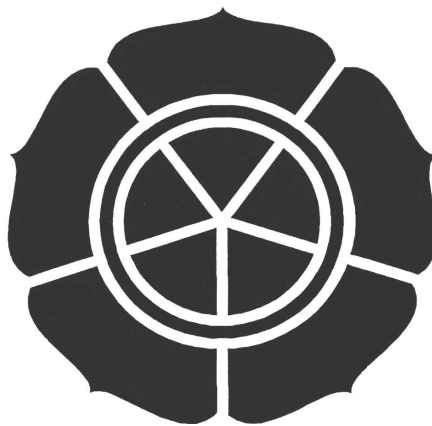


**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI
FISIOLOGI TRADITIONAL CHINESE MEDICINE BAGI
AKUPUNTURIS PEMULA**

Skripsi



Disusun oleh:

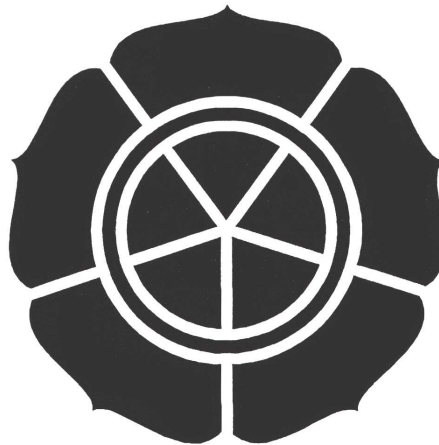
Wiwini Priyono
06.12.1884

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI
FISIOLOGI TRADITIONAL CHINESE MEDICINE BAGI
AKUPUNTURIS PEMULA**

Skripsi

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
derajat Sarjana Strata 1 pada Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh:

Wiwini Priyono
06.12.1884

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI FISIOLOGI TRADITIONAL CHINESE MEDICINE BAGI AKUPUNTURIS PEMULA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiwin Priyono

06.12.1884

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2010

Dosen Pembimbing

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANATOMI
FISIOLOGI TRADITIONAL CHINESE MEDICINE BAGI
AKUPUNTURIS PEMULA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wiwin Priyono

06.12.1884

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST., M. Kom.
Nik. 190302047

Andi Sunyoto, M. Kom.
Nik. 190302052

Kusnawi, S Kom., M. Eng.
Nik. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2011

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Januari 2011



Wiwin Priyono
06.12.1884

HALAMAN MOTTO

“Tuhan tidak akan merubah nasib seseorang apabila orang tersebut tidak pernah bersungguh-sungguh berusaha merubah nasibnya.”

“Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang hanya bisa berusaha dan berdoa sedangkan yang menentukan adalah Tuhan semata”.

“1000 kegagalan memungkinkan mendapatkan 1 kesuksesan”.

“Awali dan akhiri segala sesuatu dengan doa.”

“Kerjakanlah pekerjaan yang bisa dilakukan sekarang, jangan menunda – nundanya!”

“Percayalah akan kemampuan diri sendiri, Sesungguhnya Tuhan membekali kita semua dengan berbagai kelebihan.”

“Jangan pernah menyerah hanya karena Satu kegagalan, sesungguhnya kegagalan merupakan awal dari kesuksesan.”

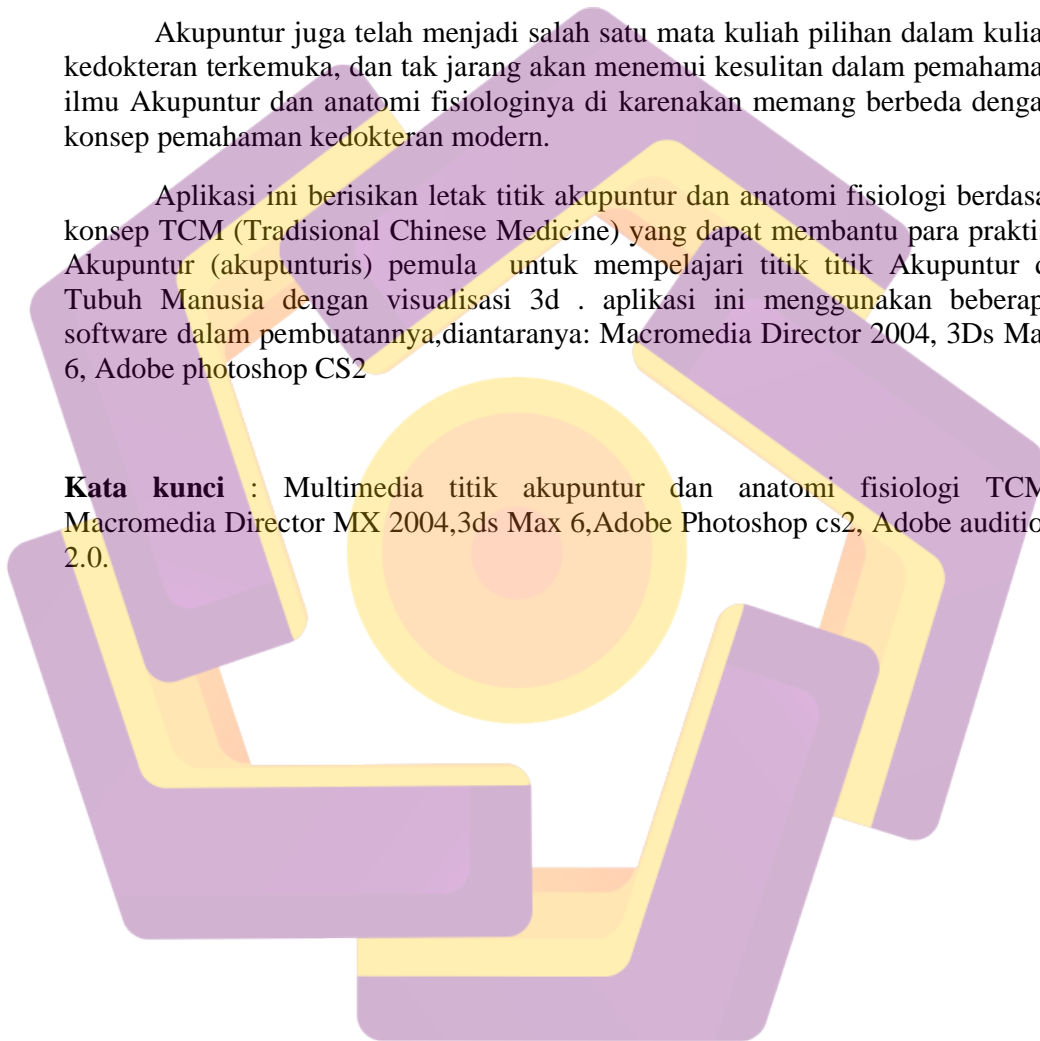
ABSTRAKSI

Pada saat ini kebutuhan akan informasi sangat dibutuhkan di semua aspek kehidupan. Salah satunya dalam bidang kesehatan, akupuntur telah lama di kenal di masyarakat cina tetapi dalam masa sekarang ini, akupuntur telah tersebar luas di seluruh dunia termasuk indonesia.

Akupuntur juga telah menjadi salah satu mata kuliah pilihan dalam kuliah kedokteran terkemuka, dan tak jarang akan menemui kesulitan dalam pemahaman ilmu Akupuntur dan anatomi fisiologinya di karenakan memang berbeda dengan konsep pemahaman kedokteran modern.

Aplikasi ini berisikan letak titik akupuntur dan anatomi fisiologi berdasar konsep TCM (Tradisional Chinese Medicine) yang dapat membantu para praktisi Akupuntur (akupunturis) pemula untuk mempelajari titik titik Akupuntur di Tubuh Manusia dengan visualisasi 3d . aplikasi ini menggunakan beberapa software dalam pembuatannya,diantaranya: Macromedia Director 2004, 3Ds Max 6, Adobe photoshop CS2

Kata kunci : Multimedia titik akupuntur dan anatomi fisiologi TCM, Macromedia Director MX 2004,3ds Max 6,Adobe Photoshop cs2, Adobe audition 2.0.



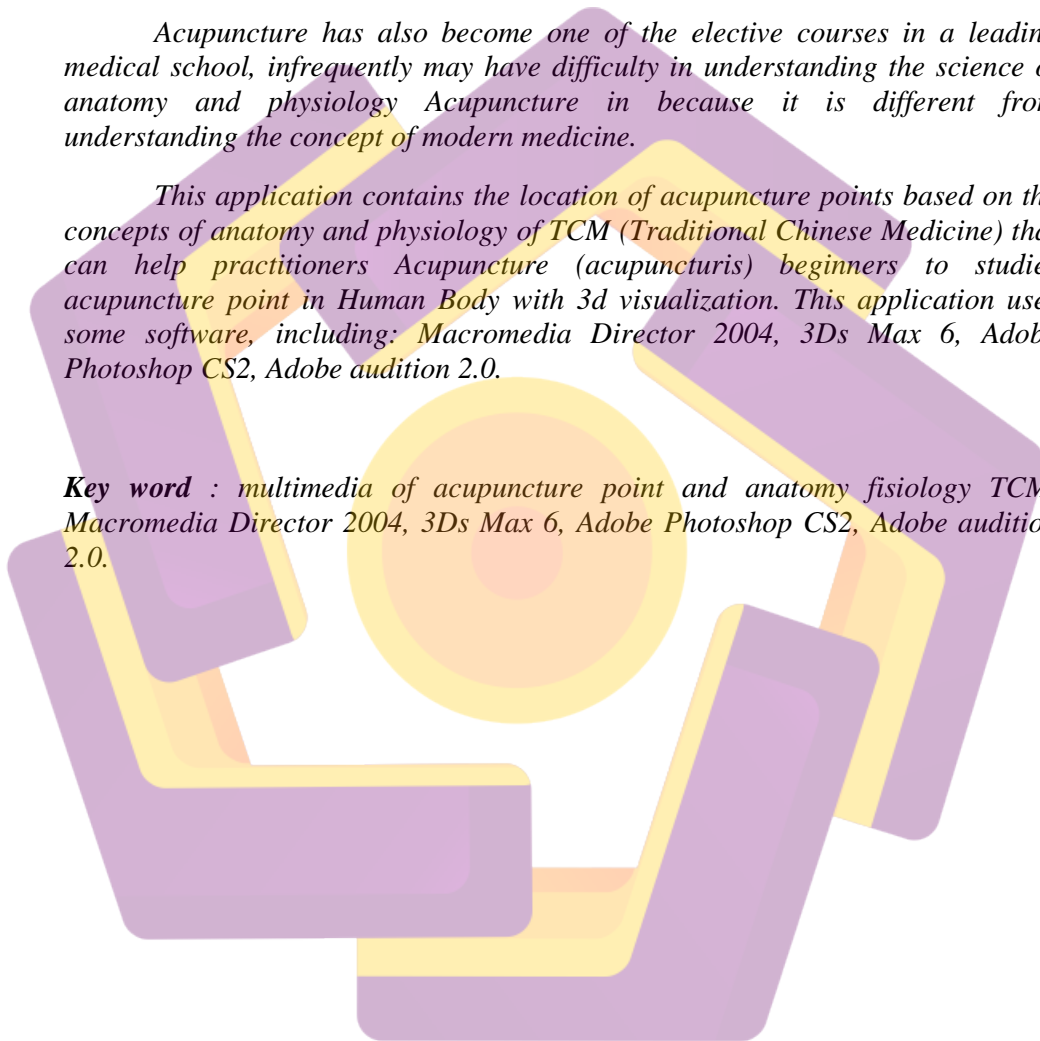
ABSTRACT

At newly day, the need for much of information is needed on all aspects of life. One of them is in the healthy aspect's, acupuncture has long been known in Chinese society but in the present time, acupuncture has been widespread throughout the world including Indonesia.

Acupuncture has also become one of the elective courses in a leading medical school, infrequently may have difficulty in understanding the science of anatomy and physiology Acupuncture in because it is different from understanding the concept of modern medicine.

This application contains the location of acupuncture points based on the concepts of anatomy and physiology of TCM (Traditional Chinese Medicine) that can help practitioners Acupuncture (acupuncturis) beginners to studies acupuncture point in Human Body with 3d visualization. This application uses some software, including: Macromedia Director 2004, 3Ds Max 6, Adobe Photoshop CS2, Adobe audition 2.0.

Key word : *multimedia of acupuncture point and anatomy fisiology TCM, Macromedia Director 2004, 3Ds Max 6, Adobe Photoshop CS2, Adobe audition 2.0.*



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan YME. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun.

Adapun Laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, Ph.D selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
4. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

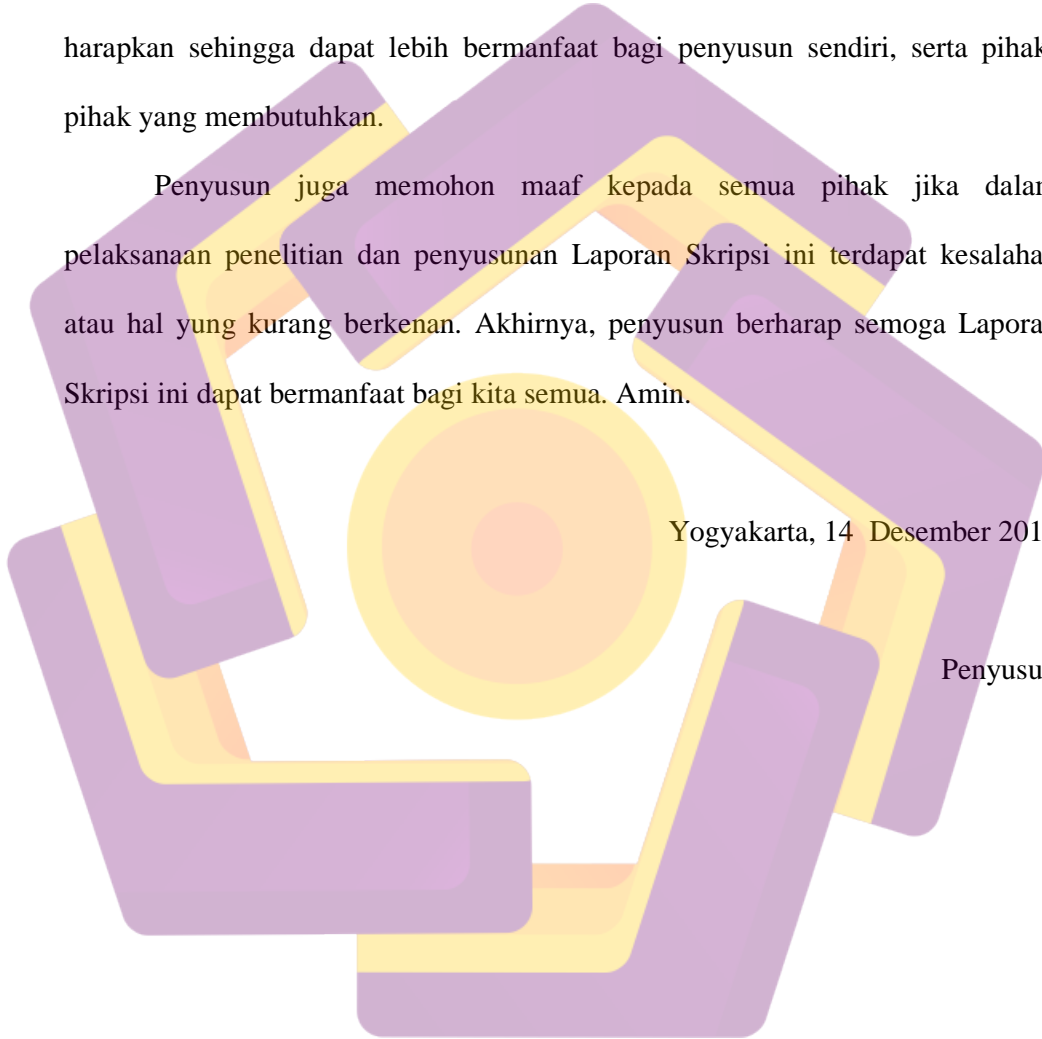
Penyusun berharap semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Tuhan YME. Amin.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penyusun sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penyusun harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Akhirnya, penyusun berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 14 Desember 2010

Penyusun



DAFTAR ISI

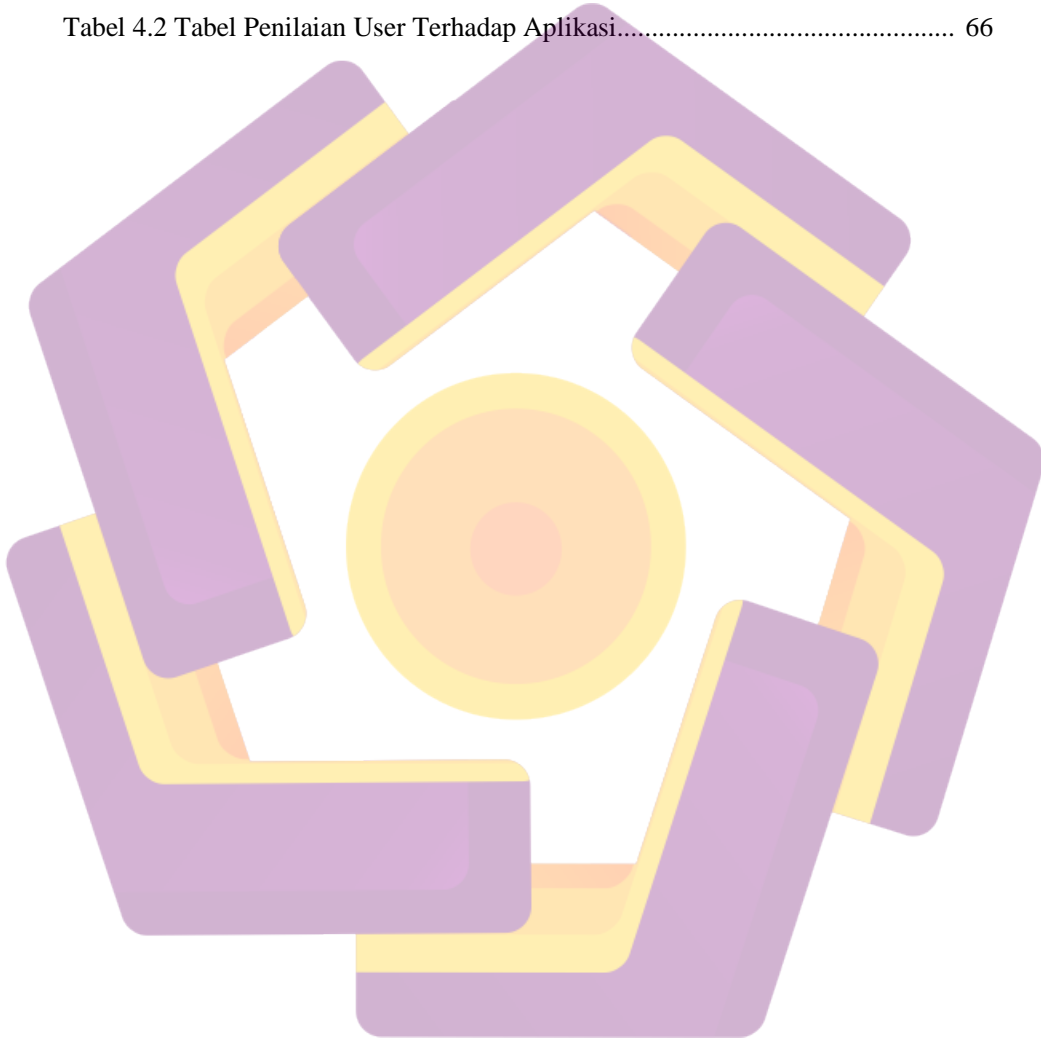
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACTION.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Pengmpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.6.1 Bab I Pendahuluan.....	4
1.6.2 Bab II Landasan Teori.....	4
1.6.3 Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.....	4
1.6.4 Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem.....	5
1.6.5 Bab V Penutup.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	6
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	6

2.1.3	Definisi Multimedia.....	7
2.1.4	Sistem Multimedia.....	7
2.1.5	Struktur Menu Link Multimedia.....	10
2.1.5.1	Struktur Linear.....	10
2.1.5.2	Struktur Menu.....	11
2.1.5.3	Struktur Hierarki.....	12
2.1.5.4	Struktur Jaringan.....	13
2.1.5.5	Struktur Kombinasi.....	13
2.1.6	Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
2.2	Software.....	18
2.2.1	Adobe Photoshop CS II.....	18
2.2.2	3D Studio Max 6	19
2.2.3	Adobe Audition 2.0.....	21
2.2.4	Macromedia Director MX.....	23
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.2	Analisis Sistem.....	27
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	28
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	29
3.2.3	Analisis PIECES.....	29
3.2.3.1	Performance.....	29
3.2.3.2	Information.....	30
3.2.3.3	Economy.....	30
3.2.3.4	Control.....	31
3.2.3.5	Efficiency.....	31
3.2.3.6	Service.....	31
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.2.4.1	Analisis Perangkat Keras.....	32
3.2.4.2	Analisis Perangkat Lunak.....	32
3.2.4.3	Analisis Brainware.....	33

3.2.5	Analisis Kelayakan.....	33
3.2.5 .1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.2.5 .2	Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.2.5 .3	Analisis Kelayakan Operasi.....	34
3.2.5 .4	Analisis Kelayakan Sumberdaya.....	34
3.2.5 .5	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	34
3.3	Perancangan Sistem.....	34
3.3.1	Merancang konsep.....	35
3.3.2	Merancang isi.....	35
3.3.3	Merancang Naskah.....	37
3.3.4	Merancang Grafik.....	38
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1	Memproduksi Sistem.....	44
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik.....	44
4.1.1.1	Pengolahan Gambar Pada Adobe photoshop.....	44
4.1.1.2	Pembuatan Animasi 3D.....	49
4.1.1.3	Pengolahan Suara Pada Adobe Audition.....	58
4.1.1.4	Pembuatan Movie Pada Macromedia Director....	60
4.1.1.5	Pembuatan Executable File.....	64
4.2	Implementasi Sistem.....	65
4.2.1	Pengetesan Sistem.....	65
4.2.1.1	Pengetesan Aplikasi Dengan Hardware.....	65
4.2.1.2	Pengetesan Aplikasi Terhadap Pengguna.....	66
4.2.2	Penggunaan Sistem.....	67
4.2.3	Pemeliharaan Sistem.....	67
BAB V	PENUTUP.....	68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengembangan Sisten Multimedia.....	17
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengetesan Aplikasi.....	66
Tabel 4.2 Tabel Penilaian User Terhadap Aplikasi.....	66



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linear.....	11
Gambar 2.2. Struktur Menu.....	11
Gambar 2.3. Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	13
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	14
Gambar 2.6 Interfece Adobe photoshop cs2.....	18
Gambar 2.7 Interface 3Ds MAX 6.....	20
Gambar 2.8 Interface Adobe Audition.....	22
Gambar 2.9 10Interface macromedia Director MX.....	24
Gambar 3.1 Struktur Rancangan.....	36
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Intro.....	38
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan <i>Acupoint</i>	39
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan <i>Zhang fu</i>	41
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Sub menu <i>Zhang fu</i>	42
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan 5 Unsur.....	43
Gambar 4.1 Alur Penggabungan Software.....	44
Gambar 4.2. Pembuatan File Photoshop.....	45
Gambar 4.3 Proses Pembuatan <i>Background</i>	45
Gambar 4.4 Filter Gallery.....	46
Gambar 4.5 Proses <i>Fill Path</i>	47
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Icon.....	47
Gambar 4.7 Proses Pembuatan text dan <i>blending options</i>	48
Gambar 4.8 Lengan robot.....	48
Gambar 4.9 Pembuatan Icon 3d.....	49

Gambar 4.10 <i>Clone Options</i>	50
Gambar 4.11 Penyusunan Sphere.....	50
Gambar 4.12 Proses Pewarnaan Objek 3d.....	51
Gambar 4.13 Proses Animasi 3d.....	52
Gambar 4.14 Proses Pengolahan Text 3d.....	52
Gambar 4.15 Proses modeling Text 3d.....	53
Gambar 4.16 Proses Memasukkan gambar Acuan.....	54
Gambar 4.17 Display 3d's Max	54
Gambar 4.18 Merubah Ke <i>Editable Poly</i>	55
Gambar 4.19 <i>Meshsmooth</i>	55
Gambar 4.20 Line dan Vertex.....	56
Gambar 4.21 <i>Path Constraint</i>	56
Gambar 4.22 Proses Rendering Animasi.....	57
Gambar 4.23 Hasil Render Berformat <i>png</i>	58
Gambar 4.24 Hasil Render Berformat <i>Avi</i>	58
Gambar 4.25 Pembuatan File baru Audition.....	59
Gambar 4.26 Tombol Record.....	59
Gambar 4.27 Proses Pengolahan Suara Audition.....	60
Gambar 4.28 Tampilan Awal Macromedia Director.....	61
Gambar 4.29 Tampilan Import Files Director.....	62
Gambar 4.30 Proses Pembuatan <i>Movie</i>	62
Gambar 4.31 Proses Pembuatan <i>Script</i>	63
Gambar 4.32 proses Pembuatan Executable File.....	65