

MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI



disusun oleh

Handriati

08.12.2792

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Handriati

08.12.2792

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Handriati

08.12.2792

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
pada tanggal 06 April 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Handriati

08.12.2792


telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035



Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Oktober 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Oktober 2011

Handriati
(08.12.2792)

HALAMAN MOTTO



**NOTHING IS IMPOSSIBLE, BE
POSITIF THINKING !**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Thanks to :

ALLAH SWT

MAMAH & BAPAK TERSAYANG

MAS BAMBANG, MAS YAZIR

DAVID SETIAWAN TERCINTA ☺

TEMAN-TEMAN S1 SI 2008 - A

NITA DAN FERBI

DAN SEMUA ORANG YANG MENDO'AKAN SAYA.....

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hambaNya yang beriman dan berikhtiar. Sholawat, salam dan berkah semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW, beserta keluarga, turunan, para sahabat dan siapa saja yang mengikuti jejak-jejak beliau.

Berkat bimbingan dan pertolongan Allah SWT, laporan skripsi yang berjudul “ MEMBANGUN “APLIKASI KOKOLOGY” BERBASIS MULTIMEDIA” ini dapat terselesaikan. Banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami dalam penyelesaian laporan skripsi ini tetapi berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat langsung maupun tidak langsung, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bpk/Ibu :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “Amikom” Yogyakarta.

2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran serta pemikiran yang membangun sebagai perbaikan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 09 Oktober 2011

Penulis

DAFTAR ISI

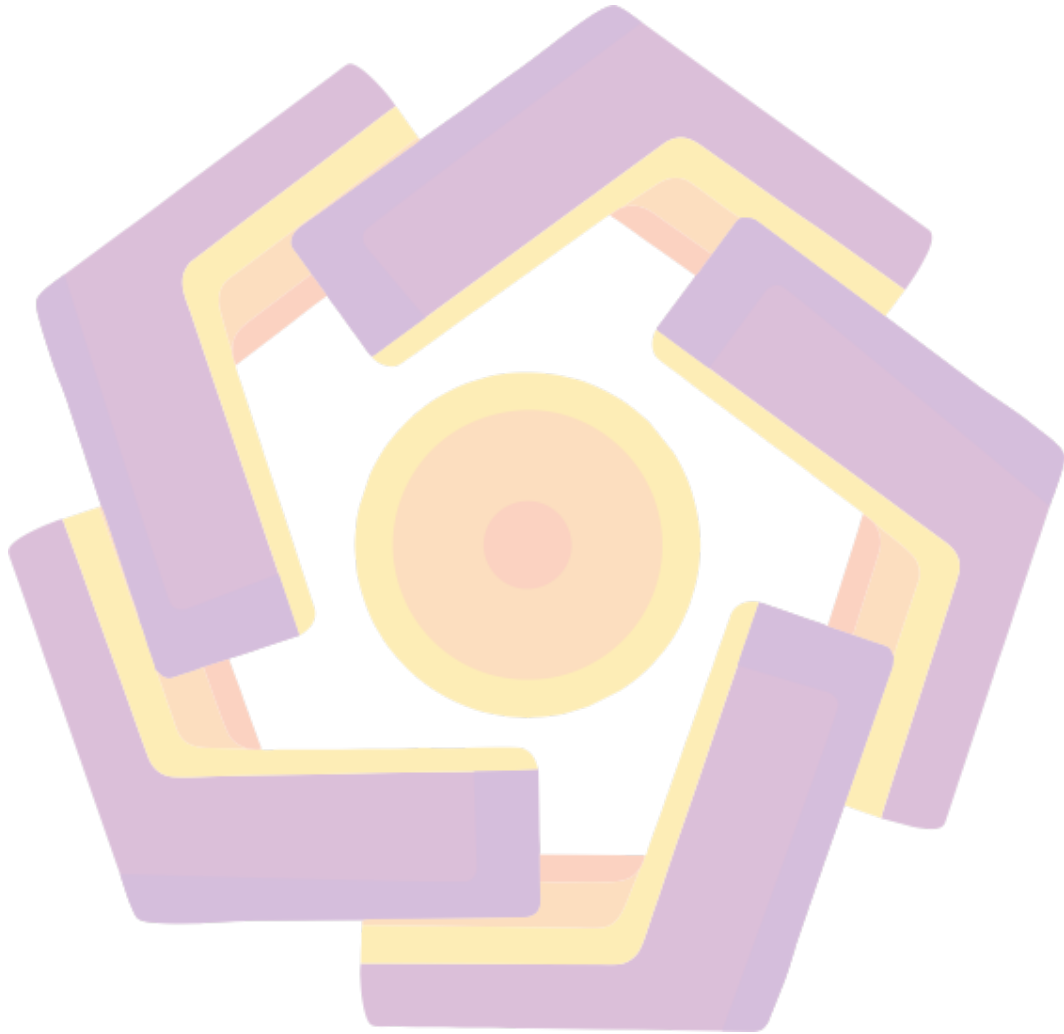
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Remaja	3
1.5.2 Bagi Orang Tua	3
1.5.3 Bagi Kalangan Umum.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Analisi	4
1.6.3 Perancangan	5
1.6.4 Kode/ <i>Coding</i>	5
1.6.5 Pengujian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI.....	7

2.1 Konsep Dasar <i>Kokology</i>	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Pentingnya Multimedia	10
2.2.3 Elemen-elemen Multimedia	11
2.2.4 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	15
2.2.5 Aliran Aplikasi Multimedia	20
2.3 Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan	25
2.3.1 Macromedia Director MX 2004	25
2.3.2 Adobe Photoshop CS4	26
2.3.3 Adobe Soundbooth CS4.....	27
2.3.4 Adobe After Effect CS3	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1 Analisis Sistem	31
3.1.1 Analisis SWOT	32
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.1.2.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.1.2.2 Kebutuhan Nonfungsional	34
3.2 Analisis Study Kelayakan.....	36
3.2.1 Kelayakan Teknologi	37
3.2.2 Kelayakan Hukum.....	37
3.2.3 Kelayakan Operasional	38
3.2.4 Kelayakan Strategik	38
3.3 Perancangan Sistem	39
3.3.1 Mendefinisikan Masalah	39
3.3.2 Merancang Konsep.....	39
3.3.3 Merancang Isi	40
3.3.4 Merancang Naskah.....	41
3.3.5 Menentukan Grafik	42
3.5.6 Menentukan Software	46

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Memproduksi Sistem Multimedia	48
4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS4	49
4.1.2 Pembuatan Aplikasi.....	51
4.1.2.1 Memasukkan Data Ke Macromedia MX 2004	52
4.1.2.2 Membuat Intro	52
4.1.2.3 Membuat Menu Utama	53
4.1.2.4 Membuat Tombol	54
4.2 Pengintegrasian Sistem	55
4.3 Pengetesan Sistem Multimedia.....	61
4.3.1 Pengetesan Program	61
4.3.2 Pengetesan Pemakai	64
4.4 Penggunaan Sistem Multimedia	66
4.5 Memelihara Sistem Multimedia	67
4.6 Perincian Sistem Multimedia.....	69
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

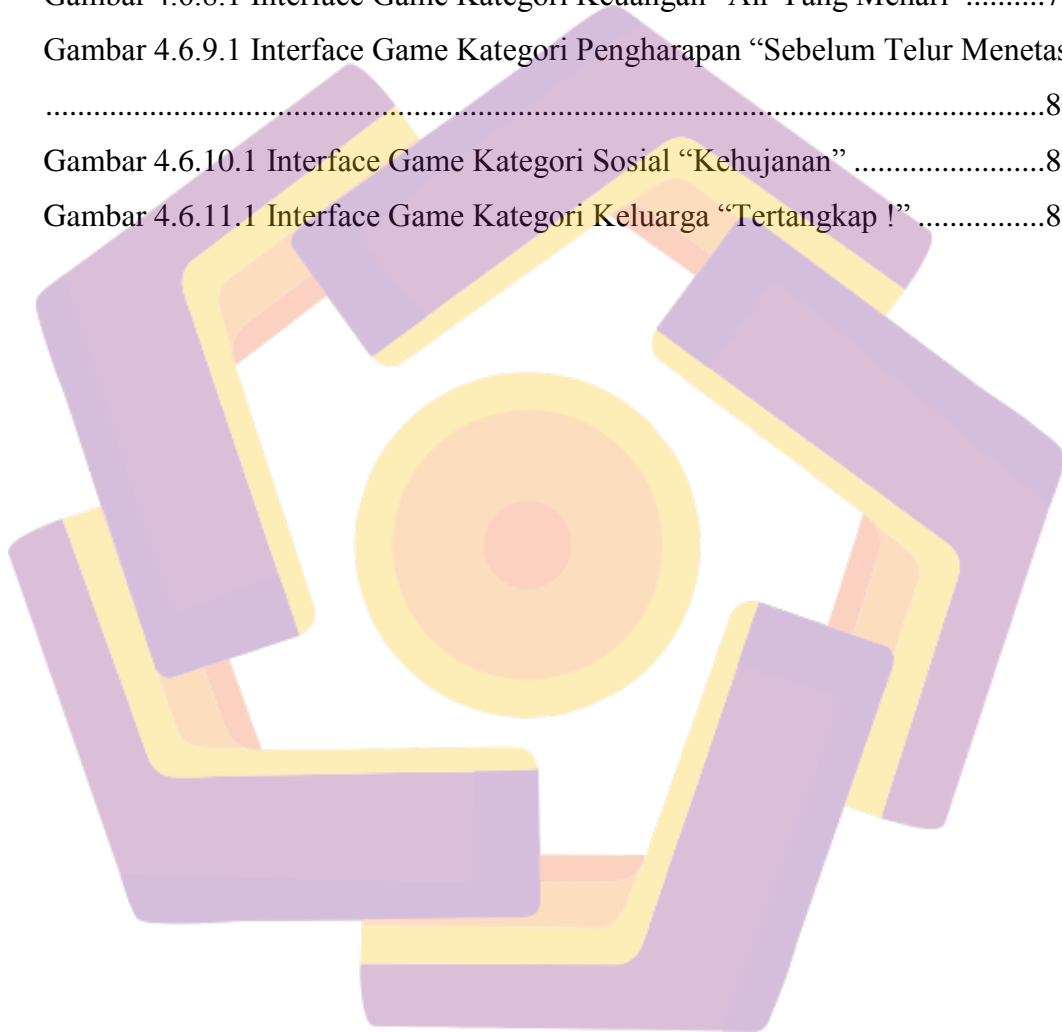
Tabel 3.1.2.1 Perangkat Keras Yang Digunakan	34
Tabel 4.3.1.1 Hasil Pengetesan Program	62
Tabel 4.3.2.1 Tabel Kuisisioner.....	64
Tabel 4.6.1 Perincian Tombol Utama	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.5.1 Struktur Linier	21
Gambar 2.2.5.2 Struktur Menu	22
Gambar 2.2.5.3 Struktur Hierarchy	22
Gambar 2.2.5.4 Struktur Jaringan	23
Gambar 2.2.5.5 Struktur Kombinasi	24
Gambar 2.3.1 Interface Macromedia Director MX 2004.....	25
Gambar 2.3.2 Interface Adobe Photoshop CS4	27
Gambar 2.3.3 Interface Adobe Soundbooth CS4.....	28
Gambar 2.3.3 Interface Adobe After Effect CS3	30
Gambar 3.5.5.1 Rancangan Menu Utama	42
Gambar 3.5.5.2 Rancangan Menu Kolology.....	43
Gambar 3.5.5.2 Rancangan Menu Tips.....	44
Gambar 3.5.5.3 Rancangan Menu About.....	45
Gambar 3.5.5.4 Rancangan Menu Games.....	46
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	48
Gambar 4.1.1.1 Dialog Box New.....	49
Gambar 4.1.1.2 Tampilan Layar Kerja Adobe Photoshop CS4.....	50
Gambar 4.1.1.3 Dialog Box Save As	51
Gambar 4.1.2.1 Dialog Import	52
Gambar 4.1.2.2 Tampilan Layar Kerja Adobe After Effect CS3.....	53
Gambar 4.1.2.3 Tampilan Menu Utama di Macromedia Director MX 2004	53
Gambar 4.1.2.4 Script Pada Tombol Games.....	55
Gambar 4.2.1 Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Director MX 2004	56
Gambar 4.2.2 Tampilan Filter Input Characters	58
Gambar 4.2.3 Tampilan Projector Option.....	59
Gambar 4.2.4 Tampilan Import File	60
Gambar 4.6.1 Interface Intro.....	69
Gambar 4.6.2 Interface Menu Utama.....	69
Gambar 4.6.3 Interface Menu About	70

Gambar 4.6.4 Interface Menu Games	71
Gambar 4.6.5 Interface Menu Tips	72
Gambar 4.6.6.1 Interface Game Kategori Cinta “Selamat Datang di Rumahku”	77
Gambar 4.6.7.1 Interface Game Kategori Kepribadian “Menanam benih”	78
Gambar 4.6.8.1 Interface Game Kategori Keuangan “Air Yang Menari”	79
Gambar 4.6.9.1 Interface Game Kategori Pengharapan “Sebelum Telur Menetas”	80
Gambar 4.6.10.1 Interface Game Kategori Sosial “Kehujan”	81
Gambar 4.6.11.1 Interface Game Kategori Keluarga “Tertangkap !”	82



INTISARI

Kokology merupakan suatu permainan psikology interaktif yang melibatkan user atau pengguna secara langsung. Kokology diciptakan oleh ahli psikology Jepang, yaitu Isamu Saito (seorang profesor terkemuka di Universitas Rissho dan Waseda di Jepang) dan Tadahiko Nagao (Pimpinan Tim Riset dan Pengembangan Proyek Kokology). Berdasarkan prinsip psikology, kokology meminta menjawab pertanyaan seputer topik-topik yang menghibur dan kokology melakukan pendekatan yang unik terhadap penemuan diri.

Implementasi kokology kedalam aplikasi multimedia meliputi beberapa aspek perencanaan dan tahapan proses pengerjaan, mulai dari analisis, perancangan dan design serta penggunaan software yang digunakan. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT serta software yang digunakan untuk implementasi kokology ke dalam multimedia adalah Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effect CS3 dan Adobe Soundbooth CS4.

Penerapan kokology sebagai permainan psikology kedalam multimedia bertujuan untuk membuat kokology menjadi makin menarik untuk dimainkan oleh semua kalangan. Penambahan unsur multimedia akan memberikan warna yang baru pada kokology dan pada psikology.

Kata Kunci : Kokology, Permainan Psikology.

ABSTRACT

Kokology is an interactive psychology game that involves user directly. Kokology created by Japanese psychologists, that is Isamu Saito (a distinguished professor at Rissho and Waseda University in Japan) and Tadahiko Nagao (Team Leader of Research and Development Project Kokology). Based on the principles of psychology, kokology asked to answer questions about topics that entertaining and kokology perform a unique approach to self-discovery.

Implementation kokology into multimedia applications include some aspects of planning and construction stages of the process, from analysis, design and how to use the software. The analysis used is a SWOT analysis and software that is used for implementation kokology into multimedia is Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effects CS3 and Adobe Soundbooth CS4.

Implementation kokology as psychology game into multimedia to make kokology become more attractive to play by all walks of life. The addition of multimedia elements will provide a new color on kokology and on psichology.

Keywords : *Kokology, Psychology Game.*

