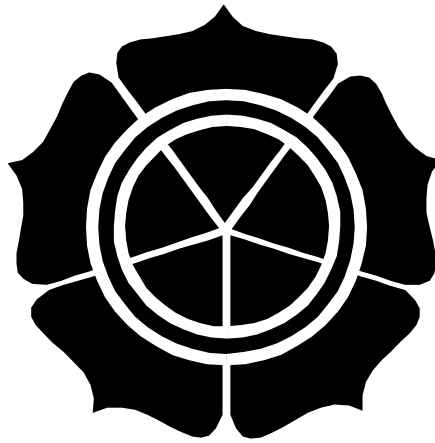


**PENGENALAN ADAT ISTIADAT INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

V10.1



disusun oleh

Meko Fikardi Sudarmawan

07.12.2202

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

2011

**PENGENALAN ADAT ISTIADAT INDONESIA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

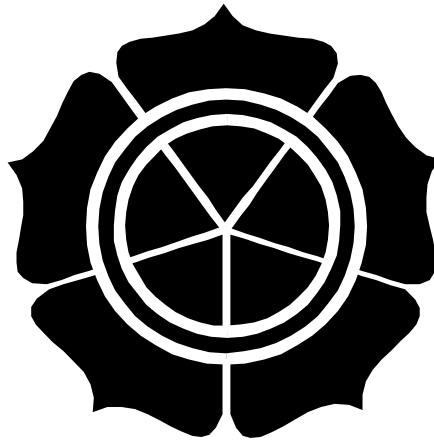
V10.1

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Meko Fikardi Sudarmawan

07.12.2202

JURUSAN SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi CD Interaktif Pengenalan Adat Istiadat Indonesia
Dengan Menggunakan Macromedia Director MX 2004 V 10.1**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meko Fikardi Sudarmawan

07.12.2202

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 27 Mei 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Aplikasi CD Interaktif Pengenalan Adat Istiadat Indonesia
Dengan Menggunakan Macromedia Director MX 2004 V 10.1**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Meko Fikardi Sudarmawan

07.12.2202

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 27 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Kusrini, Dr., M.Kom

NIK.190302106

Krisnawati, S.Si, MT

NIK.190302038

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Komputer
Tanggal 27 Mei 2011



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 27 Mei 2011

Meko Fikardi Sudarmawan

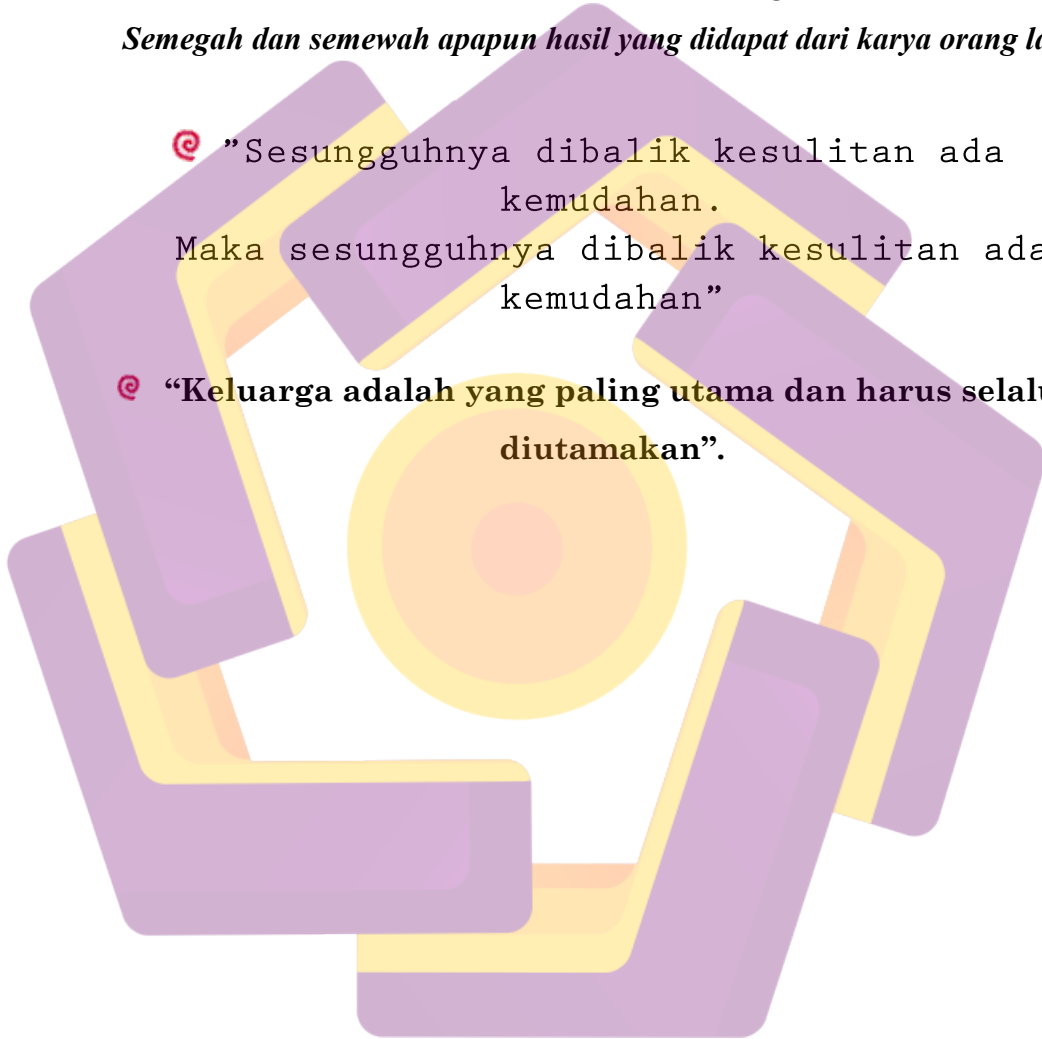
07.12.2202

MOTTO

© *“Sesederhana apapun hasil yang didapat dari jerih payah sendiri,
Akan lebih baik dibanding
Semegah dan semewah apapun hasil yang didapat dari karya orang lain”.*

© *”Sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan.
Maka sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan”*

© *“Keluarga adalah yang paling utama dan harus selalu diutamakan”.*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebuah “Karya” yang ku persembahkan untuk :



Kepada Tuhan ku Allah SWT yang tidak henti-hentinya memberikan RAHMAT, BERKAH dan HIDAYAH-Nya kepada ku meskipun kadang kelalainku selalu terjadi dalam menjalankan segala perintah-Nya dan dalam menjauhi segala larangan-Nya.



Buat Ke dua orang tua ku, makasih ibu makasih ayah sudah mau capek- capek banting tulang buat menyekolahkan aku sampe setinggi ini, dan maksih juga atas segala kasih sayang, doa, dan segala macam bentuk dukungan kepada ku baik yang berupa moril maupun materil yang selalu ibu dan ayah berikan tanpa henti-hentinya ini buat kalian ber dua.



Untuk *my sister* “Puttry Nur Qinanty” maksih ya dek buat segala do’a dan dukungannya, semoga ini bisa memacu kamu buat bisa lebih baik dari aku.



Buat Almarhumah Bude Yuli yang sudah tenang di sisi Nya dan buat Pakde Ponidi yang sudah mau repot- repot mendaftarkan aku kuliah dan mengurusiku ketika aku baru pertama kali datang ke jogja.



Buat Mbak Dewi dan Mas Wawan, makasih udah sharing ilmu pengalaman kuliah kalian ke aku.



Buat My Special One “Yephiana,Amd.Keb”, makasih buat dukungannya buat selalu nguatin aku, dan makasih selama 9 tahun ini udah mau jalanin semuanya ma aku, walaupun kamu jauh disana tapi aku sayang kamu. Makasih ibu Bidan Cantik ku.



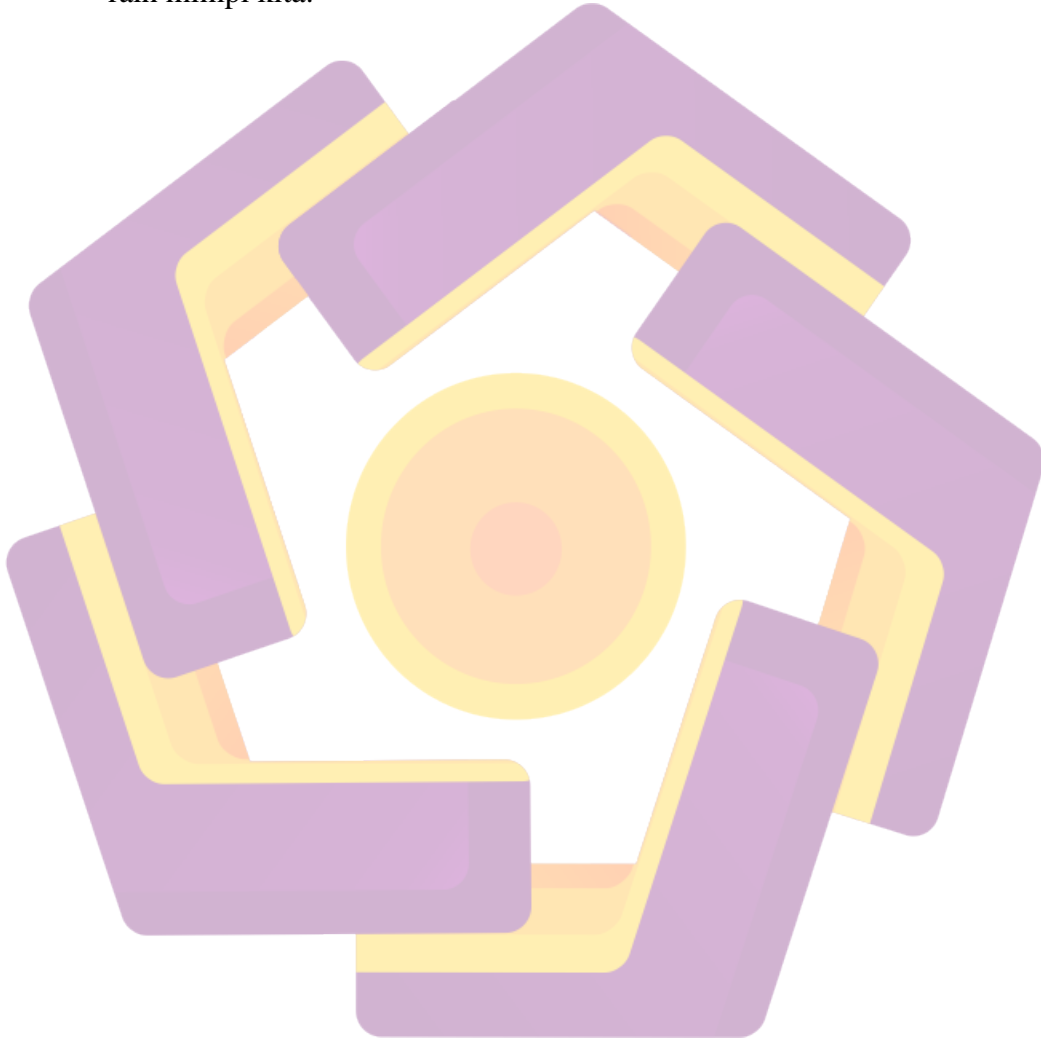
Buat kamu “Mrs.MD” makasih buat segala bantuannya, udah mau sabar ngajarin dan ngadepin aku, dan makasih buat semuanya deh.



Buat Anak- anak kost Bimo Sakti Putra.



Buat My Best Friend Ryan, Indra, Himi, Ve, dan banyak lagi yang gax bisa aku sebutin satu per satu, maksih buat semua sharing ilmu kalian, ayo kita raih mimpi kita.



KATA PENGATAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan hidayah, rahmat, serta limpahan berkah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “ PENGENALAN ADAT ISTIADAT INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004 V10.1 ” yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir sangat cepat dan mencengangkan. Hal itu dikarenakan teknologi informasi bersifat universal dan bisa diterapkan pada disiplin ilmu apapun yang masih berhubungan dengan pengelolaan informasinya.

Pada skripsi ini saya sebagai penulis secara khusus ingin menunjukkan tentang penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan (sesuai dengan judul skripsi) dimana teknologi informasi akan diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan pengenalan adat istiadat Indonesia.

Penulis sadar hasil skripsi yang dibuat ini masih jauh dari sempurna, diharapkan para pembaca bisa memberikan kritik dan saran kepada penulis sebagai bahan pembelajaran bagi penulis dengan tujuan agar kelak penulis bisa menampilkan hasil yang lebih baik lagi.

Yogyakarta, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI | xv |
| ABSTRACT | xvi |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metodologi Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6.1.1 Metode Dokumenter | 5 |
| 1.6.2 Metode Pengembangan System | 5 |
| 1.6.2.1 Konsep (concept) | 5 |
| 1.6.2.2 Perancangan (Design) | 5 |
| 1.6.2.3 Pengumpulan Data (Material Collecting) | 5 |

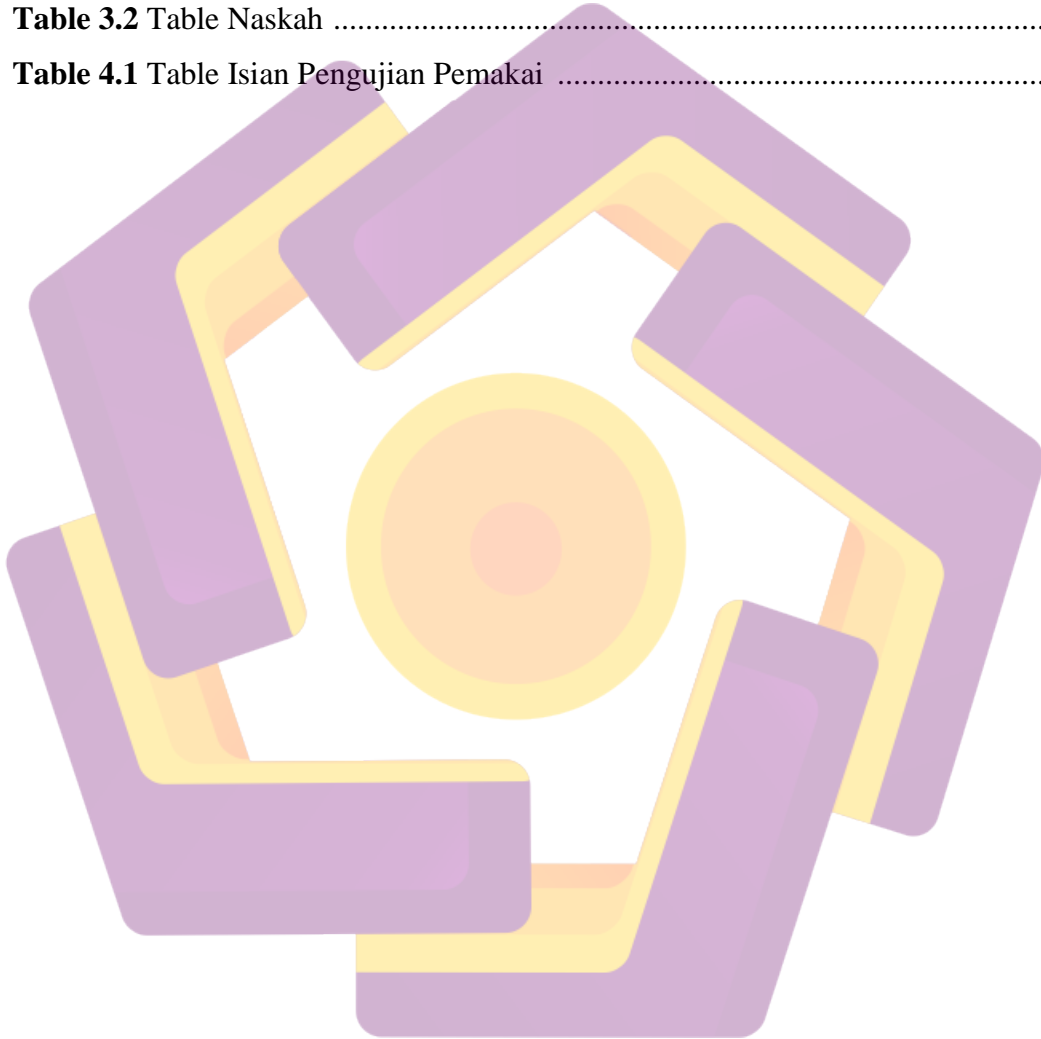
| | |
|---------------------------------------|----------|
| 1.6.2.4 Pembuatan (Assembly) | 6 |
| 1.6.2.5 Pengujian (Testing)..... | 6 |
| 1.6.2.7 Pembagian (Distibution) | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| II. LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Multimedia Secara Umum | 8 |
| 2.2 Pentingnya Multimedia | 10 |
| 2.3 Obyek- Obyek Multimedia | 11 |
| 2.3.1 Teks..... | 11 |
| 2.3.1.1 Teks Cetak | 12 |
| 2.3.1.2 Text Elektronik | 12 |
| 2.3.1.3 Hypertext..... | 13 |
| 2.3.2 Grafik..... | 13 |
| 2.3.2.1 Gambar Vector..... | 14 |
| 2.3.2.2 Gambar Bitmap..... | 14 |
| 2.3.3 Suara | 15 |
| 2.3.3.1 Waveform Audio | 16 |
| 2.3.3.2 Midi Sound Track..... | 16 |
| 2.3.3.3 MP3..... | 16 |
| 2.3.3.4 MP4..... | 17 |
| 2.3.4 Video..... | 17 |
| 2.3.4.1 Video Analog..... | 17 |
| 2.3.4.2 Video Digital..... | 19 |
| 2.3.5 Animasi | 19 |

| | |
|--|-----------|
| 2.4 Struktur Multimedia | 21 |
| 2.4.1 Struktur Linear | 22 |
| 2.4.2 Struktur Herarki | 23 |
| 2.4.3 Struktur Piramida | 23 |
| 2.4.4 Struktur Polar | 24 |
| 2.5 Langkah- Langkah Pengembangan Multimedia | 24 |
| 2.6 Software- Software Yang Digunakan | 26 |
| 2.6.1 Macromedia Director MX | 26 |
| 2.6.2 Adobe Photoshop | 27 |
| 2.6.3 Adobe Audition | 29 |
| 2.6.4 3D Max | 31 |
| III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 34 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 34 |
| 3.1.1 Tujuan Dari Adat | 34 |
| 3.1.2 Klasifikasi Dari Adat | 34 |
| 3.2 Analisis Sistem | 35 |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah | 35 |
| 3.2.1.1 Identifikasi Permasalahan dan Penyebab Masalah | 35 |
| 3.2.2 Analisis SWOT | 36 |
| 3.2.3 Kebutuhan Sistem | 38 |
| 3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem | 38 |
| 3.2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem | 39 |
| 3.2.4 Analisis Kelayakan | 40 |
| 3.3 Perancangan System | 42 |
| 3.3.1 Merancang Konsep | 43 |
| 3.3.2 Perancangan Naskah dan Isi | 44 |
| 3.3.3 Perancangan Grafik | 67 |

| | |
|--|------------|
| IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 77 |
| 4.1 Pengertian Implementasi | 77 |
| 4.2 Kegiatan Implementasi | 77 |
| 4.2.1 Implementasi Rancangan Sistem | 77 |
| 4.2.1.1 Mengolah Aplikasi Menggunakan Adobe Photoshop | 77 |
| 4.2.1.2 Mengolah Suara Menggunakan Adobe Audition..... | 80 |
| 4.2.1.3 Membuat Rumah Adat Menggunakan 3D Max..... | 85 |
| 4.2.1.4 Membuat Aplikasi Menggunakan Macromedia Director | 88 |
| 4.2.1.5 Tahap Pengintegrasian | 96 |
| 4.2.1.6 Membuat File .exe..... | 100 |
| 4.2.2 Pengujian Sistem..... | 104 |
| 4.2.3 Pengujian Pemakai..... | 105 |
| 4.2.4 Pemeliharaan Sistem..... | 107 |
| 4.2.4.1 Pemeliharaan Hardware | 107 |
| 4.2.4.2 Pemeliharaan Software | 107 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 108 |
| 5.1 Kesimpulan | 108 |
| 5.2 Saran | 109 |
| DAFTAR PUSTAKA | 110 |
| LAMPIRAN..... | 111 |

DAFTAR TABLE

| | |
|---|-----|
| Table 2.1 Table Perbedaan gambar vector dan bitmap | 15 |
| Table 3.1 Table Hardware | 39 |
| Table 3.2 Table Naskah | 66 |
| Table 4.1 Table Isian Pengujian Pemakai | 106 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh Electronic text berupa WordArt..... | 12 |
| Gambar 2.2 Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia | 22 |
| Gambar 2.3 Struktur Linear | 22 |
| Gambar 2.4 Struktur Herarki | 23 |
| Gambar 2.5 Struktur Piramida | 23 |
| Gambar 2.6 Struktur Polar | 24 |
| Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multitimedia Menurut Raymond Mcleod | 25 |
| Gambar 2.8 Tampilan Awal Macromedia Director | 26 |
| Gambar 2.9 Tampilan Awal Adobe Photoshop | 28 |
| Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition | 30 |
| Gambar 2.11 Tampilan 3D Max | 32 |
| Gambar 3.1 Analisis Swot | 36 |
| Gambar 3.2 Struktur Aplikasi CD interaktif | 45 |
| Gambar 4.1 Tampilan Bidang Kerja pada Adobe Photoshop | 78 |
| Gambar 4.2 Tampilan Membuka File pada Adobe Photoshop | 78 |
| Gambar 4.3 Tampilan Mendrag gambar | 79 |
| Gambar 4.4 Tampilan Memperbesar Gambar | 79 |
| Gambar 4.5 New Waveform pada Adobe Audition | 80 |
| Gambar 4.6 Lembar Kerja Awal Adobe Audition | 81 |
| Gambar 4.7 Lembar Kerja Adobe Audition setelah merekam | 82 |
| Gambar 4.8 Noise reduction | 82 |
| Gambar 4.9 Lembar Kerja Adobe Audition setelah di Noise Reduction | 83 |

| | |
|---|------------|
| Gambar 4.10 Amplify | 83 |
| Gambar 4.11 Lembar Kerja Adobe Audition setelah di Amplify | 84 |
| Gambar 4.12 Menu Save As pada Adobe Adition | 84 |
| Gambar 4.13 Tampilan awal 3D Max | 85 |
| Gambar 4.14 Proses pembuatan tembok | 86 |
| Gambar 4.15 Proses pembuatan atap | 86 |
| Gambar 4.16 Atap yang telah selseai dibuat | 87 |
| Gambar 4.17 Pembuatan pintu dan jendela | 88 |
| Gambar 4.18 Tampilan Stage pada Macromedia Director | 89 |
| Gambar 4.19 Mengimport file kedalam Mecromedia Director | 89 |
| Gambar 4.20 Tampilan Cas Member | 90 |
| Gambar 4.21 Tampilan Score Menu Utama | 91 |
| Gambar 4.22 Tombol Menu Alat Musik | 92 |
| Gambar 4.23 Tombol Menu Alat Musik setelah diberi Efek Style | 92 |
| Gambar 4.24 Tampilan Tombol pada Cast Internal | 93 |
| Gambar 4.25 Menyusun tombol kedalam Score | 93 |
| Gambar 4.26 Menampilkan Behaviors | 94 |
| Gambar 4.27 Membuat new Behaviors | 94 |
| Gambar 4.28 Menambah Event dan Action pada Mouse Enter | 95 |
| Gambar 4.29 Menambah Event dan Action pada Mouse Leave | 95 |
| Gambar 4.30 Tampilan Tombol | 96 |
| Gambar 4.31 Gambar Save movie pada Director | 101 |
| Gambar 4.32 Create Projector | 101 |
| Gambar 4.33 Projector Option | 102 |
| Gambar 4.34 Create Projector Setelah diatur Parameternya | 103 |

Gambar 4.35 Save Projector 103

Gambar 4.36 Aplikasi setelah diubah menjadi .exe 104



Intisari

Belajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk mengetahui segala hal, baik itu yang umum ataupun yang bersifat personal. Untuk menimbulkan keinginan belajar itulah hal yang cukup sulit khususnya pada kalangan anak-anak usia 11 tahun – 15 tahunan. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mengasyikan seperti halnya sebuah CD interaktif sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan dan selalu ingin belajar.

Dalam Skripsi ini penulis mencoba menguraikan cara membuat aplikasi Cd Interaktif dengan menggunakan Macromedia Director Mx 2004 juga cara mempublikasikannya atau membuat file .exe dari aplikasi yang telah dibuat. Dengan adanya Aplikasi ini maka anak bisa belajar mengenal Alat- alat musik tradisional, lagu tradisional, rumah adat tradisional, tarian adat dan senjata tradisional.

Kata Kunci : CD interaktif, Media pembelajaran

Abstract

Learning is something very important to know all things, whether it is public or that are personal. To create a desire to learn that it is quite difficult especially in young children aged 11 years – 16 years. Therefore, it needs an exciting learning media as well as an interactive CD so that the children do not quickly get bored and always wanted to learn.

In this thesis the author tries to describe how to describe how to create Cd interaktif applications using Macromedia Director Mx 2004 also publish or make way .Exe file from an application that has been made. With this application, the child can learn about traditional music instruments, traditional songs, traditional houses, traditional dances and traditional weapons.

Keyword : *interactive CD , Learning Media*

