

**PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF
DENGAN FLASH MX**

SKRIPSI



Disusun oleh :

IRVING KAHFI. LUBIS 04. 22. 0318

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

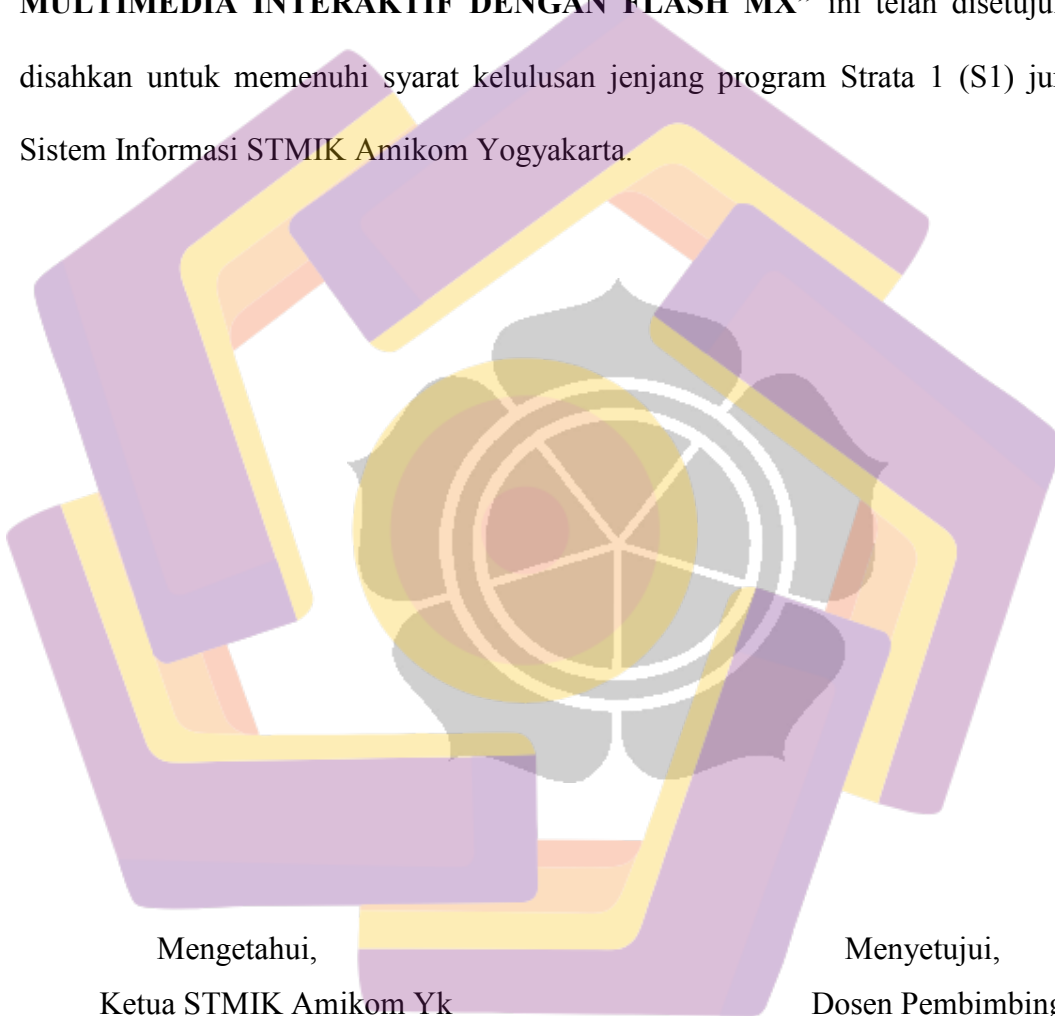
“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2005

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi dengan judul “ **PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN FLASH MX**” ini telah disetujui dan disahkan untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang program Strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.



Mengetahui,
Ketua STMIK Amikom Yk

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Drs. M. Suyanto, MM

Kusrini, S.Kom

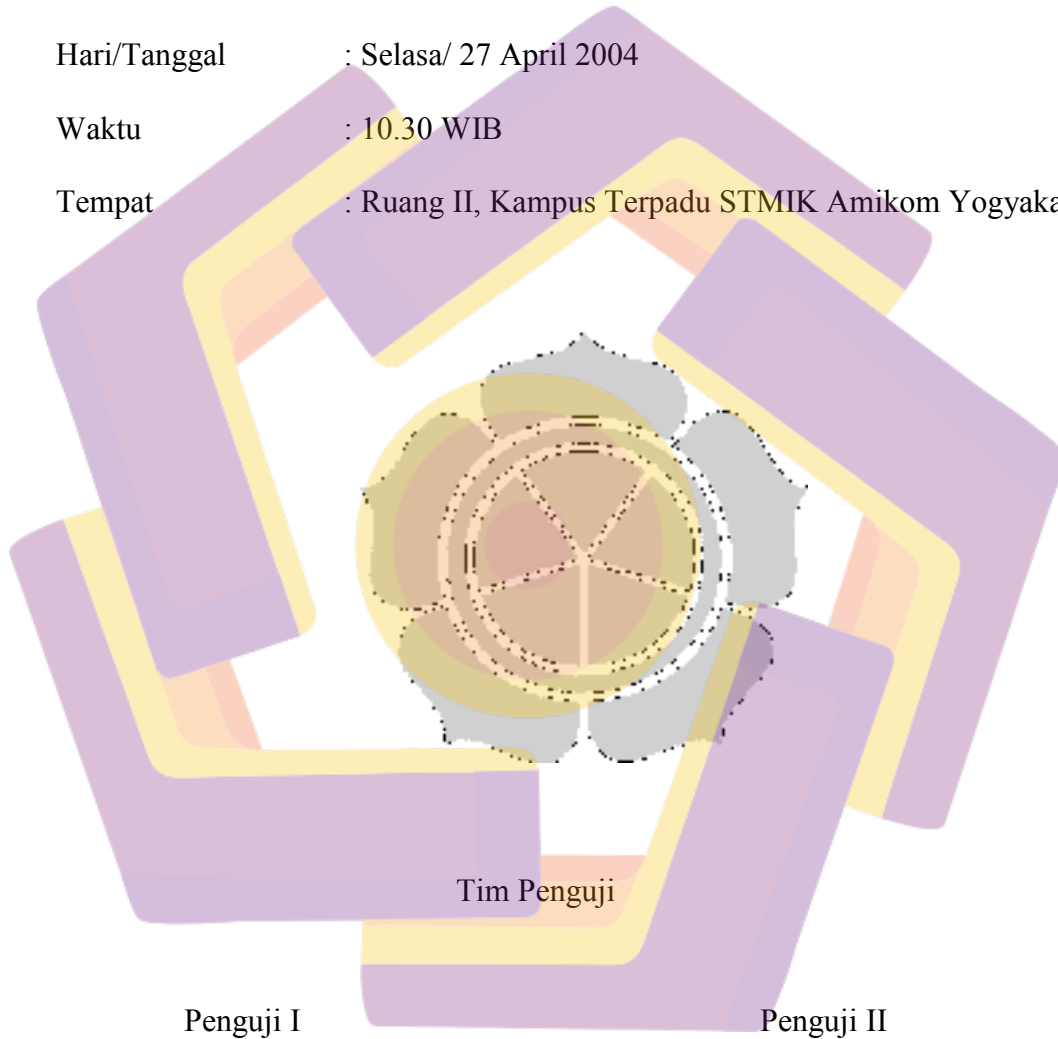
HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN FLASH MX”** ini telah dipresentasikan dan diuji di depan tim penguji STMIK Amikom Yogyakarta pada:

Hari/Tanggal : Selasa/ 27 April 2004

Waktu : 10.30 WIB

Tempat : Ruang II, Kampus Terpadu STMIK Amikom Yogyakarta



Krisnawati, S si.

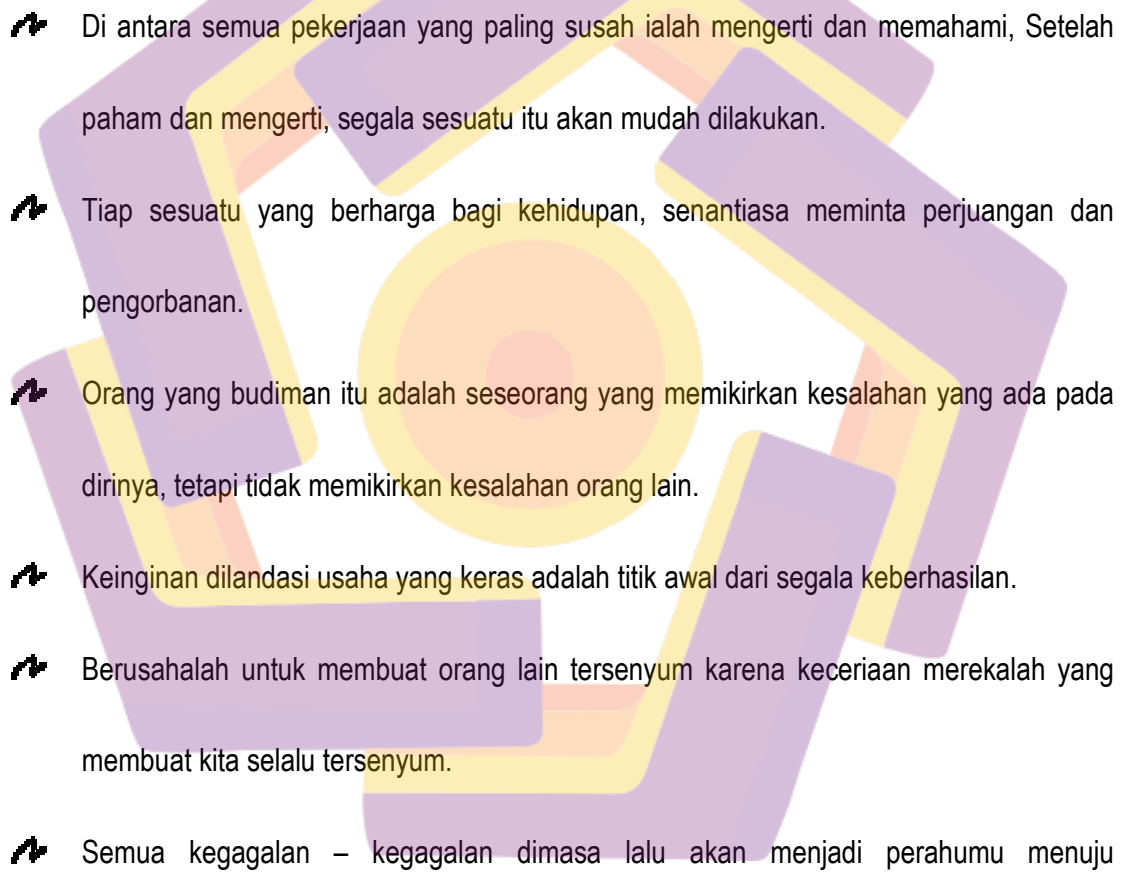
Ema Utami,S si

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah membimbing dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
- ❖ Yang sangat saya banggakan abangku Zulfikar Ilham Lubis.
- ❖ Kakakku tersayang Sylvia Rahmi Lubis.
- ❖ Kristanti yang selalu setia bersamaku “ bonekanya dihitamin aja ya...biar METAL ”
- ❖ Adik - adik angkatku “ Kuliah boleh... tapi jangan sampai mengganggu waktu bermain ya.....seperti kakakmu hii.....”
- ❖ Semua teman – teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu “ kalian juga bukan manusia kok, biarpun nga Rocker.....bukan begitu bukan !!! ”
- ❖ Semua temen – temen di apartemen Maguo Indah “ kalian temen terbaik dari yang terbaik selama ini “
- ❖ Untuk semua kenangan masa lalu yang telah mengajariku tentang siang dan malam
- ❖ You all is perfect dream in life my

HALAMAN MOTTO

- 
- Di antara semua pekerjaan yang paling susah ialah mengerti dan memahami, Setelah paham dan mengerti, segala sesuatu itu akan mudah dilakukan.
 - Tiap sesuatu yang berharga bagi kehidupan, senantiasa meminta perjuangan dan pengorbanan.
 - Orang yang budiman itu adalah seseorang yang memikirkan kesalahan yang ada pada dirinya, tetapi tidak memikirkan kesalahan orang lain.
 - Keinginan dilandasi usaha yang keras adalah titik awal dari segala keberhasilan.
 - Berusahalah untuk membuat orang lain tersenyum karena keceriaan merekalah yang membuat kita selalu tersenyum.
 - Semua kegagalan – kegagalan dimasa lalu akan menjadi perahumu menuju keberhasilan kemasa yang akan datang.
 - Hargailah pemberian dari tuhanmu dengan menghargai dirimu sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, akhirnya Laporan Skripsi ini dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan dari Akademik STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini saya memberikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM, Phd selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta,
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta,
3. Ibu Kusrini, S.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dalam penyusunan Skripsi ini dari awal hingga akhir,

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini mungkin masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangannya. Untuk itu saya mohon saran dan kritiknya untuk kesempurnaan Laporan Skripsi ini agar Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 18 April 2005

Penyusun

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Tujuan | 3 |
| 1.5. Manfaat | 3 |
| 1.6. Metode Penelitian | 4 |
| 1.7. Parameter Penelitian | 4 |
| 1.8. Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II DASAR TEORI | 6 |
| 2.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia | 6 |
| 2.2. Pendefenisian Masalah Multimedia | 7 |
| 2.2.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia | 7 |
| 2.3. Merancang Konsep Aplikasi Multimedia | 7 |
| 2.3.1. Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia | 7 |
| 2.4. Sistem Perangkat Lunak (Software) | 13 |
| 2.4.1. Macromedia Flash MX (6.0) | 13 |
| 2.4.2. Cool Edit Pro 2.0 | 21 |

| | |
|---|----|
| BAB III ANALISA SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF | 23 |
| 3.1. Analisa Sistem Multimedia Interaktif | 23 |
| 3.1.1. Analisa Fasilitas Sistem | 24 |
| 3.2. Defenisi Masalah | 24 |
| 3.3. Merancang Konsep | 25 |
| 3.3.1. Teks | 25 |
| 3.3.2. Gambar | 25 |
| 3.3.3. Audio | 26 |
| 3.3.4. Animasi | 26 |
| 3.4. Merancang Isi | 26 |
| 3.5. Menulis Naskah | 27 |
| 3.6. Merancang Grafik | 28 |
| BAB IV PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF | 33 |
| 4.1. Proses Pembuatan Aplikasi Pada Flash MX | 33 |
| 4.1.1. Pembuatan Tombol | 33 |
| 4.1.2. Mengimport File | 34 |
| 4.1.3. Penganimasian | 35 |
| 4.1.4. Penggunaan Fasilitas ActionScript | 36 |
| 4.2. Pengeditan Sound Pada Cool Edit | 41 |
| 4.2.1. Proses Pengeditan | 41 |
| 4.3. Proses Pengintegrasian | 42 |
| 4.3.1. Mengimport Bakground Sound Pada Flash MX | 42 |
| 4.4. Membuat File EXE | 44 |
| 4.5. Test Penggunaan Sistem | 45 |
| 4.6. Cara Penggunaan Sistem | 45 |
| 4.7. Tampilan Hasil Rancangan | 45 |
| BAB V PENUTUP | 51 |
| 5.1. Kesimpulan | 51 |
| 5.2. SARAN | 51 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 2.1. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia..... | 6 |
| Gambar 2.2. Struktur Linier | 8 |
| Gambar 2.3. Struktur Menu | 9 |
| Gambar 2.4. Struktur Hierarki | 10 |
| Gambar 2.5. Struktur Jaringan | 11 |
| Gambar 2.5. Struktur Kombinasi | 12 |
| Gambar 2.7. User Interface Macromedia Flash MX | 14 |
| Gambar 2.8. Properties Panel | 15 |
| Gambar 2.9. UI Component | 15 |
| Gambar 2.10. Action Panel | 16 |
| Gambar 2.11. Toolbar | 16 |
| Gambar 2.12. Layer Folder pada Timeline | 17 |
| Gambar 2.13. Anchor Point | 17 |
| Gambar 2.14. Kotak Dialog Import Video Setting | 18 |
| Gambar 2.15. Tampilan Edit Sound | 22 |
| Gambar 2.16. Tampilan Multitrack | 22 |
| Gambar 3.1. Tampilan Dari Company Profile SMU Pangudi Luhur Van Lith | 23 |
| Gambar 3.2. Struktur Hierarki | 27 |
| Gambar 3.3. Rancangan Halaman Home | 28 |
| Gambar 3.4. Rancangan Halaman Product | 29 |
| Gambar 3.5. Rancangan Halaman Partner | 29 |
| Gambar 3.6. Rancangan Halaman Contact | 30 |
| Gambar 3.7. Rancangan Halaman Contact Designer | 30 |
| Gambar 3.8. Rancangan Halaman Company | 31 |
| Gambar 3.9. Rancangan Halaman History..... | 31 |
| Gambar 3.10. Rancangan Halaman Struktur..... | 32 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1.Cara membuat tombol | 33 |
| Gambar 4.2.Jendela Pengeditan tombol | 34 |
| Gambar 4.3.Cara Mengimport File | 35 |
| Gambar 4.4.Keyframe Pada Layer Panel Timeline | 35 |
| Gambar 4.5.Create Motion Tween Pada Keyframe | 36 |
| Gambar 4.6.Tampilan Stage Dynamic Teks | 39 |
| Gambar 4.7.Open Sound Pada Cool Edit | 41 |
| Gambar 4.8.Memilih Bagian Sound Pada Cool Edit | 41 |
| Gambar 4.9.Library Pada Flash MX | 43 |
| Gambar 4.10.Panel Properties Pada Flash MX | 43 |
| Gambar 4.11.Jendela Publish Setting | 44 |
| Gambar 4.12.Tampilan halaman Home | 46 |
| Gambar 4.13.Tampilan halaman Company | 46 |
| Gambar 4.14.Tampilan halaman Company History | 47 |
| Gambar 4.15.Tampilan halaman Company Struktur | 47 |
| Gambar 4.16.Tampilan halaman Product | 48 |
| Gambar 4.17.Tampilan halaman Partner | 48 |
| Gambar 4.18.Tampilan halaman Contact | 49 |
| Gambar 4.19.Tampilan halaman Contact Designer | 49 |
| Gambar 4.20.Tampilan Exit | 50 |