

**PERANCANGAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN BERSEJARAH YANG  
BERCORAK HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH:**

**YAYAN SEPTI HASTUTI DAMAIANA**

**05.11.0764**


**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“ AMIKOM ”**

**YOGYAKARTA**

**2009**

**HALAMAN PENGESAHAN****PERANCANGAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN BERSEJARAH YANG  
BERCORAK HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan dan kelengkapan guna  
menyelesaikan program studi Strata 1 jurusan Teknik  
Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan  
Komputer  
“AMIKOM”  
Yogyakarta**

**Disahkan dan disetujui oleh :****Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta****Dosen Pembimbing****(Prof Dr. Mohammad Suyanto, MM)****(Hanif Al Fatta, M.Kom)**

## HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN BERSEJARAH YANG  
BERCORAK HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA

Oleh :

YAYAN SEPTI HASTUTI DAMAIANA

05.11.0764

Laporan skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Sekolah Tinggi  
Manajemen Informatika dan Komputer  
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Penguji I

( Hanif Al Fatta, M.Kom )

Penguji II

( Kusrini M.Kom )

Penguji III

( Armadyah A, S. Kom., M.Eng )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kuucapkan kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan karunia dan berkat-berkatNya kepadaku. Tugas akhir ini kupersembahkan kepada:

- Bapak & Ibu atas kasih sayang, doa, dan dukungannya setiap saat.
- Mbak Yuyun yang selalu memberikan semangat dan doanya.
- Suamiku yang senantiasa menemaniku dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
- Mbak Abet, mbak Marty, mbak Ester, Ana (Cebret) atas dukungan & semangatnya.
- Rosita, Sekar, Tantri makasih sudah nemenin pendadaran, makasih pinjeman laptop dan bukunya.
- Teman-teman kuliahku yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
- Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

## MOTTO

“Orang yang sukses adalah pemimpi yang percaya mimpi-mimpinya”

*“Jalan menuju keberhasilan adalah dengan mengambil langkah besar dan penuh ketetapan hati”*

*(Anthony Robbins)*

*“Kenikmatan yang tertinggi dalam hidup adalah mampu melakukan hal-hal yang kata orang kau tak mampu lakukan”*

*“Dalam segala perkara Tuhan punya rencana yang lebih besar dari semua yang kupikirkan, ku tak akan menyerah pada apapun juga sebelum mencoba semua yang kulira.”*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa melimpahkan kekuatan, kesabaran, kasih karunia dan berkatNya dalam kehidupan penulis baik dalam suka maupun duka, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENINGGALAN BERSEJARAH YANG BERCORAK HINDU DAN BUDHA DI INDONESIA”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Strata-1 Jurusan Tehnik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan sumbangan baik pikiran, waktu, tenaga, bimbingan dan dorongan pada penulis sehingga akhirnya tugas akhir ini dapat selesai. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom.selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing kami dalam penyusunan skripsi ini dari awal hinnga akhir.
3. Ibu Kusrini dan Ibu Armadiyah selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritiknya.

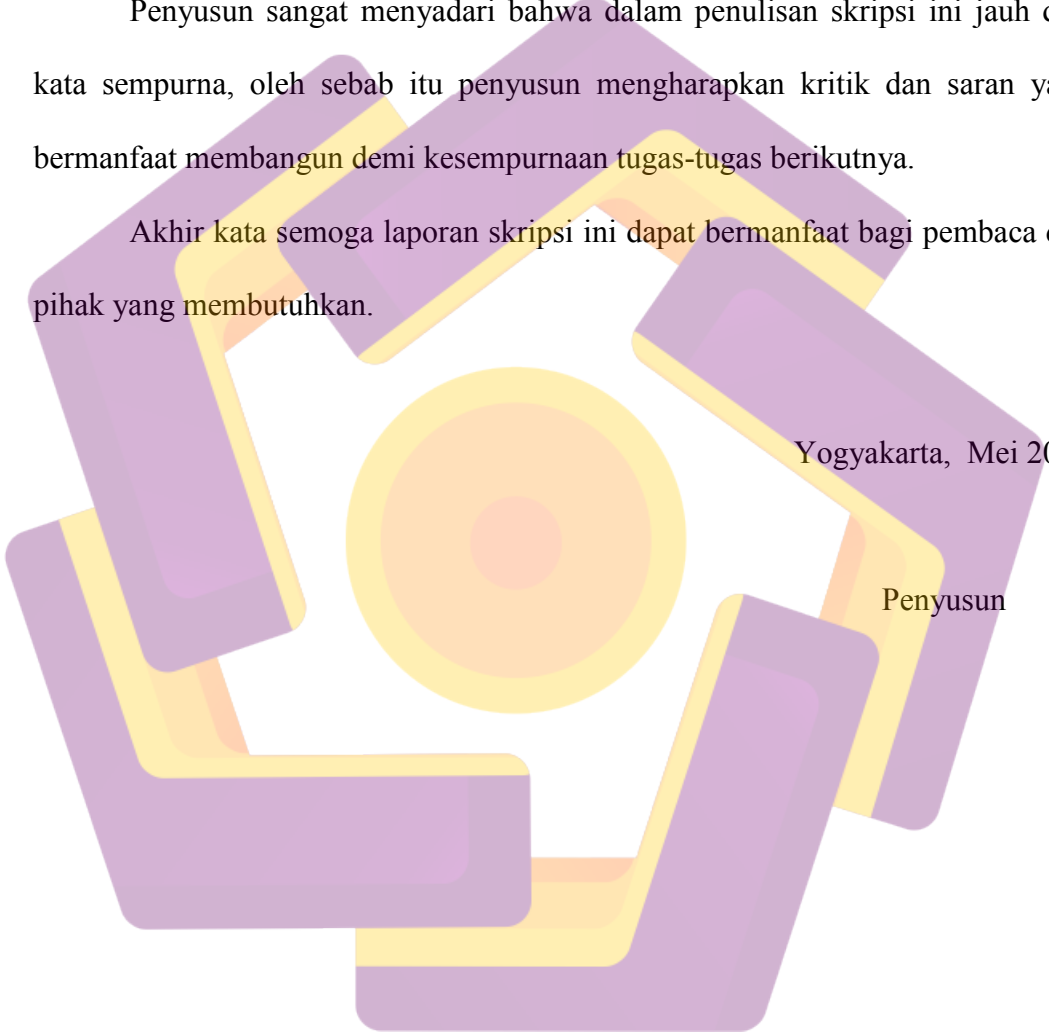
4. Seluruh dosen-dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungannya sehingga terselesaikan skripsi ini.

Penyusun sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat membangun demi kesempurnaan tugas-tugas berikutnya.

Akhir kata semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Mei 2009

Penyusun



## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Berita Acara.....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Halaman Motto.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan Laporan .....	5
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Definisi CD Interaktif .....	7
2.2 Perkembangan Multimedia .....	7
2.3 Pengertian Multimedia.....	8
2.4 Struktur Multimedia.....	13
2.5 Langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia .....	17
2.6 Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia .....	21
2.6.1 Macromedia Flash MX 2004 .....	22
2.6.2 Adobe Photoshop CS3 .....	24



BAB III	TINJAUAN UMUM.....	26
3.1	Sejarah Singkat Masuknya Kebudayaan Hindu Budha di Indonesia....	26
3.2	Peninggalan Sejarah yang bercorak Hindu-Budha .....	26
3.2.1	Peninggalan Sejarah yang Berupa Seni Bangunan .....	26
3.2.2	Peninggalan Sejarah yang Berupa Seni Rupa .....	30
3.2.3	Peninggalan Sejarah yang Berupa Seni Sastra.....	34
BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
4.1	Definisi Analisis System .....	36
4.2	Identifikasi Masalah.....	36
4.3	Analisis Kelemahan Sistem.....	37
4.3.1	Analisis Kinerja (Performance).....	38
4.3.2	Analisis Informasi (Information) .....	38
4.3.3	Analisis Ekonomi.....	39
4.3.4	Analisis Pengendalian (Control) .....	39
4.3.5	Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	40
4.3.6	Analisis Pelayanan (Service).....	40
4.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	40
4.5	Analisis Kelayakan.....	42
4.5.1	Kelayakan Hukum.....	42
4.5.2	Kelayakan Operasional .....	42
4.5.3	Kelayakan Teknologi .....	43
4.5.4	Kelayakan Ekonomi.....	43
4.6	Analisis Biaya dan Manfaat .....	44
4.6.1	Biaya .....	44
4.6.2	Manfaat .....	45
4.7	Metode Analisis Biaya dan Manfaat .....	47
4.7.1	Metode Periode Pengembalian (Payback Period).....	47
4.7.1	Metode Pengembalian Investasi (Return Of Investment).....	48
4.7.1	Metode Nilai Sekarang (Net Present Value).....	49
4.8	Perancangan Sistem .....	51

4.8.1 Merancang Konsep .....	51
4.8.2 Merancang Isi.....	52
4.8.3 Merancang Naskah.....	52
4.8.4 Merancang Grafik .....	54
<b>BAB V PEMBAHASAN SISTEM.....</b>	<b>59</b>
5.1 Memproduksi Sistem .....	59
5.1.1 Membuat Background.....	59
5.1.2 Membuat Grafik Pada Tombol Sebagai Navigasi.....	61
5.1.3 Membuat Animasi.....	64
5.1.4 Memasukkan Suara .....	65
5.1.5 Menyusun Menu Utama.....	66
5.1.6 Pemberian Action Script .....	68
5.1.7 Membuat File .swf dan .exe .....	69
5.1.8 Menyusun Menu Latihan Soal .....	70
5.2 Implementasi Sistem .....	73
5.2.1 Pengetesan Umum.....	74
5.2.2 Pengetesan Pemakai .....	74
5.3 Memelihara Sistem.....	76
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
6.1 Kesimpulan .....	77
6.2 Saran .....	78
Daftar Pustaka .....	79
Lampiran	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	13
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	17
Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Multimedia Oleh Raymon McLeod .....	20
Gambar 2.7 Area kerja Macromedia Flash MX .....	23
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	25
Gambar 3.1 Candi Borobudur .....	27
Gambar 3.2 Candi Dieng .....	28
Gambar 3.3 Candi Jawi .....	29
Gambar 3.4 Candi Padang Lawas .....	30
Gambar 3.5 Relief Candi Borobudur .....	30
Gambar 3.6 Relief Candi Lorojonggrang .....	31
Gambar 3.7 Relief Candi Jajaghu .....	32
Gambar 3.8 Relief Candi Panataran .....	32
Gambar 3.9 Patung Airlangga .....	34
Gambar 3.10 Kitab Negarakertagama .....	35
Gambar 4.1 Struktur Rancangan Aplikasi .....	53
Gambar 4.2 Halaman menu utama .....	54

Gambar 4.3 Halaman menu materi sejarah .....	55
Gambar 4.4 Halaman Menu Seni Bangunan.....	56
Gambar 4.5 Menu Bangunan Candi Jawa Tengah Bagian Utara.....	57
Gambar 4.6 Menu Ekstra .....	58
Gambar 5.1 Tampilan untuk mengatur ukuran background pada Adobe Photoshop CS3 .....	60
Gambar 5.2 Tampilan Untuk Mengatur Ukuran <i>Background di Flash</i> .....	60
Gambar 5.3 Pemberian animasi pada sebuah button .....	62
Gambar 5.4 Mengconvert stage menjadi sebuah button .....	62
Gambar 5.5 Pemberian animasi pada button.....	63
Gambar 5.6 Jendela Action Script .....	63
Gambar 5.7 Pemberian animasi .....	64
Gambar 5.8 Tampilan panel Library.....	65
Gambar 5.9 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 5.10 Pemberian nama frame.....	67
Gambar 5.11 Tampilan Publish Setting .....	69
Gambar 5.12 Jendela Components.....	71
Gambar 5.13 Penempatan Radiobutton.....	71
Gambar 5.14 Parameter Radiobutton.....	72

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	46
Tabel 4.2 Kesimpulan .....	51
Tabel 5.1 Tabel Kuisisioner.....	75

