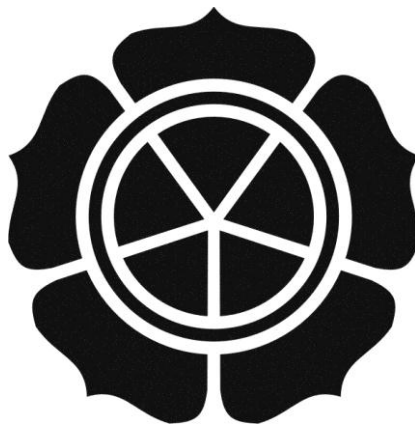


**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SIMULASI 7 STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR KELAYAKAN  
SEPEDA MOTOR DI BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN SLEMAN**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>NICO ADITYA PUTRA</b>	<b>09.01.2509</b>
<b>TODHI RYO ISFANDU</b>	<b>09.01.2530</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2012**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SIMULASI 7 STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR KELAYAKAN  
SEPEDA MOTOR DI BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN SLEMAN**

**TUGAS AKHIR**

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



disusun oleh

<b>NICO ADITYA PUTRA</b>	<b>09.01.2509</b>
<b>TODHI RYO ISFANDU</b>	<b>09.01.2530</b>

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Aplikasi Multimedia Interaktif**

**Simulasi 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor**

**Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

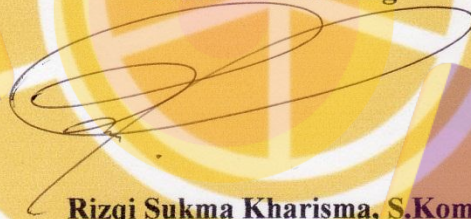
**Nico Aditya Putra** 09.01.2509

**Todhi Ryo Isfandu** 09.01.2530

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada 05 Juli 2012

**Dosen Pembimbing**



**Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom**

**NIK. 190000008**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**

**Aplikasi Multimedia Interaktif**  
**Simulasi 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor**  
**Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman**  
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Todhi Ryo Isfandu**

**09.01.2530**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Juli 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.**  
**NIK. 190302047**

**Agus Purwanto, S.Kom.**  
**NIK. 190000001**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 14 Juli 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**Aplikasi Multimedia Interaktif**

**Simulasi 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor**

**Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nico Aditya Putra**

**09.01.2509**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Juli 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

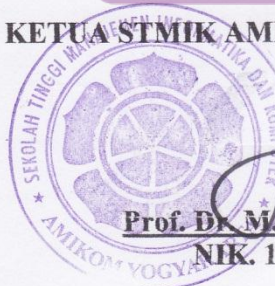


**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**  
**NIK. 190000002**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 13 Juli 2012

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Juli 2012

**Nama Lengkap**

**NIM**


**Tanda Tangan**

Nico Aditya Putra

09.01.2509

Todhi Ryo Isfandu

09.01.2530



## MOTTO

*By: Todhi Ryo Isfandu*

MANUSIA itu TAK berarti apa-apa,  
PEKERJAANNYA itulah yang membuat HIDUPNYA berarti..

jika KAMU menginginkan suatu hal dan BERUSAHA KERAS,  
maka seluruh ALAM SEMESTA dan ELEMEN DUNIA bersekongkol dalam  
membantumu untuk MEWUJUDKANNYA..

Tidak peduli seberapa banyak KESALAHAN yang anda putuskan, tetaplah  
YAKIN pada keputusanmu dan jangan buat kesalahan masa lalu sebagai RASA  
TAKUT untuk mengambil KEPUTUSAN di masa depan..

Kalau mau berhasil memainkan suatu PERAN, kita harus SUNGGUH-  
SUNGGUH menjalankannya..

Yang penting bukanlah dari mana kamu dapat PENGETAHUAN itu, tapi di mana  
kamu bisa MENERAPKANNYA..

kau tak pernah sadar bahwa hal-hal yang paling RUMIT biasanya sangat bergantung  
pada hal-hal yang paling SEPELE..

Sadari bahwa KEHIDUPAN selalu bergerak, dan setiap PERUBAHAN terjadi  
atas suatu ALASAN. Waktu anda melihat BATASAN sebagai  
KESEMPATAN, dunia akan menjadi tempat BEBAS HAMBATAN..

Tak perlu DISEALI apapun yang telah TERJADI, teruslah MAJU karena semua  
pasti akan BERLALU dan.. semua akan INDAH pada waktunya..

Orang yg SUKSES adalah orang yg tahu KESEMPATAN, jika suatu saat kita  
bertemu kesempatan yg sama tapi DILEWATKAN, kesempatan itu tak akan  
datang lagi walau DITUNGGU berapa lamapun.

## MOTTO

*By: Nico Aditya Putra*

PERJALANAN HIDUP adalah perjuangan,

Setiap nafas yang ku hembus pandangan indah yang dapat ku lihat

Langkah yang kulalui dalam HIDUP,ku bersyukur semua dapat ku ALAMI.

Setiap rasa yang ku miliki tawa senang yang tlah ku rasakan,

langkah yang ku lalui dalam HIDUP,ku BERSYUKUR semua dapat ku MILIKI

jangan BERHENTI bersyukur coba pahami apa yang terjadi

petik HIKMAH dan coba RENUNGAN

Bersyukur atas karunia TUHAN.



## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan kepada:

- Special Thank's kepada **Allah SWT** yang selalu ada dimanapun. Dan kepada junjungan besar **Nabi Muhammad SAW** atas tuntunannya membawaku ke jalan yang benar dan diridhai Allah SWT.
- **Bapak** dan **Ibu** yang selalu memberi dukungan, nasehat, dan doa restunya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kepada kedua Saudaraku, mbak **Evine** dan mas **Delga** yang sudah mendoakan dan mendukung kelangsungan dan kelancaran perkuliahanku.
- Terima kasih **BLK Kabupaten Sleman** yang telah mengizinkan untuk melakukan metode penelitian Tugas Akhir.
- Kepada Sahabat-sahabatku yang selama ini menemani dan memberi motivasi kepada ku, anak **09-D3TI-01** semoga kita menjadi orang sukses semua, Amin.
- **SevenScope Team** yang selalu bikin rame, usil, beri semangat, dan menghibur dalam pengerjaan TA hingga selesai.
- **Mas Fatur**, thanks sudah meluangkan waktu untuk menjadi tentor saya.
- Teman-teman **Dafuga Kost**, thanks yang telah memberi dukungan dan membantu saya mereshkan pikiranku saat saya stres.

Todhi Ryo Isfandu

## PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan kepada:

- Special Thanks kepada **Tuhan Yesus Kristus** yang selalu ada dihatiku.
- **Ayah** dan **Ibu** yang selalu memberi dukungan, nasehat, dan doa restunya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kepada semua keluarga besar yang selalu memberiku semangat.
- Kepada **Eyang Putri Kasidadi** yang selalu memberiku semangat dalam perjalanan hidupku.
- Teman-teman **09-D3TI-01**, terima kasih atas bantuan dan keja sama yang terjalin selama ini. Semoga tali silaturahmi kita tetap terjalin erat.
- Anggota **SevenScope** yang selalu memberi motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan menemani dalam pendadaran.
- **Mas Fatur**, thanks untuk saran dan masukannya.
- **Mas Yudhi & Toni**, atas pinjaman buku dan property alat simulasinya.

Nico Aditya Putra

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa mengasihi dan memberi rahmat sehingga penyusun Proposal Tugas Akhir dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SIMULASI 7 STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR KELAYAKAN SEPEDA MOTOR DI BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN SLEMAN”** dapat terselesaikan.

Penyusun Proposal Tugas Akhir ini tidak luput dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika,
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir,
4. Semua pihak yang telah memberikan banyak dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa hasil penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi kita semua.

Yogyakarta, 05 Juli 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	9



2.1.2	Elemen – Elemen Multimedia .....	10
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	12
2.2.1	Struktur Linier.....	12
2.2.2	Struktur Hierarkis .....	13
2.2.3	Struktur piramida .....	13
2.2.4	Struktur Polar.....	14
2.3	Langkah-langkah Mengembangkan Aplikasi Multimedia .....	15
2.3.1	Mendefinisikan Masalah.....	16
2.3.2	Studi Kelayakan .....	16
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
2.3.4	Merancang Konsep .....	16
2.3.5	Merancang Isi .....	17
2.3.6	Menulis Naskah .....	17
2.3.7	Merancang Grafik.....	17
2.3.8	Memproduksi Sistem .....	17
2.3.9	Mengetes Sistem.....	17
2.3.10	Menggunakan Sistem.....	18
2.3.11	Memelihara Sistem .....	18
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
2.4.1	Adobe Flash CS3 .....	18
2.4.2	Adobe Photoshop CS3 .....	26
2.4.3	Adobe Soundbooth CS3.....	28
2.5	S.O.P. 7.....	30
2.5.1	Definisi S.O.P. 7 .....	30
2.5.2	Kegunaan S.O.P. 7 .....	33

BAB III TINJAUAN UMUM.....	34
3.1 Sejarah Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman .....	34
3.1.1 BLK Sebelum tahun 2003 (Sebelum Otomotif) .....	34
3.1.2 BLK Setelah otonomi daerah tahun 2003-2005 .....	35
3.2 Dasar Hukum.....	35
3.3 Visi, Misi, dan Tujuan Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman .....	36
3.3.1 Visi.....	36
3.3.2 Misi.....	36
3.3.3 Tujuan.....	36
3.4 Sistem Pelatihan .....	36
3.5 Tenaga Pengajar/ Instruktur .....	37
3.6 Program Pelatihan .....	37
3.7 Syarat Peserta Pelatihan Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.....	38
3.8 Jenis-Jenis Pelatihan Reguler .....	39
3.9 Bagan Susunan Organisasi Dinas Tenaga Kerja Dan Sosial.....	40
3.10 Otomotif Sepeda Motor.....	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	47
4.1 Perancangan.....	47
4.1.1.1 Merancang Konsep.....	48
4.1.1.2 Merancang Isi .....	48
4.1.1.3 Merancang Grafik.....	50
4.2 Memproduksi Sistem.....	55
4.2.1 Membuat Tampilan Menu Utama.....	55
4.2.2 Mengolah Suara .....	58
4.2.3 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional .....	60

4.2.3.1	Pembuatan Intro Awal dan Intro Akhir .....	60
4.2.3.2	Pembuatan Menu Utama.....	62
4.2.3.3	Membuat Tombol .....	63
4.2.3.4	Membuat Link Antar Interface .....	65
4.2.3.5	Proses Pemasukan Suara.....	66
4.2.3.6	Membuat File Executable (*.exe).....	67
4.2.3.7	Membuat File AutoRun .....	68
4.2.4	Tampilan Intro .....	69
4.2.5	Tampilan Menu Awal .....	71
4.2.6	Tampilan About Us.....	72
4.2.7	Tampilan Kelayakan Ban.....	72
4.2.8	Tampilan Fungsi Kelistrikan .....	73
4.2.9	Tampilan Fungsi Rem.....	74
4.2.10	Tampilan Kondisi Oli Mesin .....	75
4.2.11	Tampilan Keyalakan Battery .....	77
4.2.12	Tampilan Kondisi Kelonggaran.....	78
4.2.13	Tampilan Kelayakan Rantai.....	79
4.2.14	Tampilan Intro Ahkir .....	80
4.3	Melakukan Tes Pemakaian.....	81
4.4	Menggunakan Sistem .....	81
4.5	Memelihara Sistem.....	82
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA ..... 86  
LAMPIRAN..... 88





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	8
Tabel 3.1 Jadwal Mengajar Otomotif Sepeda Motor APBN Maret-April 2012...	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur linier .....	12
Gambar 2.2 Struktur Hierarkis .....	13
Gambar 2.3 Struktur Piramida .....	13
Gambar 2.4 Struktur Polar .....	14
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.6 Tampilan Start Page Adobe Flash CS3.....	19
Gambar 2.7 Jendela Utama .....	20
Gambar 2.8 Jendela Program Adobe Photoshop CS3.....	27
Gambar 2.9 Interface Adobe Soundbooth CS3.....	29
Gambar 3.1 Bagan Susunan Organisasi Dinas Tenaga Kerja Dan Sosial.....	40
Gambar 4.1 Stuktur Aplikasi Standard Procedure Operation .....	49
Gambar 4.2 Rancangan Intro .....	50
Gambar 4.3 Halaman Menu Awal .....	51
Gambar 4.4 Rancangan About Us.....	52
Gambar 4.5 Rancangan Animasi Model Pertama.....	53
Gambar 4.6 Rancangan Animasi Model Kedua.....	54
Gambar 4.7 Tampilan Pengaturan Stage di Adobe Photoshop CS3 .....	56
Gambar 4.8 Membuka Gambar Pada Adobe Photoshop CS3.....	57
Gambar 4.9 Hasil jadi Menu Utama pada Photoshop CS3 .....	57
Gambar 4.10 Tampilan Pengaturan <i>Record</i> .....	58
Gambar 4.11 Tampilan <i>Waveform</i> .....	59
Gambar 4.12 Tampilan Audio saat diblok .....	60
Gambar 4.13 Document Properties .....	61
Gambar 4.14 hasil jadi flash intro awal .....	61
Gambar 4.15 hasil jadi flash intro akhir.....	62
Gambar 4.16 Eksport File dari Photoshop Ke Flash.....	63
Gambar 4.17 Tampilan Convert to Symbol .....	63
Gambar 4.18 Tampilan Timeline untuk Button .....	64

Gambar 4.19 Tampilan pada Timeline.....	65
Gambar 4.20 Tampilan Action Script .....	66
Gambar 4.21 Tampilan Library.....	67
Gambar 4.22 Publish Setting .....	68
Gambar 4.23 Tampilan Kode untuk Autorun di Notepad.....	69
Gambar 4.7 Tampilan Intro Instansi .....	70
Gambar 4.8 Tampilan Intro Judul Aplikasi.....	70
Gambar 4.9 Tampilan Intro Sponsor.....	71
Gambar 4.10 Tampilan Menu Awal.....	71
Gambar 4.11 Tampilan About Us .....	72
Gambar 4.12 Tampilan Kelayakan Ban .....	73
Gambar 4.13 Tampilan Fungsi Kelistrikan .....	74
Gambar 4.14 Tampilan Fungsi Rem .....	75
Gambar 4.15 Tampilan Kondisi Oli Mesin.....	76
Gambar 4.16 Tampilan Kelayakan Battery.....	77
Gambar 4.17 Tampilan Kondisi Kelonggaran .....	78
Gambar 4.18 Tampilan Kelayakan Rantai .....	80
Gambar 4.19 Tampilan Intro Akhir “THANK YOU” .....	80
Gambar 4.20 Tampilan Intro akhir “GOOD BYE !!!” .....	81

## INTISARI

Salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi adalah Multimedia. Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengajar maupun yang diajarkan. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat lebih menarik.

Aplikasi Multimedia Interaktif Simulasi 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor Di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman merupakan hal yang sangat penting dalam suatu instansi Dinas Tenaga Kreja Dan Sosial, dimana sekarang ini suatu tempat pelatihan di tuntut untuk memberikan penyampaian materi secara edukatif dan interaktif agar mudah di pahami dalam segi pelayanan kepada siswa yang sedang mengikuti pelatihan. Langkah - langkah yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi multimedia tersebut dimulai dengan menganalisis data yang ada di kantor BLK, kemudian dirancang suatu sistem baru yaitu Aplikasi yang dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth CS3. yang mendukung kegiatan dalam pembuatan aplikasi multimedia pada Kantor BLK.

Karena dalam Aplikasi ini menggunakan animasi gambar dan sound sehingga menarik digunakan dan diikuti bagi orang yang ingin belajar untuk lebih memahami tahapan- tahapan 7 standar operasional prosedur kelayakan sepeda motor.

**Kata Kunci:** Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth CS3



## **ABSTRACT**

*One of the products of information and communication technologies is Multimedia. Multimedia is used in many activities related to communication and information that can provide a fast and accurate information. A method of learning has a vital role in the education system. Learning method that is both easy to understand and be understood by the teacher and the taught. Learning methods will be easily understood and to understand if the presentation is made more attractive.*

*Multimedia applications Interactive Simulation 7 Standard Operating Procedures Feasibility Motorcycles In Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman is very important in an institution's Department of Labor and Social work, which now is a place of training in demand to provide the delivery of educational and interactive materials to be easy in understand in terms of services to students who are following the training. Steps - steps taken in the manufacture of multimedia application begins by analyzing existing data in the office BLK, then designed a new system is that applications built using Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, and Adobe Soundbooth CS3. that support multimedia applications in the manufacture of the Office of BLK.*

*Because the application uses animated images and sound so exciting to use and follow for people who want to learn to better understand the stages of the feasibility of standard operating procedures 7 motorcycles.*

**Keywords:** *Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, and Adobe Soundbooth CS3*