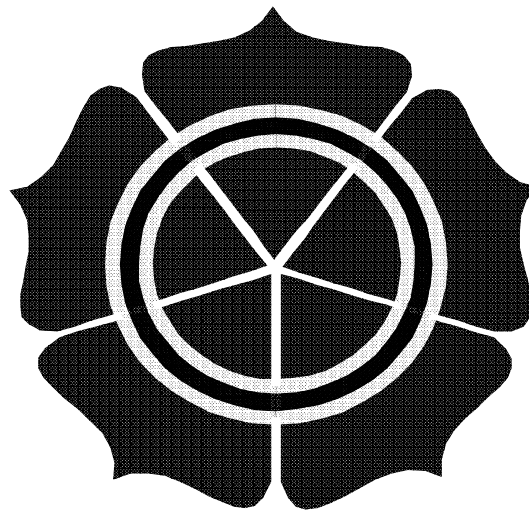


LAPORAN SKRIPSI

PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN TULANG RANGKA

MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA



Disusun Oleh :

TENY TRIYANI

03.11.0318

TEKNIK INFORMATIKA

PROGRAM STRATA I

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2008

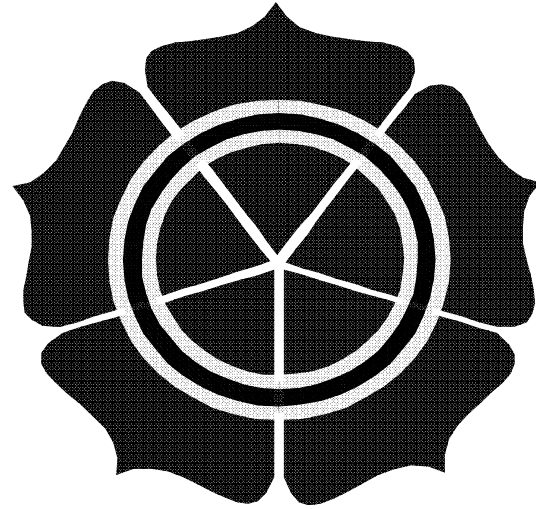
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan guna mendapatkan gelar

Sarjana Komputer (S.Kom)

Jurusan Teknik Informatika Di Sekolah Tinggi Manajemen

Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta



Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing

(Dr. M.Suyanto, MM)

(Dr. M.Suyanto, MM)

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, dengan mahasiswa:

Nama : Teny Triyani

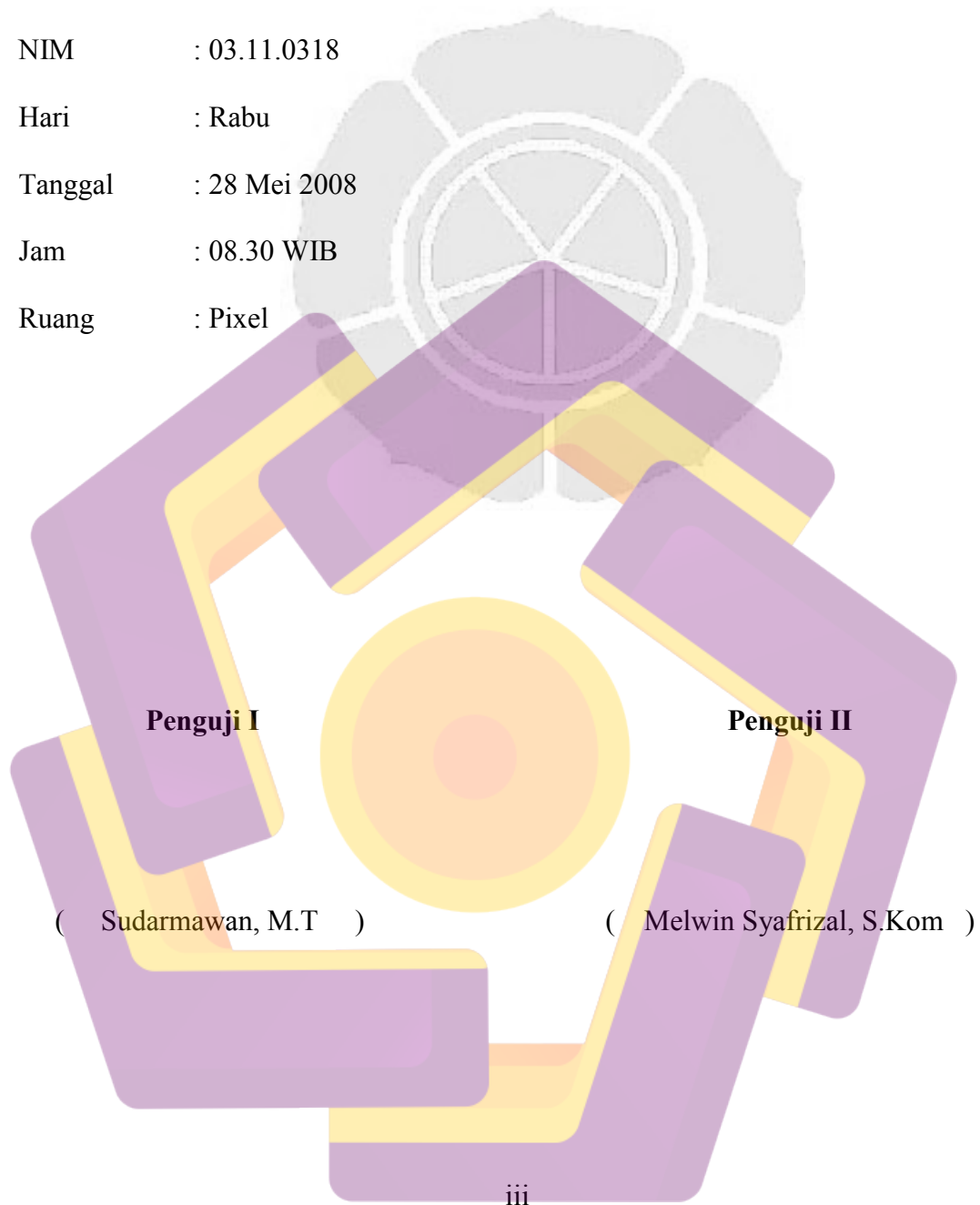
NIM : 03.11.0318

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Mei 2008

Jam : 08.30 WIB

Ruang : Pixel



HALAMAN MOTTO



Nasib tidak memihak pada siapa- siapa melainkan pada keputusanmu, maka Bukalah mata sewaktu berjalan, karena bisa saja kamu akan bertemu dengan kesempatan. Peganglah erat – erat kesempatan itu karena ia datang dan pergi tanpa memberitahu.

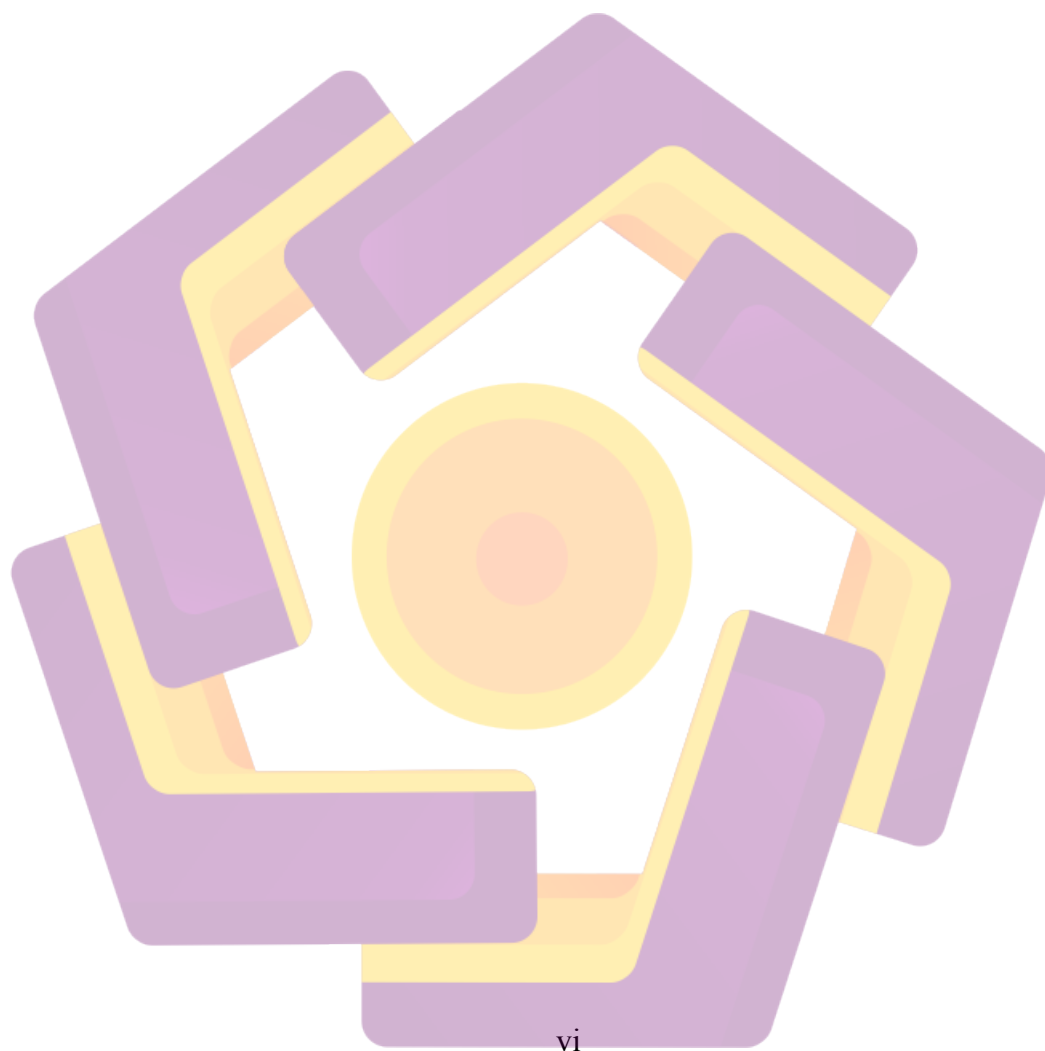
Kesempatan terbaik yang kamu miliki adalah hidup yang hanya sekali ini. Pergunakanlah bukan hanya sebaik – baiknya, namun yang terbaik – baiknya karena Kesempatan takkan mengetuk dua kali agar kamu mau membukakan pintu keputusanmu.



HALAMAN PERSEMBAHAN

- Terima kasih yang tak terhingga buat kedua Orang tuaku Tercinta yang selama ini telah memberikan dukungan baik Moril maupun Metriil, karena kalian aku ada. Buat Abang- abangku tersayang juga Mb iparku yang selalu membimbing dan mendukung penulis dalam menyusun laporan ini. Terima kasih ga ada bosen- bosennya buat ngasih support ke Neni. Skripsi ini Neni persembahkan buat kalian Keluargaku Tercinta.
- Buat Someone Specialku “Ms Cuekku (Ms Ifan)” makasih ya dah sering ngerepotin masnya, makasih bgdh ‘cos dah sering nmenin kemana – mana klo neni lg butuh biarpun kadang masnya nyebelin jg.hehe..makasih dah ngisi hari-hari Neni, Pkoknya Luv U lah....(^-^) Kpn lulus?? Ayo donk...skripsinya dikerjain biar cepet lulus...
- Kepada temen – temen seperjuanganku (Sukri, Edo, alm Danang (Met jln ya..smoga Allah memberikan tempat terbaik buatmu..)’n Huda (akhirnya kita semua bisa wisuda bareng...:) , Ari (Congrats y dah dpt krj...aku akan menyusulmu..hehe), Dian (Monyet) yang dah mudik ke kmpung hlmnya, Indri, Any, Tanto Cs dan laen2 yang ga bisa disebutkan satu-satu thanks ya dah banyak Bantu aku ‘n ga bosan-bosannya mengingatkan dan memberi support, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini, aku akan selalu ingat kalian dan semua kebaikan kalian. Bwt orang – orang terdekat: Spupuku Dina “Thanks pinjeman laptop ma kemeja bwt pendadaran kmrn”, Ms Kinoy, Ms Irac, Ms Jimbo, Ms Rian, Bang Ves, Mb Mar, Mb Rani

(tetangga kos ku) “Thanks atas semua support kalian”, Kabeh Cah Kost “T4 aku bernaung selama kuliah” Marla 129A (Special to Reni, Mb Tyas, Mega, Gisik, Pipit, Atin, Weni, Alfa, Yuli, Retno, Mb Entin ‘n the alumnus of Marla: Mb Na, Mb Indra, Mb Febri, Mb Dita, Mb Nia, Mb Ella, Mb Wida, Mb Eyin, Alif, etc) kalian semua dah kuanggap klrng ke-2 ku, ga lupa jg Cah Goeboex Coffee (I Will Miss U All))



KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan Atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul **”PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN TULANG RANGKA MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

Penyusunan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka untuk menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah, sehingga diharapkan nantinya akan berguna bagi dunia pendidikan untuk masa yang akan datang.

Adapun maksud dari penyusunan laporan ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Starata 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan ini tentunya masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan ilmu pengetahuan penulis.

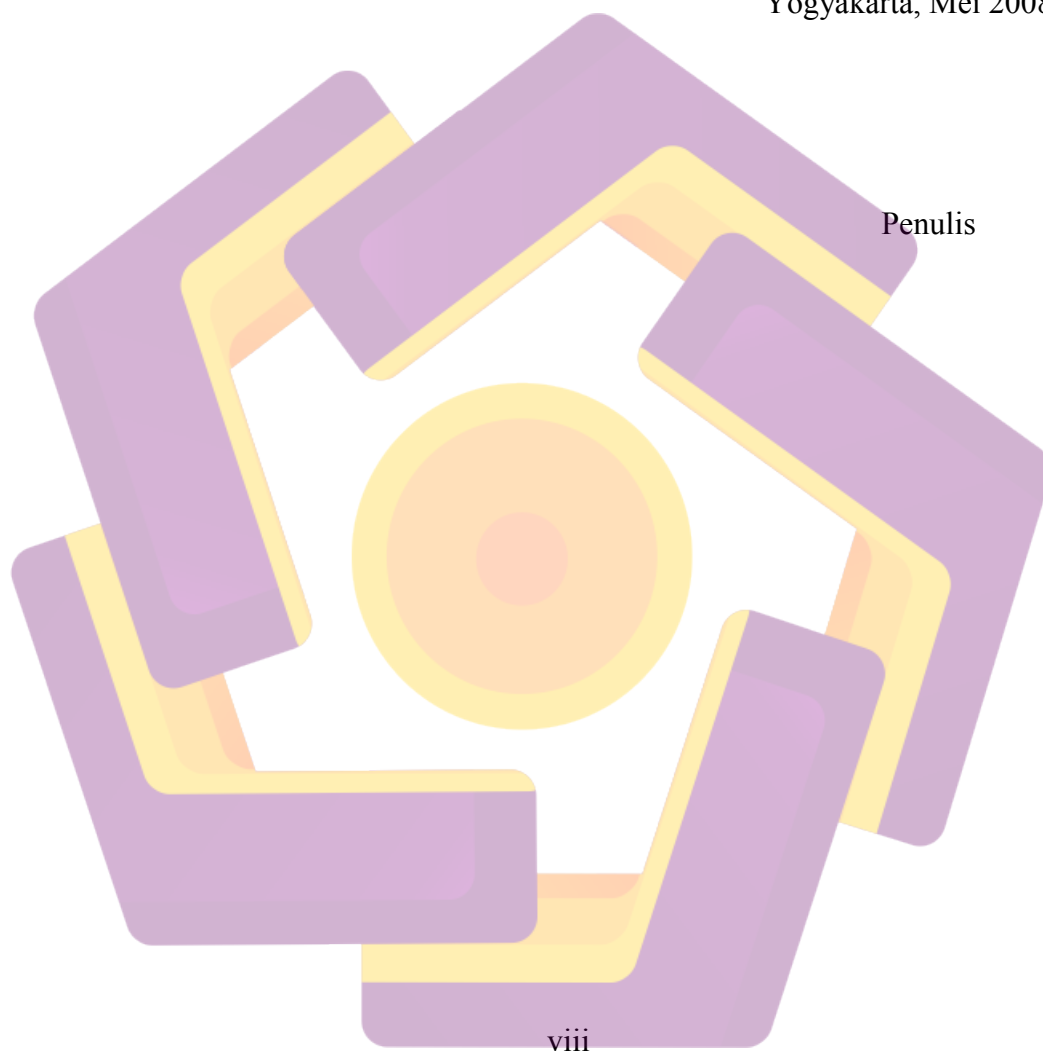
Penyusunan laporan Skripsi ini dapat selesai dengan baik tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan kerendahan hati , penulis tidak lupa menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM sebagai Direktur Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, nasehat dan arahan sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Bapak Abas Ali Pangera, M Kom. sebagai Kepala Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Pada seluruh staf STMIK AMIKOM Yogyakarta atas segala bantuannya dan kerjasamanya yang baik selama penulis kuliah. Semoga apa yang telah diberikan membawa manfaat bagi kita semua.

Harapan penulis semoga apa yang tersajikan dalam laporan ini dapat memberikan sumbangan pemahaman dan dapat bermanfaat bagi rekan mahasiswa sebagai bahan studi.

Yogyakarta, Mei 2008



DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I. Latar Belakang Masalah	1
II Rumusan Masalah	2
III. Batasan Masalah	2
IV. Maksud dan Tujuan	3
V. Metode Penelitian	3
VI. Sistematika Penulisan	4
VII. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
BAB II DASAR TEORI	
I. Konsep Dasar Sistem	7
I.1 Pengertian Sistem	7
I.2 Karakteristik Sistem.....	8

I.3 Kriteria Sistem yang Baik.....	9
II. Konsep Dasar Informasi	10
III. Konsep Dasar Multimedia	11
III.1 Pengertian Multimedia.....	11
III.2 Sejarah Multimedia.....	13
III.3 Fungsi Efektif Multimedia.....	14
III.4 Elemen – Elemen Multimedia.....	16
III.5 Pengembangan Sistem Informasi Multimedia	19
III.6 Sistem Penyajian Multimedia	23
III.7 Struktur Desain Multimedia.....	25
IV. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	28
IV.1. Macromedia Director 8.5.....	28
IV.2. Adobe Photoshop 7.....	30
IV.3 Adobe Audition 1.5.....	32
IV.4 Macromedia Flash MX 2004.....	33
 BAB III TINJAUAN UMUM SISTEM TULANG RANGKA MANUSIA	
I. Pengertian Sistem Rangka	35
II. Fungsi Sistem Rangka	36
III. Bagian – bagian Tulang Rangka	42
 BAB IV ANALISIS SISTEM	
I. Definisi Analisis Sistem	47
II. Identifikasi Masalah	47

III. Analisis Biaya – Manfaat	52
III.1 Rincian Biaya - Manfaat	54
III.2 Metode Analisis Biaya - Manfaat	58
BAB V PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	
V.1. Mendefinisikan Masalah.....	63
V.1. Studi Kelayakan	63
V.2. Rancangan Konsep.....	65
V.3. Rancangan Isi	65
V.4 Rancangan Naskah	66
V.5 Rancangan Grafik.....	68
V.6 Proses Produksi Sistem	72
V.7 Pengetesan Sistem Multimedia	94
V.8 Penggunaan Sistem Multimedia.....	96
V.9 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	96
V.10 Implementasi Sistem	97
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
VI.1 Kesimpulan	99
VI.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Hal
1. Bagan Sistem Informasi Multimedia	20
2. Struktur Linier	25
3. Struktur Hierarkhi	26
4. Struktur Piramida	26
5. Struktur Polar	27
6. Tampilan Macromedia Director 8.5	29
7. Tampilan Adobe Photoshop 7	32
8. Tampilan Adobe Audition 1.5	33
9. Tampilan Macromedia Flash MX 2004	34
10. Bagian- bagian Tulang Rangka Manusia	46
11. Diagram aplikasi dengan struktur hierarki	67
12. Rancangan Opening	69
13. Rancangan Menu Utama	70
14. Rancangan Sub Menu I	70
15. Rancangan Sub Menu II	66
16. Rancangan Sub Menu III	71
17. Memulai Program Macromedia Director 8.5	72
18. Splash Screen Macromedia Director 8.5	73
19. User Interface Macromedia Director 8.5	74
20. Mengimport File	75
21. Cast Member List	76

22. Cast Member Thumbnail.....	76
23. Tampilan Opening.....	77
24. Tampilan Menu utama	77
25. Tombol	78
26. Text Editor	78
27. Toolbar	79
28. Frame	80
29. Windows Behavior Script	80
30. Memberi Perintah Pada Tombol	81
31. Membuat Background Transparant.....	82
32. Parameter Hypertext untuk Hyperlink	85
33. Kotak Dialog Text Inspector	85
34. MyCursor	86
35. Pengaturan Image Size	86
36. Pengaturan Save As File	87
37. Cursor Properties Editor.....	88
38. Behavior Script Cursor.....	88
39. Arrow Cursor	89
40. Script cursor	89
41. Property Inspector 3D Extruder	90
42. Windows Pallet Library	91
43. Parameter 3D Text	91
44. Save Proyek File	92

45. File Executable projector	92
46. Projector Option.....	93
47. Penyimpanan Projector	93
48. Progress bar.....	93



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel I. Jadwal Penelitian	6
Tabel II. Tabel Rincian Biaya - Manfaat	57
Tabel III. Tabel Hasil Uji Perbandingan Analisis Biaya – Manfaat	62

