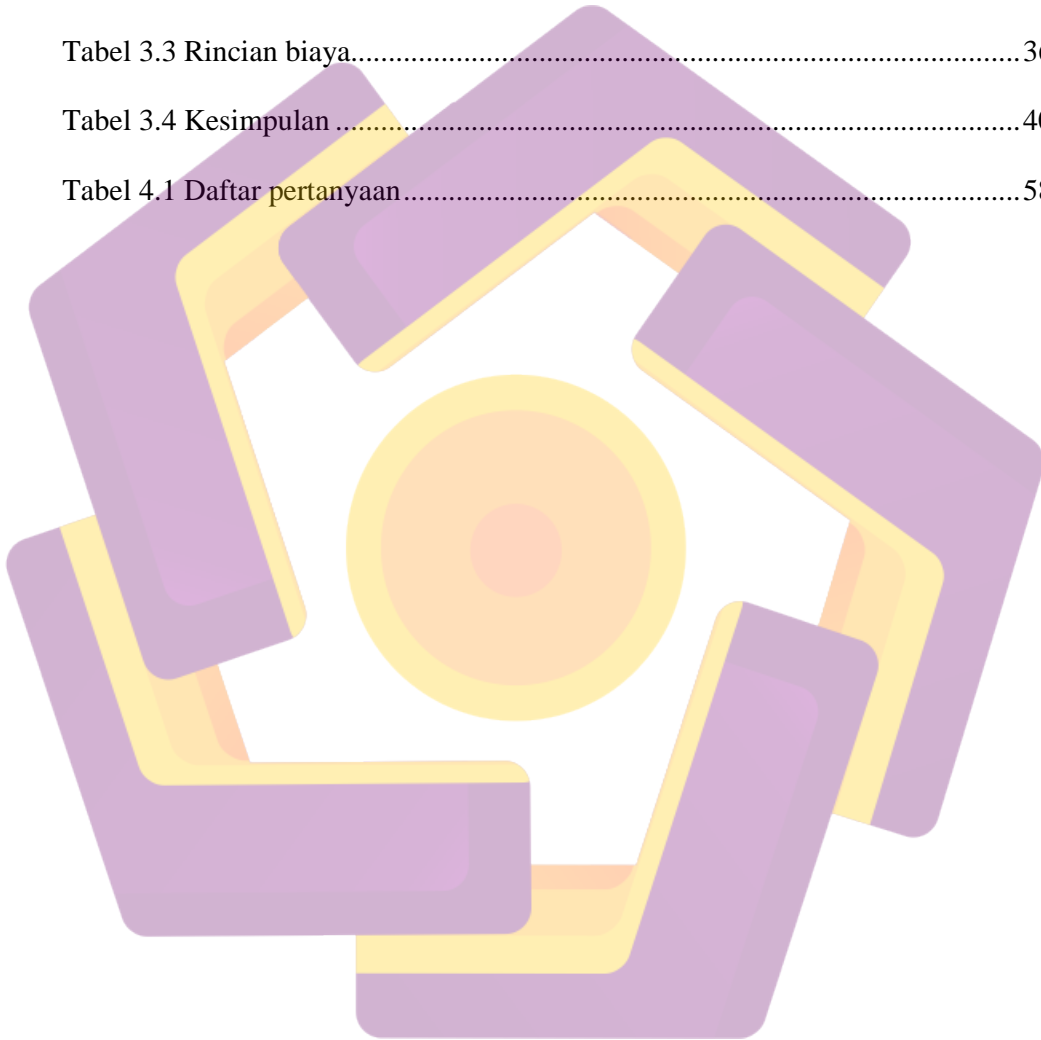
3.2.2.5 Analisis Efisiensi(Efficiency) .....	31
3.2.2.5 Analisis Pelayanan (Service) .....	31
3.2.3 Analisis Kelayakan.....	31
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi .....	32
3.2.3.2 Kelayakan Operasional .....	32
3.2.3.3 Kelayakan Hukum .....	32
3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi .....	33
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	33
3.2.4.1 Analisis Hardware .....	34
3.2.4.2 Analisis Software.....	35
3.2.4.3 Brainware.....	35
3.2.5 Analisis Biaya Manfaat.....	35
3.2.5.1 Metode Analisis Biaya dan Manfaat .....	37
3.2.5.2 Metode Periode Pengembalian (Playback Period) .....	37
3.2.5.3 Metode Pengembalian Investasi (Return Of Investment).....	38
3.2.5.4 Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV).....	39
3.3 Perancangan Sistem .....	41
3.3.1 Merancang Konsep .....	41
3.3.2 Merancang Isi .....	41
3.3.3 Merancang Naskah .....	42
 <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Memproduksi Sistem .....	47
4.1.1 Membuat Background .....	47



4.1.2 Mengatur Ukuran Halaman .....	48
4.1.3 Mengimpor Objek Menu Utama .....	48
4.1.4 Pembuatan Simbol .....	49
4.1.5 Pembuatan Animasi .....	50
4.1.6 Menghubungkan Antar Muka .....	50
4.1.7 Membuat File EXE .....	52
4.1.8 Tampilan Aplikasi .....	53
4.2 Implementasi Sistem .....	55
4.2.1 Pengetesan Umum .....	55
4.2.2 Pengetesan Pemakai .....	57
4.3 Memelihara Sistem .....	58
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hardware.....	34
Tabel 3.2 Software.....	35
Tabel 3.3 Rincian biaya.....	36
Tabel 3.4 Kesimpulan.....	40
Tabel 4.1 Daftar pertanyaan.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	19
Gambar 2.2 Struktur Hierarki .....	20
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	20
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	21
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	22
Gambar 3.1 Susunan Organisasi .....	26
Gambar 3.2 Struktur Rancangan .....	43
Gambar 3.3 Tampilan menu utama .....	44
Gambar 3.4 Tampilan halaman unpacking .....	45
Gambar 3.5 Tampilan halaman installation requirement .....	45
Gambar 3.6 Tampilan halaman instal .....	46
Gambar 4.1 Tampilan menu untuk mengatur ukuran file .....	47
Gambar 4.2 Pengaturan ukuran halaman .....	48
Gambar 4.3 Import file.....	49
Gambar 4.4 Pembuatan simbol movie clip .....	49
Gambar 4.5 Animasi Create Shape Tween .....	50
Gambar 4.6 Tampilan timeline .....	51
Gambar 4.7 Tampilan script.....	51
Gambar 4.8 Membuat file EXE .....	52
Gambar 4.9 Opening intro.....	53
Gambar 4.10 Menu utama .....	53

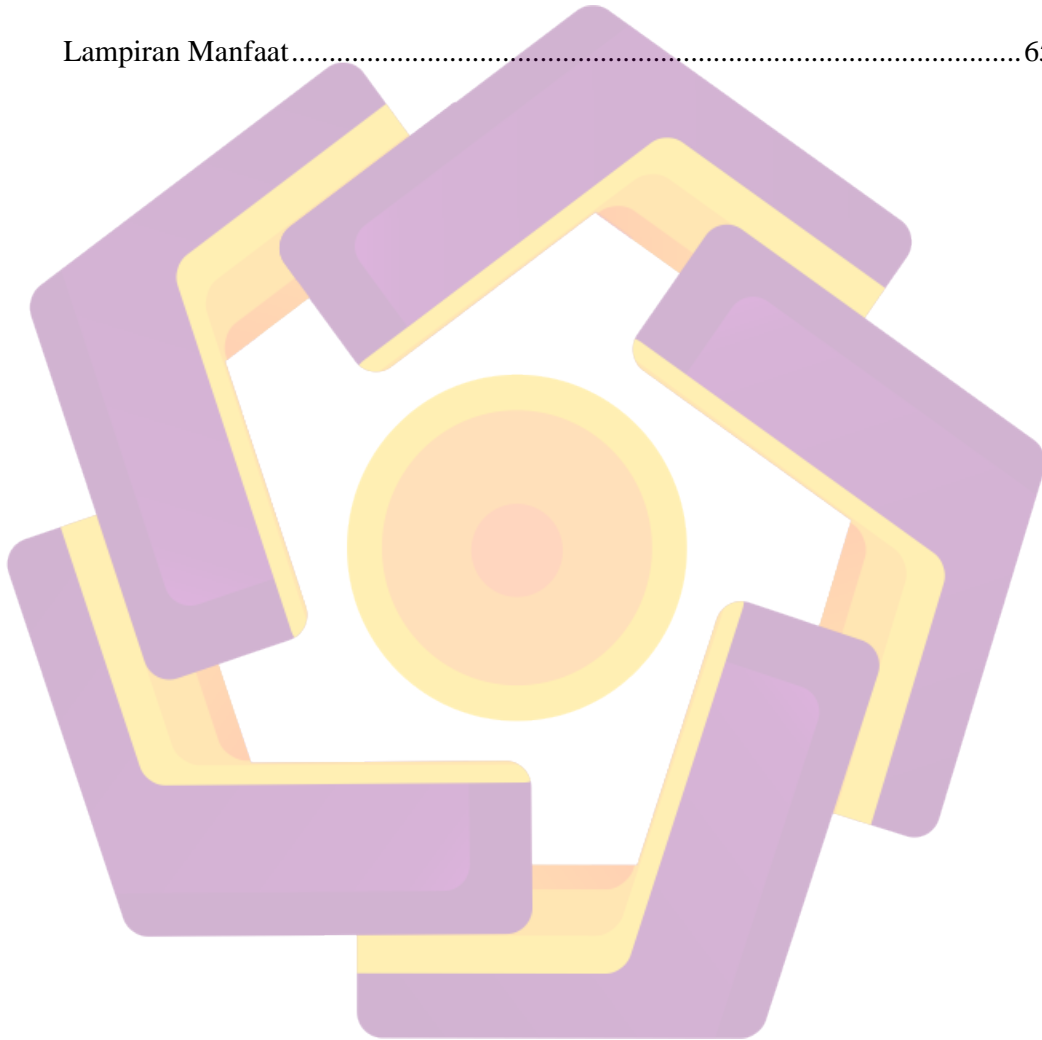
Gambar 4.11 Menu instalation requirement .....54  
Gambar 4.12 Menu unpacking .....54  
Gambar 4.13 Menu Instal.....55





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biaya Brainware .....	62
Lampiran Biaya Penggandaan Cd .....	62
Lampiran Biaya Operasional.....	62
Lampiran Manfaat.....	65



## ABSTRAKSI

Era teknologi komputer saat ini dan di masa yang akan datang masyarakat selalu membutuhkan informasi. Karena informasi merupakan salah satu kebutuhan pokok yang utama bagi perkembangan dunia yang serba menggunakan teknologi komputer. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia, diantaranya adalah dunia pendidikan, industri, hiburan, dan sebagainya. Media penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks. Salah satu bentuk penyajiannya yaitu dengan pembuatan aplikasi pembelajaran, merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi informasi karena memiliki perkembangan yang pasti dan tidak pernah berhenti.

PT KIPINDO adalah agen tunggal pemegang merk KIP di Indonesia. Mesin KIP merupakan mesin printer large format dengan teknologi tercanggih yang telah ada di dunia. PT KIPINDO merupakan salah satu anak perusahaan dari Muncul Group

Pembuatan aplikasi pembelajaran instalasi mesin KIP Color 80 ditujukan untuk para teknisi-teknisi dari dealer PT KIPINDO untuk mempelajari cara penginstalan mesin KIP Color 80 dengan benar

Kata kunci : instalasi, printer, KIP Color 80

## ABSTRACT

Computer technology today and in the days to come people always need information. Because the information is one of the main staple for the development of paced world using computer technology. Computer technology is one technology that most of the coloring of human life, including the world of education, industry, entertainment, and so on. Media presentation of information is also increasingly diverse and complex. One form of presentation is the creation of learning applications, is one result of advancement in information technology because it has a defined development and never stopped.

PT. KIPINDO is the sole agent KIP trademark holders in Indonesia. KIP machine is a machine large format printer with the most sophisticated technologies that already exist in the world. PT KIPINDO is one subsidiary of the Group Appear.

Making the installation of the machine learning applications KIP Color 80 is intended for technicians from the dealer PT KIPINDO to learn how to install the KIP 80 machine correctly.

Keyword : Instalation, printers, the KIP Color 80

