

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MELUKIS
TINGKAT DASAR DI SANGGAR MELUKIS
“DJOGJA MODERN PAINTING”**

SKRIPSI



disusun oleh

Dinda Gusti Widati

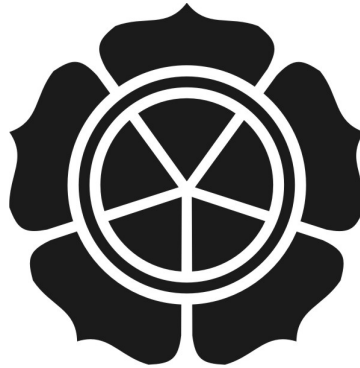
09.12.4165

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MELUKIS
TINGKAT DASAR DI SANGGAR MELUKIS
“DJOGJA MODERN PAINTING”**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Dinda Gusti Widati
09.12.4165

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MELUKIS
TINGKAT DASAR DI SANGGAR MELUKIS
“DJOGJA MODERN PAINTING”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dinda Gusti Widati

09.12.4165

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Januari 2013

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta M. Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MELUKIS
TINGKAT DASAR DI SANGGAR MELUKIS
"DJOGJA MODERN PAINTING"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dinda Gusti Widati

09.12.4165

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

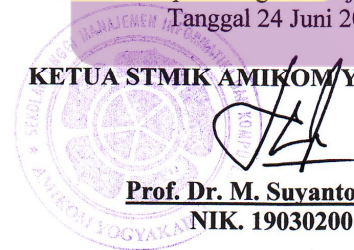


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2013

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 saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Juni 2013

Dinda Gusti Widati
09.12.4165

MOTTO

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

Sesungguhnya bersama kesulitan itu pasti ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

Ar Ra'du 11

”Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka merubah keadan yang ada pada diri mereka sendiri”



PERSEMBAHAN

Langkah demi langkah dilewati, detik demi detik dilalui, waktu demi waktu di nikmati, hari demi hari di syukuri, bulan demi bulan di jalani, tahun demi tahun di maknai hidup di dunia tak lama lagi hidup harus terus ber-arti, tak terasa perjalanan empat tahun dalam menempuh banyak lika liku kehidupan maka dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang **kuCINTA** :

- Bu'e dan pak'e tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku ^_^, atas semua pengorbanan dan kesabaran yang mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cintamu padaku. :*
- Masku Aditya Novianto yang selalu memberikan motivasinya, walau agak nakal dan ngga mau ngalah sama adeknya tapi tetep ku cinta kamu. ☺
- Kepompong-kepompongku: Angela si rempong yang sudah memberi banyak pelajaran tentang kehidupan ini. Yulia yang tidak pernah bosan dan lupa untuk selalu menyupport dan banyak ngasih masukan buat aku. Detik yang selalu merelakan kosnya jadi berantakan dan maemnya selalu di recokin kita kita kalo lagi singgah nunggu jam kuliah hehe.. Rere dan Yesi akhirnya kita lulus bareng \^_^/, Mba tyas si tante rempong yang paling bawel yang sangat membantu aku “tak bisa ku sebutkan disini” hehe.. pokok'e maturnuwun sangat ya mba tyas. Ninis si rempong kecil yang menggemaskan klo lagi ngambek hehe.... Iffa yang selalu setia menemani aku mengerjakan skripsi ini dan hampir ngga pernah bilang

ngga buat aku “kacang,,kacang,,kacang,,haha,,”. Makasih buanyak kalian sudah menjadi pelangi dikehidupanku ☺

- Special thanx buat mas Sanja yang sudah share ilmunya dan makasih banget dah mau ngajarin orang yang pelupa ini haha,,maap ya telah banyak mengganggu jam istirahatnya ^_^
- Koprol, Jhe, Mba Echi, Qrdjo, mba Nophix, Gomber, Andri, Lia dan Sari yang selalu setia menemaniku dari SMK thanx kawan atas supportnya :*
- Gank Cobra Mbogdhe Diyan, Mbogdhe Utri dan Mbogdhe Tya makasih buat hari-hari yang penuh tawa :D Tak pernah ada kata galau kalo sama kalian haha... :*
- Mas Mega, Mas Ito, Mba Febri/nebek, Mba Riyanti, Mas Hendra, Budi, Burhan, Mas Sutup skripsi ini merupakan satu tanda terimakasih atas dukungannya.
- Semua Sobat seperjuangan S1-SI 09 yang tak mungkin ku sebutkan satu persatu, kegilaan kalian dikelas akan ku kenang, makasih atas dukungan kalian ya, semoga skripsi ini bisa menjadi semangat dan motivasi kepada teman-teman yang lain.

Sekian dulu ya.... Maaf jika ada pihak yang terkait tidak tersebut, bukan maksud melupakan atau sebagainya. Mohon maaf atas semua kesalahan yang telah diperbuat baik kepada rekan-rekan semuanya baik disengaja maupun tidak disengaja.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbilalamin, banyak nikmat yang Allah berikan, tetapi sedikit sekali yang kita ingat. Segala puji hanya layak untuk Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, taufik,serta hidayah-Nya yang tiada terkira besarnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MELUKIS TINGKAT DASAR DI SANGGAR MELUKIS “DJOGJA MODERN PAINTING””.

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1 Bapak M.Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 3 Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu, dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.

- 4 Bapak Ibu dosen dan seluruh staff serta Pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
- 5 Sanggar Djogja Modern Painting dan para pembimbingnya, bu Titi dan pak Anton yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Sanggar Melukis Tingkat Dasar Djogja Modern Painting.
- 6 Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberi dukungan, kasih, dan kepercayaan begitu besar
- 7 Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang.

Namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 24 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Metode Interview	4
1.5.2 Metode Observasi	4
1.5.3 Metode Studi Pustaka.....	4
1.6 Sistematika penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7

2.1.2 Pengertian Multimedia	7
2.1.3 Elemen-elemen Multimedia	9
2.1.3.1 Text.....	9
2.1.3.2 Picture	10
2.1.3.3 Audio	11
2.1.3.4 Video.....	11
2.1.3.5 Animation	12
2.1.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.1.4.1 Struktur Linier	13
2.1.4.2 Struktur Hierarki.....	14
2.1.4.3 Struktur Piramida	14
2.1.4.4 Struktur Polar	15
2.2 Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia.....	15
2.2.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	15
2.2.1.1 Mengidentifikasi Masalah.....	16
2.2.1.2 Merancang Konsep	17
2.2.1.3 Merancang Isi	17
2.2.1.4 Merancang Naskah	18
2.2.1.5 Merancang Grafik.....	18
2.2.1.6 Memproduksi Sistem	18
2.2.1.7 Mengetes Sistem.....	18
2.2.1.8 Menggunakan Sistem	19
2.2.1.9 Memelihara Sistem	19
2.2.2 Sistem Penyajian Multimedia.....	19
2.2.2.1 Sistem Interaktif	20
2.2.2.2 Sistem Looping	21
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.3.1 Macromedia Flash Professional 8.....	22
2.3.1.1 Halaman Awal.....	23
2.3.1.2 Jendela Utama	23
2.3.2 Adobe Photoshop CS3	26

2.3.3 Adobe Soundbooth CS3	27
----------------------------------	----

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... 28

3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Latar Belakang Sanggar Melukis Djogja Modern Painting	28
3.1.2 Visi dan Misi Sanggar Melukis Djogja Modern Painting	29
3.1.2.1 Visi.....	29
3.1.2.2 Misi.....	29
3.1.3 Metode Pengajaran.....	29
3.1.4 Program Pendidikan.....	30
3.1.5 Jadwal Pembelajaran.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	31
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	31
3.2.2 Identifikasi Masalah.....	32
3.2.3 Titik Keputusan.....	33
3.2.4 Analisis SWOT	33
3.2.4.1 Strength (Kekuatan).....	34
3.2.4.2 Weakness (Kelemahan)	34
3.2.4.3 Opportunities (Peluang).....	35
3.2.4.4 Treats (Ancaman)	36
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	37
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.3.4 Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.4 Perancangan Sistem.....	39
3.4.1 Merancang Konsep	39
3.4.2 Merancang Isi	40
3.4.3 Merancang Naskah.....	47
3.4.4 Merancang Grafik	49

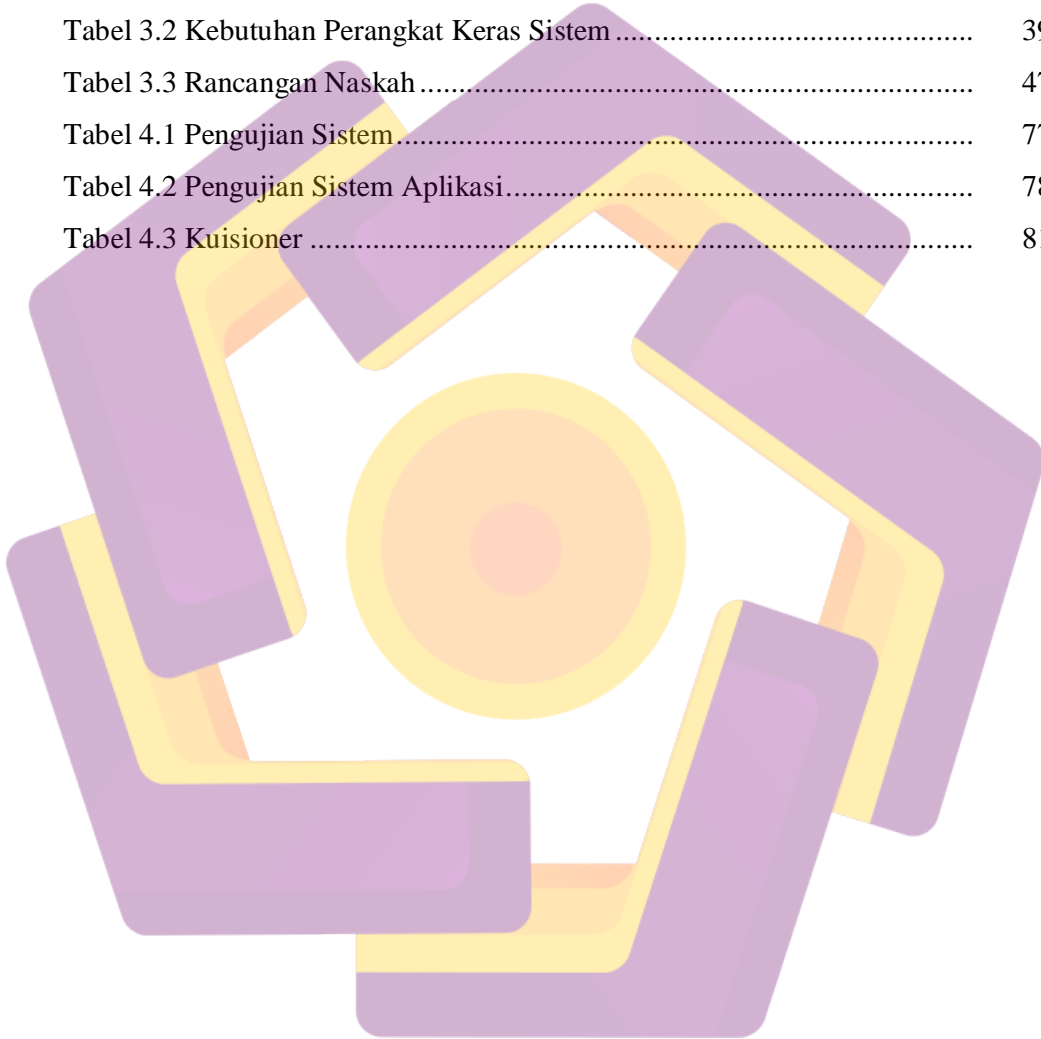
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Memproduksi Sistem.....	56
4.1.1 Pembuatan Gambar	56
4.1.2 Pembuatan Background Intro	59
4.1.3 Pembuatan Text Intro	61
4.1.4 Pembuatan Tombol	62
4.1.5 Penggabungan Tombol, Gambar, dan Background	65
4.2 Pasca Produksi	65
4.2.1 Proses Dubbing dengan Adobe Soundbooth CS3.....	65
4.2.2 Menghilangkan Noise	67
4.2.3 Menyimpan Rekaman	68
4.2.4 Import Suara	68
4.2.5 Membuat File .Exe.....	69
4.2.6 Pembahasan Materi Aplikasi	70
4.3 Manual Program.....	71
4.3.1 Tampilan Intro	71
4.3.2 Tampilan Menu Utama.....	72
4.3.3 Tampilan Menu Petunjuk	72
4.3.4 Tampilan Menu Kategori Melukis.....	73
4.3.5 Tampilan Menu Melukis	73
4.3.6 Tampilan Menu Mewarnai	74
4.3.7 Tampilan Menu Puzzle.....	74
4.3.8 Tampilan Skor pada Menu Puzzle	75
4.3.9 Tampilan Menu Kuis.....	76
4.3.10 Tampilan Skor pada Menu Kuis	76
4.4 Menguji Sistem	77
4.4.1 Pengujian pada Komputer lain.....	77
4.4.2 Prngujian Sistem Error pada Aplikasi	78
4.4.3 Pemeliharaan Sistem	79
4.4.4 Kuisisioner	79

BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Sistem	39
Tabel 3.3 Rancangan Naskah	47
Tabel 4.1 Pengujian Sistem.....	77
Tabel 4.2 Pengujian Sistem Aplikasi.....	78
Tabel 4.3 Kuisisioner	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedias	13
Gambar 2.3 Struktur Linier	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.5 Struktur Piramida.....	15
Gambar 2.6 Struktur Polar	15
Gambar 2.7 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.8 Tampilan Start Page Macromedia Flash Professional 8.....	23
Gambar 2.9 Jendela Utama	24
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Photoshop CS3	26
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	27
Gambar 3.1 Rancangan Aplikasi	43
Gambar 3.2 Layout Menu Intro Pembuka	50
Gambar 3.3 Layout Home.....	50
Gambar 3.4 Layout Petunjuk	51
Gambar 3.5 Layout Menu Melukis.....	51
Gambar 3.6 Layout Melukis Buah Mangga.....	52
Gambar 3.7 Layout Pemilihan Kategori Mewarnai.....	52
Gambar 3.8 Layout Menu Mewarnai Mangga	53
Gambar 3.9 Layout Menu Puzzle	53
Gambar 3.10 Layout Skor Puzzle.....	54
Gambar 3.11 Layout Kuis.....	54
Gambar 3.12 Layout Skor Kuis.....	55
Gambar 3.13 Layout Keluar.....	55
Gambar 4.1 File New	57
Gambar 4.2 Open Gambar	57
Gambar 4.3 Menyeleksi Gambar.....	58
Gambar 4.4 Drag Objek yang Sudah di Seleksi.....	58
Gambar 4.5 Hasil Editing/Penyeleksian	58

Gambar 4.6 Tampilan Awal Macromedia Professional 8.....	59
Gambar 4.7 File yang Diimport	59
Gambar 4.8 File tersimpan di Library	60
Gambar 4.9 Mengubah File menjadi Graphic.....	60
Gambar 4.10 Tampilan Background.....	61
Gambar 4.11 Tampilan Brush dan Mask.....	61
Gambar 4.12 Tampilan Properties.....	62
Gambar 4.13 Button.....	63
Gambar 4.14 Tampilan Animasi pada Button.....	63
Gambar 4.15 Tampilan Animasi Glow.....	65
Gambar 4.16 Merekam Suara.....	66
Gambar 4.17 Menu Tasks	67
Gambar 4.18 Mengurangi Noise	67
Gambar 4.19 Tampilan File yang diimport.....	68
Gambar 4.20 Suara pada Library.....	69
Gambar 4.21 Tampilan Publish Setting.....	70
Gambar 4.22 Tampilan Animasi Intro.....	71
Gambar 4.23 Tampilan Intro.....	71
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama	72
Gambar 4.25 Tampilan Menu Petunjuk.....	72
Gambar 4.26 Tampilan Kategori Melukis	73
Gambar 4.27 Tampilan Menu Melukis.....	74
Gambar 4.28 Tampilan Menu Mewarnai.....	74
Gambar 4.29 Tampilan Menu Puzzle	75
Gambar 4.30 Tampilan Skor pada Menu Puzzle.....	75
Gambar 4.31 Tampilan Menu Kuis	76
Gambar 4.32 Tampilan Skor pada Menu Kuis.....	76

INTISARI

Perkembangan dunia komputer saat ini telah mencapai perkembangan yang sangat pesat. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Sama seperti bidang lain, komputer juga sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Dalam bidang pengajaran, komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tatap muka.

Melukis adalah salah satu cara untuk menggali potensi kreativitas anak. Karena dengan melukis dapat merangsang otak. Melukis dalam bentuk apapun merupakan ekspresi dan bagian dari proses kreatif dan imajinatif mereka di masa kecil. Dengan melukis, anak akan belajar mencipta atau berkreasi, menuangkan ide-idenya, serta memvisualisasikan dan merealisasikan imajinasinya dalam sebuah karya. Dan karena masih minimnya media yang membantu kegiatan belajar mengajar bagi anak-anak yang hobi melukis di sanggar melukis “Djogja Modern Painting” menginspirasi untuk membuat pengembangan yang akan dijadikan Tugas akhir. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media belajar untuk anak-anak yang hobi melukis di sanggar melukis “Djogja Modem Painting”. Perancangan aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan software Adobe Director 2011 dan Adobe flash CS3 Professional.

Dengan adanya media interaktif tersebut membantu anak-anak untuk lebih cepat mengerti tentang apa yang di sampaikan dan lebih fokus karena rancangan ini di buat secara menarik mungkin dengan gambar, warna, dan suara yang membantu anak lebih tertarik untuk memperhatikan dan mengikuti contoh gambar yang sedang diajarkan.

Kata kunci : media interaktif, melukis.

ABSTRACT

The development of the computer world has now reached the very rapid development. Almost all areas of job in the world has been controlled by a computer. Just like other fields, computers are also very closely related to the world of education. In the area of teaching, the computer allows for the implementation of distance teaching and learning, or learning face to face.

Painting is one way to explore the creative potential of children. Because the painting can stimulate the brain. Painting in any form is an expression and part of the creative process and their imaginative childhood. With painting, children will learn to invent or create, pouring his ideas, as well as visualize and realize the imagination in a work. And because they lack media support teaching and learning activities for children who like to paint in the studio painting "Djogja Modern Painting" inspired to create development that will be the final project. This final project aims to design an interactive multimedia applications as a medium of learning for children who like to paint in the painting studio "Djogja Modern Painting". The design of these applications will be developed using the software Adobe Director 2011 and Adobe Flash CS3 Professional.

Given the interactive media to help children to more quickly understand what to say and more in focus because the design is made in an interesting way possible with pictures, colors, and sounds to help children more interested in drawing attention to and follow the example that is being taught.

Keyword: *interactive media, painting.*