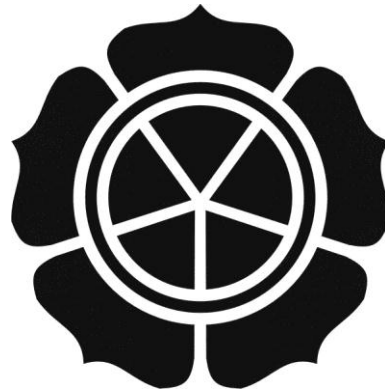


**PEMBUATAN CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESONA  
KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**ANDRE MAHESA PRABANI  
09.02.7439**

**JURUSAN MANJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESONA  
KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang  
Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**ANDRE MAHESA PRABANI  
09.02.7439**

**JURUSAN MANJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESONA  
KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andre Mahesa Prabani**

**09.02.7439**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 27 Mei 2013

**Dosen Pembimbing**



**Mei Parwanto Kurniawan, M. Kom**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESONA  
KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andre Mahesa Prabani**

**09.02.7439**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Erni Seniwati, S.Kom**  
**NIK. 19000004**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 27 Mei 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

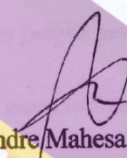


**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Mei 2013

  
Andre Mahesa Prabani

09.02.7439

# MOTTO

✚ Keberhasilan tidak akan datang tanpa ikhtiar, do'a dan ridlo Allah

✚ Syukurilah apa yang kau miliki sekarang dan jangan pernah meremehkannya

✚ Selalu optimislah dalam bekerja

Dunia itu indah jika anda membuka mata dan melihat dunia luar





# ***PERSEMBAHAN***

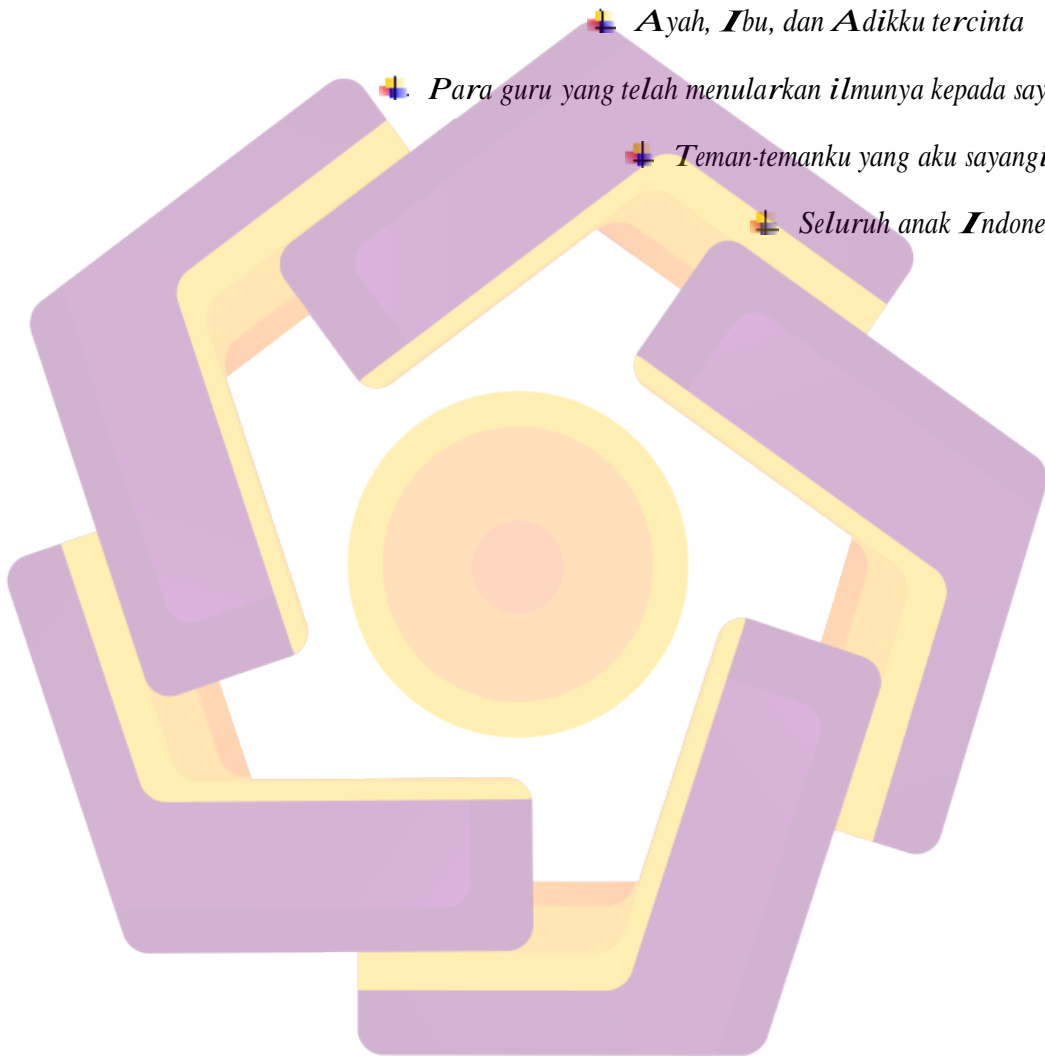
## **Karya ini kupersembahkan untuk :**

✚ *Ayah, Ibu, dan Adikku tercinta*

✚ *Para guru yang telah menularkan ilmunya kepada saya*

✚ *Teman-temanku yang aku sayangi*

✚ *Seluruh anak Indonesia*



## KATA PENGANTAR

Asalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuhu,

Syukur dan alhamdulillah semoga senantiasa tercurahkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar ahli Madya Ilmu Komputer.

Laporan ini dapat terselesaikan berkat adanya pertolongan dari Allah SWT, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua yayasan Stmik Amikom Yogyakarta
2. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan ramah, dan sabar dalam membimbing penulis dalam proses pembuatan tugas akhir.
3. Papah, ( DRS. achmad gustus ), Mamah, ( Novi Yanti Mala ) dan Adikku ( Amelia, Tasya, Icha ) tersayang yang telah memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis.
4. Teman-teman Manajemen Informatika 2009, terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.
5. Yuanita Rizka Wardani Harpanku yang telah banyak membantu dan menyemangati .

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan penulisan laporan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 03 Juni 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
HALAMAN INTISARI.....	iv
HALAMAN ABSTRAK .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metodologi Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Multimedia .....	5
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	5
2.1.2 Definisi Multimedia.....	5
2.1.3 Komponen Multimedia.....	5
2.2 Macromedia Flash .....	10
2.2.1 Pengenalan Flash .....	10
2.2.2 Panel Tools .....	11
2.2.3 Kemampuan Flash.....	12
2.3 Flash Player .....	13

2.4 Struktur Navigasi .....	13
2.4.1 Struktur <i>Linear</i> .....	13
2.4.2 Struktur Menu .....	13
2.4.3 Struktur Hierark .....	14
2.4.4 Struktur Jaringan .....	14
2.4.5 Struktur Kombinasi .....	15
2.5 CD Interaktif .....	15
<b>BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN</b> .....	17
3.1 Analisis Aplikasi .....	17
3.1.1 Deskripsi Aplikasi.....	17
3.1.2 Fungsional Aplikasi .....	17
3.1.3 Spesifikasi Pengguna .....	17
3.1.4 Analisis Kebutuhan.....	18
3.2 Perancangan Aplikasi .....	19
3.2.1 Struktur Menu Utama.....	19
3.2.2 Struktur Rancangan Aplikasi.....	20
A. Halaman Intro.....	20
B. Halaman Menu.....	21
C. Halaman Layout.....	22
<b>BAB IV ANALISA DAN IMPLEMENTASI</b> .....	24
4.1 Pembuatan Aplikasi .....	24
4.1.1 Pembuatan Obyek dan <i>Background</i> .....	24
4.1.2 Pembuatan <i>Intro</i> .....	25
4.1.3 Pembuatan Tombol Navigasi .....	26
4.1.4 Pemrograman dengan <i>Actionscript</i> .....	27
4.1.5 Merekam dan Mengedit Suara .....	28
4.2 Hasil Pengujian Aplikasi .....	28
4.2.1 Tampilan Halaman Loading .....	28
4.2.2 Tampilan Halaman Intro .....	29
4.2.3 Tampilan Halaman Menu .....	30
4.2.4 Tampilan Halaman Layout .....	31

BAB V PENUTUP .....	33
5.1 Kesimpulan .....	33
5.2 Saran .....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.2 panel tools .....	19
-------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan Macromedia Flash 8 .....	16
Gambar 2.2 Struktur linear .....	20
Gambar 2.4.2 Struktur menu .....	21
Gambar 2.4.3 Struktur Hirarki .....	22
Gambar 2.4.4 Struktur Jaringan .....	23
Gambar 2.4.5 Struktur Kombinasi .....	24
Gambar 3.2.1 Struktur Menu Utama .....	30
Gambar 3.2.1 Struktur Halaman Intro .....	31
Gambar 3.3 Struktur Halaman layout .....	32
Gambar 4.1 Tampilan pembuatan obyek dan background .....	36
Gambar 4.2 Tampilan pembuatan Intro .....	37
Gambar 4.3 Tampilan pembuatan tombol navigasi .....	38
Gambar 4.4 Tampilan Jet Audio Recorder .....	40
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Loading .....	41
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Intro .....	42
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu .....	43
Gambar 4.2 Tampilan Halaman layout .....	44

## **INTISARI**

*ANDRE MAHESA PRABANI, 2011. **Pembuatan CD Interaktif Pesona Kebudayaan Indonesia Berbasis Flash.** Program D3 Ilmu computer, jurusan manajemen informatika, Stimik amikom yogyakarta. Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif.*

*Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak maka materi ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi CD Interaktif Pesona Kebudayaan Indonesia berbasis multimedia sebagai alternative media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak SD dengan konsep edutainment.*

*Sesuai dengan tujuan penulis untuk memperoleh data yang dibutuhkan, Penulisan menggunakan metode pengamatan (observasi), wawancara (interview) dan studi pustaka yang dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait. Aplikasi yang dikembangkan mempunyai konsep pembelajaran sebagai tutorial.*

*Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa CD Interaktif Pesona Kebudayaan Indonesia ini telah berhasil dibuat.*

**Kata Kunci :** *CD Interaktif, Kebudayaan Indonesia, Flash*



## **ABSTRACT**

*Making Interactive CD Flash-Based Introduction to Indonesian culture. D3 Program Computer Science, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Stimik amikom yogyakarta. The rapid development of technology, especially computers, have an impact in the world of education in using computers. Computers can be used as a medium for interactive learning.*

*To facilitate the delivery of learning materials to children then this material attractively packaged in the form of multimedia that are educational and entertaining for children. The purpose of this research is to create applications Interactive CD Introductory Indonesian culture as an alternative multimedia-based instructional media that are easy to learn and be understood by elementary school children with the concept of edutainment.*

*The author uses the observation method (observation), interviews (interview) with parties concerned and literature. Application that have developed the concept of learning as a tutorial.*

**Keywords :** *Interactive CD , Indonesian Culture ,Flash*

