

**MEMBANGUN CD INTERAKTIF PENGENALAN ULAR SEBAGAI
MEDIA SOSILALISASI KEPADA MASYARAKAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
(Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)**

SKRIPSI



disusun oleh

Kenang Lahar Jingga

11.21.0593

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**MEMBANGUN CD INTERAKTIF PENGENALAN ULAR SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI KEPADA MASYARAKAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
(Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Kenang Lahar Jingga

11.21.0593

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN


SKRIPSI

**MEMBANGUN CD INTERAKTIF PENGENALAN ULAR SEBAGAI
MEDIA SOSILALISASI KEPADA MASYARAKAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
(Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Kenang Lahar Jingga 11.21.0593

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Februari 2013

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBANGUN CD INTERAKTIF PENGENALAN ULAR SEBAGAI
MEDIA SOSILALISASI KEPADA MASYARAKAT
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3
(Studi Kasus : OXY Jogjakarta Reptile Community)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kenang Lahar Jingga 11.21.0593

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190000008

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 2013

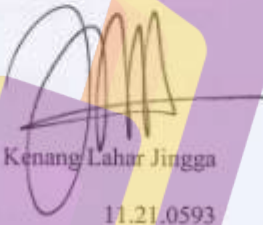
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 23 Februari 2013


Kenang Lahar Jingga

11.21.0593

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seiring ucapan Alhamdulillah, aku ingin persembahkan hasil dari setiap tarikan nafas dan cecuran keringat ini untuk orang – orang yang kukasihi :

1. Kepada Kanjeng Gusti Allah SWT, terimakasih alhamdulillah atas bantuan dan kekuatan yang telah dilimpahkan kepada kami umat-umatMu.
2. Untuk Bapak Sam Saptono dan Ibu Arie Setiyowanti, yang dengan caranya masing-masing memberi semangat, dorongan dan mendo'akanku.
3. Saudaraku si TweetDeck-Boy, Putra Ombak Samudra yang selalu mengalah dalam penggunaan alat ketik elektronik ini sehingga memperlancar pekerjaanku. Saudari kecilku Putri Bumi Merapi di surga, tetap tersenyum disana..
4. Spesial buat gadis lucu Vita Yulia Arianti dan keluarga di Samarinda. Simbah, Bapak, Ibu, Naza&Nizam. Tunggu ya... ☺
5. Buat saudara-saudaraku Yan 'Jojon' Sidik Setyawan, Saiful 'Simbok' Anwar, Kurniawan Tri Susanto, Estya 'Meke' Andrea Putra, Bernadi S, Tri Eko Adi, Heri 'Kecil' Trisna Risanta, Decky Adi Kusuma, Dimas 'Lini' Avelini, Arya Banu yang telah banyak membantu dan memberikan saran – sarannya untuk menyelesaikan skripsi ini. Juga Ganef 'Kebo' Saputro dengan sindiran-sindiran yang sangat menjadi cambuk!
6. Keluarga besar Sosrowijayan. Mbah Pin, Bude Yani, Mbak Nining, Mas Amin, Mas Riza & Mas Udin.
7. Keluarga besar Oxy Jogjakarta Reptile Community.
8. Pakde-pakde di Gilas 2911.
9. Buat teman-teman S1TI Transfer '11, yang menjadi keluarga baru.
10. Keluarga GS Photography, Potrait Amikom, dan Kamera Analog Jogjakarta (ANALOG). Terimakasih sudah membuat saya ada.
11. Angkringan Mas Duwek, Wijanarko 'Narjo', Gurit Ariyanto, dll.
12. Cimon, Meke, Momo & Dipo.

Kenang Lahar Jingga

Motto

✓ "Dan janganlah kamu berjalan di muka bumi ini dengan sombong, karena sesungguhnya kamu sekali-kali tidak dapat menembus bumi dan sekali-kali kamu tidak akan sampai setinggi gunung." (Al-Israa': 37)

✓ Jika kamu suka, tinggalkan saja aturan mainnya..

✓ „bergembira selalu.. –**Sam Saptono**



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambaNYA yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing baik hati yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Mas Adhie Sofyan Herutama selaku Ketua OXY Jogjakarta Reptile Community, yang telah membantu untuk memberikan

masukan kepada penulis untuk membuat aplikasi Media Sosialisasi Pengenalan Ular Asli Indonesia ini.

5. Kedua orang tua yang tak lelah mendoakan serta merawatku hingga aku dewasa, aku tak akan mengecewakan kalian.
6. Teman – teman seperjuangan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah memberi kritik, saran dan masukan.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh studi.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 06 Februari 2013
Penulis

Kenang Lahar Jingga

DAFTAR ISI

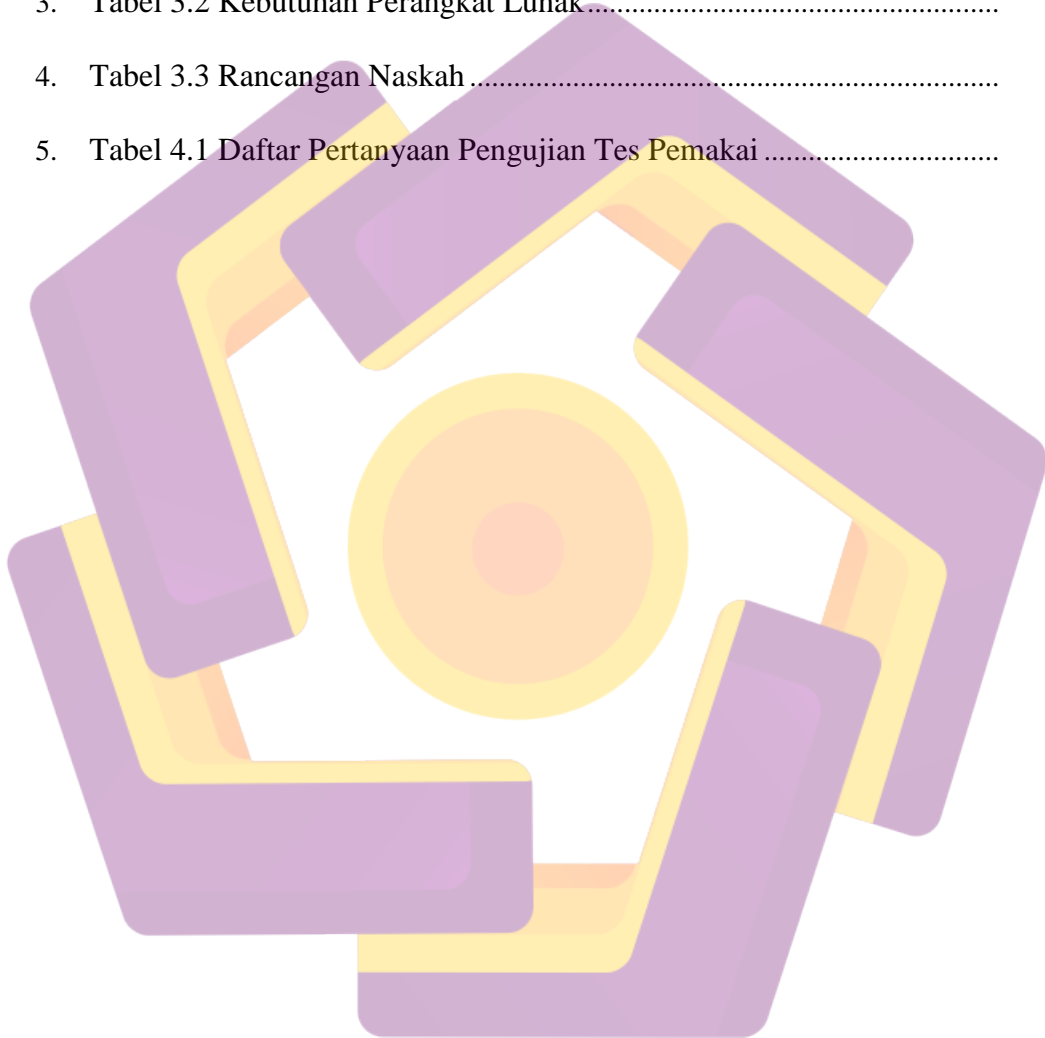
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Persembahan dan Motto	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI dan <i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	5
1.7 Rencana Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Sejarah Multimedia	8
2.2 Pengertian Multimedia	9
2.3 Objek – Objek Multimedia	10

2.4	Tentang CD Interaktif	12
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.5.1	Struktur Linier	13
2.5.2	Struktur Hierrarki	13
2.5.3	Struktur Non Linier	13
2.5.4	Struktur Komposit	14
2.6	Langkah – Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.7	Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia	18
2.7.1	Adobe Flash CS3	18
2.7.2	Adobe Photoshop CS3.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Gambaran Umum OXY Jogjakarta Reptile Community.....	26
3.1.1	Reptil	30
3.2	Analisis Sistem.....	36
3.2.1	Identifikasi Masalah	37
3.2.2	Pengkajian Sistem Lama	37
3.2.3	Analisis PIECES	37
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.3.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirment</i>).....	39
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional (<i>Non Functional Requirment</i>)	39
3.4	Analisis Kelayakan.....	42
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	42
3.4.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.4.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	42
3.4.4	Analisis Kelayakan Operasi	42

3.4.5	Analisis Kelayakan Jadwal.....	44
3.5	Merancang Konsep.....	44
3.6	Merancang Isi.....	45
3.7	Merancang Naskah.....	47
3.8	Merancang Grafik.....	50
BAB IV PEMBAHASAN.....		56
4.1	Pembuatan Program.....	56
4.1.1	Membuat Dokumen Baru.....	56
4.1.2	Membuat Script di Adobe Flash CS3.....	58
4.2	Implementasi Tampilan Program.....	65
4.3	Melakukan Uji Coba Sistem.....	68
4.4	Melakukan Tes Pemakai.....	68
4.5	Pemeliharaan Sistem.....	70
4.5.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	71
4.5.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	72
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....		75

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	7
2. Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3. Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
4. Tabel 3.3 Rancangan Naskah.....	47
5. Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Pengujian Tes Pemakai.....	69



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Desain Struktur Linier.....	13
2. Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki.....	13
3. Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier.....	13
4. Gambar 2.4 Desain Struktur Komposit.....	14
5. Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
6. Gambar 2.6 Tampilan Area Kerja Adobe Flash.....	20
7. Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop.....	25
8. Gambar 3.1 Edukasi di SDIT Anak Soleh Sedayu.....	28
9. Gambar 3.2 Siswa Diajarkan Tidak Takut Dengan Ular.....	28
10. Gambar 3.3 Edukasi SD Muhammadiyah Sapen.....	29
11. Gambar 3.4 Memberi Contoh Penanganan Pertama Gigitan Ular.....	29
12. Gambar 3.5 Gathering di Depan Gedung Agung Yogyakarta.....	30
13. Gambar 3.6 Red Ear Slider, Kura-Kura Brazil.....	31
14. Gambar 3.7 Varanus Salvator, Biawak Air.....	32
15. Gambar 3.8 Python Reticulatus, Ular Sanca.....	33
16. Gambar 3.9 Crocodylus Porosus, Buaya Muara.....	34
17. Gambar 3.10 Rancangan Struktur Hierarki.....	46
18. Gambar 3.11 Rancangan Intro.....	50
19. Gambar 3.12 Rancangan Menu Utama.....	52
20. Gambar 3.13 Rancangan Sub Menu Tentang Ular.....	53
21. Gambar 3.14 Rancangan Penutup.....	54

22. Gambar 4.1 Desain Tampilan di Adobe Photoshop CS3.....	56
23. Gambar 4.2 Tampilan Desain di Adobe Flash CS3.....	57
24. Gambar 4.3 Script Mulai Aplikasi	58
25. Gambar 4.4 Script Tombol Tentang Ular	59
26. Gambar 4.5 Script Tombol Profil	60
27. Gambar 4.6 Script Tombol Katalog Ular.....	61
28. Gambar 4.7 Script Tombol Pengetahuan Dasar.....	62
29. Gambar 4.8 Script Tombol Visi & Misi.....	63
30. Gambar 4.9 Script Tombol Selesai	64
31. Gambar 4.10 Tampilan Awal Program	65
32. Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	65
33. Gambar 4.12 Tampilan Submenu Tentang Ular	66
34. Gambar 4.13 Tampilan Materi Pengetahuan Dasar.....	66
35. Gambar 4.14 Tampilan Materi Penanganan Gigitan Ular	67
36. Gambar 4.15 Tampilan Isi Visi dan Misi.....	67

INTISARI

Selama ini manusia kebanyakan takut dengan reptil. Takut kadang timbul karena tidak kenal, karena tak kenal maka tak sayang. Akar takut inilah yang kerap membuat manusia bertindak kejam terhadap reptil. Dari hal itulah sekelompok pecinta reptil yang tergabung dalam OXY Jogjakarta Reptile Community tergugah untuk melakukan sesuatu. Mereka giat mengadakan sosialisasi pengenalan reptil dengan tujuan memberikan wawasan kepada masyarakat terutama mengenai ular. Mengenalkan reptil dan mengajarkan cara mengatasi apabila bertemu reptil di alam, penanggulangan pertama jika tergigit ular, sehingga menghilangkan asumsi bahwa reptil adalah binatang berbahaya. Reptil tidak akan membahayakan manusia jika manusia bisa menghargai dan tidak berusaha memusnahkannya. Dengan perkembangan teknologi dewasa ini yang semakin pesat, pengenalan reptil kepada masyarakat akan lebih menarik jika menggunakan multimedia sebagai sarana pendukungnya.

Dengan penggunaan multimedia sebagai sarana edukasi pengenalan reptil, ada banyak manfaat yang diperoleh. Salah satunya adalah menghindari hal-hal yang tidak diinginkan pada saat berlangsungnya proses edukasi, misalnya tergigit ular berbisa. Hal tersebut bisa digantikan dengan slide berupa gambar. Manfaat lainnya adalah mengurangi tingkat stres hewan saat digunakan untuk sosialisasi.

Hasil dari analisis dan survey menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat belum banyak menerima pengetahuan tentang reptil sehingga banyak terjadi korban baik manusia itu sendiri maupun reptil yang dianggap sebagai ancaman. Dengan adanya media pengenalan reptil ini diharapkan masyarakat dapat menambah pengetahuannya tentang dunia reptil sekaligus menjaga kelastarian ekosistem.

Kata kunci : Multimedia, Media Edukasi, Reptil, Ular

ABSTRACT

During this man most scared with reptiles. Fear sometimes arises because of don ' t know, because they do not know, no honey. The root afraid this is what often make human acts cruel to reptiles. Of the thing that ' s a group of lovers of reptiles which joined in oxy jogjakarta reptile community tergugah to do something. They ran hold sosialisasi the introduction of reptile with the purpose of giving information to people especially in regard to a serpent. Introduce reptiles and teaching about how to overcome if meet reptiles in nature, first handling tergigit, if a serpent it eradicates the assumption that reptiles is a dangerous. Reptiles will not danger human if a man could appreciate and not trying to destroy it. With technology development today, which are growing rapidly, the introduction of reptiles to the public will be more interesting if they use multimedia as a means of their supporters

With the use of multimedia as a means of education, the introduction of reptiles there are many benefits gained. One of them is avoid unwanted things at the time for the process of education e.g. tergigit of poisonous snakes. This can replaced with a slide in the form of a picture. Other benefits is reduce the level of stress animals when used to sosialisasi.

The result of the analysis and a survey showed that most people have not receive a lot of knowledge of reptiles so that happened many a good human beings themselves and reptiles which is regarded as a threat. By the presence of media the introduction of these reptiles are expected people can add pengetahuanya about the world reptile keeping kelastarian ecosystem.

Keywords: *Multimedia, Educational, Media, Reptiles, Snake*