

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKNIK OLAH RAGA
VOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Ananta Tri Prasetya
07.12.2077

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Multimedia Interaktif Teknik Olahraga Voli Sebagai Media
Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ananta Tri Prasetya

07.12.2077

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Multimedia Interaktif Teknik Olahraga Voli Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ananta Tri Prasetya

07.12.2077

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

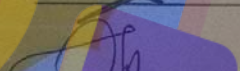
M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Amir Fatah Sofvan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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 disebutkan dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 5 Agustus 2012

Ananta Tri Prasetya

07.12.2077

Motto

- No legacy is so rich as honesty
(Tidak ada warisan yang begitu kaya seperti kejujuran)

~Zend Avesta

- Diam itu emas..
Bicara itu mutiara..
Tetapi diam atau bicara pada saat yang tepat itu berlian!

~Zend Avesta

- You learn something every day if you pay attention.
(Jika kamu perhatikan, sebenarnya kamu belajar sesuatu setiap hari)

~Ray LeBlond

- Kadang hal-hal buruk Tuhan Hadirkan ke dalam hidupmu untuk mengingatkanmu pada hal-hal baik yang lupa kamu syukuri

~Mario Teguh

- Hargailah Kemampuan yang anda Miliki dan Teruslah Berusaha Untuk Menjadi Yang Terbaik

~MarioTeguh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- + Terima kasih dua pahlawanku (Ibu dan Bapak) yang tercinta, yang selalu mendo'akan, mendukung dan menyayangiku sepenuh hati*
- + Buat saudaraku mas Anang Heni Tarmoko, mbak Heni Dwi Wijayanti, Anggritisa Dinding Ganiantra, makasih atas doa dan segala bantuannya*
- + Terima kasih untuk dosen pembimbingku Bpk M. Rudyanto Arief, MT yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam pembuatan Skripsi.*
- + Buat sohib-sohibku Ika Prasetyatama, Ari Prasetyo, Alit Satya Nagara, makasih banyak udah banyak membantu dan memberikan ilmunya, dan menjadi sahabat yang tak terlupakan*
- + Buat anak-anak kelas S1 SI kelas A "07, makasih udah memberikan banyak kenangan yang indah dimanapun saat bersama kalian semua*
- + Buat temen-temen GHS II, makin kompak ya. Semangat!!*
- + Terakhir saya ucapkan banyak terima kasih untuk STMIK AMIKOM YOGYAKARTA buat ilmu yang sudah diberikan kepada saya.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 penulis kirimkan 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 Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief ,MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Pimpinan Klub Bola Voli GHASS II, yang telah mempercayakan dan mengizinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif dan laporan skripsi ini.
5. Teman-temanku SISI kelas A yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis agar menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

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, Agustus 2012

Penulis

Ananta Tri Prasetya

DAFTAR ISI

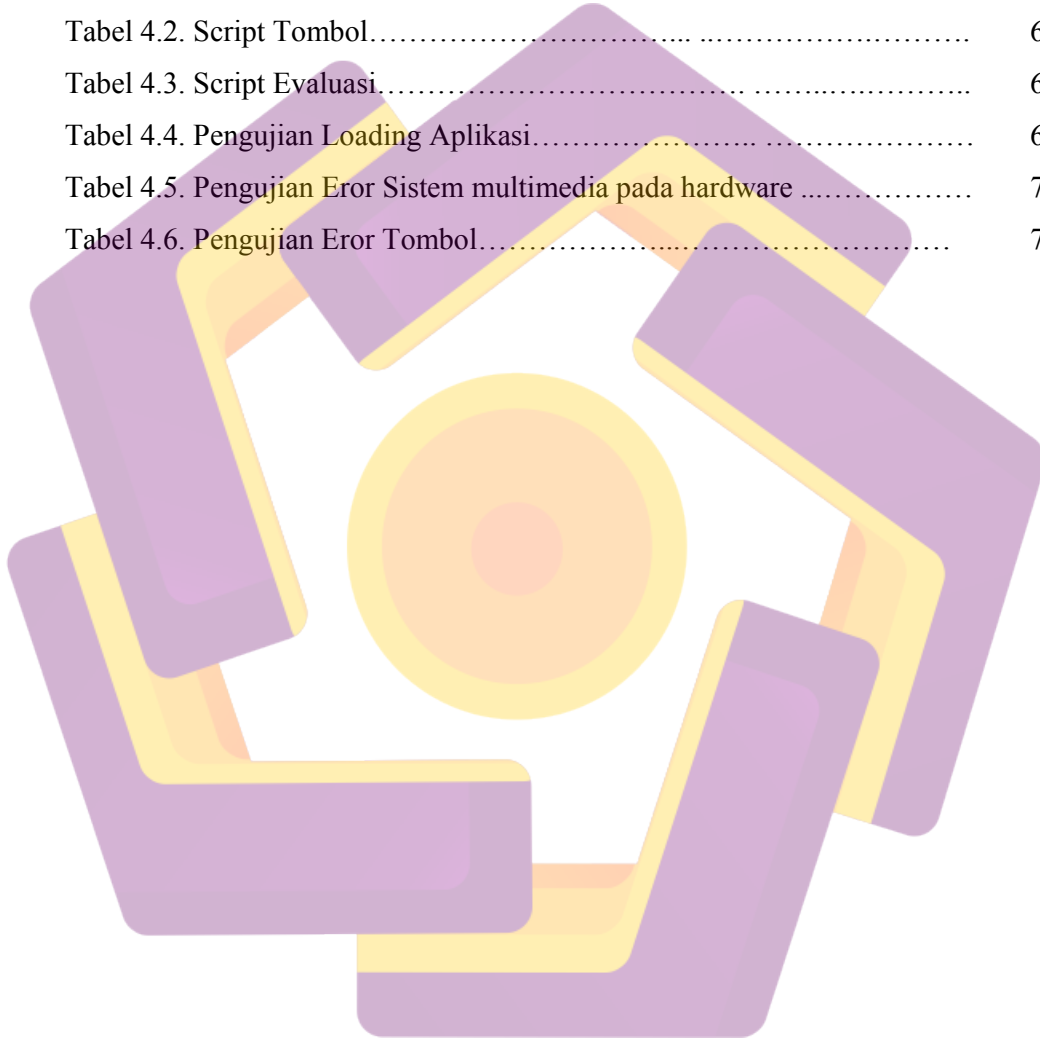
| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INTISARI..... | xv |
| ABSTRACT..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II DASAR TEORI | |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia..... | 6 |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia..... | 6 |
| 2.1.2 Elemen Multimedia..... | 7 |
| 2.1.3 Manfaat dan Kelebihan Multimedia..... | 9 |
| 2.1.4 Struktur Sistem Multimedia..... | 9 |
| 2.1.5 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia..... | 12 |

| | | |
|--|---|----|
| 2.2 | Konsep Dasar Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.2.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.2.2 | Keunggulan Multimedia Pembelajaran..... | 13 |
| 2.2.3 | Format Media Pembelajaran..... | 14 |
| 2.3 | Konsep Dasar Bola Voli..... | 15 |
| 2.3.1 | Sejarah Bola Voli..... | 15 |
| 2.3.2 | Aturan Permainan Bola Voli..... | 18 |
| 2.4 | Perangkat Lunak..... | 20 |
| 2.4.1 | Adobe Flash CS 3..... | 20 |
| 2.4.2 | Adobe Photoshop CS 3..... | 21 |
| 2.4.3 | Adobe Premiere CS 3..... | 21 |
| 2.4.4 | Adobe Soundbooth CS 3..... | 22 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 23 |
| 3.1.1 | Sekilas Tentang Bola Voli di Indonesia..... | 23 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi..... | 24 |
| 3.2 | Definisi Analisis Sistem..... | 24 |
| 3.3 | Identifikasi Masalah..... | 25 |
| 3.4 | Analisis Sistem..... | 26 |
| 3.4.1 | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 26 |
| 3.4.2 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 30 |
| 3.4.2.1 | Kelayakan Teknologi..... | 30 |
| 3.4.2.1 | Kelayakan Hukum..... | 30 |
| 3.4.2.1 | Kelayakan Operasional..... | 31 |
| 3.4.2.1 | Kelayakan Strategik..... | 31 |
| 3.5 | Perancangan Sistem..... | 32 |
| 3.5.1 | Merancang Konsep..... | 32 |
| 3.5.2 | Merancang Isi..... | 32 |
| 3.5.3 | Merancang Naskah..... | 34 |
| 3.5.4 | Merancang Grafik..... | 44 |

| | |
|--|----|
| BAB IV MEMPRODUKSI SISTEM | 49 |
| 4.1 Produksi Sistem..... | 50 |
| 4.2 Pembuatan dan Pengolahan Grafis..... | 50 |
| 4.2.1 Pembuatan Background dan Gambar Tombol..... | 55 |
| 4.2.2 Pembuatan Audio..... | 57 |
| 4.2.3 Pengolahan File Video..... | 60 |
| 4.2.4 Pembuatan Intro..... | 62 |
| 4.2.5 Pembuatan Halaman Menu Utama..... | 65 |
| 4.2.6 Mengimport File Video..... | 67 |
| 4.2.7 Pembuatan File Executable..... | 67 |
| 4.2.8 Pembuatan File Autorun..... | 68 |
| 4.3 Pengujian Sistem..... | 71 |
| 4.4 Menggunakan Sistem..... | 73 |
| 4.5 Manual Program..... | 79 |
| BAB V PENUTUP | 79 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 80 |
| 5.2 Saran..... | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1. Perangkat Keras..... | 28 |
| Tabel 3.2. Kebutuhan Sumber Daya Manusia..... | 29 |
| Tabel 4.1. Nama Tombol..... | 54 |
| Tabel 4.2. Script Tombol..... | 62 |
| Tabel 4.3. Script Evaluasi..... | 63 |
| Tabel 4.4. Pengujian Loading Aplikasi..... | 69 |
| Tabel 4.5. Pengujian Error Sistem multimedia pada hardware | 70 |
| Tabel 4.6. Pengujian Error Tombol..... | 70 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Keterangan Icon Struktur Sistem Multimedia..... | 10 |
| Gambar 2.2. Struktur Linear..... | 10 |
| Gambar 2.3. Struktur Hierarki..... | 11 |
| Gambar 2.4. Struktur Piramida..... | 11 |
| Gambar 2.5. Struktur Polar..... | 11 |
| Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Multimedia menurut Raymon Mc Leod..... | 12 |
| Gambar 2.7. Adobe Flash CS 3..... | 20 |
| Gambar 2.8. Adobe Photoshop CS 3..... | 21 |
| Gambar 2.9. Adobe Premiere CS 3..... | 21 |
| Gambar 2.10. Adobe Premiere CS 3..... | 22 |
| Gambar 3.1. Struktur Isi Multimedia..... | 33 |
| Gambar 3.2. Rancangan Intro..... | 44 |
| Gambar 3.3. Menu Utama..... | 45 |
| Gambar 3.4. Menu Volleyball..... | 45 |
| Gambar 3.5. Menu Peralatan..... | 46 |
| Gambar 3.6. Menu Teknik Dasar..... | 46 |
| Gambar 3.7. Menu Evaluasi..... | 47 |
| Gambar 3.8. Menu Help..... | 47 |
| Gambar 3.9. Button Exit..... | 48 |
| Gambar 4.1. Alur Produksi Aplikasi..... | 49 |
| Gambar 4.2. Layer Baru..... | 51 |
| Gambar 4.3. Pengaturan Image Size..... | 51 |
| Gambar 4.4. Save As Background..... | 52 |
| Gambar 4.5. Save As Tombol..... | 53 |
| Gambar 4.6. Edit Sound..... | 55 |
| Gambar 4.7. Save As Sound..... | 56 |
| Gambar 4.8. New Project Adobe Premiere CS 3..... | 57 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.9. Effect Video Transition..... | 58 |
| Gambar 4.10. Export video..... | 59 |
| Gambar 4.11. Rendering Video..... | 59 |
| Gambar 4.12. Create New Symbol..... | 61 |
| Gambar 4.13. Action Script..... | 61 |
| Gambar 4.14. Tampilan Intro..... | 61 |
| Gambar 4.15. Halaman Menu Utama..... | 63 |
| Gambar 4.16. Tampilan Video Player..... | 65 |
| Gambar 4.17. Encoding..... | 66 |
| Gambar 4.18. Encoding Progress..... | 66 |
| Gambar 4.19. Publish Setting..... | 67 |
| Gambar 4.20. Autorun Notepad..... | 68 |
| Gambar 4.21. Tampilan Intro..... | 73 |
| Gambar 4.22. Tampilan Menu Utama..... | 73 |
| Gambar 4.23. Tampilan Menu Volleyball..... | 74 |
| Gambar 4.24. Tampilan Menu Peralatan..... | 74 |
| Gambar 4.25. Tampilan Menu Teknik Dasar..... | 75 |
| Gambar 4.26. Tampilan Menu Kuis..... | 76 |
| Gambar 4.27. Tampilan Menu Help..... | 76 |
| Gambar 4.28. Tampilan Menu Exit..... | 77 |

INTISARI

Kesehatan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Namun, dengan tingkat kesibukan yang semakin tinggi mengakibatkan berkurangnya kesadaran untuk berolahraga. Multimedia pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memberikan informasi, latihan, dan menjadi alat untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk berolahraga.

Skripsi ini membahas tentang bagaimana mendesain dan membuat sebuah multimedia interaktif teknik olahraga bola voli sebagai media pembelajaran, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk berolahraga, khususnya olahraga bola voli. Selain itu dijelaskan juga cara berlatih beberapa teknik dalam olahraga bola voli.

Sehingga pada akhirnya dihasilkan sebuah multimedia interaktif teknik olahraga bola voli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk berolahraga.

Kata Kunci : Multimedia, Olahraga, Bola voli

ABSTRACT

Health is an important thing in people's lives. However, with the higher level of business that caused a decline in awareness for exercising. Multimedia learning is one way to provide information, training, and became a separate appeal to increase the interest of society to return to exercise.

This paper discusses how to design and build an interactive volleyball technique multimedia as learning media using adobe flash as one way to increase people attraction for doing sports, especially volleyball. Also explained about the process of learning many technique in volleyball.

So in the end produced an interactive volleyball technique multimedia as a learning media will be expected to be able to improve sports attraction to become better.

Keywords: *Multimedia, sports, volleyball*

