

ENSIKLOPEDIA MINI PENGETAHUAN ZAMAN PURBAKALA

KONSENTRASI PADA MANUSIA PURBA INDONESIA

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai drajat sarjana S1
pada jurusan sistem informasi



Disusun oleh :

Dwi Adi Wijaya

06.12.1974

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Ensiklopedia Mini Pengetahuan Zaman Purbakala konsentrasi pada
Manusia Purba Indonesia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Adi Wijaya

06.12.1974

Telah di setujui oleh dosen pembimbing skripsi
Pada tanggal 20 januari 2011

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Ensiklopedia Mini Pengetahuan Zaman Purbakala konsentrasi pada
Manusia Purba Indonesia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Adi Wijaya

06.12.1974

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Januari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



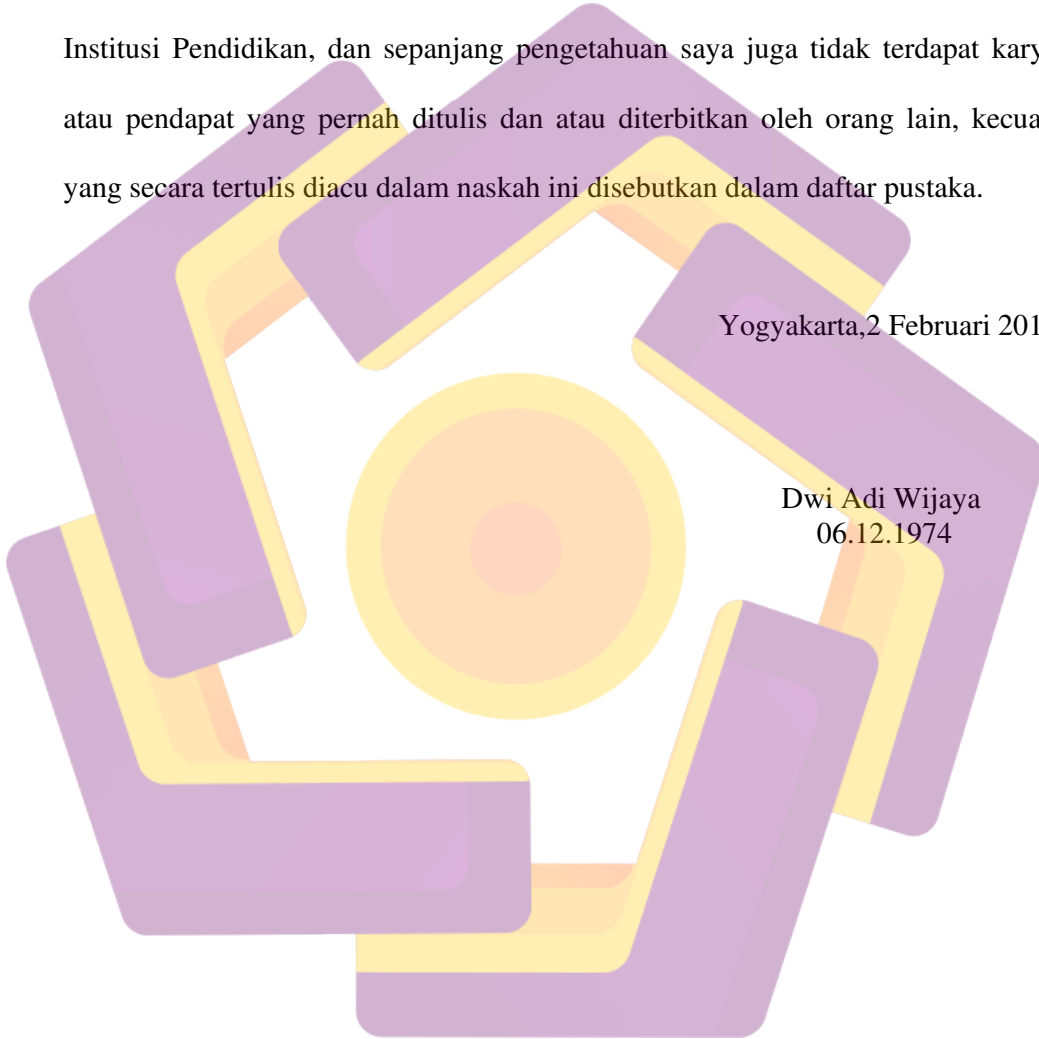
**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Februari 2012

Dwi Adi Wijaya
06.12.1974



MOTTO

- ❖ DAN ORANG YANG SABAR KARENA MENGHARAPKAN KERIDAAAN TUHANNYA, MELAKSANAKAN SALAT, DAN MENGINFAKKAN SEBAGIAN REZEKI YANG KAMI BERIKAN KEPADA MEREKA, SECARA SEMBUNYI-SEMBUNYI ATAU TERANG-TERANGAN SERTA MENOLAK KEJAHATAN DENGAN KEBAIKAN; ORANG ITULAH YANG MENDAPAT TEMPAT KESUDAHAN (YANG BAIK), (Q.S. : AR-RA'D (22)).
- ❖ KARENA SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ITU ADA KEMUDAHAN. SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ADA KEMUDAHAN(Q.S : ALAM NASRAH (5,6)).
- ❖ “ HIDUP CUMA SEKALI, HIDUPLAH YANG BERARTI”
- ❖ “ PUTUS ASA ADALAH JEMBATAN YANG ROBOH, YANG TIDAK BISA MENUNJUKAN KEMANA KITA AKAN PERGI”

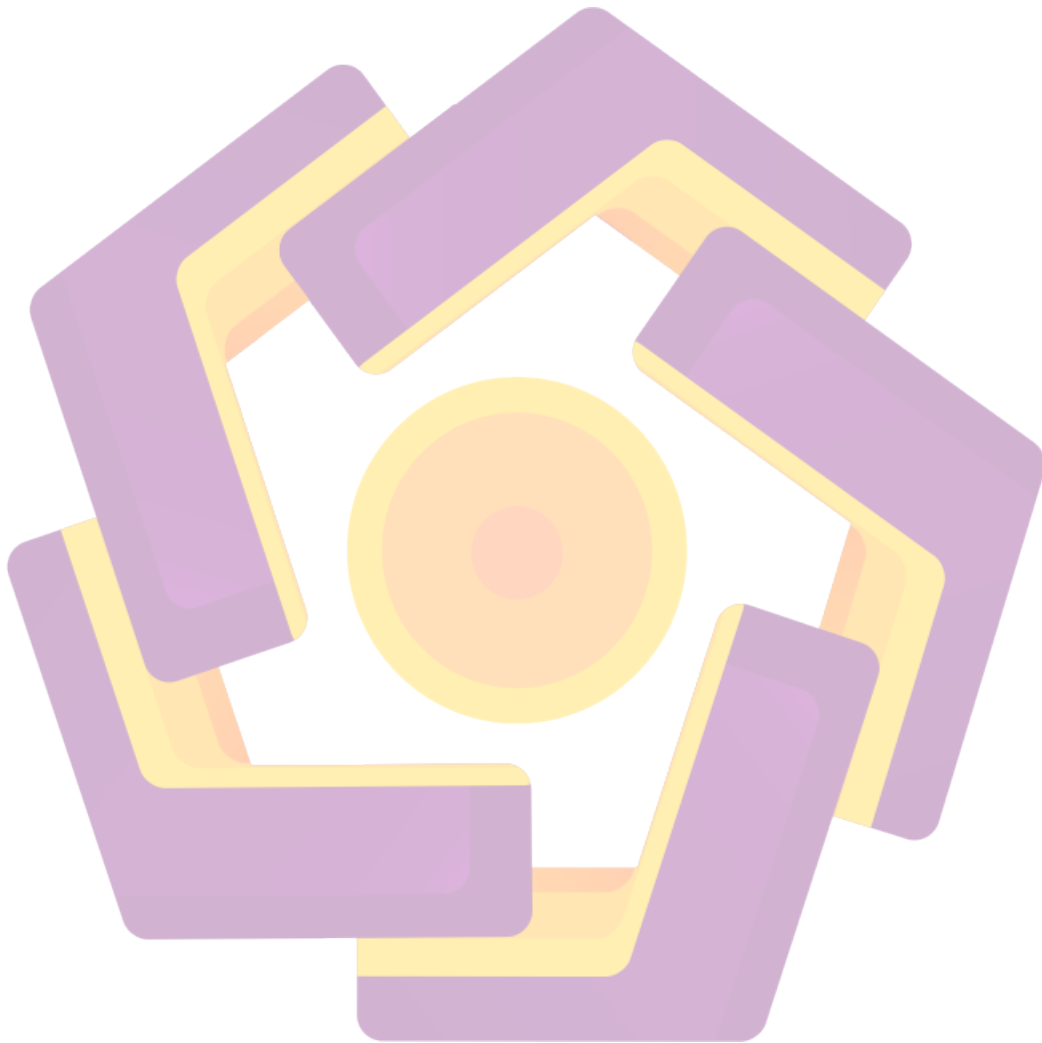
HALAMAN PERSEMBAHAN

"Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang baik".

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- ❖ Kepada ya Allah SWT kpuanjatkan puji syukur atas rahmat & hidayah yang diberikan kepada hamba ini sehingga hamba dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, Sholawat serta salam bagi Nabi kami Muhammad SAW.
- ❖ Bapak dan Ibu yang telah memberikan kepercayaan, semangat dan selalu memahami apapun keinginan ku. Selalu mengajarkan tentang betapa pentingnya hidup sederhana, jujur dan selalu mengingatkan untuk tidak pernah menjadi orang yang sombong.
- ❖ Kepada kakak ku Mbak YUNI WIDIYANISNGSIH dan semua keluarga besarku terima kasih saran, dukungan dan masukanya.aku mencintai kalian semua.
- ❖ Buat anak-anak kontrakan Pincok House, ARIFIN, BLENDOT, SAMUEL, NANDA, VERI Terimakasih atas semua dukunganya semoga kalian cepat menyusul.
- ❖ Buat teman-temanku di amikom, yang sudah banyak membantu saya saat skripsi dan pendadaran.KANG

PANDU, maturnuwun ilmu flash nya nggeh pak guru
dan sudah menemani saya pendadaran.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Ensiklopedia Mini Pengetahuan Zaman Purbakala Konsentrasi Pada Manusia Purba Indonesia”** ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.

5. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian skripsi ini.
6. Teman - teman angkatan 2006 S1SI seperjuangan. Akhirnya kita harus berpisah juga
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 2 Februari 2012

Dwi Adi Wijaya

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistem Penulisan.....	6
1.7.1 Pendahuluan.....	6
1.7.2 Dasar Teori.....	6
1.7.3 Analisis Dan Perancangan.....	7
1.7.4 Implementasi Dan Pembahasan.....	7
1.7.5 Penutup.....	7

BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	10
2.1.2 Elemen Multimedia	10
2.1.3 Sejarah Multimedia	13
2.2 Konsep Dasar Animasi	15
2.3 Langkah – Langkah Pengembangan System	16
2.4 Struktur Informasi Multimedia	20
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	23
2.5.1 Adobe Photoshop CS3	23
2.5.2 Adobe Flash CS3 Professional	25
2.5.3 Adobe Audition	26
2.5.4 Swift 3D Versi 4.0	28
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM	29
3.1 Pendahuluan	29
3.2 Identifikasi Masalah	31
3.2.1 Permasalahan	31
3.2.2 Penyebab Masalah Dan Titik Keputusan	31
3.3 Analisis System	32
3.3.1 Analisis Kinerja	32
3.3.2 Analisis Informasi	33
3.3.3 Analisis Ekonomi	34
3.3.4 Analisis kontrol	34

3.3.5 Analisis Efisien	35
3.3.6 Analisis Pelayanan	35
3.4 Analisis Kelayakan.....	35
3.4.1 Kelayakan Teknis	35
3.4.2 Kelayakan Ekonomi.....	36
3.4.3 Kelayakan Operasional	36
3.4.4 Kelayakan Hukum	37
3.5 Analisis Kebutuhan System.....	37
3.5.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.5.3 Perangkat Brainware	38
3.6 Analisis Biaya Manfaat	38
3.7 Merancang Konsep.....	43
3.8 Merancang Isi	44
3.9 Menulis Naskah.....	45
3.9.1 Merancang Grafik	47
3.9.2 Menu Intro.....	48
3.9.3 Menu Utama.....	48
3.9.4 Menu Ensiklopedia	49
3.9.5 Menu Test	50
3.9.6 Menu Permainan	51

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASA	52
4.1 Memproduksi Sistem.....	52
4.1.1 Pembuatan Dan Mengolah Grafik.....	52
4.1.1.1 Pembuatan Background.....	52
4.1.2 Mengolah Suara (sound) Dengan Adobe Audition 1.0	54
4.1.3 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3	57
4.1.3.1 Membuat Stage dan Import Data ke dalam Adobe flash CS3.....	57
4.1.3.2 Mebuat Animasi	59
4.1.3.3 Membuat Tombol	64
4.1.3.4 Menyisipkan Sound.....	62
4.1.3.5 Membuat Game Puzzle.....	68
4.1.3.6 Menyisipkan Action Script.....	72
4.1.4 Membuat File Windows Projector	79
4.2 Uji Coba.....	80
4.2.1 Uji Coba Sistem	80
4.2.1.1 Aplikasi Intro.....	81
4.2.1.2 Menu Utama	81
4.2.1.3 Menu Ensiklopedia	82
4.2.1.4 Menu Manusia Purba Indonesia	82
4.2.1.5 Menu Meghantroupus.....	83
4.2.1.6 Menu Phitecantroupus	83
4.2.1.7 Menu Homosapiens	84
4.2.1.8 Menu Sekilas Manusia Purba luar Indonesia	84



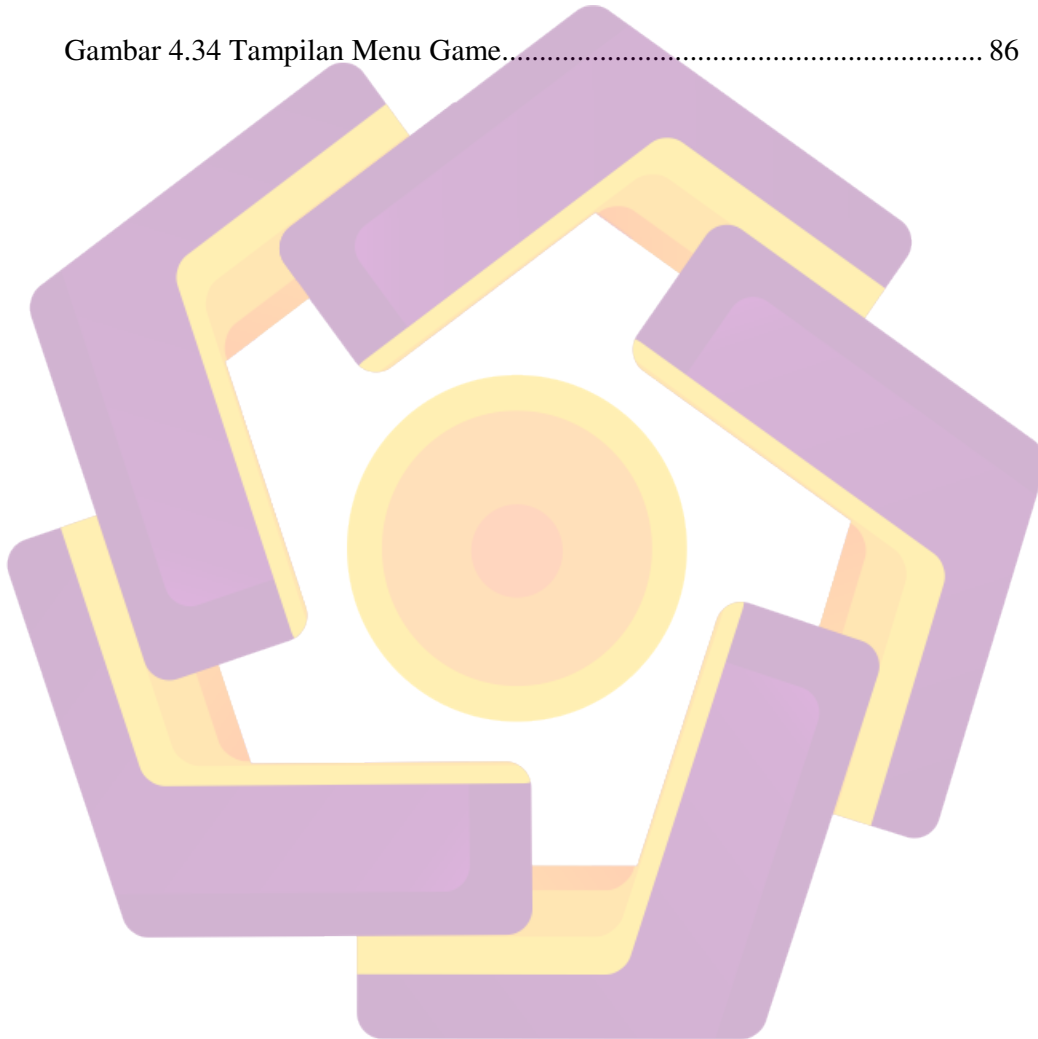
4.2.1.9 Menu Video	85
4.2.1.10 Menu Test	85
4.2.1.11 Menu Game Puzzle	86
4.2.2 Pengujian Sistem Dan Pengujian Pemakai.....	86
4.2.2.1 Pengetesan Hasil.....	86
4.2.2.2 Pengetesan Pemakai	88
4.3 Menggunakan Sistem	89
4.4 Pemeliharaan Sistem	90
4.4.1 Backup Sistem	90
4.4.2 Updating Secara Berkala.....	90
BAB V PENUTUP	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan System Informasi Multimedia.....	17
Gambar 2.2 Struktur Linier	21
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	21
Gambar 2.4 Struktur Non Linier	22
Gambar 2.5 Struktur Komposit.....	22
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.7 tampilan Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.0	27
Gambar 2.8 Tampilan Swift 3D 4.0.....	28
Gambar 3.3 Stuktur Aplikasi Multimedia.....	60
Gambar 3.4 Intro.....	48
Gambar 3.5 Menu Utama.....	48
Gambar 3.7 Menu Ensiklopedia	49
Gambar 3.8 Menu Test	50
Gambar 3.9 Menu Permainan	51
Gambar 4.1 Tampilan Layer Pada Adobe Photoshop.....	53
Gambar 4.2 Tampilan Backgroud.....	54
Gambar 4.3 Tampilan Dialog Box New wave form	55
Gambar 4.4 Tampilan Layer Tombol Record.....	55
Gambar 4.5 Tampilan Dialog Box save Waveform as	56
Gambar 4.6 Tampilan Import To Library	58

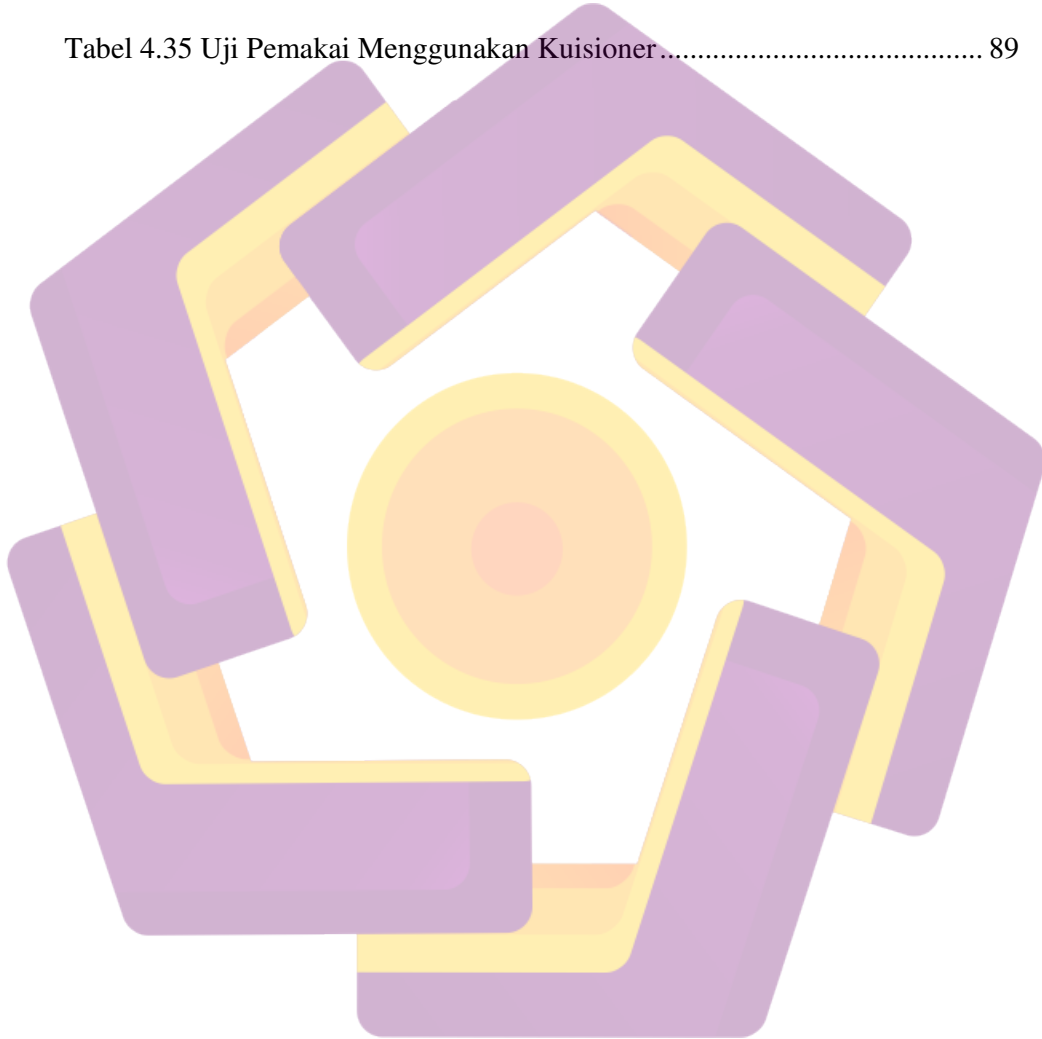
Gambar 4.7 Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS3	59
Gambar 4.8 Tampilan Motion Tween.....	61
Gambar 4.9 Propertis Untuk Memilih Animasi Shape	62
Gambar 4.10 Pembuatan Animasi Tweening Pada Efek warna	63
Gambar 4.11 Tampilan Membuat Tombol	64
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Button.....	65
Gambar 4.13 Pemberian Backsound.....	67
Gambar 4.14 Pemberian Sound Effect Pada Tombol Navigasi	68
Gambar 4.15 Pemberian Break Apart.....	68
Gambar 4.16 Pemberian Ruler.....	69
Gambar 4.17 Pemotongan Gambar	69
Gambar 4.18 Pemberian Kotak Merah Dan Confert Button.....	70
Gambar 4.19 Pemberian Kotak Merah Dan Confert Button.....	70
Gambar 4.20 Pembuatan Kotak Hit	71
Gambar 4.21 Pembuatan waktu	71
Gambar 4.22 Pembuatan Peringatan Waktu	72
Gambar 4.23 Tampilan Publish Setting	80
Gambar 4.24 Tampilan Intro.....	81
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 4.26 Tampilan Menu Ensiklopedia	82
Gambar 4.27 Tampilan menu manusia Purba Indonesia	82
Gambar 4.28 Tampilan menu MeganTropus	83
Gambar 4.29 Tampilan menu Phitecantropus.....	83

Gambar 4.30 Tampilan Menu Homosphiens	84
Gambar 4.31 Tampilan Menu Manusia Purba Luar Indonesia.....	84
Gambar 4.32 Tampilan Menu Video	85
Gambar 4.33 Tampilan Menu Test	85
Gambar 4.34 Tampilan Menu Game.....	86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1 Rincian Biaya Manfaat	40
Tabel 3.2 Hasil Analiis	43
Tabel 4.35 Uji Pemakai Menggunakan Kuisisioner	89



INTISARI

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan member manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Penggunaan aplikasi multimedia dianggap sebagai salah satu teknologi alternatif yang murah dan lebih efektif serta lebih menarik. Dengan kelebihan atau potensi yang ada maka penulis berniat membuat aplikasi multimedia berupa **ENSIKLOPEDIA MINI PENGETAHUAN ZAMAN PURBAKALA KONSENTRASI PADA MANUSIA PURBA INDONESIA.**

Pada proses belajar mengajar konvensional dapat dikatakan kurang efektif, penjelasan yang disampaikan hanya berupa gambar statis, keterangan tertulis dan praktikum. Metode diatas dirasa kurang menarik minat peserta belajar dan waktu yang dibutuhkan cukup panjang. Dengan menggunakan aplikasi ini akan lebih menarik peserta belajar karena didukung dengan animasi – animasi, keterangan tertulis yang lebih menarik, serta waktu yang digunakan untuk belajar menjadi lebih singkat.

Kata Kunci : Multimedia, Pembelajaran, Manusia Purba

ABSTRACT

If multimedia learning is selected, developed and used appropriately and well, will benefit a very large number for teachers and students. In general, the benefits are the learning process more interesting, more interactive, the amount of teaching time can be reduced, the quality of student learning can be improved and learning process can be done anywhere and anytime

The use of multimedia applications is considered as one of the alternative technologies cheaper and more effective and more attractive. With existing or potential advantages, the writer intends to create a multimedia application mini encyclopedia prehistoric knowledge focus on prehistoric Indonesia people.

In the conventional teaching-learning process can be said to be less effective, the explanation given only a static image, the written statement and practicum. The above method is less interested participants to learn and it takes quite a long time. By using this application will be more attractive because it is supported by the participants learn animation - animation, the written statement which is more attractive, and the time used to learn to be more brief

Keyword : Multimedia, Learning, primordial man

