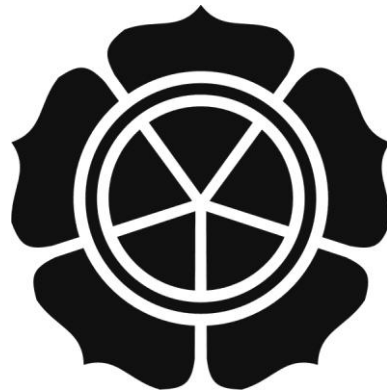


**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TENTANG TITIK
PIJAT REFLEKSI PADA SARAF KAKI MANUSIA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Ariyadi

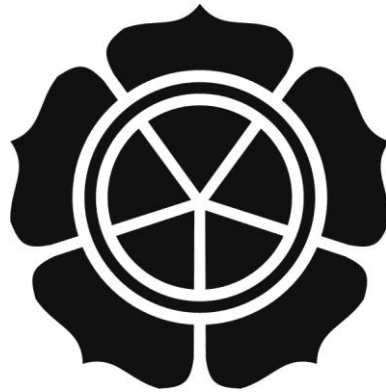
07.12.2370

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

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TENTANG TITIK
PIJAT REFLEKSI PADA SARAF KAKI MANUSIA DENGAN
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

Skripsi

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



disusun oleh

Ariyadi

07.12.2370

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Pembelajaran Tentang Titik Pijat Refleksi Pada
Saraf Kaki Manusia Dengan Menggunakan Macromedia Flash**

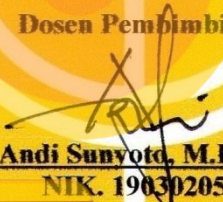
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariyadi

07.12.2370

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom.

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Multimedia Pembelajaran Tentang Titik Pijat Refleksi Pada Saraf Kaki Manusia Dengan Menggunakan Macromedia Flash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariyadi

07.12.2370

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

M Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 10 November 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, 14 Juli 2011

Ariyadi

07.12.2370

MOTTO

- ❖ Hanya orang takut yang bisa berani, karena keberanian adalah melakukan sesuatu yang ditakutinya. Maka, bila merasa takut, kita akan punya kesempatan untuk bersikap berani. (**Mario Teguh**)
- ❖ Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil. (**Mario Teguh**)
- ❖ Orang lanjut usia yang berorientasi pada kesempatan adalah orang muda yang tidak pernah menua ; tetapi pemuda yang berorientasi pada keamanan, telah menua sejak muda. (**Mario Teguh**)
- ❖ Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah. (**Nabi Muhammad Saw**)
- ❖ Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (**James Thurber**)
- ❖ Samudera yang tenang tidak pernah melahirkan pelaut yang handal.

..:Ariyadi:..

HALAMAN PERSEMBAHAN

Thanks to :

- ❖ Allah SWT, karena telah memberikan nikmat yang luar biasa kepada saya dan semuanya.
- ❖ Keluarga saya, terutama ke dua orang tua saya, bapak saya Warsosuarno dan ibu saya Sumiem, Mbak anik, Om, Bulik, Pakdhe, Budhe, Mbah Putri, dan lain-lain.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Bapak Andi sunyoto, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya.
- ❖ Teman-teman kelas E 2007, tetap semangat.
- ❖ Teman-teman kos.

Ariyadi

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Puji syukur selalu penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Tujuan dalam pembuatan laporan skripsi ini tidak lain untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan masih belum mencapai kesempurnaan dalam pembuatan laporan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan penyusun, sehingga bermanfaat bagi penyusun sendiri, dan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun memohon maaf, apabila dalam penyusunan laporan nskripsi ini masih banyak kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Hanya dengan berdoa kepada Allah SWT dan berusaha, penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum.Wr.Wb

Yogyakarta, 14 Juni 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

Judul	i
Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

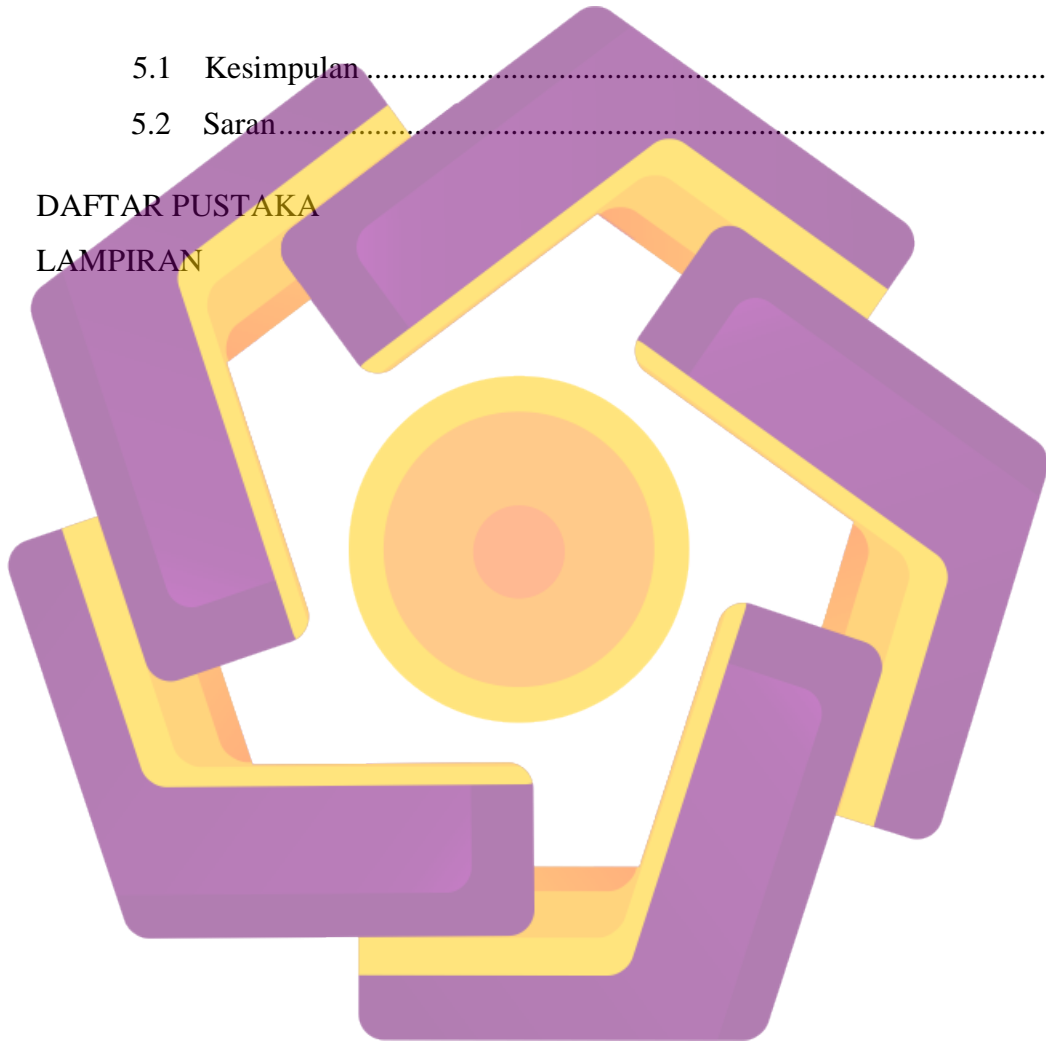
II	LANDASAN TEORI	10
2	Konsep Dasar Multimedia	10
2.1	Pengertian Multimedia Interaktif	10
2.2	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.1	File format gambar	14
2.2.2	File format audio	16
2.2.3	File format video.....	19
2.2.4	File format animasi	23
2.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia	25
2.4	Sistem Penyajian Multimedia.....	29
2.5	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	30
2.6	Software yang Digunakan	34
2.6.1	Macromedia Flash cs3	34
2.6.2	Adobe Photoshop cs4.....	39
2.6.3	Adobe Audition 1.0.....	40
2.6.4	Corel Drow x3	48
2.6.5	XAMPP.....	51
2.7	Tinjauan Umum.....	54
2.7.1	Pengertian Pijat Refleksi.....	54
2.7.2	Definisi Pembelajaran.....	56
III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	57
3.1	Analisis Sistem	57
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	57
3.1.2	Analisis Kelemahan Sistem	58
3.1.3	Analisis PIECES	58
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	61
3.2.1	Analisis Perangkat Keras	61
3.2.2	Analisis Perangkat lunak	62
3.2.3	Analisis Brainware.....	62
3.3	Analisis kelayakan.....	62

3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	62
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	63
3.3.3	Analisis Kelayakan Operasi.....	63
3.3.4	Analisis Kelayakan Sumberdaya	64
3.3.5	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	64
3.4	Perancangan Sistem.....	65
3.4.1	Merancang Konsep	65
3.4.2	Merancang Isi	66
3.4.3	Merancang Naskah.....	68
3.4.4	Merancang Grafik	71
3.4.4.1	Intro.....	71
3.4.4.2	Menu Utama	71
3.4.4.3	Menu Materi	72
3.4.4.4	Menu Cara Pijat	73
3.4.4.5	Menu Titik Refleksi.....	74
3.4.4.6	Menu Login.....	76
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	77
4.1	Memproduksi Sistem.....	77
4.2	Pembuatan dan Pengolahan Grafik	78
4.2.1	Pembuatan Background	78
4.2.2	Pembuatan Menu Intro.....	79
4.2.3	Membuat Animasi Teks Dengan Teks Tool.....	82
4.2.4	Membuat Menu Utama	83
4.2.5	Membuat Menu Cara Pijat.....	85
4.2.6	Membuat Menu Titik Refleksi.....	86
4.2.7	Titik Refleksi Pada Kaki Kanan.....	87
4.2.8	Membuat Menu Login	87
4.2.9	Membuat Suara	92
4.2.10	Membuat file Executable (Member file *.exe).....	94
4.2.11	Membuat file Autorun	95

4.3	Menguji Sistem	96
4.4	Menggunakan Sistem	98
4.5	Memelihara Sistem.....	98
V	PENUTUP	100
5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	62
Tabel 3.2	Analisis Kelayakan Hukum	63
Tabel 3.3	Analisis Kelayakan Operasi	63
Tabel 3.4	Analisis Kelayakan Sumberdaya	64
Tabel 3.5	Analisis Kelayakan Ekonomi	64
Tabel 3.7	Merancang Naskah	68
Tabel 4.17	Pengujian Sistem	96
Tabel 4.18	Uji Coba Eror Sistem Multimedia	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Struktur Linear	25
Gambar 2.2	Diagram Struktur Hierarki	26
Gambar 2.3	Diagram Struktur Non-linier	27
Gambar 2.4	Diagram Struktur Komposit	28
Gambar 2.5	Siklus pengembangan aplikasi multimedia	30
Gambar 2.6	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	31
Gambar 2.7	Interface Macromedia flash CS3	34
Gambar 2.8	Interface Photoshop CS4	39
Gambar 2.9	Interface Adobe Audition x3	40
Gambar 2.10	Interface CorelDrow x3	48
Gambar 2.11	XAMPP	51
Gambar 3.6	Struktur Hierarki	66
Gambar 3.8	Rancangan Tampilan Intro	71
Gambar 3.9	Rancangan tampilan menu utama	71
Gambar 3.10	Rancangan tampilan Menu Materi	72
Gambar 3.11	Rancangan tampilan pilihan menu materi yang dibuka	73
Gambar 3.12	Rancangan tampilan menu cara pijat	73
Gambar 3.13	Rancangan tampilan menu titik refleksi	74
Gambar 3.14	Rancangan tampilan menu kaki yang dipilih	75
Gambar 3.15	Rancangan tampilan animasi fungsi titik refleksi	75
Gambar 3.16	Rancangan tampilan login admin	76
Gambar 3.17	Rancangan tampilan halaman admin	76

Gambar 4.1	Diagram hubungan software pendukung.....	77
Gambar 4.2	Pembuatan Background.....	78
Gambar 4.3	Pembuatan Menu intro	79
Gambar 4.4	Pengaturan properties.....	80
Gambar 4.5	Convert to symbol	81
Gambar 4.6	Script pada tombol	81
Gambar 4.7	Mengubah teks ke movie.....	82
Gambar 4.8	Membuat animasi teks.....	83
Gambar 4.9	Tampilan menu utama.....	83
Gambar 4.10	Tampilan menu materi	84
Gambar 4.11	Tampilan menu cara pijat.....	85
Gambar 4.12	Membuat tombol titik refleksi.....	86
Gambar 4.13	Titik refleksi pada kaki kanan.....	87
Gambar 4.14	Tampilan menu login	90
Gambar 4.15	Membuat sound dengan adobe audition.....	93
Gambar 4.16	Setting membuat file.exe pada windows	94

DAFTAR SINGKATAN

FLV = *Flash Video*

AVI = *Audio Video Interleaved*

HVS = *vide home system*

JPG = *Joint Photographic Experts Group*

MPEG = *Moving Picture Expert Group*

PNG = *Portable Network Graphics*

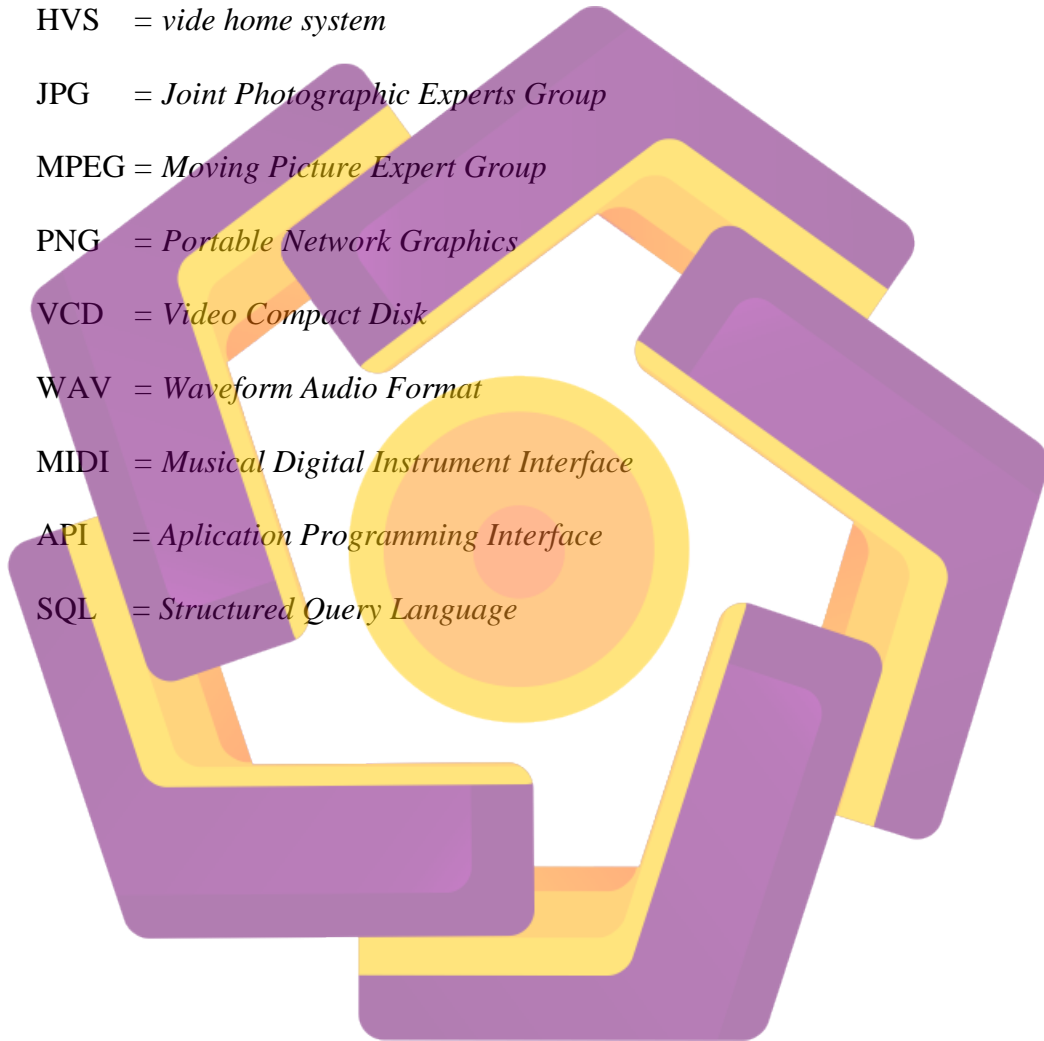
VCD = *Video Compact Disk*

WAV = *Waveform Audio Format*

MIDI = *Musical Digital Instrument Interface*

API = *Aplication Programming Interface*

SQL = *Structured Query Language*



INTISARI

Penggunaan multimedia pada materi pijat refleksi kaki mempunyai fungsi sebagai visualisasi peragaan pada saat proses kegiatan belajar atau pelatihan berlangsung. Seringkali pengajar masih menggunakan buku. Selain itu, menggunakan buku, pengajar juga menggunakan media papan tulis untuk menyampaikan materi pada siswa. Terkadang penggunaan buku dan media papan tulis kurang cukup bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan siswa akan cenderung kurang menarik perhatian siswa.

Tehnik pengumpulan data berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat kegiatan belajar berlangsung, sehingga didapatkan data hasil obsevasi yang sesuai dengan keadaan yang terdapat di lapangan. Selain observasi, tehnik pengumpulan data juga dilakukan dengan cara studi pustaka yang dilakukan dengan cara mendalami beberapa topik yang berhubungan dengan materi pijat refleksi.

Hasil observasi yang telah dilakukan yaitu multimedia belum diterapkan pada kegiatan belajar atau pelatihan pijat untuk topik titik saraf pada kaki manusia. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu pengajar dan siswa untuk mempelajari dan memahami tentang Pijat refleksi pada topik titik saraf pada kaki manusia.

Kata Kunci: Aplikasi, Multimedia, Titik refleksi, Pengajar, Siswa.

ABSTRACT

The use of multimedia on the material has the function of foot reflexology as a visualization demonstration at the process of learning or training activities take place. Often teachers are still using the book. In addition, using books, teachers also use the whiteboard to deliver media content to students. Sometimes the use of books and media insufficient blackboard for students to understand the material being taught and students are less likely to attract students' attention.

Data collection techniques based on observations made during the learning activities take place, so we get the results of observation data in accordance with the conditions contained in the field. In addition to observation, data collection techniques are also done by way of literature study carried out by means explore some of the topics that relate to the material of reflexology.

Observations have been made which have not been applied to multimedia learning activities or training for the topic point massage on the feet of human nerves. With this application, expected to help teachers and students to learn and understand about Reflexology on the topic of nerve points on human feet.

Keywords: Applications, Multimedia, Point of reflection, Teachers, Students

