

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI BALAI
TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Rahadian Praba Sasangka Hadi 09.01.2558

Iwan Setya Nugraha 09.01.2620

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

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI BALAI
TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rahadian Praba Sasangka Hadi 09.01.2558

Iwan Setya Nugraha 09.01.2620

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahadian Praba Sasangka Hadi 09.01.2558

Iwan Setya Nugraha 09.01.2620

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 September 2012

Dosen Pembimbing

Pandan P. Purwacandra, M.Kom.
NIK.190302190

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA MULTIMEDIA UNTUK
MEMPERKENALKAN BUDAYA YOGYAKARTA DI
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahadian Praba Sasangka Hadi 09.01.2558
Iwan Setya Nugraha 09.01.2620

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096




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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Desember 2012

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

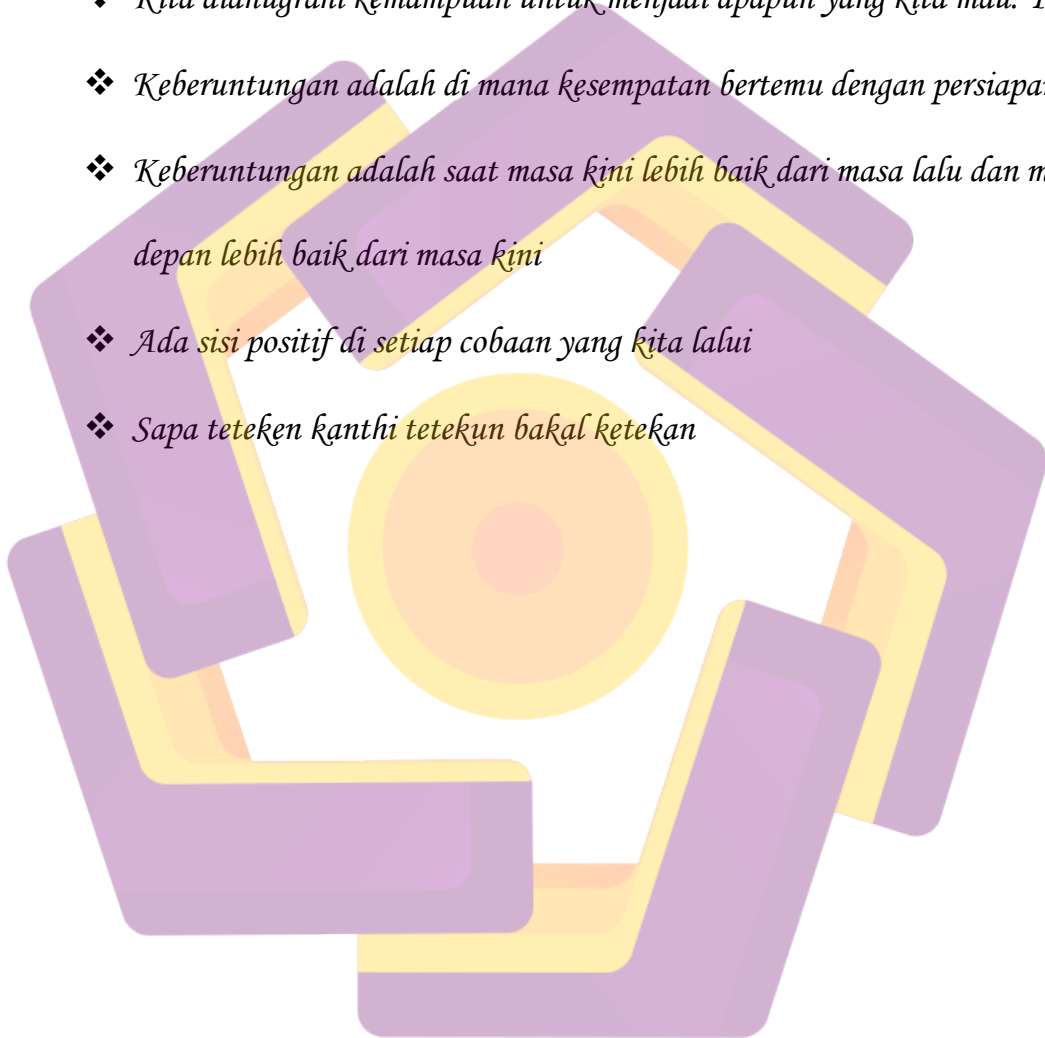
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa tugas akhir ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan isi dalam tugas akhir ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan pada daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 September 2012

Nama	NIM	Tanda Tangan
Rahadian Praba Sasangka Hadi	09.01.2558	
Iwan Setya Nugraha	09.01.2620	

HALAMAN MOTTO

- ❖ *Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum hingga mereka mau merubahnya.*
- ❖ *Kita dianugrahi kemampuan untuk menjadi apapun yang kita mau. Tapi*
- ❖ *Keberuntungan adalah di mana kesempatan bertemu dengan persiapan*
- ❖ *Keberuntungan adalah saat masa kini lebih baik dari masa lalu dan masa depan lebih baik dari masa kini*
- ❖ *Ada sisi positif di setiap cobaan yang kita lalui*
- ❖ *Sapa teteken kanthi tetekun bakal ketekan*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk semua pihak yang ada atau tidak ada kaitannya dengan tugas akhir ini

- ❖ *Allah SWT, penentu segala rencana dan yang telah melimpahkan segala anugerah yang tak terhingga*
- ❖ *Ayah Ibu, maaf telah selalu mengecewakan kalian dan terima kasih atas restu dan doa kalian, aku akan selalu membutuhkannya*
- ❖ *Terima kasih kepada Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. telah mengizinkan saya menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.*
- ❖ *Bapak Pandan P; Purwacandra, M.Kom. atas bimbingan yang telah diberikan*
- ❖ *Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berkenan membagi sedikit ilmunya untuk saya*
- ❖ *Teman-temanku, kalian yang juga mengisi kehidupanku*

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas kesempatan, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “Pembuatan Aplikasi Ensiklopedia Multimedia Untuk Memperkenalkan Budaya Yogyakarta di Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Yogyakarta” dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun untuk melaksanakan salah satu syarat kelulusan pada program diploma tiga di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada.

- 1) Allah SWT., atas rahmat, hidayah, dan kesempatan yang telah dianugerahkan-Nya.
- 2) Bapak Drs. M. Syuanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM.
- 3) Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Diploma III Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 4) Bapak Pandan P. Purwancandra selaku dosen pembimbing..
- 5) Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. dan Bapak Kusnawi, S.Kom., M.Eng. selaku dosen penguji.

6) Kedua orang tua beserta keluarga kami tercinta atas dukungan dan doanya.

7) Semua pihak yang membantu terselesaikannya tugas akhir ini.

Dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak ditemukan kekurangan dan ketidaksempurnaan. Saran dan kritik demi perbaikan tugas akhir ini sangat kami butuhkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan pihak-pihak lain.

Yogyakarta, 25 Oktober 2012

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Observasi/ <i>Observation</i>	4
1.5.2 Metode Wawancara/ <i>Interview</i>	4
1.5.3 Metode Kearsipan/ <i>Docimentation</i>	5
1.5.4 Metode Kepustakaan/ <i>Library</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.6.1 BAB I : PENDAHULUAN.....	6
1.6.2 BAB II : DASAR TEORI	6
1.6.3 BAB III : TINJAUAN UMUM.....	6
1.6.4 BAB IV : PEMBAHASAN.....	6
1.6.5 BAB V : PENUTUP	6
1.6.5.1 Kesimpulan.....	7

1.6.5.2	Saran	7
1.6.5.3	Daftar Pustaka	7
1.7	Rencana Kegiatan	7
BAB II	9
DASAR TEORI	9
2.1	Dasar Teori	9
2.1.1	Definisi Multimedia	9
2.1.2	Elemen Multimedia	10
2.1.3	Struktur Dasar Navigasi Multimedia	13
2.1.3.1	Struktur Linier	14
2.1.3.2	Struktur Hierarki	14
2.1.3.3	Struktur Nonlinier	15
2.1.3.4	Struktur <i>Composite</i> /Campuran	16
2.1.4	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.2	Interaksi Manusia dan Komputer	18
2.2.1	Manusia	20
2.2.2	Komputer	21
2.2.3	Interaksi	22
2.2.4	Ragam Dialog Interaktif	23
2.2.5	Jaring Semantik Tampilan	24
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan	25
2.3.1	Adobe Flash CS3 Professional	26
2.3.2	Adobe Photoshop CS3	28
2.3.3	Adobe After Effects CS3	30
2.3.4	Adobe Premiere Pro CS3	31
2.3.5	Adobe Soundbooth CS3	32
BAB III	35
TINJAUAN UMUM	35
3.1	Sekilas Tentang BTKP	35
3.2	Visi dan Misi	36
3.2.1	Visi	36

3.2.2	Misi :	36
3.3	Tugas Pokok dan Fungsi BTKP	37
3.3.1	Tugas pokok :	37
3.3.2	Fungsi :	37
3.4	Struktur Organisasi BTKP Provinsi DIY	38
3.5	Kontak BTKP DIY	39
BAB IV	40
PEMBAHASAN	40
4.1	Mengidentifikasi Masalah	40
4.2	Merancang Konsep	41
4.3	Ragam Dialog Anarmuka Berbasis <i>Icon</i>	43
4.4	Merancang Isi	44
4.5	Merancang Naskah	47
4.6	Pembuatan Vidio Pembuka di Adobe After Effects CS3	51
4.7	Pembuatan Aplikasi di Adobe Flash CS3	54
4.8	Membuat <i>MC Main</i>	76
4.9	Membuat <i>Template</i> Dokumen yang Akan Dimuat	99
4.10	Mengubah Dokumen <i>Template</i> Menjadi Dokumen Isi	108
4.10.1	Membuat Dokumen Suku	108
4.11	Pengaplikasian di Tempat Tujuan	111
BAB V	113
PENUTUP	113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran	114
5.2.1	Bagi instansi :	114
5.2.2	Bagi pengguna :	114
5.2.3	Bagi pembaca :	114
5.2.4	Bagi peneliti selanjutnya :	114
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan	8
Tabel 2.1 Format beberapa gambar pada komputer.....	12
Tabel 2.2 Format Video	13



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Struktur Linier	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur Nonlinear	15
Gambar 2.5 Struktur <i>Composite</i>	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.7 Prinsip Kerja Sistem Komputer	21
Gambar 2.8 Proses eksekusi instruksi	22
Gambar 2.9 Contoh Jaring Sematik Tampilan	25
Gambar 2.10 Area Kerja Adobe Flash CS3 Profesional	27
Gambar 2.11 Area Kerja Adobe Photoshop CS3	29
Gambar 2.12 Area Kerja Adobe After Effects CS3	31
Gambar 2.13 Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3	32
Gambar 2.14 Area Kerja Adobe Soundbooth CS3	34
Gambar 3.1 Struktur organisasi BTKP Provinsi DIY	38
Gambar 4.1 Jaringan semantik tampilan	42
Gambar 4.2 Struktur hierarki yang digunakan	50
Gambar 4.3 Tombol-tombol utama	51
Gambar 4.4 <i>New document</i> AdobeAfter Effects CS3	52
Gambar 4.5 <i>Import File</i> Adobe After Effects CS3	53
Gambar 4.6 Efek cahaya tulisan	54
Gambar 4.7 Membuat dokumen baru	55
Gambar 4.8 Mengubah properti dokumen	56
Gambar 4.9 Menambahkan <i>Layer</i>	57
Gambar 4.10 Penamaan <i>layer</i> baru	57
Gambar 4.11 Meng- <i>import</i> gambar ke <i>stage</i>	59
Gambar 4.12 Membuat <i>keyframe</i>	59
Gambar 4.13 Memberi <i>instance name</i> pada <i>movie clip</i>	60
Gambar 4.14 Membuat <i>motion tween Fade In</i>	61

Gambar 4.15 Memilih <i>Alpha</i> di <i>dropdown Color</i>	62
Gambar 4.16 Membuat kotak <i>Fade In</i> menjadi transparan.....	62
Gambar 4.17 Memberi nama label.....	63
Gambar 4.18 Membuat Movie Clip MC Volume Area	64
Gambar 4.19 Membuat Movie Clip MC Slide Bar	64
Gambar 4.20 Membuat Movie Clip BT Mute On.....	65
Gambar 4.21 Membuat Movie Clip BT Mute Off.....	65
Gambar 4.22 Membuat kotak berwarna putih.....	66
Gambar 4.23 Membuat kotak berwarna coklat.....	66
Gambar 4.24 Kotak <i>Restore</i>	67
Gambar 4.25 Kotak <i>Maximize</i>	67
Gambar 4.26 Membuat <i>BT Exit</i>	67
Gambar 4.27 Membuat Tombol <i>BT Skip</i>	67
Gambar 4.28 Membuat persegi panjang sebagai garis tepi pada tombol.....	68
Gambar 4.29 Membuat persegi panjang sebagai warna <i>background</i>	68
Gambar 4.30 Membuat animasi persegi panjang sebagai efek	69
Gambar 4.31 Membuat <i>mask</i>	69
Gambar 4.32 Membuat <i>background</i> ukiran	69
Gambar 4.33 Membuat gambar ukiran	70
Gambar 4.34 Peletakan tombol-tombol	71
Gambar 4.35 Membuat <i>BT Konfirmasi</i>	72
Gambar 4.36 Memasukkan teks konfirmasi	72
Gambar 4.37 Memberi <i>instance name</i> mcKonfirmasi	74
Gambar 4.38 Membuat <i>keyframe</i> di tiga <i>layer</i> paling atas	74
Gambar 4.39 Membuat gapura sebagai <i>banner</i>	77
Gambar 4.40 Menambahkan <i>layer</i>	78
Gambar 4.41 Pengaturan <i>keyframe</i> di tiap <i>layer</i>	78
Gambar 4.42 Peletakan tombol di tiap <i>layer</i>	79
Gambar 4.43 Pemberian <i>instance name</i> tombol di tiap <i>layer</i>	79
Gambar 4.44 Pembuatan animasi tombol di tiap <i>layer</i>	80
Gambar 4.45 Membuat <i>layer blur</i>	80

Gambar 4.46 Membuat animasi fade out	80
Gambar 4.47 Menggambar badan Semar	81
Gambar 4.48 Menggambar tangan Semar bagian depan	81
Gambar 4.49 Menggambar tangan Semar bagian belakang.....	82
Gambar 4.50 Meletakkan gambar semar di <i>stage MC Main</i>	83
Gambar 4.51 Memasukkan suara ke <i>stage</i>	84
Gambar 4.52 Membuat movie clip Load Content.....	98
Gambar 4.53 Membuat teks di <i>layer Content</i>	99
Gambar 4.54 Membuat teks di <i>layer Teks</i>	100
Gambar 4.55 Membuat <i>Link 1</i>	100
Gambar 4.56 Menduplikasi <i>Link 1</i> menjadi <i>Link 2</i>	101
Gambar 4.57 Menata tombol-tombol.....	101
Gambar 4.58 Membuat tombol berbentuk panah.....	101
Gambar 4.59 Menata ketiga tombol.....	103
Gambar 4.60 <i>BT</i> Selanjutnya telah dihapus	103
Gambar 4.61 Mengubah isi di <i>frame 1</i>	109
Gambar 4.62 Mengubah isi di <i>MC Content Sub 1</i>	109
Gambar 4.63 Mengubah isi di <i>MC Content Sub 2</i>	110
Gambar 4.65 Tampilan SCD (<i>Standing Computer Desktop</i>).....	111

INTISARI

Penyajian informasi tentang kebudayaan tradisional selama ini masih didominasi oleh buku, selebaran, pamflet atau poster yang sudah mulai ketinggalan jaman.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah sebuah aplikasi multimedia. Aplikasi multimedia adalah aplikasi yang memanfaatkan komputer untuk menggabungkan teks, gambar, audio, animasi dan *video* yang saling terhubung dengan tautan untuk menghasilkan sarana informasi yang informatif. Aplikasi multimedia ini dibuat dengan berbagai program aplikasi yaitu Adobe Photoshop Cs3, Adobe Flash CS3, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effect CS3 dan Adobe SoundBooth CS3.

Dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan penyampaian informasi pada masyarakat tidak monoton sehingga tidak menimbulkan kebosanan.

Kata Kunci : aplikasi, multimedia, informasi, program, kebudayaan



ABSTRACT

Information presentation about traditional culture is dominated by old fashioned book, pamphlet, or poster lately.

To cover the problem we need an multimedia application. Multimedia application is an interconnected by link application which uses computer to join text, picture, audio, animation and video to produce an informativ information tool. This multimedia application is made by many application programs like Adobe Photosop Cs3, Adobe Flash CS3, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effect CS3 and Adobe SoundBooth CS3.

We hope by this multimedia application the information presentation to the public wont be monotone anymore so the public wont be bored.

Keyword : *application, multimedia, program, culture*

