

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
“ JURUS PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA ”**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Dwi Kapti Zuriyanto**

**04.11.0645**

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

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
“JURUS PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Dwi Kapti Zuriyanto**

**04.11.0645**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
“ JURUS PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA ”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Kapti Zuriyanto**

**04.11.0645**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Mei 2011

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**CD INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA  
“JURUS PINTAR BERMAIN SEPAKBOLA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dwi Kapti Zuriyanto**

**04.11.0645**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Ir.Abas Ali Pangera, M.Kom**  
**NIK. 190302008**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## HALAMAN PERNYATAAN

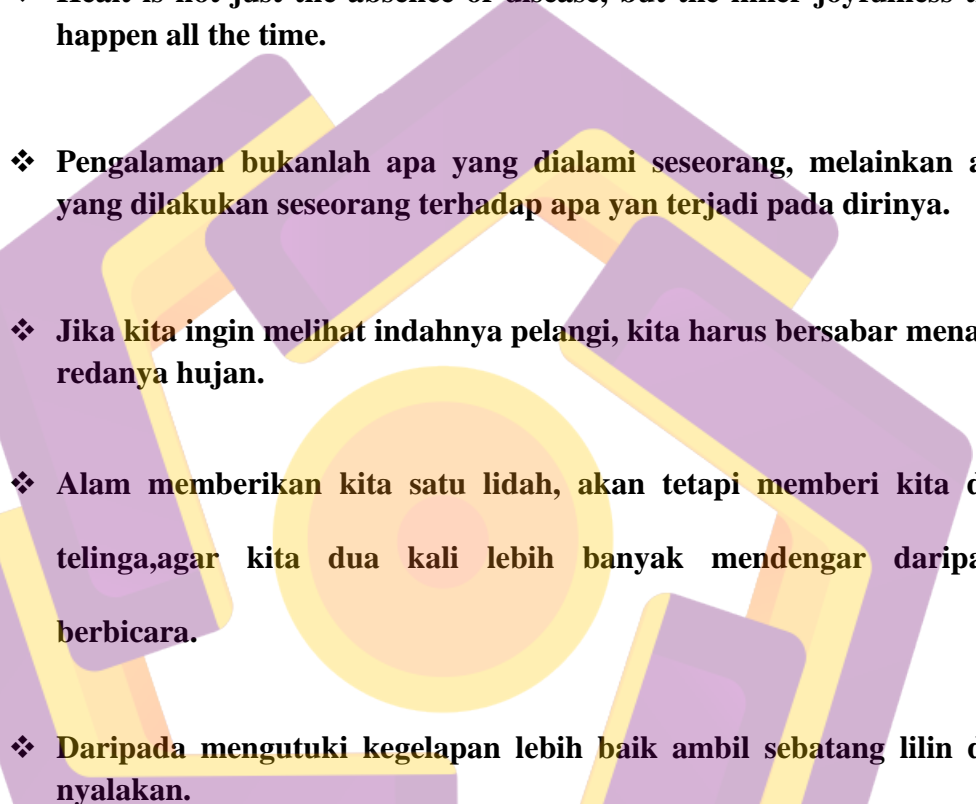
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi merupakan karya saya sendiri (asli), dan isi dalam aplikasi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Juli 2012

Dwi Kapti Zuriyanto

NIM. 04.11.0645

## MOTTO

- ❖ **Tantangan dan masalah merupakan tanda bahwa kita masih hidup.**
  - ❖ **Health is not just the absence of disease, but the inner joyfulness that happen all the time.**
  - ❖ **Pengalaman bukanlah apa yang dialami seseorang, melainkan apa yang dilakukan seseorang terhadap apa yang terjadi pada dirinya.**
  - ❖ **Jika kita ingin melihat indahnya pelangi, kita harus bersabar menanti redanya hujan.**
  - ❖ **Alam memberikan kita satu lidah, akan tetapi memberi kita dua telinga, agar kita dua kali lebih banyak mendengar daripada berbicara.**
  - ❖ **Daripada mengutuki kegelapan lebih baik ambil sebatang lilin dan nyalakan.**
- 

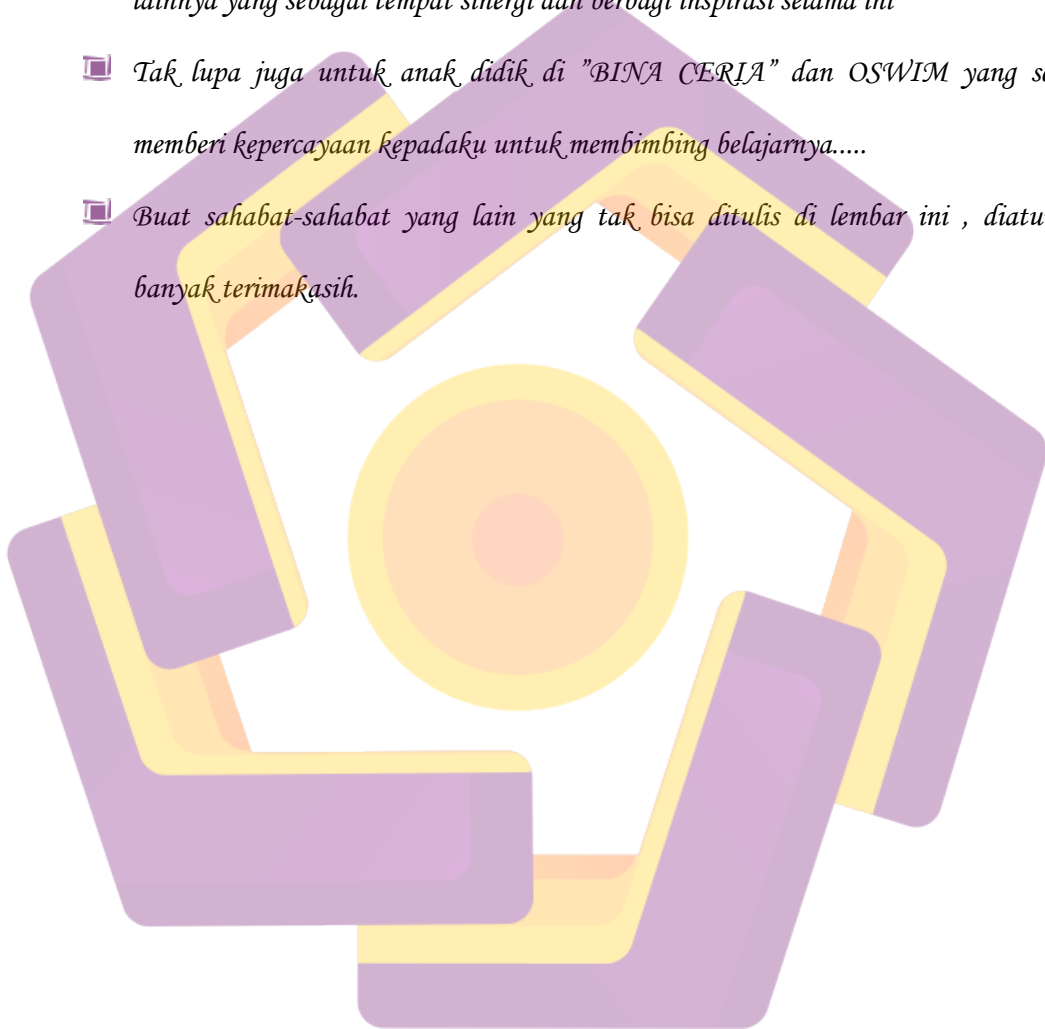
## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Kupersembahkan skripsi ini untuk semua yang telah mendukung dan mendo'akan sehingga skripsi ini dapat selesai...*

- ❑ *ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan tempat mengadu tanpa batas dan Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan seluruh umat manusia.*
- ❑ *"Sungkem Pangabekti" kepada Ibu Martiyem dan bapak marwudi widodo tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, dorongan, nasehat serta berjuta-juta cinta yang tak akan pernah habis serta adik tersayang Tri Fajari Zuriyanto semoga tetap jadi anak yang baik.*
- ❑ *Istriku tercinta "Vichi idamy", terimakasih atas semangat, pengabdian, ketulusan, kebersamaan dan kasih sayang yang selama ini yang kamu berikan kepadaku dan setia menemani perjalanan hidup sejauh ini. I LOVE YOU...*
- ❑ *Malaiikat kecil "Chiesya Adzkia Safara" yang setiap hari memberi warna dan tawa bahagia dalam hidup ayah. Semoga cinta dan sayang ibu dan ayah membuatmu jadi anak yang pintar dan baik untuk meraih tempat tertinggi didunia dan akhirat.*
- ❑ *Ibu dan ebess Mertua, terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini. Akan tetap kujaga anakmu dengan cinta dan kasih sayang...*
- ❑ *Sahabat-sahabat dekat yang selalu siap memberikan bala bantuan, tempat berbagi kegembiraan serta lara dan memberikan jutaan kenangan manis. Terimakasih Fatih, Danang, Hanung dan teman-teman yang lain.*
- ❑ *KPH. Soeryanagoro, ngaturaken sembah maturuwun, tak henti-henti memberikan wejangan dan petuah yang berarti.*

- ❑ Para Laskar Teknik Informatika "D Generation 2004" kalian telah memberikan kenangan yang tak akan terlupakan.
- ❑ Buat teman-teman komunitas dan organisasi seperti fokopai, ITPB, Origami Yogyakarta, Cerdas Cooperate, Corro Comunnity, Giri Bhakti , PS.GRIM dan yang lainnya yang sebagai tempat sinergi dan berbagi inspirasi selama ini
- ❑ Tak lupa juga untuk anak didik di "BINA CERJA" dan OSWIM yang selalu memberi kepercayaan kepadaku untuk membimbing belajarnya.....
- ❑ Buat sahabat-sahabat yang lain yang tak bisa ditulis di lembar ini , diatutkan banyak terimakasih.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“CD Interaktif Berbasis Multimedia “Jurus Pintar Bermain Sepakbola”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, S.T., M.T Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan sehingga terselesaikanlah skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi dan spiritual.

6. Keluarga besar S1-Teknik Informatika “D Generation 2004” STMIK AMIKOM.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna untuk itu segala saran dan kritik dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga laporan skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, 16 Juli 2012

Dwi Kapti Zuriyanto

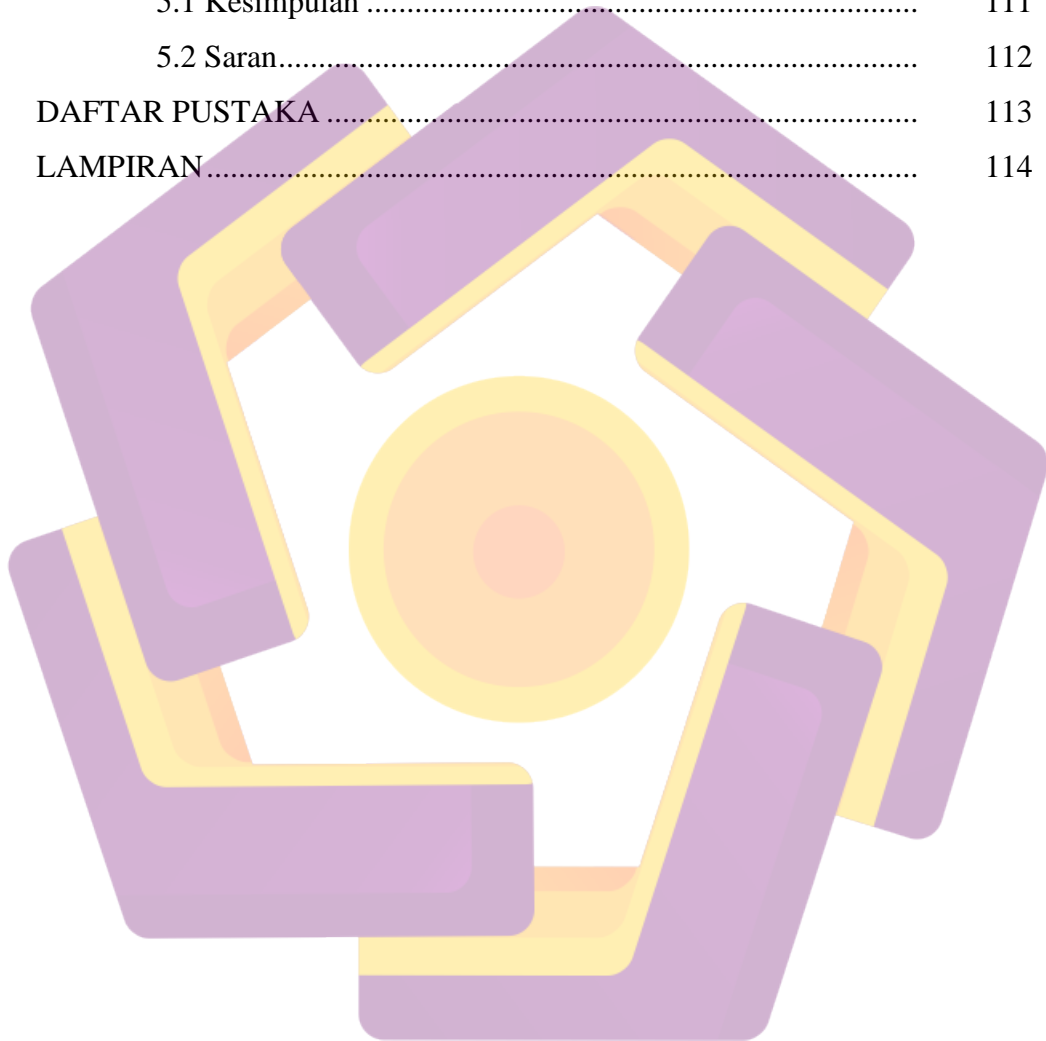
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Lembar Motto.....	v
Lembar Persembahan.....	vi
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Intisari .....	xvi
Abstract .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Definisi Multimedia .....	7
2.1.2 Elemen Multimedia.....	8
2.1.3 Aliran Aplikasi Multimedia .....	16
2.1.3.1 Strukurut Linear .....	17
2.1.3.2 Struktur Menu.....	17
2.1.3.3 Struktur Hierarki.....	18
2.1.3.4 Struktur Jaringan.....	19

2.1.3.5 Strukur Kombinasi .....	20
2.1.4. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem)	
Multimedia .....	22
2.2. Media Pembelajaran.....	26
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	26
2.2.2 Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	29
2.2.3 Format Media Pembelajaran .....	30
2.2.4 Keunggulan Media Pembelajaran .....	31
2.2.5 Media Pembelajaran Interaktif sebagai Bagian dari Komunikasi Visual.....	32
2.3. Sistem Perangkat Lunak (software) yang Digunakan....	33
2.3.1 Macromedia Flash 8.....	33
2.3.2 Adobe Photoshop CS 3 .....	36
2.3.3 Adobe Audition 1.5.....	39
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
3.1 Gambaran Umum Kurikulum Pembelajaran Sepakbola	42
3.1.1 Klasifikasi atau Pengelompokan .....	42
3.1.2 Deskripsi .....	42
3.1.3 Materi Latihan atau Pelajaran .....	43
3.2 Definisi Masalah .....	49
3.2.1 Mengidentifikasi Masalah.....	49
3.2.2 Penyebab Masalah .....	50
3.2.3 Alternatif Solusi.....	50
3.3 Analisis SWOT .....	50
3.3.1 Analisis SWOT(Strenght, Weakness, Oportunity and Threat) .....	50
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	52
3.4.1 Perangkat Keras (Hardware).....	52
3.4.2 Perangkat Lunak(Software) .....	52
3.4.3 Perangkat Otak (Brainware).....	53
3.5 Analisis Kelayakan Sistem .....	53

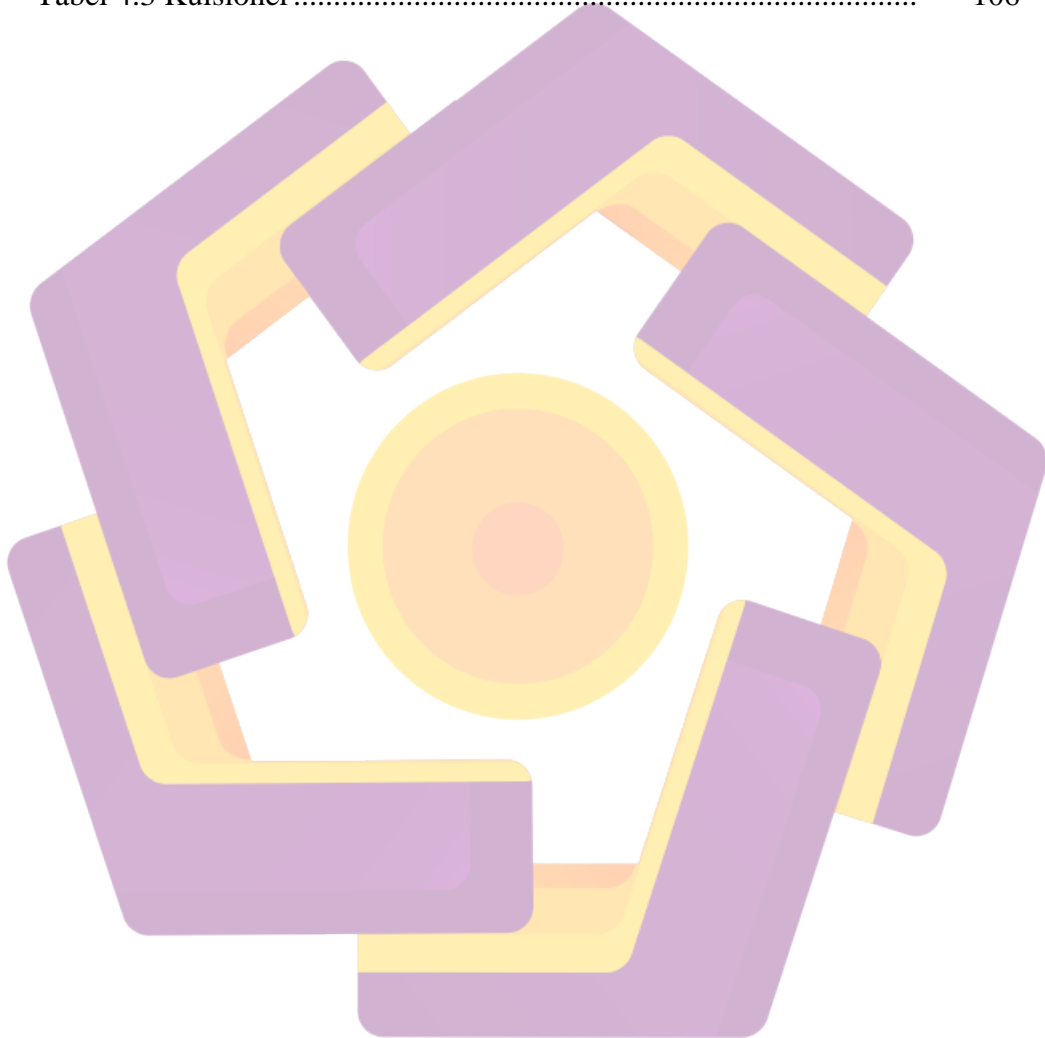
3.6 Perancangan Sistem .....	54
3.6.1 Merancang Konsep .....	54
3.6.2 Merancang Isi .....	55
3.6.3 Merancang Naskah .....	56
3.6.4 Merancang Grafik .....	74
3.6.4.1 Rancangan Intro .....	74
3.6.4.2 Menu Utama .....	75
3.6.4.3 Rancangan Peraturan permainan dan Dimensi Lapangan .....	76
3.6.4.4 Rancangan Bola .....	77
3.6.4.5 Rancangan Pemanasan .....	78
3.6.4.6 Rancangan Kemampuan Teknik Sepakbola .....	79
3.6.4.7 Rancangan Teknik Menendang .....	80
3.6.4.8 Rancangan Menangkap Bola .....	81
3.6.4.9 Rancangan Sistem Permainan .....	82
3.6.4.10 Rancangan Pendalaman Materi .....	83
3.6.4.11 Rancangan Kamus Bola .....	84
3.6.4.12 Rancangan Kuis .....	85
3.6.4.13 Rancangan About .....	86
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Memproduksi Sistem .....	87
4.1.1 Mengedit Gambar .....	88
4.1.2 Memproduksi Suara .....	89
4.1.3 Import Gambar .....	91
4.1.4 Import Suara .....	92
4.1.5 Membuat Tombol .....	93
4.1.6 Membuat Animasi .....	94
4.1.7 Membuat File.Exe .....	96
4.1.8 Proses Burning pada CD .....	95
4.2 Pembahasan .....	100
4.2.1 Penggunaan Actionsript .....	105

4.3 Mengetes Sistem .....	105
4.4 Uji Pengguna .....	107
4.5 Menggunakan Sistem .....	108
4.6 Memelihara Sistem .....	109
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	111
5.2 Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>114</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian Sistem.....	105
Tabel 4.2 Uji Coba Error Sistem Multimedia.....	105
Tabel 4.3 Kuisisioner.....	106



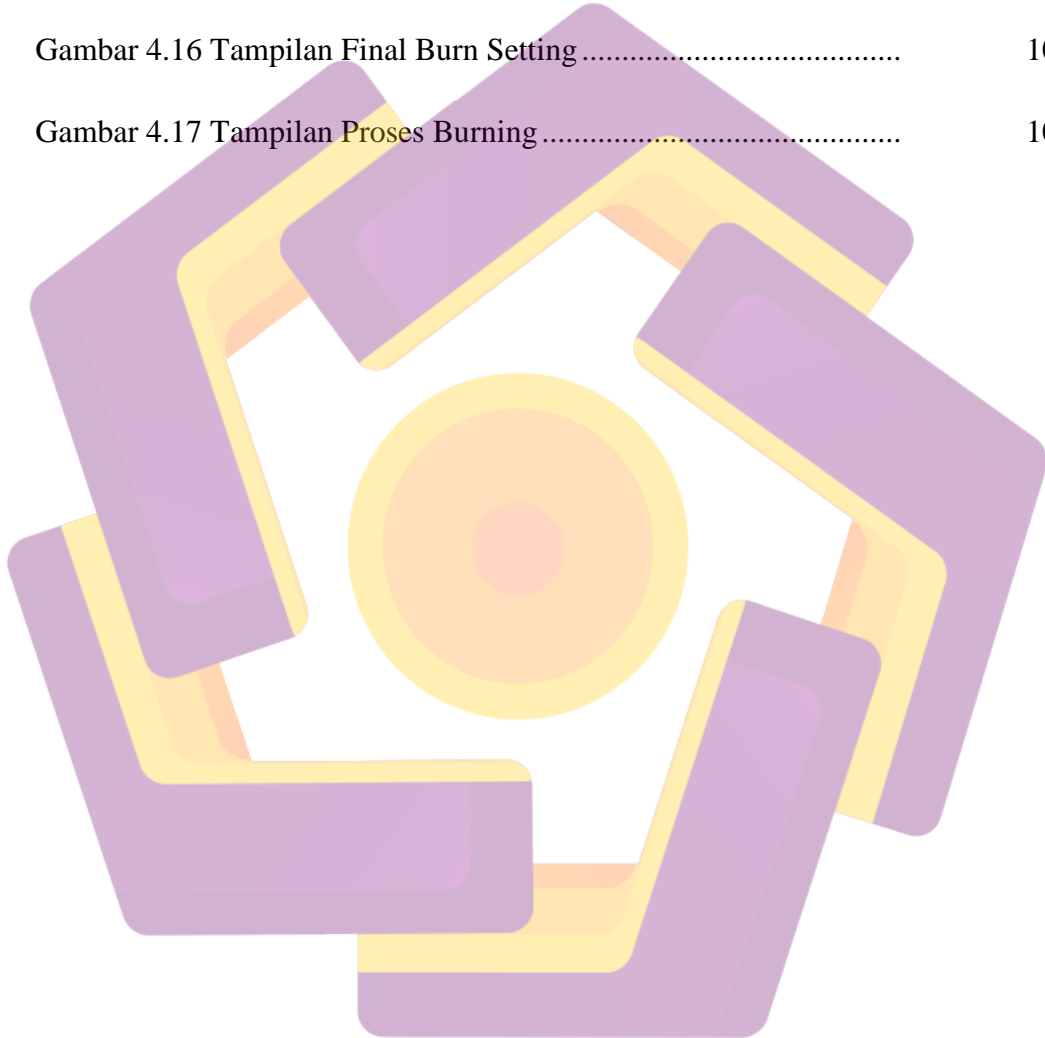
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Struktur Linear .....	17
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	18
Gambar 2.4 Struktur Hierarki .....	19
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	20
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	21
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	22
Gambar 2.8 Proses Pengembangan Sistem Multimedia Raymond Mcleod .....	23
Gambar 2.9 Bagan Penggolongan Media .....	28
Gambar 2.10 Menu Utama Macromedia Flash 8 .....	34
Gambar 2.11 Menu Utama Adobe Photoshop CS3 .....	37
Gambar 2.12 Menu Utama Adobe Audition 1.5 .....	39
Gambar 3.1 Perancangan Struktur Hierarki .....	58
Gambar 3.2 Rancangan Menu Intro .....	74
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	75
Gambar 3.4 Rancangan Menu Peraturan Permainan dan Dimensi Lapangan .....	76
Gambar 3.5 Rancangan Menu Bola .....	77



Gambar 3.6 Rancangan Menu Pemanasan.....	78
Gambar 3.7 Rancangan Menu Kemampuan Teknik Sepakbola .....	79
Gambar 3.8 Rancangan Menu Teknik Menendang.....	80
Gambar 3.9 Rancangan Menu Menangkap Bola .....	81
Gambar 3.10 Rancangan Menu Sistem Permainan.....	82
Gambar 3.1 Rancangan Menu Pendalaman Materi.....	83
Gambar 3.1 Rancangan Menu Kamus Bola.....	84
Gambar 3.1 Rancangan Menu Kuis .....	85
Gambar 3.1 Rancangan Menu About.....	86
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Cara Pembuatan.....	87
Gambar 4.2 Pengaturan Layout Adobe Photoshop CS3 .....	88
Gambar 4.3 Proses Editing Pada Adobe Photoshop CS3 .....	89
Gambar 4.4 Tombol Record pada Adobe Audition 1.5 .....	90
Gambar 4.5 Pemotongan Suara pada Adobe Audition 1.5 .....	91
Gambar 4.6 Mengimport Gambar .....	92
Gambar 4.7 Mengimport Suara.....	93
Gambar 4.8 Pembuatan Tombol .....	94
Gambar 4.9 Tombol dengan Up, Over, Down dan Hit .....	94
Gambar 4.10 Animasi Tween Pada Macromedia Flash8.....	96
Gambar 4.11 Pembuatan File.Exe.....	97

Gambar 4.12 Tampilan Splash Screen .....	98
Gambar 4.13 Tampilan Data Disc .....	98
Gambar 4.14 Tampilan Disc Content.....	99
Gambar 4.15 Tampilan Add File .....	99
Gambar 4.16 Tampilan Final Burn Setting .....	100
Gambar 4.17 Tampilan Proses Burning .....	100



## INTISARI

Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer dan disenangi di Indonesia bahkan didunia. Mulai dari anak-anak sampai remaja dan orang dewasa sangat menyukai olahraga ini. Dalam olahraga sepak bola terdapat peraturan-peraturan dan teknik dasar yang harus di ketahui pemain. Informasi tentang peraturan dan teknik dasar sepakbola untuk pemain bisa diperoleh melalui buku panduan atau intruktur pelatih waktu jadwal kepelatihan. Tetapi keterbatasan waktu kepelatihan dan daya tangkap anak terhadap informasi tersebut menyebabkan anak kurang maksimal dalam menyerap materi tentang sepakbola.

Aplikasi peraturan dan teknik dasar sepak bola dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dalam bentuk interaktif dan dirancang semenarik mungkin untuk menjelaskan peraturan dan teknik dasar dalam olahraga sepakbola seperti menendang, menerima bola, menyundul, mengoper dan yang lainnya untuk anak dibawah 11 tahun.

Dengan adanya aplikasi interaktif tentang sepakbola ini diharapkan dapat menunjang dan meningkatkan kemampuan teknik bermain serta mempermudah anak dalam mempelajari peraturan dan teknik dasar sepak bola dengan informasi yang lengkap, menarik dan termotivasi untuk menjadi pemain sepakbola handal dan professional.

**Kata Kunci :** Sepakbola , Instruktur Pelatih , Daya Tangkap, 11 Tahun, Interaktif, Peraturan dan Teknik, Pemain Sepakbola Handal.

## **ABSTRACT**

*Football is sport of the most popular and unpopular in Indonesia and even the world. Ranging from children to adolencents and adult love this sport. In football there are rules and basic techniques of soccer for players can be obtained through manual or scheduled time instruktur coach coaching. But the limitations of time coaching and child perception of the information is less than the maximum cause a child to absord material about football.*

*Application of rules and basic techniques of soccer balls are made using Macromedia Flash 8 in the form of interactive and are designed as attractive as possible to explain the rules and basic techniques in kicking sport such as football, receiving the ball, heading, passing and the other for children under 11 years.*

*Given the interactive applications on the football is expected to support and enhance the ability of playing techniques and facilitate the child in learning the rules and basic techniques of soccer with complete information, interesting and motivated to be a reliable and professional football player.*

**Keywords** : *Football, Instructor Trainer, The Cacth, 11 Years, Interactive, Regulations and Techniques, Reliable Football Players*