

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ADOBE
PHOTOSHOP CS3 DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

SKRIPSI



disusun oleh

Amani Neilofaria A.

06.12.1994

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ADOBE
PHOTOSHOP CS3 DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004**

Skripsi

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



disusun oleh

Amani Neilofaria A.

06.12.1994

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Adobe Photoshop CS3
dengan Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amani Neilofaria A.

06.12.1994

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 November 2009

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Solyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Adobe Photoshop CS3
dengan Menggunakan Macromedia Director MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amani Neilofaria A.

06.12.1994

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047**

**Dr. Abidarin Rosidi, MMA.
NIK. 190302034**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng..
NIK. 190302105**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 22 Desember 2010



Amani Neilofaria A.

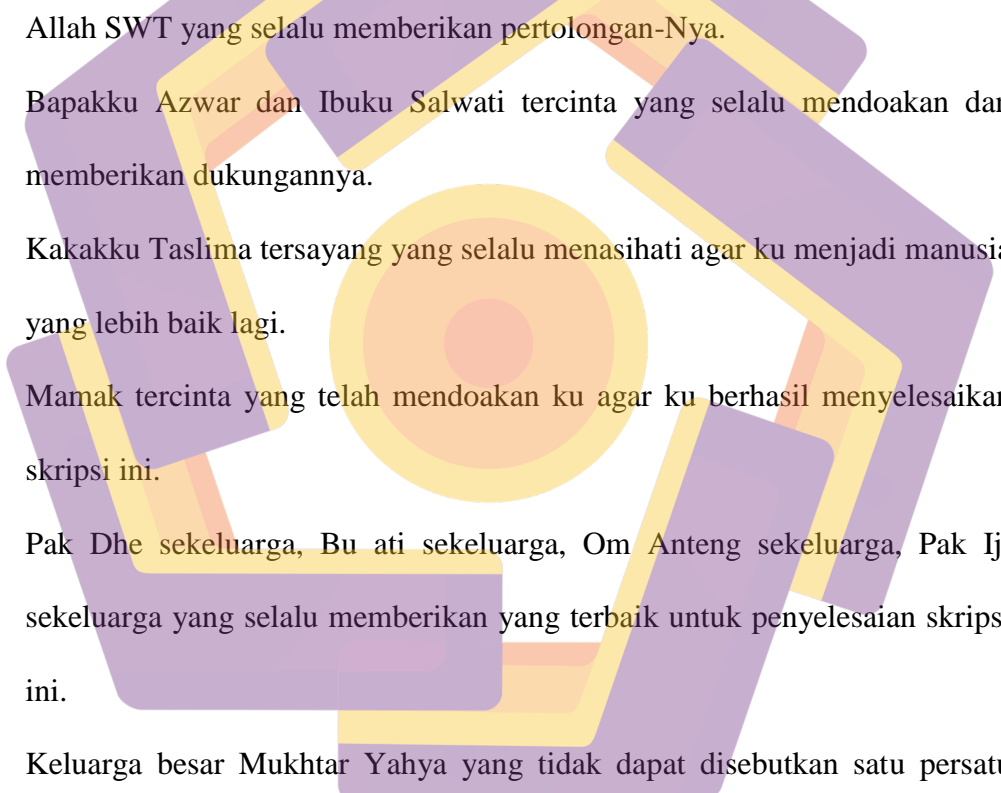
NIM : 06.12.1994

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Di balik sebuah kesulitan itu terdapat suatu kemudahan.

Persembahan :

- 
- Allah SWT yang selalu memberikan pertolongan-Nya.
 - Bapakku Azwar dan Ibuku Salwati tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dukungannya.
 - Kakakku Taslima tersayang yang selalu menasihati agar ku menjadi manusia yang lebih baik lagi.
 - Mamak tercinta yang telah mendoakan ku agar ku berhasil menyelesaikan skripsi ini.
 - Pak Dhe sekeluarga, Bu ati sekeluarga, Om Anteng sekeluarga, Pak Iji sekeluarga yang selalu memberikan yang terbaik untuk penyelesaian skripsi ini.
 - Keluarga besar Mukhtar Yahya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membimbingku.
 - Bapak Amir Fatah Sofyan yang telah membimbing dan meluangkan waktunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 - Dosen – Dosenku yang terhormat yang telah menolongku dan memberikan ilmunya kepadaku.
 - Teman – temanku semua yang telah membantu dan mendukungku selalu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ADOBE PHOTOSHOP CS3 DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, direktur AMIKOM.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan menjadi amal jariyah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu penulis memohon maaf. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kami pada khususnya dan seluruh pihak.

Yogyakarta, Desember 2010

Penulis

DAFTAR ISI

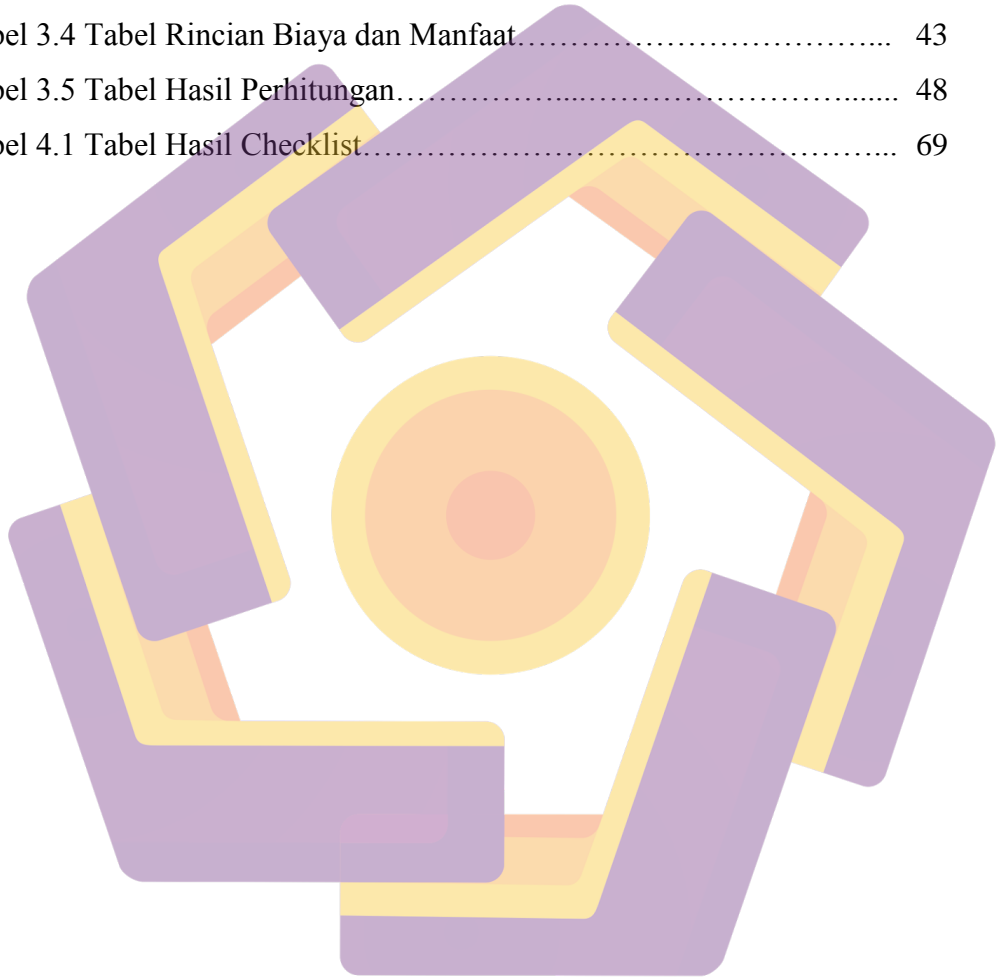
Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen – Elemen Multimedia.....	7
2.2 Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	9
2.2.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	11

2.2.2	Analisis SWOT.....	11
2.2.2.1	Analisis Kekuatan (<i>strengths</i>).....	13
2.2.2.2	Analisis Kelemahan (<i>weaknesses</i>).....	13
2.2.2.3	Analisis Peluang.....	13
2.2.2.4	Analisis Ancaman.....	13
2.2.3	Studi Kelayakan.....	14
2.2.3.1	Metode Analisis Biaya Manfaat.....	15
2.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
2.2.5	Merancang Konsep.....	20
2.2.6	Merancang Isi.....	21
2.2.7	Merancang Naskah.....	21
2.2.8	Merancang Grafik.....	22
2.2.9	Memproduksi Sistem.....	22
2.2.10	Mengetes Sistem.....	23
2.2.11	Menggunakan Sistem.....	23
2.2.12	Memelihara Sistem.....	24
2.3	Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	24
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2.3.2	Fungsi – Fungsi Media Pembelajaran.....	25
2.4	Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	27
2.5	Pengenalan Adobe Photoshop CS3.....	29
2.5.1	Pengertian Adobe Photoshop CS3.....	29
2.5.2	Fitur Terbaru Adobe Photoshop CS3.....	30
2.5.3	Elemen Jendela Adobe Photoshop CS3.....	30
2.5.3.1	Menu Bar.....	30
2.5.3.2	Toolbox.....	31
2.6	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	34
2.6.1	Adobe Photoshop CS3.....	34
2.6.2	Jing.....	36
2.6.3	Macromedia Director MX 2004.....	36

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	38
3.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	38
3.1.1 Sasaran Dan Batasan Sistem Multimedia.....	38
3.1.2 Masalah dalam Sistem Multimedia.....	39
3.2 Analisis SWOT.....	40
3.3 Study Kelayakan.....	41
3.3.1 Biaya Pengadaan Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	42
3.3.2 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	42
3.3.3 Rincian Biaya dan Manfaat.....	43
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
3.5 Merancang Konsep.....	50
3.6 Merancang Isi.....	50
3.7 Merancang Naskah.....	53
3.8 Merancang Grafik.....	53
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Implementasi Sistem.....	57
4.1.1 Memproduksi Sistem.....	57
4.1.2 Mengetes Sistem.....	68
4.1.3 Menggunakan Sistem Multimedia.....	71
4.1.4 Memelihara Sistem.....	71
4.1.5 Manual Program.....	72
V. PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	40
Tabel 3.2 Biaya Pengadaan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3.3 Tabel Biaya Pengadaan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3.4 Tabel Rincian Biaya dan Manfaat.....	43
Tabel 3.5 Tabel Hasil Perhitungan.....	48
Tabel 4.1 Tabel Hasil Checklist.....	69

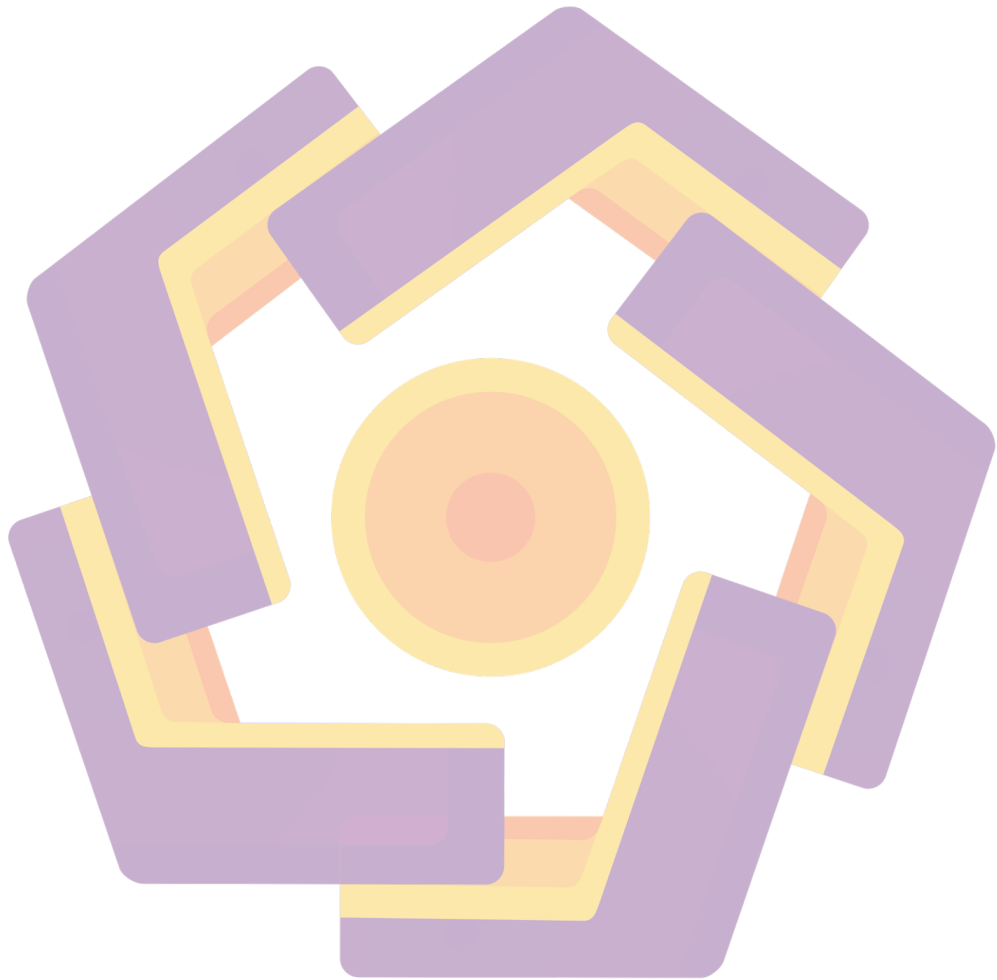


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	28
Gambar 2.3 Struktur Hierarkis.....	28
Gambar 2.4 Struktur Nonlinier.....	28
Gambar 2.5 Struktur Komposit.....	29
Gambar 2.6 Toolbox Adobe Photoshop CS3.....	31
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	35
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	37
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Hierarkis.....	52
Gambar 3.2 Halaman Menu Utama.....	54
Gambar 3.3 Halaman Definisi.....	54
Gambar 3.4 Halaman Fitur Terbaru.....	55
Gambar 3.5 Halaman Tools.....	55
Gambar 3.6 Halaman Contoh Image.....	56
Gambar 4.1 Action pada Behavior.....	63
Gambar 4.2 LG Burning Tool.....	66
Gambar 4.3 Icon Data Disc.....	66
Gambar 4.4 Add Files to the Disc Compilation.....	67
Gambar 4.5 File – File yang di Burn.....	67
Gambar 4.6 Menu Utama.....	72
Gambar 4.7 Submenu Definisi.....	73
Gambar 4.8 Submenu Fitur Terbaru.....	74
Gambar 4.9 Submenu Tools.....	75
Gambar 4.10 Submenu Contoh Image.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Checklist Pengetesan Media Pembelajaran.....	81
---	----



INTISARI

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan. Fungsi - fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar.

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran dapat disajikan dengan menggunakan teknologi multimedia. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat memberikan output dalam bentuk yang lebih menarik dibanding dengan media cetak. Hal ini diterapkan penulis dalam perancangan media pembelajaran pengenalan Adobe Photoshop CS3 untuk para penggunanya khususnya mahasiswa.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat aplikasi media pembelajaran mengenai Adobe Photoshop CS3 dengan menggunakan software – software seperti Macromedia Director MX 2004 dan Jing. Dalam aplikasi ini, untuk memperjelas penyampaian informasi selain gambar dan teks penulis juga menyediakan fasilitas video tutorial.

Kata-kunci : Multimedia, Media pembelajaran, Fungsi – fungsi media pembelajaran, Adobe Photoshop CS3, Macromedia Director MX 2004, Jing.

ABSTRACT

Learning media has a very important role in the effort of understanding the learning material presented. The functions of learning media are to clarify the information submitted, to overcome the limitations of space, time and resources senses so as to increase the desire to learn.

Along the times, learning media can be presented using multimedia technology. With the existence of such learning media can provide output in a more interesting than printed media. It is applied to the author in design of learning media introduction to Adobe Photoshop CS3 for user especially for college student.

In this thesis, the author tried to make application of learning media about Adobe Photoshop CS3 using the softwares such as Macromedia Director MX 2004 and Jing. In this application, to clarify the information besides the image and text the author also provide the video tutorial facility.

Keywords : *Multimedia, Learning media, The functions of learning media, Adobe Photoshop CS3, Macromedia Director MX 2004, Jing.*

