

**CD TUTORIAL PENGENALAN HARDWARE KOMPUTER
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR DAN ADOBE
PHOTOSHOP**

SKRIPSI



disusun oleh :

Ayumna Adit Susetyo

06.11.1334

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**CD Tutorial Pengenalan Hardware Komputer
Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan
Macromedia Director MX dan Adobe Photoshop CS2**

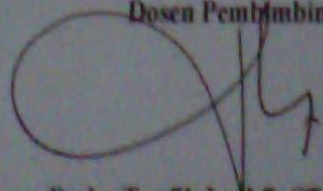
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ayumnia Adit Susetyo

06.11.1334

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 6 Mei 2011

Dosen Pembimbing,



Emha Taufik Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 1903022125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**CD Tutorial Pengenalan Hardware Komputer
Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan
Macromedia Director MX dan Adobe Photoshop CS2**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ayumanu Adit Satriyo
06.11.1994

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tafida Langan

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Dr. Bambang Sudarvanto, MM.
NIK. 190302029

Emha Taufik Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Maret 2012

KETUA STM IKAMIKOM FOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M. M.
NIK. 190502001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Maret 2012

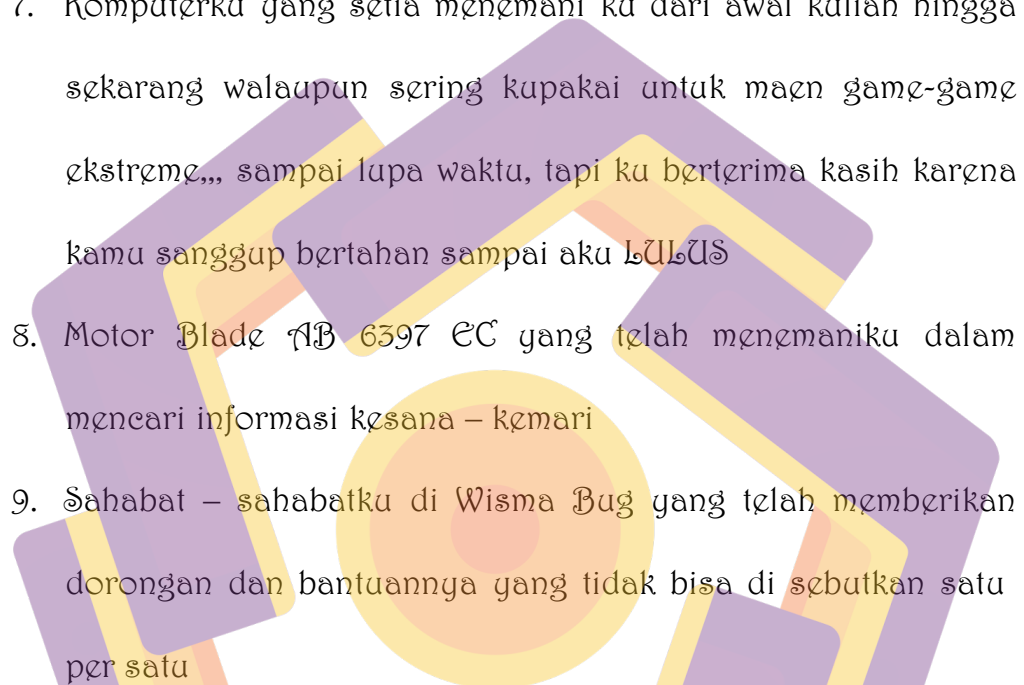
Ayumna Adit Susetyo
NIM 06.11.1334

MOTTO

- Bila anda menginginkan sesuatu yang anda belum pernah dimiliki anda harus mau melakukan sesuatu yang belum pernah anda lakukan.
- Kegagalan adalah keberhasilan yang tertunda.
- Sebaik-baiknya orang adalah orang yang memberikan manfaat untuk orang di sekitarnya.
- Sesungguhnya kesulitan adalah awal dari kemudahan.
- Berusaha, Ikhtiar dan Berdoa, jalan menuju keberhasilan
- Yakinlah apa yang kamu yakini, pegang keyakinan itu, sampai pada akhirnya nanti semua keyakinan itu akan terwujud
- Perjuangkan apa yang layak kamu perjuangkan karena itu tujuanmu
- Jangan merasa miskin karena yakin Allah Menciptakan dan Melahirkan kita di dunia yang penuh rahmat.
- Kemenangan tidak datang dengan sendirinya, tapi membutuhkan pengorbanan jiwa raga, keiklasan dalam berjuang, ketangguhan menghadapi tantangan, keberanian dalam bertindak, kecerdasan dalam bersiasat, kemurnian bertauhid dan tawakal pada Allah SWT

PERSEMBAHAN

1. ALLAH SWT,, engkau selalu membimbingku dan memberikan kemudahan kepada saya dalam melalui skripsi ini, hanag kepada-Mu lah aku menyembah dan meminta pertolongan.....
2. Saudara-saudara ku kalian is the best,, walaupun sering aku dimarahi dan selalu di tanya kapan wisuda , tetapi ku menyadari semua itu adalah bentuk rasa kasih sayang kalian kepadaku....
3. Mba Tingkas yang selalu bertanya dan bertanya kapan selesai kuliah tapi terima kasih untuk bantuan nya selama ini di saat aku sering nitip uang saku disaat aku tak bias pulang....
4. Pakde, Budhe, dan keluarga besar Watges, terima kasih atas doa kalian.....
5. Dek Nicka Zadewa semangat yang kau berikan sangat berarti untukku,,suara khasmu selalu mengisi hari-hariku "I Love You Puoll"

- 
6. Teman-temanku khususnya Sandi, Nita, Anwar, Erna, Zainal, Dwi , Faris semoga persahabatan kita abadi selamanya ekekekeke
 7. Komputerku yang setia menemani ku dari awal kuliah hingga sekarang walaupun sering kupakai untuk main game-game ekstrem,, sampai lupa waktu, tapi ku berterima kasih karena kamu sanggup bertahan sampai aku LULUS
 8. Motor Blade AB 6397 EC yang telah menemani dalam mencari informasi kesana – kemari
 9. Sahabat – sahabatku di Wisma Bug yang telah memberikan dorongan dan bantuannya yang tidak bisa di sebutkan satu per satu

KATA PENGANTAR

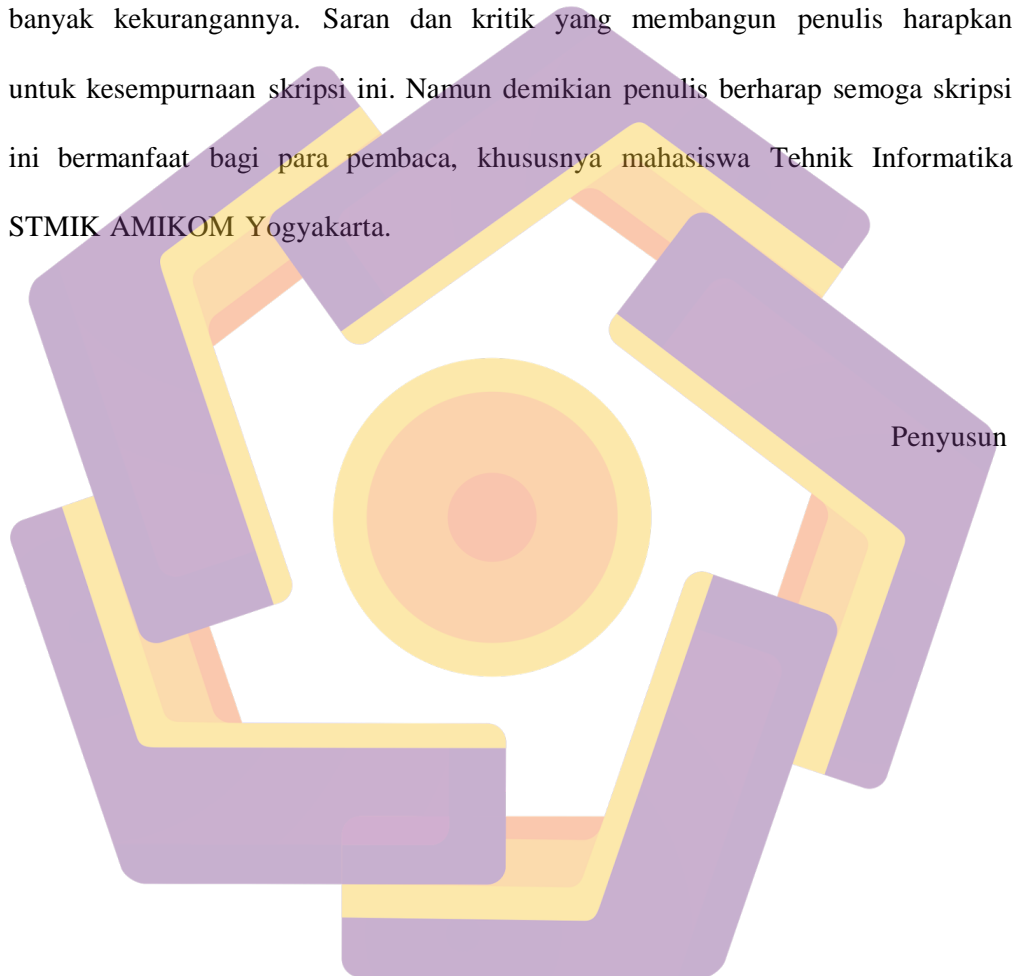
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi berjudul CD Tutorial Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director dan Adobe Photoshop CS2 dapat diselesaikan.

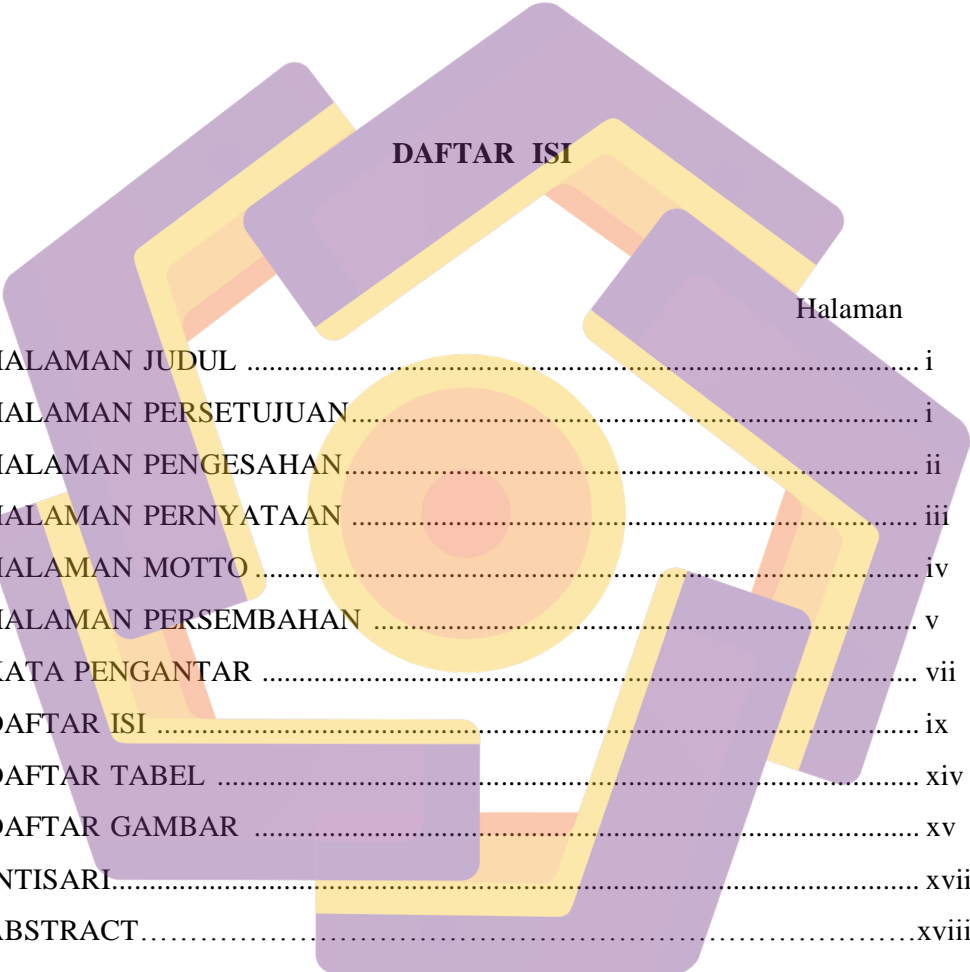
Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.KOM., sebagai dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan dan dorongan serta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Para Dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah mengajarkan ilmunya

4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.





DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN MOTTO..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI..... | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |

BAB I. PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| I.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah | 2 |
| I.3 Batasan Masalah | 2 |
| I.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.4.1 Internal | 3 |

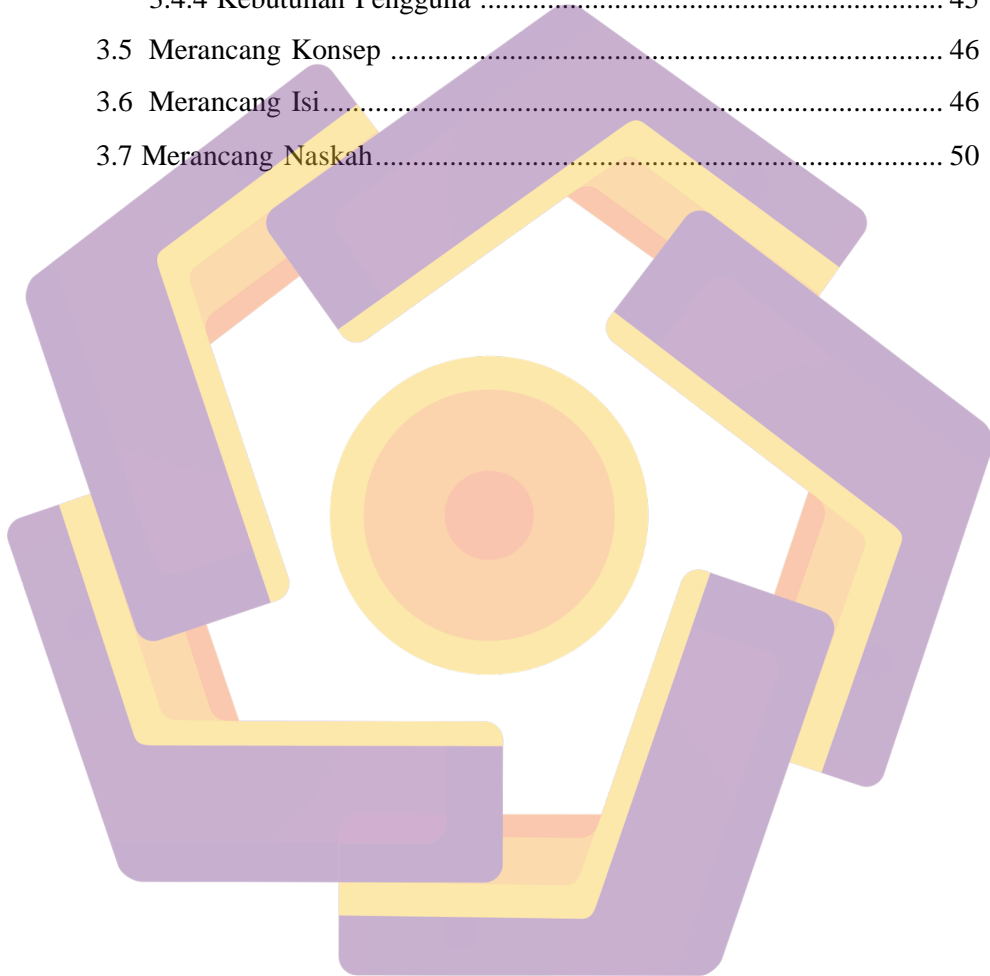
| | |
|-----------------------------------|---|
| 1.4.2 Eksternal..... | 4 |
| I.5 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| I.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| I.7 Jadwal Kegiatan | 7 |

BAB II. DASAR TEORI

| | |
|---|----|
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia | 8 |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia | 8 |
| 2.2 Komponen Multimedia | 9 |
| 2.2.1 Text | 9 |
| 2.2.2 Grafik | 11 |
| 2.2.3 Suara / Audio | 12 |
| 2.2.4 Video | 12 |
| 2.2.5 Animasi..... | 13 |
| 2.3 Perkembangan Multimedia | 13 |
| 2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia | 16 |
| 2.4.1 Struktur Linier..... | 16 |
| 2.4.2 Struktur Menu..... | 17 |
| 2.4.3 Struktur Hierarki | 17 |
| 2.4.4 Struktur Jaringan..... | 19 |
| 2.4.5 Struktur Kombinasi | 20 |
| 2.5 Langkah – Langkah Mengembangkan Sistem Multimedia | 21 |
| 2.5.1 Mendefinisikan Masalah | 22 |
| 2.5.2 Studi Kelayakan..... | 22 |
| 2.5.3 Analisi Kebutuhan Sistem..... | 22 |
| 2.5.4 Merancang Isi..... | 22 |
| 2.5.5 Merancang Konsep..... | 22 |
| 2.5.6 Merancang Naskah..... | 23 |
| 2.5.7 Merancang Grafik..... | 24 |
| 2.5.8 Memproduksi Sistem..... | 24 |
| 2.5.9 Tes Sistem..... | 25 |

| | |
|--|----|
| 2.6.0 Menggunakan Sistem..... | 25 |
| 2.6.1 Memelihara Sistem..... | 25 |
| 2.6 Tinjauan Umum | 26 |
| 2.6.1 Pengertian Pendidikan..... | 26 |
| 2.6.2 Tujuan dan Fungsi Pendidikan..... | 27 |
| 2.7 Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi | 30 |
| 2.7 Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia | 31 |
| 2.7.1 Macromrdia Director MX 2004..... | |
| A. Stage | 32 |
| B. Cast Member | 32 |
| C. Score | 32 |
| D. Property Inspector | 32 |
| E. Tool Palette..... | 32 |
| F. Sprite Channel..... | 33 |
| G. Menu dan Toolbar | 33 |
| 2.7.2 Adobe Photoshop CS2 | 33 |
| 2.7.3 Swish Max..... | 35 |
| 2.7.4 Adobe Flash Profesional CS3 | 37 |
| BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | |
| 3.1 Identifikasi Masalah | 39 |
| 3.1.1 Analisis Kinerja..... | 39 |
| 3.1.2 Analisis Informasi | 39 |
| 3.1.3 Analisis Control | 40 |
| 3.1.4 Analisis Efisiensi..... | 40 |
| 3.1.5 Analisis Pelayanan | 41 |
| 3.2 Pembelajaran TIK Sekolah Menengah Pertama | 41 |
| 3.3 Analisis Kelayakan Sistem..... | 42 |
| 3.3.1 Kelayakan Teknologi | 42 |
| 3.3.2 Kelayakan Operasional | 42 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 3.3.3 Kelayakan Ekonomi | 42 |
| 3.4 Analisis Kebutuhan Sistem | 43 |
| 3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras | 43 |
| 3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak | 45 |
| 3.4.3 Kebutuhan Informasi..... | 45 |
| 3.4.4 Kebutuhan Pengguna | 45 |
| 3.5 Merancang Konsep | 46 |
| 3.6 Merancang Isi..... | 46 |
| 3.7 Merancang Naskah..... | 50 |



| | |
|---|----|
| 3.7.1 Halaman Intro | 50 |
| 3.7.2 Manu Utama Halaman Pertama | 50 |
| 3.7.3 Manu Utama Halaman Kedua..... | 51 |
| 3.7.4 Manu Utama Halaman Ketiga..... | 51 |
| 3.7.5 Manu Utama Halaman Keempat..... | 51 |
| 3.7.6 Kurikulum | 52 |
| 3.8 Merancang Grafik | 53 |
| 3.8.1 Menu Intro..... | 54 |
| 3.8.2 Menu Utama..... | 54 |
| 3.8.3 Menu Sejarah | 55 |
| 3.8.4 Menu Materi..... | 56 |
| 3.8.5 Menu Video..... | 58 |
| 3.8.6 Menu Biodata | 59 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Memproduksi Sistem | 60 |
| 4.1.1 Pembuatan dan Pengolahan Grafik | 60 |
| 4.1.1.1 Pembuatan Background | 60 |
| 4.1.1.2 Pembuatan Tombol | 64 |
| 4.1.2 Pembuatan Animasi | 65 |
| 4.1.2.1 Pembuatan Animasi Lengan Putar Halaman Intro..... | 65 |
| 4.1.2.2 Pembuatan Animasi Tombol Enter | 66 |
| 4.1.3 Pembuatan Suara..... | 68 |
| 4.1.4 Mengorganisasi File..... | 69 |
| 4.1.5 Membuat File Executable (membuat file .exe)..... | 75 |
| 4.1.6 Membuat File Protected | 76 |
| 4.1.7 Membuat File Auto Run | 78 |
| 4.2 Mengetes Sistem | 79 |
| 4.2.1 Pengujian Loading File Aplikasi | 80 |
| 4.2.2 Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi | 81 |

| | |
|---|----|
| 4.3 Menggunakan Sistem | 82 |
| 4.3.1 Hasil Akhir Desain Interface..... | 83 |
| 4.3.1.1 Intro | 83 |
| 4.3.1.2 Menu Halaman Utama..... | 84 |
| 4.3.1.3 Menu Isi Sejarah..... | 84 |
| 4.3.1.4 Menu Materi | 85 |
| 4.6.1.5 Menu RAM..... | 85 |
| 4.6.1.6 Menu Video | 86 |
| 4.6.1.7 Menu Biodata | 87 |
| 4.4 Memelihara Sistem | 88 |
| 4.4.1 Perangkat Keras (Hardware) | 88 |
| 4.4.2 Perangkat Lunak (Software) | 88 |
| BAB V. PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 89 |
| 5.2 Saran..... | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 2.0 Jadwal Kegiatan | 7 |
| Tabel 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia..... | 13 |
| Tabel 2.2 Struktur Linear | 15 |
| Tabel 2.3 Struktur Menu | 16 |
| Tabel 2.4 Struktur Hierarki | 17 |
| Tabel 2.5 Skruktur Jaringan..... | 18 |
| Tabel 2.6 Struktur Kombinasi | 19 |
| Tabel 2.7 Spesifikasi HardwarePembuatan Sistem..... | 42 |
| Tabel 2.8 Spesifikasi HardwareUntuk Menjalankan Pembuatan Sistem..... | 43 |
| Tabel 2.9 Tabel Kurikulum | 51 |
| Tabel 3.1 Tombol dan Fungsinya..... | 64 |
| Tabel 3.2 Mouse Enter dan Mouse Leave..... | 66 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 4.0 Macromedia Dorector Mx 2004..... | 30 |
| Gambar 4.1 Adobe Photoshop CS2 | 32 |
| Gambar 4.2 Swish Max | 34 |
| Gambar 4.3 Adobe Flash Profesional CS3 | 36 |
| Gambar 4.4 Bagan CD Interaktif | 46 |
| Gambar 4.5 Layout Menu Intro | 53 |
| Gambar 4.6 Layout Menu Utama..... | 53 |
| Gambar 4.7 Layout Menu Sejarah | 54 |
| Gambar 4.8 Layout Menu Materi..... | 55 |
| Gambar 4.9 Layout Menu Video | 57 |
| Gambar 5.0 Layout Menu Biodata..... | 58 |
| Gambar 5.1 File New Adobe Photoshop CS2..... | 60 |
| Gambar 5.2 Background Intro | 60 |
| Gambar 5.3 Background Halaman Utama.jpeg | 61 |
| Gambar 5.4 Background Halaman Sejarah .jpeg | 61 |
| Gambar 5.5 Background Halaman Materi .jpeg | 62 |
| Gambar 5.6 Background Video Tutotial..... | 62 |
| Gambar 5.7 Background Biodata..... | 63 |
| Gambar 5.8 Background Menu RAM..... | 63 |

| | |
|--|----|
| Gambar 5.9 Import Files | 64 |
| Gambar 6.0 Behaviour | 65 |
| Gambar 6.1 Pemotongan atau Penghapusan Suara | 67 |
| Gambar 6.2 Property Inspector | 68 |
| Gambar 6.3 Jendela Intro Pada Director | 69 |
| Gambar 6.4 Jendela Menu Utama pada Director | 69 |
| Gambar 6.5 Jendela Sejarah pada Director | 70 |
| Gambar 6.6 Jendela Menu Materi Pada Director..... | 71 |
| Gambar 6.7 Jendela Menu RAM pada Director..... | 72 |
| Gambar 6.8 Jendela Video Komputer Pada Director..... | 73 |
| Gambar 6.9 Jendela Biodata Pada Director | 74 |
| Gambar 7.0 Publish Setting | 75 |
| Gambar 7.1 Update Movies | 75 |
| Gambar 7.2 Select Folder..... | 76 |
| Gambar 7.3 Tampilan Intro..... | 82 |
| Gambar 7.4 Tampilan Hal Intro | 83 |
| Gambar 7.5 Tampilan Menu Utama..... | 83 |
| Gambar 7.6 Tampilan Isi Sejarah..... | 84 |
| Gambar 7.7 Tampilan Menu Materi..... | 84 |
| Gambar 7.8 Tampilan Menu RAM | 85 |
| Gambar 7.9 Menu Video..... | 85 |
| Gambar 8.0 Menu Biodata | 86 |

INTISARI

Hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini tidak dapat dilepaskan dari teknologi, khususnya teknologi komputer. Dapat dilihat bahwa untuk menuliskan suatu dokumen, orang cenderung sudah meninggalkan mesin ketik manual dan sudah digantikan perannya oleh komputer. Di Sekolah – Sekolah sudah menggunakan komputer untuk penulisan arsip sekolah dan sebagai media penyampaian materi pelajaran. Belum lagi perkembangan teknologi komputer di bidang kesehatan yang maju sangat pesat untuk membantu diagnosa penyakit dan proses penyembuahnnya. Dan masih banyak lagi bidang-bidang kehidupan manusia yang saat ini sudah menggunakan peralatan komputer. Untuk itu diharapkan user dapat mengetahui lebih jauh tentang perkembangan computer khususnya, jenis - jenis hardware, software, dan aplikasi - aplikasi komputer. Dan melalui media ini diharapkan dapat menarik minat pengguna untuk mau belajar tentang komputer dan mengenal jenis - jenis hardware yang terdapat dalam sebuah komputer.

Kata kunci : hardware komputer, perkembangan hardware komputer

ABSTRACT

Almost all aspects of human life today can not be separated from technology, especially computers. Can be seen that to write a document, people tend to have left the manual typewriter and its role has been replaced by computers. School - School has been using computers for writing school and as a media archive of course materials. Not to mention the development of computer technology in the health sector that developed very rapidly to help diagnose disease and penyembuahannya process. And many more areas of human life which is currently using computer equipment. For it is expected the user can find out more about developments in particular computer, type - type of hardware, software, and applications - computer applications. And through these media is expected to attract users to want to learn about computers and know the type - the type of hardware contained in a computer.

Key Word : computer hardware, development of computer hardware

