

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN
PEMELIHARAAN KUCING PERSIA**

SKRIPSI



Disusun oleh:

PRESTIANTO

06.12.1551

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

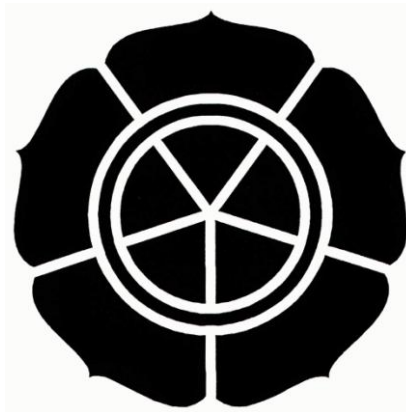
YOGYAKARTA

2010

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN
PEMELIHARAAN KUCING PERSIA**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata Satu (S1)
pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



Disusun oleh:

PRESTIANTO

06.12.1551

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN KUCING PERSIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

PRESTIANTO

06.12.1551

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Desember 2010

Dosen Pembimbing


HANIF ALFATTA, M.KOM
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN KUCING PERSIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

PRESTIANTO

06.12.1551

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 Desember 2010

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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Desember 2010

PRESTIANTO
06.12.1551

Persembahan

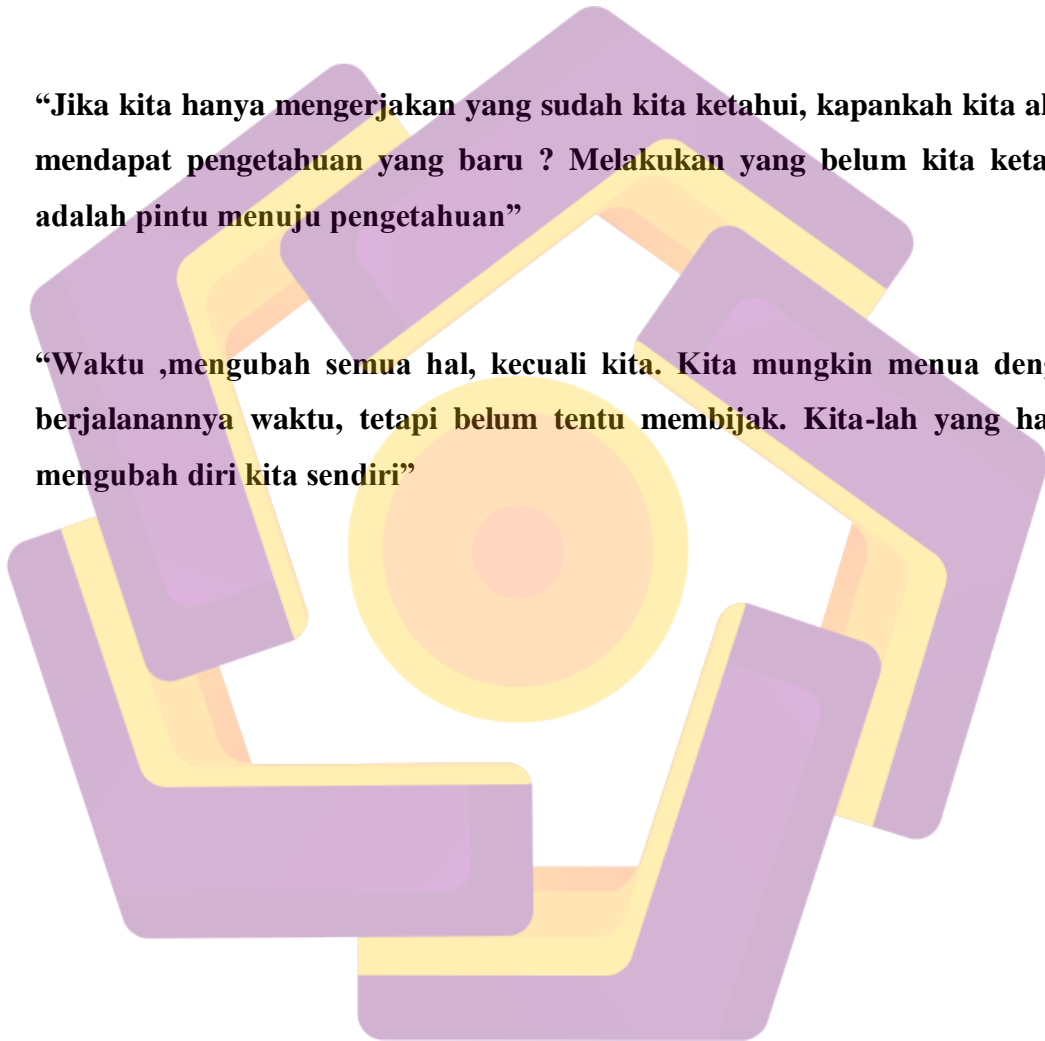
- Terimakasih Kepada Allah SWT.
- Kedua orang tua, Bapak Ibu, dan AdekQ.
- Dosen Pembimbing dan seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi pembelajaran selama kuliah.
- Semua keluarga yang telah membantu memberi semangat.
- Ari S, makasih ya bu pinjaman bukunya.
- Baji, paimin, probo, oyak, kunto yang selalu saya repotkan makasih banyak.
- Teman – teman Januari Expres
- Semua sahabat, teman-teman amikom kelas 6 B, yopi, bangkit, bowo, alek, antok, paimin, wahyu, yudi, iwan, probo, faid, farid, linda, lastri, oyak, gandi, topik, dodid dan semua yang tidak dapat disebut satu persatu yang sangat membantu dan saling membantu, terimakasih banyak.

MOTTO

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil”

“Jika kita hanya mengerjakan yang sudah kita ketahui, kapankah kita akan mendapat pengetahuan yang baru ? Melakukan yang belum kita ketahui adalah pintu menuju pengetahuan”

“Waktu ,mengubah semua hal, kecuali kita. Kita mungkin menua dengan berjalannya waktu, tetapi belum tentu membijak. Kita-lah yang harus mengubah diri kita sendiri”



KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN PEMELIHARAAN KUCING PERSIA”**

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materiil dan immateriil.
5. Semua teman yang telah membantu dan memberi dukungan yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa akan datang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan pada khususnya.

Yogyakarta, 11 Desember 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
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 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4

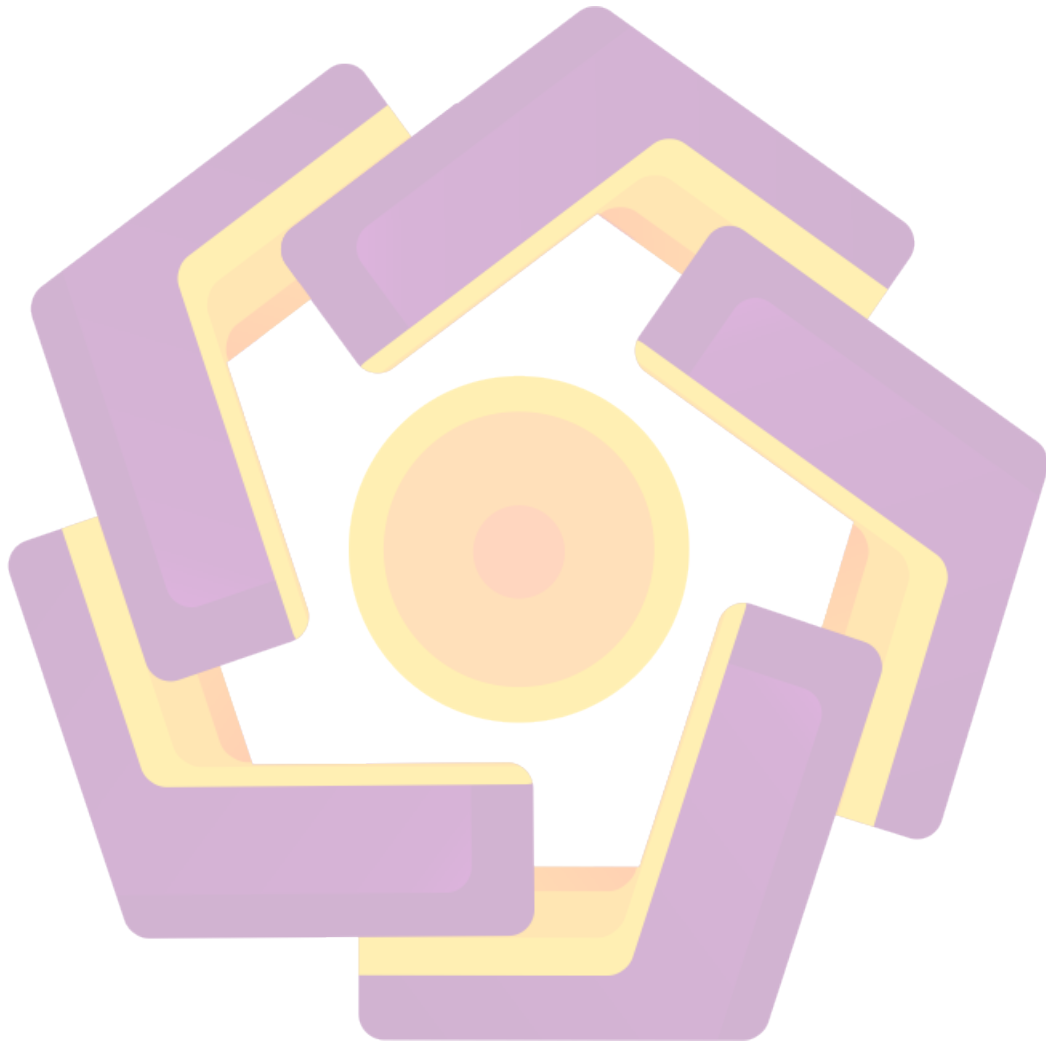
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Sejarah Multimedia	7
2.3 Fungsi Efektif Multimedia	9
2.4 Elemen – Elemen Multimedia	11
2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
2.6 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia	17
2.7 Sistem Penyajian Multimedia	21
2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan	23
2.8.1 Macromedia Director MX 2004	23
2.8.2 Adobe Photoshop CS2	26
2.8.3 Adobe Premiere 2.0	29
2.8.4 Adobe Audition 2.0	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1 Tinjauan Umum Pembelajaran Pemeliharaan Kucing Persia ..	33
3.1.1 Apa Itu Kucing Persia	33
3.1.2 Asal-Usul Kucing Persia	33
3.1.3 Ciri Khas Kucing Persia	34
3.1.4 Perbedaan Kucing Persia Dengan Kucing Lain	35
3.1.5 Sosok Kucing Persia	35
3.1.6 Agar Kucing Persia Tampil Prima	37
3.1.7 Mandi Dan Perawatan Bulu	38
3.1.7.1 Memandikan Kucing	38
3.1.7.2 Merawat Bulu	40
3.1.8 Merawat Telinga Dan Mata	42
3.1.8.1 Merawat Telinga	42

3.1.8.2 Merawat Mata	43
3.1.9 Merawat Kuku	44
3.2 Analisis Sistem	44
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	44
3.2.2 Identifikasi Masalah	45
3.3 Analisis PIECES	46
3.3.1 Analisis Kinerja	46
3.3.2 Analisis Informasi	47
3.3.3 Analisis Ekonomi	47
3.3.4 Analisis Pengendalian	48
3.3.5 Analisis Efisiensi	48
3.3.6 Analisia Pelayanan	49
3.4 Analisis Perancangan Sistem	49
3.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	49
3.4.1.1 Aspek Hardware.....	49
3.4.1.2 Aspek Software.....	50
3.4.1.3 Aspek Brainware.....	50
3.4.2 Analisis Kelayakan Teknologi	51
3.4.3 Analisis Manfaat	51
3.5 Perancangan Sistem.....	52
3.5.1 Merancang Konsep	52
3.5.2 Merancang isi.....	52
3.5.3 Merancang naskah	55
3.5.4 Merancang grafik.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Implementasi	64

4.2	Produksi Sistem	64
4.2.1	Pembuatan Desain Grafik	65
4.2.2	Merancang Sound Musik	68
4.2.3	Memulai Pembuatan Movie	70
4.2.4	Membuat Maker	72
4.2.5	Membuat tombol Navigasi.....	73
4.2.6	Membuat File .EXE.....	76
4.3	Tampilan Program	77
4.3.1	Menu Intro	77
4.3.2	Menu Tampilan Utama.....	77
4.3.3	Menu Mengenal Kucing	78
4.3.4	Menu Merawat Kucing	79
4.3.5	Menu Memandikan	79
4.3.6	Menu Video Memandikan	80
4.3.7	Menu Merawat Bulu	80
4.3.8	Menu Video Merawat Bulu	81
4.3.9	Menu Merawat Telinga	81
4.3.10	Menu Video Merawat Telinga	82
4.3.11	Menu Merawat Mata	82
4.3.12	Menu Video Merawat Mata	83
4.3.13	Menu Merawat Kuku	83
4.3.14	Menu Video Merawat Kuku	84
4.4	Melakukan Tes Pemakaian	84
4.5	Menggunakan Sistem	85
4.6	Memelihara Sistem.....	86
BAB V PENUTUP.....		88
5.1	Kesimpulan	88

5.2 Saran 89

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil pengujian sistem	85
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier	15
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki	15
Gambar 2.3 Desain Struktur Piramida	16
Gambar 2.4 Desain Struktur Polar	17
Gambar 2.5 Bagan Sistem Informasi Multimedia	18
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS2.....	28
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Premiere Pro	30
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Audition 2.0	32
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi.....	54
Gambar 3.2 Tampilan Rancangan Menu Utama	56
Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Menu Mengenal Kucing.....	56
Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Menu Merawat Kucing.....	57
Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Menu Memandikan Kucing	57
Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Menu Video Memandikan Kucing.....	58
Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Menu Merawat Bulu.....	59
Gambar 3.8 Tampilan Rancangan Menu Video Merawat Bulu.....	59
Gambar 3.9 Tampilan Rancangan Menu Merawat Telinga.....	60
Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Menu Video Merawat Telinga.....	61

Gambar 3.11 Tampilan Rancangan Menu Merawat Mata.....	61
Gambar 3.12 Tampilan Rancangan Menu Video Merawat Mata.....	62
Gambar 3.13 Tampilan Rancangan Menu Merawat Kuku.....	63
Gambar 3.14 Tampilan Rancangan Menu Video Merawat Kuku.....	63
Gambar 4.1 Tampilan Image size.....	65
Gambar 4.2 Tampilan Objek yang Telah Disediakan.....	66
Gambar 4.3 Mempersiapkan Objek Background.....	66
Gambar 4.4 Pemberian Effect pada Objek Teks.....	67
Gambar 4.5 Mengatur Objek Background.....	67
Gambar 4.6 Tampilan Awal Adobe Audition.....	68
Gambar 4.7 Kotak Dialog Open File.....	68
Gambar 4.8 Tampilan File Sound yang Diimport.....	69
Gambar 4.9 Pemotongan File Sound.....	69
Gambar 4.10 Kotak Dialog Save As File.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Awal Macromedia Director MX 2004.....	71
Gambar 4.12 Mengimport File.....	71
Gambar 4.13 Marker Project Score.....	72
Gamabr 4.14 Tampilan Image Size.....	73
Gambar 4.15 Tampilan Tombol Utama.....	74
Gamabr 4.16 Tampilan Tombol Utama.....	74
Gambar 4.17 Tampilan Tombol back off.....	74

Gamabr 4.18 Tampilan Effects.....	75
Gambar 4.19 Tampilan Tombol back on.....	75
Gamabr 4.20 Tampilan Menu Publish Setting.....	76
Gambar 4.21 Menu Tampilan Intro.....	77
Gamabr 4.22 Menu Tampilan Utama.....	77
Gambar 4.23 Menu Mengenal Kucing.....	78
Gambar 4.24 Menu Merawat Kucing Persia.....	79
Gambar 4.25 Menu Memandikan.....	79
Gambar 4.26 Menu Video Memandikan.....	80
Gambar 4.27 Menu Merawat Bulu.....	80
Gambar 4.28 Menu Video Merawat Bulu.....	81
Gambar 4.29 Menu Merawat Telinga.....	81
Gambar 4.30 Menu Video Merawat Telinga.....	82
Gambar 4.31 Menu Merawat Mata.....	82
Gambar 4.32 Menu Video Merawat Mata.....	83
Gambar 4.33 Menu Merawat Kuku.....	83
Gambar 4.34 Menu Video Merawat Kuku.....	84

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi.

Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

Penulis ingin membahas tentang bagaimana cara – cara merawat kucing Persia untuk pembelajaran, dan penulis melakukan pembelajaran berbasis multimedia agar lebih atraktif dan interaktif dan terutama mudah dimengerti sehingga para penggemar kucing persia lebih tertarik untuk mengetahui informasi dari pembelajaran ini.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Kucing Persia.*

ABSTRACT

Growth of information technology in this time progressively support the kreatifitas of human being to reach the maximal result in all area. One of most uppermost aspect is role of computer media by various its software application to increase the forwarding of a[n] information.

One of most striking information technology progress in area multimedia. application Multimedia able to yield an information become more beautiful and live the form of Application multimedia used is a multimedia interaktif, where required a active role from user in searching required information.

Writer wish to study about how to way of taking care of Persian cat for the study of, and writer the study base on the multimedia to be more aktraktif and interaktif and especially is easy to understood so that all devotee of cat persia more interested to know the information from this study.

Keywords: Learning, Interactive Multimedia, Persiant Cat.

