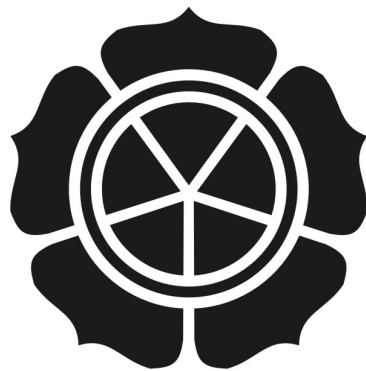


**CD INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN DAERAH DI INDONESIA  
MENGUNAKAN SOFTWARE**

**SWISHMAX**

**SKRIPSI**



disusun oleh

Aditya Nurul Huda

NIM : 07.12.2310

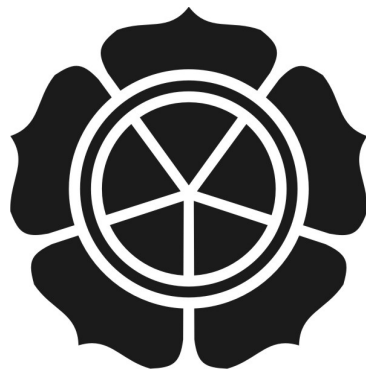
**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**CD INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN DAERAH DI INDONESIA  
MENGUNAKAN SOFTWARE**

**SWISHMAX**

Skripsi

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



**disusun oleh**

**Aditya Nurul Huda**

**07.12.2310**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**CD Interaktif Pengenalan Pakaian Daerah Di Indonesia Menggunakan  
Software  
SwishMax**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Nurul Huda**

**07.12.2310**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Agustus 2011

Dosen Pembimbing

  
**Erik Hadi Saputra, S. Kom.M, Eng**  
**NIK. 190302107**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**CD Interaktif Pengenalan Pakaian Daerah Di Indonesia  
Menggunakan Software  
SwishMax**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aditya Nurul Huda**

**07.12.2310**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Agustus 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erik Hadi Saputra, S. Kom.M, Eng**  
**NIK.190302107**

**Bambang Sudarvatno, DRS, MM.**  
**NIK. 190302008**

**Ir. Abas Ali Pangera,, M.Kom**  
**NIK. 190302010**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Agustus 2011

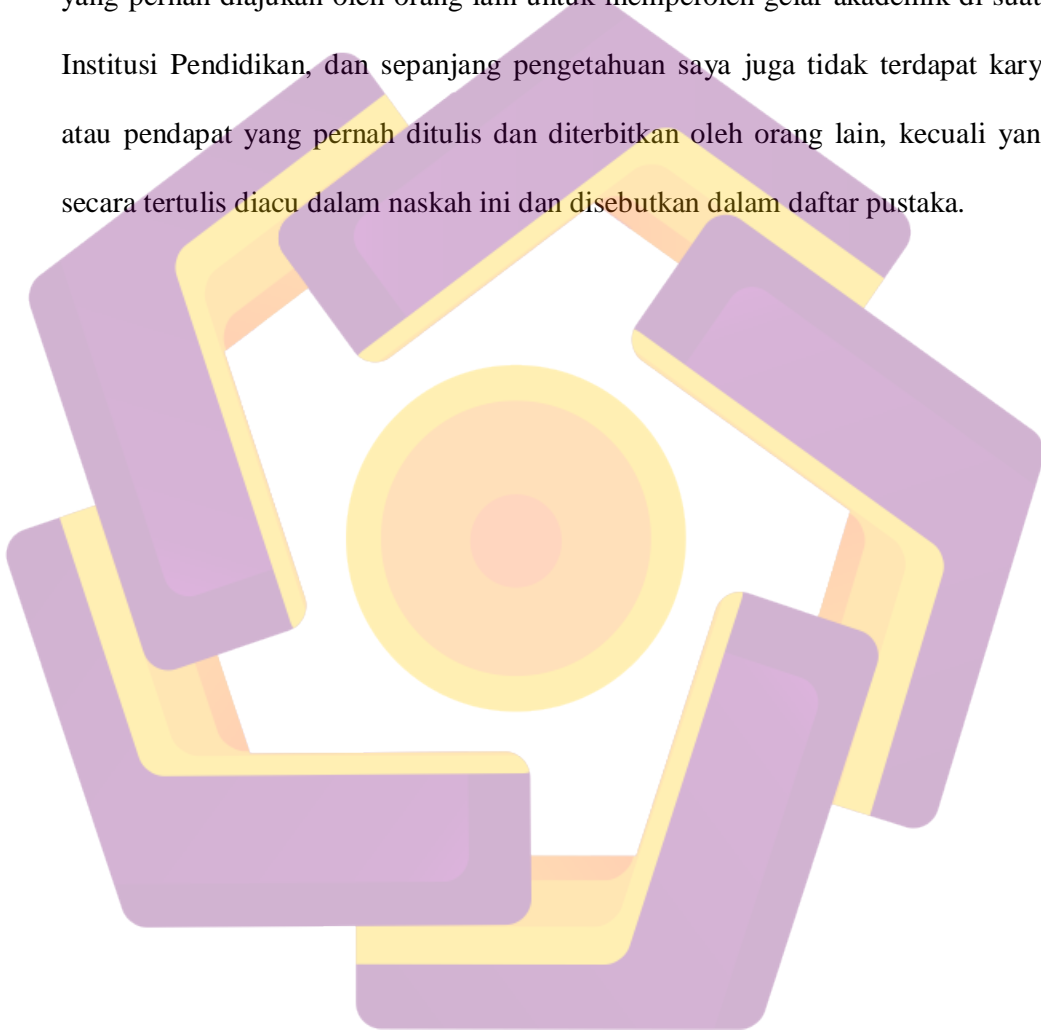
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## MOTO

- ❖ Jangan sia-siakan waktumu demi hal yang tak ada gunanya.
- ❖ Masa lalu adalah pengalaman, sekarang adalah kenyataan, besok adalah harapan yang lebih bagus lagi dari hari ini dan masa lalu.
- ❖ Jangan kau buang sesuatu yang sudah kamu dapat demi sesuatu yang belum tentu kamu bisa dapat
- ❖ Hormati, sayangi orang tuamu lebih dari orang tuamu menyayangimu.
- ❖ Jadilah diri sendiri dan jangan malu tuk melakukan hal yang positif.

## KATA PENGANTAR

Puji sukur atas kepada ALLAH SWT atas segala rahmat,berkah,tauhid dan anugerah serta bimbingannya sehingga skripsi ini bias terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat yudisium Strata -1 Program studi Sistem Informasi, Akademi Komputer AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini membahas tentang Pengenalan aneka ragam pakaian daerah yang ada di Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto,M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer”AMIKOM”Yogyakarta .
2. Brs Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua Jurusan MI dan SI Sekolah Tinggi Management Informatika dan Komputer”AMIKOM”Yogyakarta .
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S. Kom. M. Eng selaku dosen pembimbing dan dosen penguji yang telah memberikan petunjuk dan arahan sehingga terselesaikannya penulisan skripsi in
4. Ibunda dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan, doa, semangat, pengorbanan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan baik.
5. Keluarga besar MUGMENTO (Mas Dimas, Bunda Agata, Mas Resa, Mbak Dewi, Mas Richard, Mas didit, Mas TJahyo, Mbak kika, Santi, Ika, Hendry, Mas Bowi ) atas semua dukungan dan semangatnya serta inspirasi dan doanya kepada penulis.

6. Icha,Zogix, Rizky atas semua dukungan semangat,doa serta inspirasi kepada penulis
7. Serta teman-teman dan semua pihak yan tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, dengan segala kerandahan hati , penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk perbaikan dan pengembangan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, juli 2011.

Aditya Nurul Huda

NIM :07.12.2310



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
Lembar persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iv
Motto.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xiii
Daftar Tabel.....	xv
Intisari.....	xvi
Abstract .....	xviii
<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.Metode .....	penelitian .....3
1.6.Manfaat Penelitian .....	3
1.7.Sistematika Pembahasan .....	3
<b>Bab II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>

2.1. Konsep Dasar Aplikasi Multimedia .....	6
2.1.1. Pengertian Multimedia .....	6
2.1.2. Elemen Multimedia .....	6
2.1.2.1. Teks,,,,,.....	7
2.1.2.2. Grafis .....	8
2.1.2.3. Suara atau Audio .....	9
2.1.2.4. Video.....	9
2.1.2.5. Animasi .....	9
2.2. Struktur Informasi Multimedia.....	9
2.2.1. Struktur Linier.....	9
2.2.2. Struktur Menu .....	10
2.2.3 Struktur Hierarkie.....	11
2.2.4. Struktur Jaringan .....	11
2.2.5. Struktur Kombinasi .....	12
2.4. Perkembangn Aplikasi Multimedia .....	14
2.4.1. Kelemahan Multimedia Interaktif.....	14
2.4.2. Hubungan antara Multimedia Interaktif dan Pembelajaran.....	17

**Bab.III.Analisis Dan Perancangan Sistem.....17**

3.1. Analisis Sistem ..... 17

3.1.1. Analisis kelemahan Sistem..... 19

3.1.1.1. *Perfomance* ( kinerja sistem)..... 19

3.1.1.2. *Information* (Informasi) ..... 20

3.1.1.3. *Economic* ( Ekonomi ) ..... 20

3.1.1.4. *Control* (Pengendalian) ..... 20

3.1.1.5. *Efficiency* (Efisiensi)..... 20

3.1.1.6. *Service* (Pelayanan ) ..... 21

3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem..... 22

3.1.2.1. Aspek Hardware ..... 22

3.1.2.2. Aspek Software..... 23

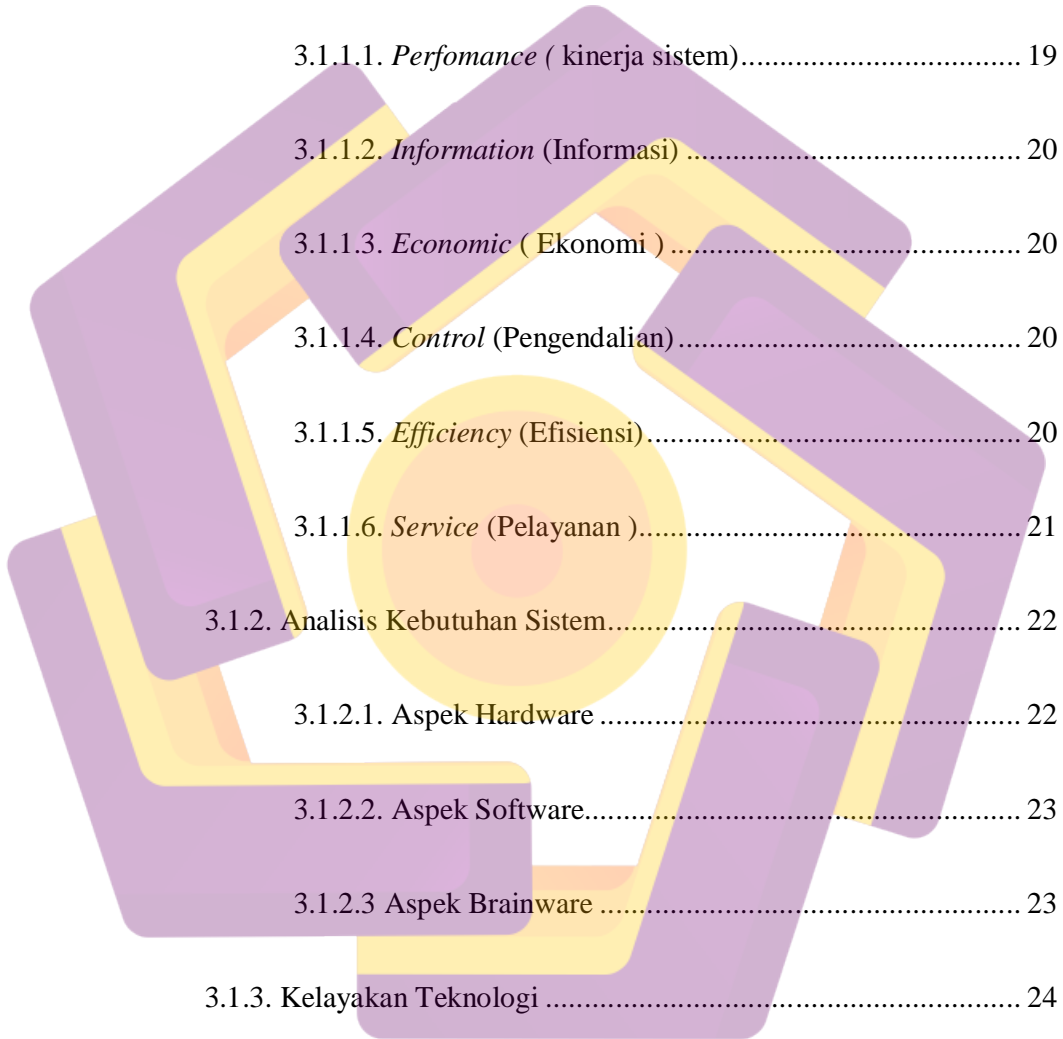
3.1.2.3 Aspek Brainware ..... 23

3.1.3. Kelayakan Teknologi ..... 24

3.1.4. Kelayakan Hukum..... 24

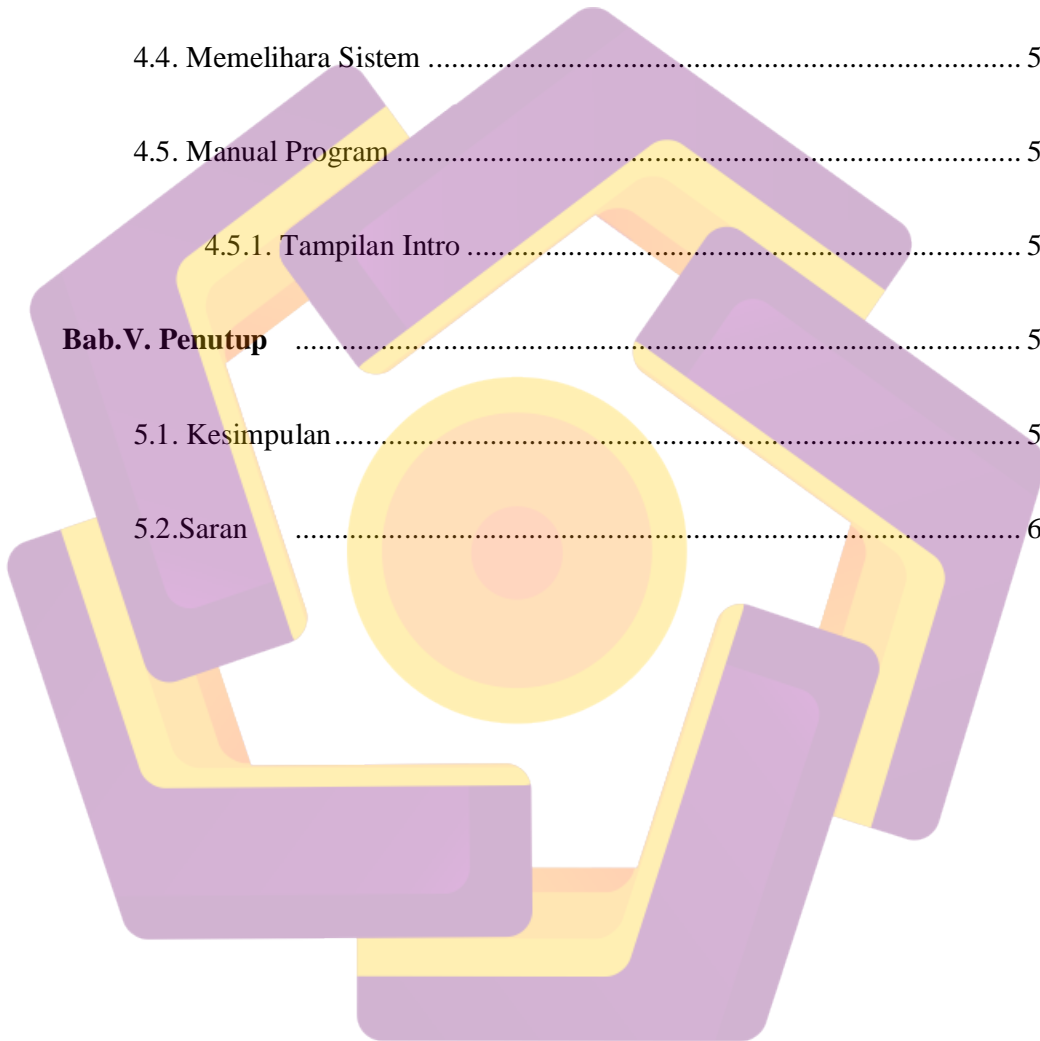
3.1.5. Kelayakan Ekonomi ..... 25

3.1.6. Analisis Biaya dan Manfaat..... 26



3.1.6.1. Biaya operasi dan biaya perawatan.....	27
3.1.6.2. Komponen Manfaat .....	27
3.2. Perancangan Sistem .....	32
3.2.1. Merancang Konsep .....	32
3.2.2. Marancang Isi .....	35
3.2.3 Merancang Nakah .....	36
3.2.4. Merancang Grafik .....	39
<b>Bab. V1. Implementasi Dan Pembahasan.....</b>	<b>41</b>
4.1. Memproduksi Sistem .....	42
4.1.1. Membuat Animasi Karakter dengan CorelDraw X3.....	42
4.1.2. Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3 .....	44
4.1.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia menggunakan SwishMax ....	47
4.1.3.1 Memasukkan Data ke dalam SwishMax .....	47
4.1.3.2. Membuat Animasi .....	48
4.1.3.3. Membuat Tombol .....	48
4.1.3.4. Tahap Pengintegrasian.....	51
4.1.3.5. Membuat File Windows Projector.....	52

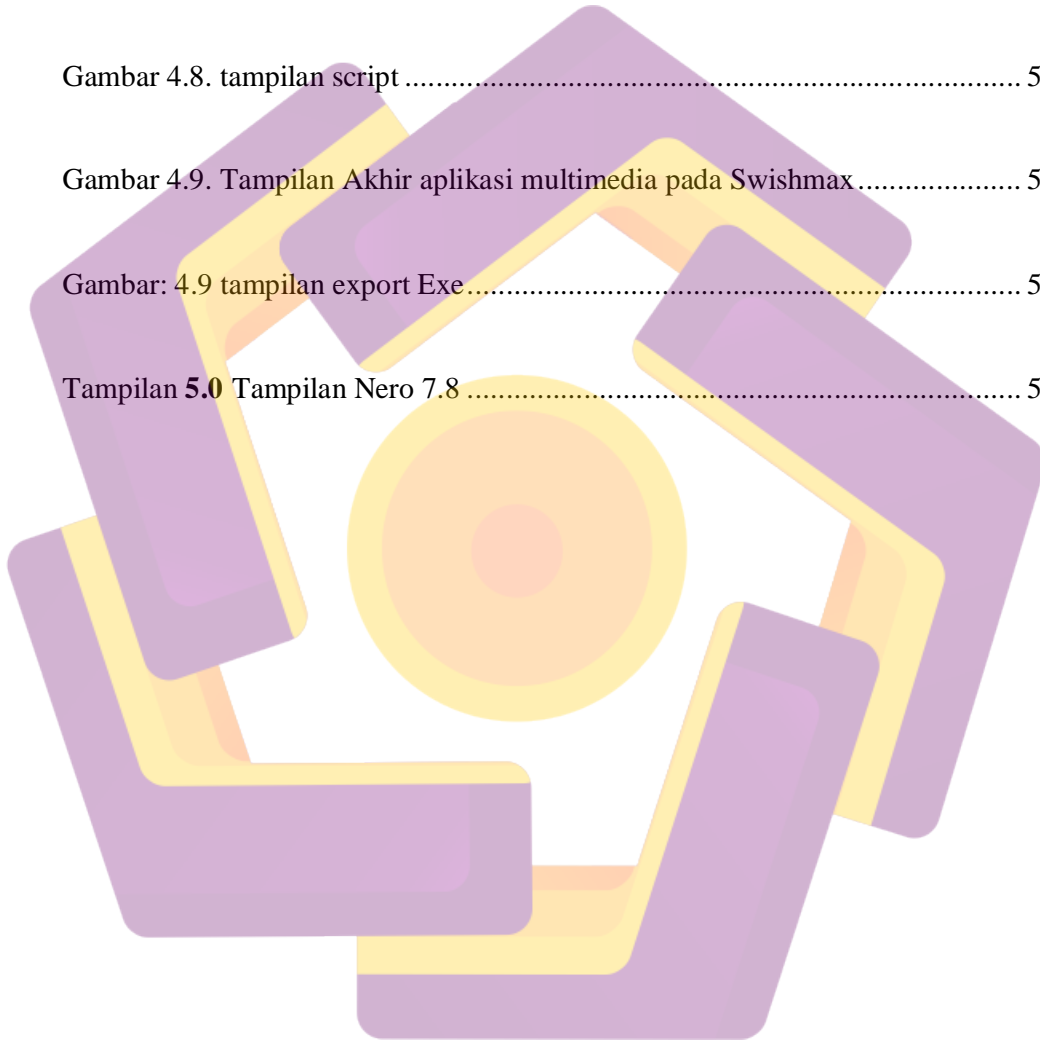
4.1.3.6. Proses Burning ke CD.....	54
4.2. Mengetes Sistem .....	54
4.3.Menggunakan Sistem .....	57
4.4. Memelihara Sistem .....	58
4.5. Manual Program .....	58
4.5.1. Tampilan Intro .....	58
<b>Bab.V. Penutup</b> .....	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2.Saran .....	60



## DAFTAR GAMBAR

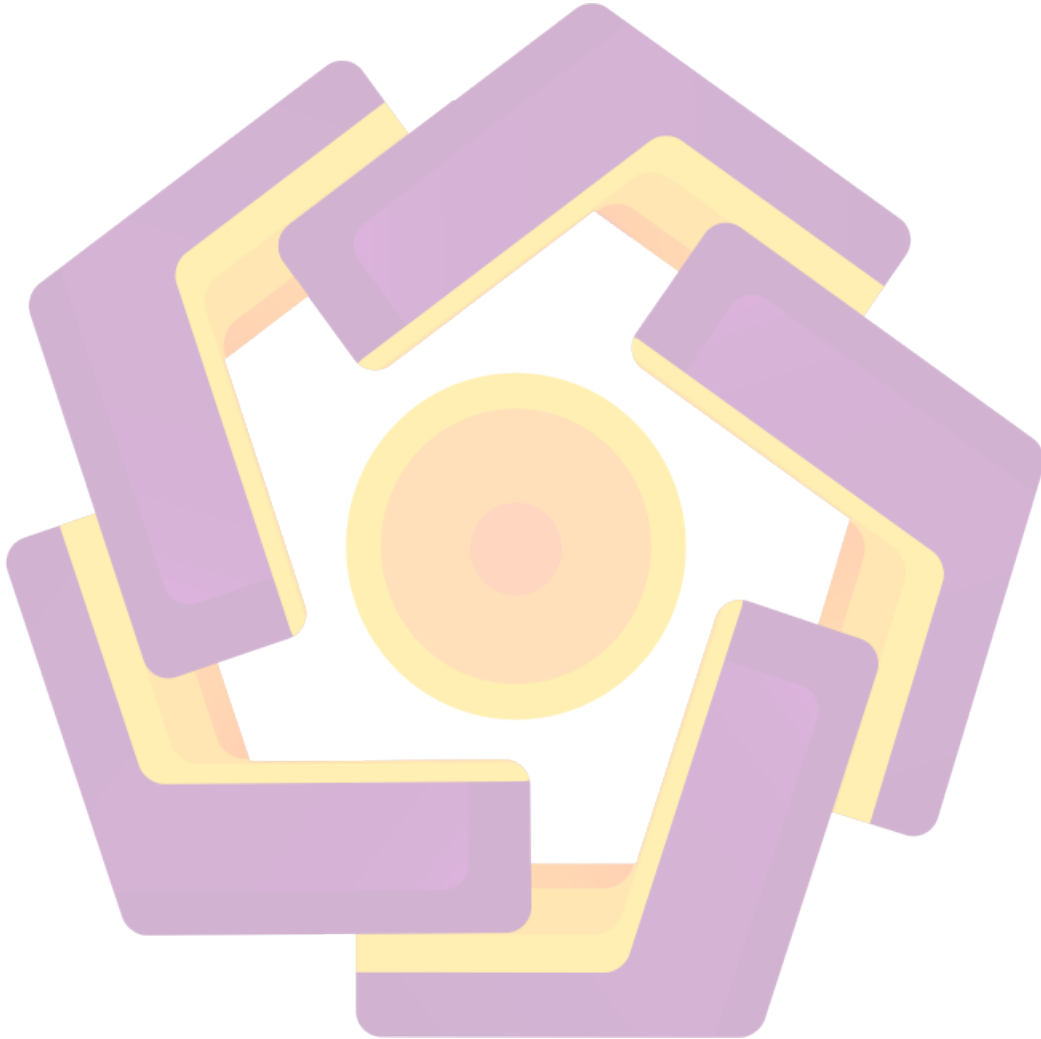
Gambar 2.1. Element Multimedia .....	1
Gambar 2.2. Struktur linear .....	10
Gambar 2.3. Struktur menu .....	10
Gambar 2.4. Struktur Hierarki .....	11
Gambar 2.5. Struktur Jaringan .....	12
Gambar 2.6. Struktur Kombinasi .....	12
Gambar 2.8. Proses Pengembangan sistem multimedia .....	14
Gambar 3.1. Struktur diagram .....	36
Gambar 3.2. Tampilan intro .....	39
Gambar 3.3. Tampilan Menu utama. ....	40
Gambar 3.4. Tampilan menu Pakaian Daerah .....	41
Gambar 4.1. Diagram Alir Proses Produksi Sistem .....	42
Gambar 4.2. tampilan utama CorelDraw X3 .....	44
Gambar 4.2. Dialog Box New .....	45
Gambar 4.3. Tampilan Layar Kerja Photoshop CS3 .....	46
Gambar 4.4. Tampilan Dialo Box Save As .....	47
Gambar 4.5. Tampilan insert Image .....	48

Gambar 4.5. Tampilan insert Image .....	49
Gambar 4.7. Tampilan Button .....	50
Gambar 4.8. tampilan script .....	51
Gambar 4.9. Tampilan Akhir aplikasi multimedia pada Swishmax .....	52
Gambar: 4.9 tampilan export Exe .....	53
Tampilan 5.0 Tampilan Nero 7.8 .....	54



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rincian Biaya dan Manfaat.....	31
Tabel 3.2 metode biaya dan manfa .....	34





## INTISARI

Penelitian ini berangkat dari permasalahan tentang upaya pengenalan aneka ragam pakaian daerah yang ada di Indonesia melalui media interaktif yang mampu menarik perhatian masyarakat, yang merupakan salah satu strategi implementasinya. Tujuan dari pembuatan CD interaktif ini adalah untuk mengenalkan ragam pakaian daerah yang ada di Indonesia kepada masyarakat sehingga masyarakat tahu bahwa di negara Indonesia ini terdapat kekayaan budaya yang tak ternilai harganya.

Sumber pengumpulan data ini adalah dengan menggunakan metode melalui observasi, kepustakaan, internet dan wawancara. Analisis dalam penelitian ini mempergunakan analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan, analisis biaya dan manfaat, sedangkan perancangan sistem menggunakan konsep isi, naskah, dan grafik.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perancangan aplikasi Pengenalan pakaian daerah di Indonesia melalui media interaktif dalam penggunaannya : (1) lebih efisien, karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan dengan tampilan visual yang dapat dinikmati dan mampu memberikan efek animasi. (2) Sistem informasi yang baru tidak mengalami kendala didalam penerapannya baik dari kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan layanan. Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia penulis memberi saran dengan harapan yaitu (1) aplikasi multimedia ini dirancang dengan sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang terpenuhi, maka aplikasi multimedia

tersebut tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki.(2) Aplikasi yang penulis rancang hanya dapat digunakan untuk menampilkan informasi yang sudah ada. Aplikasi ini diharapkan nantinya akan dikembangkan lagi sehingga menghasilkan informasi yang lengkap dan update seperti database dan sebagainya. (3) Harapan dari penulis semoga aplikasi dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.



Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengenalan Pakaian daerah di Indonesia

## ABSTRACT

This study departs from the problems of the introduction of a variety of efforts of existing local clothing in Indonesia through interactive media that is able to attract public attention, which is one of strategy implementation. The aim of making interactive CD is to introduce the variety of existing local clothing in Indonesia to the public so that people know that in Indonesia there are countries rich culture are priceless.

The source of this data collection is to use the method through observation, library, internet and interviews. The analysis in this study uses the analysis of system weaknesses, analysis of system requirements analysis, feasibility studies, analysis of costs and benefits, while designing systems using the concept of content, text, and graphics.

The results suggest that the introduction of clothing design application areas in Indonesia through interactive media in their use: (1) more efficient, because multimedial can eliminate boredom with a visual display that can be enjoyed and be able to provide animation effects. (2) The new information system is not experiencing problems in its application both in performance, information, economic, security, efficiency and services. To understand more about an author of multimedia applications give advice in the hope that (1) multimedia applications are designed with simple, tetapi jika hardware and software requirements are met, then the multimedia aplikasi will not run properly. Before deciding to use this program should be checked first hardware and software specifications owned. (2) Applications that writer design can only be used to

display information that already exists. This application is expected to be further developed so as to produce a complete and updated information such as databases and so on. (3) Hope of the author and hopefully useful applications can be best utilized.



**Key Word** : Informasi System, Introduction Regional Clouting in Indonesia