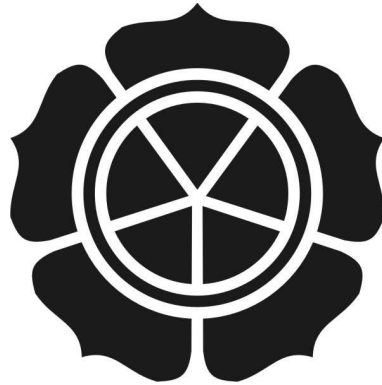


**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK
PADA TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Tri Yuliani Putri

09.21.0432

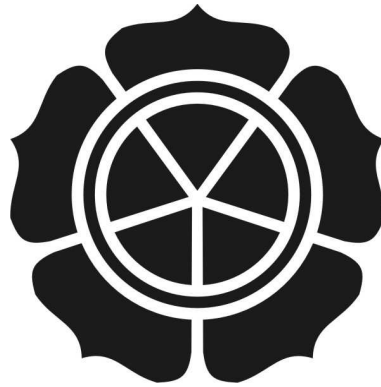
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2010

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK
PADA TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata I Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Tri Yuliani Putri

09.21.0432

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK
PADA TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Yuliani Putri

09.21.0432

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif AL Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
KREATIVITAS MENGGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK
PADA TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Yuliani Putri

09.21.0432

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ir. Abas Ali Pangera M.Kom

NIK. 190302008

Kusnawi, S.kom, M.Eng

NIK. 190332112

Hanif AL Fatta, M.Kom

NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302001

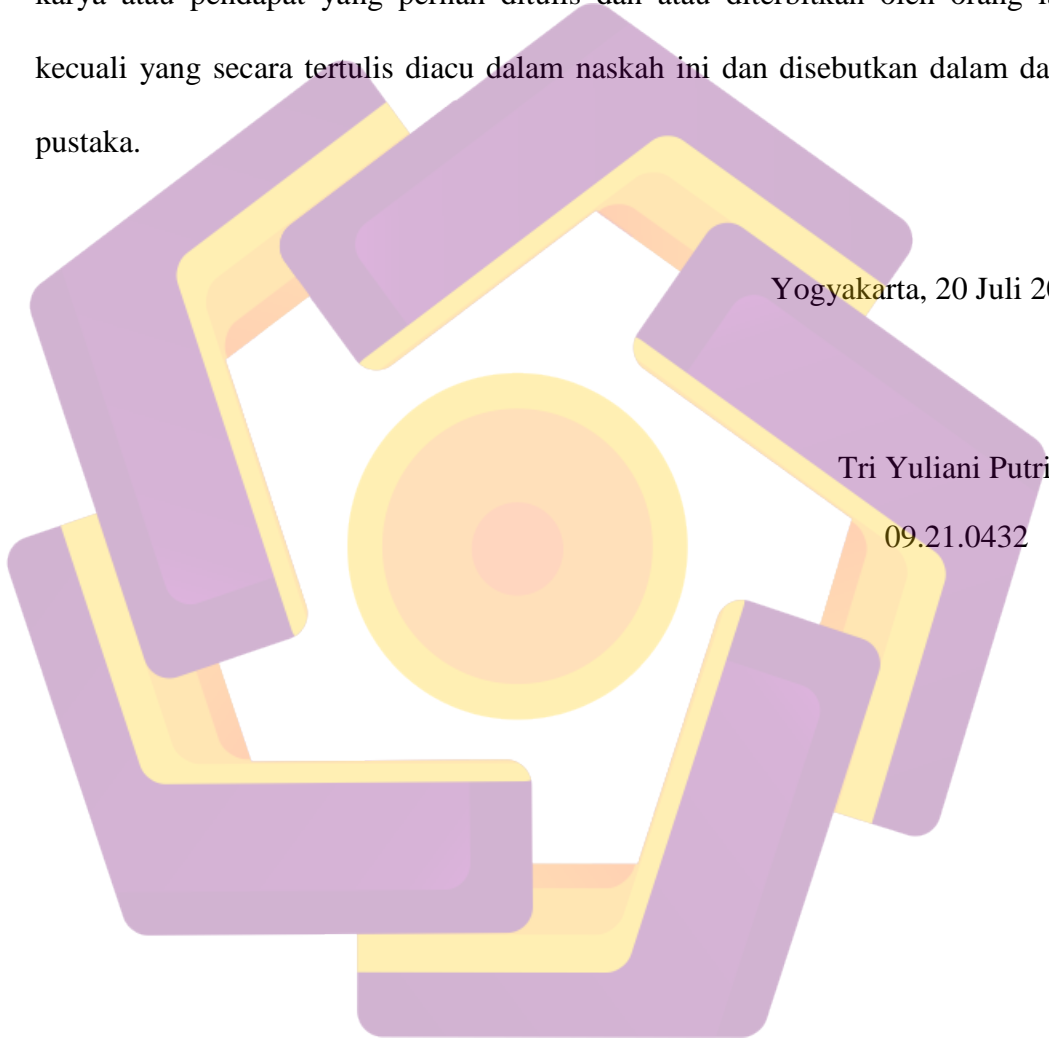
PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi 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, 20 Juli 2010

Tri Yuliani Putri

09.21.0432



Motto

Serahkanlah kekuatiranmu pada Tuhan sebab Ia yang
memelihara kamu

(1 Petrus 5 :7)

Diam bukan tidak dapat berbuat apa-apa, melainkan diam
sebelum melakukan sesuatu.



Coretan kertas Putih . . .

Mungkin aku tidak bisa memberikan harta yang berlimpah untuk kalian. Satu hal yang pasti aku akan terus belajar untuk menjadi seseorang yang lebih baik, orang yang bisa membanggakan kalian semua. Special Terimakasih ku Untuk Yesus Kristus dan Bunda Maria buat segala sesuatu yang sampai saat ini boleh aku terima dan rasakan yang selalu mendengar setiap doa-doaku, untuk Papi dan Mamaku yang telah mendidik ku sampai saat ini Semoga ini adalah hasil terbaik yang pernah kuukir dalam mimpi dan angan - angan Papi dan Mama, Buat kak Erla ku tersayang, Bg Agu ku tercinta, bg Ono ku termanis, pelangi-pelangi ku Echi, Dedek Rossy & keponaanku Ello karna kalian aku bisa dan mampu melaluinya.

Buat sahabat2 ku yang ga bisa ku sebutkan satu per satu Evi F.H, Heriana, Desi, Mega, Vivi terimakasih buat persahabatan yang sampai sekarang masih terjalin akrab terimakasih buat dukungan dan mau menjadi tempat curhat mencurhat ku. Terkhusus buat saudara ku yang barwel yang hoby marah – marah Hendriko Purba alias Rico makasih ya selama aku di jogja dah mau bantu'in aku dalam suka dan duka smoga apa yang kita cita2kan terkabul makasih buat semuanya Rico. Makasih yang begitu besar buat Bubur aku Firdaus, Pecel percaya semua indah pada waktunya, Tuhan begitu baik begitu banyak orang yang Pecel kenal tetapi Tuhan mengirimkan Bubur buat mengisi hari-hari Pecel, bubur hadir di saat dan waktu yang tepat makasih ya. Buat teman-teman seperjuangan S1 Teknik Transfer 09 aku bangga bisa kenal kalian semua jgn lupa'in aku ya kalau dah jadi orang. Buat ketua Team 8 bg Tono dan anak-anak Team 8 Mas Dwi, Mas Wawan, Mas Hafid, Mas Harun, Mas Eko dan si Rese yang hobby ngerjain aku Aldina dan mbk Pipit pokok'e kalian the best ga ada yang bisa aku ungkapkan kalian orang2 yang selalu membuat aku tertawa terbahak-bahak." we are not friends but a family" buat selogan team 8 jangan di pakai di luaran ya (teman senang ikut senang teman sedih tambah senang). Intel Core 2 Duo ku yang selalu menemani ku, Plat AB 5107 I yang telah mengantarkan ku kemana aja aku mau, anak2 IKNA, Pastor dan Plater di gereja Nandan makasih buat doa2nya ya, buat anak2 kontrakn Maya, Lia, Reza dan yang lain Putri, I'in, Norma, Arip, Intan, temannya mas dwi yg dah bela2'n ngajarin program sampai malam. Semua orang yang telah mendukung buat semua orang yang sayang n yang tidak sayang sama aku terimakasih. Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, bertekunlah dalam doa. Tuhan Memberkati kita semua. Amin.

Tri_2134@yahoo.co.id

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Allah Bapa yang maha kuasa atas segala berkat dan rahmat-Nya serta bimbingan-Nya kepada penulis dalam penyusunan Skripsi yang berjudul **"APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KREATIVITAS MENGGAMBAR UNTUK ANAK ANAK PADA TK ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA"**.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

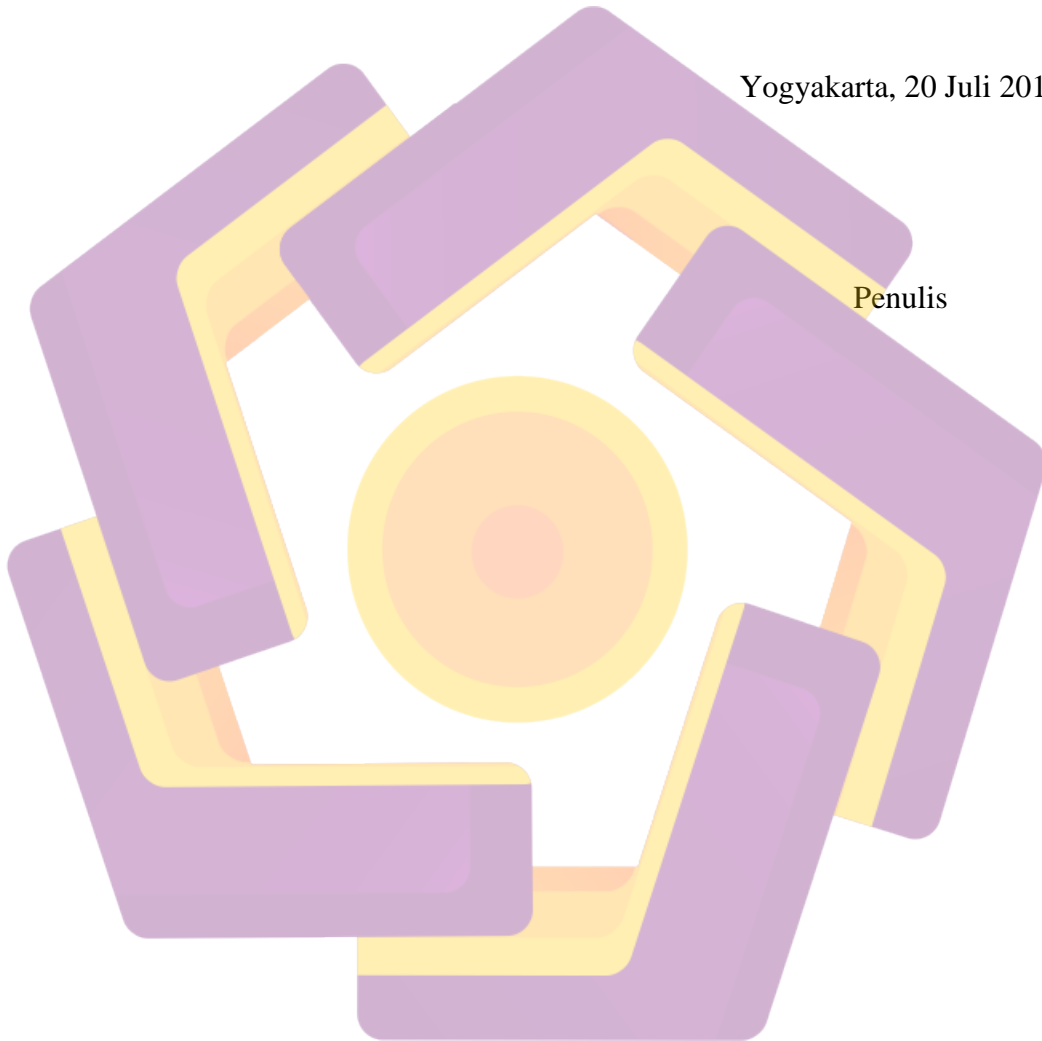
1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera selaku Ketua Jurusan Strata I Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif AL Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Skripsi saya.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Kedua Orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa kalian saya tidak ada apa-panya.
6. Ibu Suhartini.NS.S.Pd, yang telah memperbolehkan saya untuk mengambil data sebagai bahan Skripsi saya.

7. Teman-teman S1_Transfer Teknik Informatika 09 terimakasih semuanya.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu, semua masukan yang bersifat korektif sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, 20 Juli 2010

Penulis



ABSTRAKSI

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh seorang anak-anak (Umur 5-10 tahun) dan merupakan salah satu bentuk penyaluran anak-anak dalam mengasah imajinasinya dalam menghasilkan suatu karya. Indonesia adalah negara yang kaya akan pemandangan dan hamparan imajinasi menggambar yang tinggi jadi tidak mengherankan jika banyak dihasilkan karya lukis yang indah dan berjual nilai tinggi. Dengan teknologi yang berkembang dengan pesat, maka diperlukan media penyampaian menggambar/melukis yang praktis, handal dan *user friendly* dalam menyalurkan kreasi seni anak-anak sehingga anak-anak tidak menyalurkan hobi menggambar pada tempat yang tidak semestinya. Dengan melihat berbagai alasan diatas, maka dibuat suatu perangkat lunak multimedia yang dapat menampung daya imajinasi dan kreasi anak dengan format multimedia yang lebih interaktif.

Program Aplikasi ini merupakan suatu perangkat lunak menggambar yang dibuat dengan mengkombinasikan kelima elemen multimedia seperti teks, suara, video, gambar dan animasi. Program Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash Mx 2004* yang dikombinasikan dengan *actionsript*. Pada Program Aplikasi ini terdiri dari 4 menu utama yaitu aplikasi tutorial, aplikasi menggambar, aplikasi quiz dan aplikasi profile. Pada menu tutorial pengguna disuguhkan dengan tutorial interaktif dari aplikasi menggambar. Pada aplikasi menggambar, pengguna dapat memanfaatkan tombol-tombol yang ada untuk membuat suatu gambar dan untuk mengasah pengetahuan dapat dilakukan pada menu quiz. Pada menu profile pengguna dapat melihat informasi dari pembuat Program Aplikasi.

Kata kunci : Menggambar, Multimedia, Terintegrasi, Tutorial, Quiz

Abstraction

Draw to be one of [the] activity often done by a children (age 5-10 year) and be one of [the] children canalization form in sharpen the imagination in produce a work. indonesia rich country scenery and imagination rug draws tall so not amazing if many produced work paints beautiful and berjual top-rat. with technology that bloom at full speed, so need delivery media draw/paints practise, handal and user friendly in canalize children art creation so that children doesn't canalize hobby draw it in place bot quite the ticket. with see various reason on, so be made a multimedia software that can accommodate imagination power and child creation with multimedia format more interaktif.

This application program is a software draws that made with combining fifth multimedia element likes text, voice, video, picture and animation. this application program is made by using macromedia flash mx 2004 mengombinasikan with actionscript. in this application program consists of 4 principal menus that is tutorial application, application draws, application quiz and application profile. in user tutorial menu is setted out with tutorial interaktif from application draws. in application draws, user can make use existing buttons to make a picture and to sharpen erudition can be done in menu quiz. in menu profile user can see information from application program maker.

keyword: draw, multimedia, integration, tutorial, quiz

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Abstraksi	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	3
I.3 Batasan Masalah	3
I.4 Tujuan Penelitian	4
I.5 Metodologi Penelitian.....	4
I.6 Manfaat Penelitian	5
I.7 Kebutuhan Khusus	6
I.8 Sistematika Penulisan	7
I.9 Rencana Kegiatan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
II.1 Tinjauan Pustaka	10
II.2 Pengertian Menggambar.....	10
II.3 Konsep Dasar Multimedia.....	12
II.3.1 Definisi Multimedia.....	12
II.3.2 Konsep Animasi Dalam Multimedia.....	14

II.3.3 Pendekatan Multimedia yang Terintegrasi.....	16
II.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	17
II.5 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	20
II.6 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	22
II.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
II.7.1 Macromedia Flash MX 2004	26
II.7.2 Adobe Photoshop CS3	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

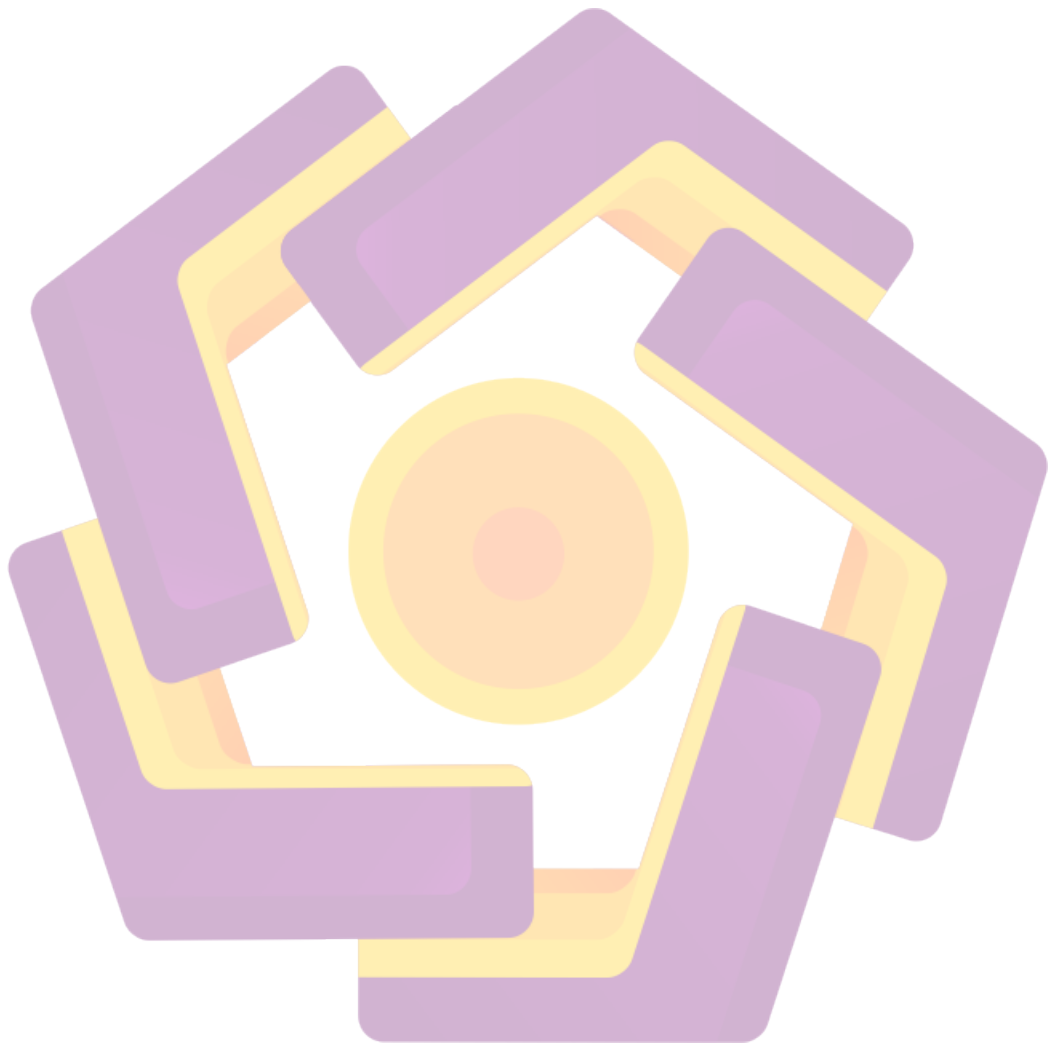
III.1 Tinjauan Umum Objek	30
III.1.1 Sejarah	30
III.1.2 Lambang TK Islam Al Azhar	32
III.1.3 Visi dan Misi	32
III.1.4 Alamat TK Islam Al Azhar 31 Yogyakarta	33
III.1.5 Fasilitas	33
III.1.6 Kegiatan Sekolah	34
III.1.7 Kelompok Bermain dan TK	35
III.1.8 Informasi Pendaftaran	35
III.1.9 Ada Apa di Al Azhar 31 Yogyakarta	35
III.2 Analisis Sistem.....	36
III.2.1 Mendefinisikan Masalah.....	36
III.2.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	38
III.2.3 Analisis PIECES	38
III.2.4 Studi Kelayakan	41
III.3 Perancangan Sistem	45
III.3.1 Perancangan konsep.....	45
III.3.2 Perancangan Isi	45
III.3.3 Perancangan Naskah	47
III.3.4 Merancang Grafik	48

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

IV.1 Implementasi Sistem	55
IV.2 Memproduksi Sistem	56
IV.3 Membuat dan Mengolah Grafik	57
IV.4 Membuat Movie dan Efek Visual	58
IV.4.1 Mengeset Layer atau Movie	58
IV.4.2 Mengimport File	59
IV.4.3 Menata Movie	59
IV.4.4 Pembuatan Tombol	60
IV.4.5 Pembuatan Tool dan ActionScript	62
IV.4.6 Membuat file Exe	72
IV.5 Tampilan Aplikasi	74
IV.5.1 Form Intro	74
IV.5.2 Form Menu Utama.....	74
IV.5.3 Form Menu Tutorial.....	75
IV.5.4 Form Menu Menggambar	76
IV.5.5 Form Menu Game.....	77
IV.5.6 Form Menu Profile	78
IV.6 Menggunakan Sistem Multimedia	78
IV.6.1 Spesifikasi komputer yang digunakan	78
IV.6.2 Cara Menggunakan CD Aplikasi	79
IV.7 Memelihara Sistem (dalam bentuk CD)	80
IV.8 Pengujian Pemakai	81
IV.9 Uji Coba Pengguna	83
IV.10 Analisis Hasil	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1 Kesimpulan	85
V.2 Saran.....	85

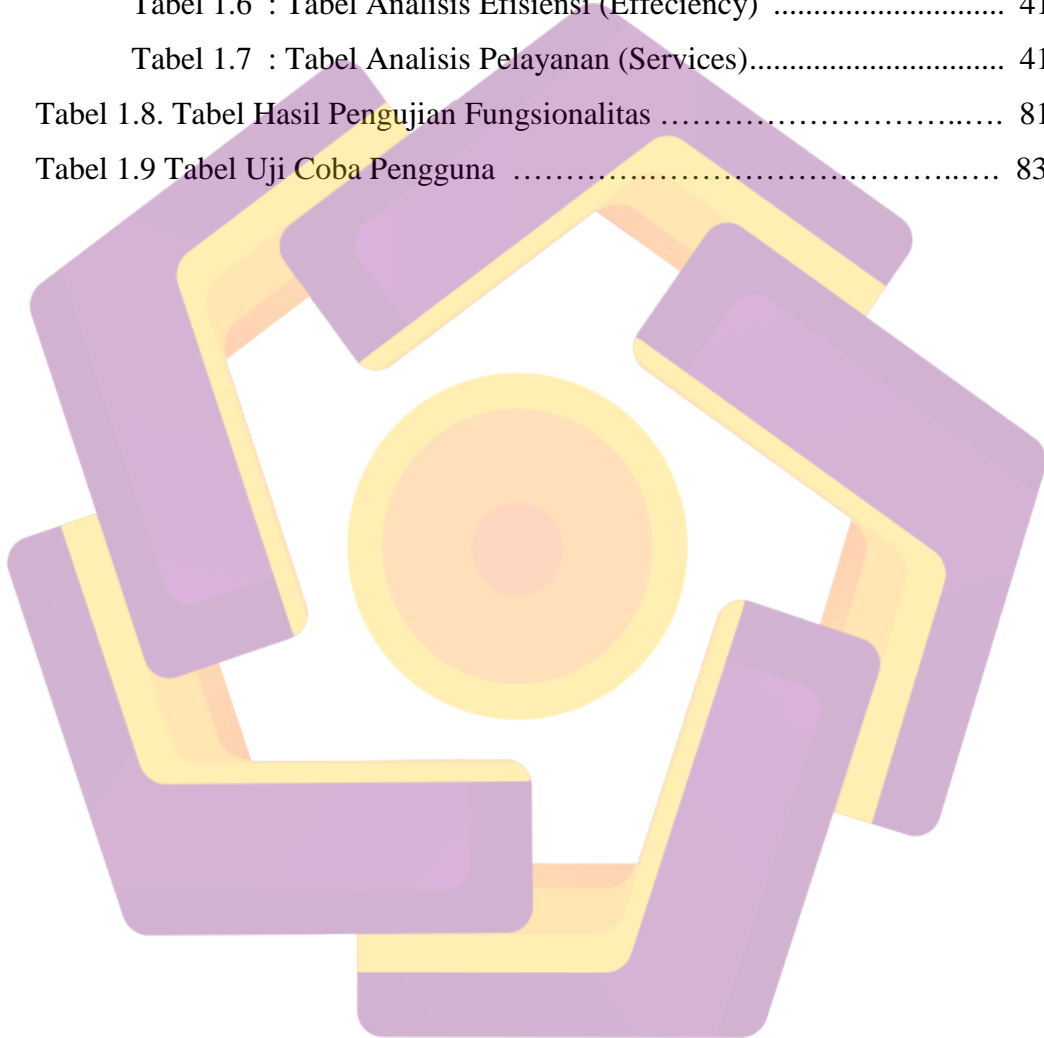
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan	9
3.2.3 Analisis PIECES	
Tabel 1.2 : Tabel Analisis Kinerja (Performance)	39
Tabel 1.3 : Tabel Analisis Informasi (Information)	39
Tabel 1.4 : Tabel Analisis Ekonomi (Economic)	40
Tabel 1.5 : Tabel Analisis Keamanan	40
Tabel 1.6 : Tabel Analisis Efisiensi (Effeciency)	41
Tabel 1.7 : Tabel Analisis Pelayanan (Services).....	41
Tabel 1.8. Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas	81
Tabel 1.9 Tabel Uji Coba Pengguna	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	18
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.3 Struktur Piramida	19
Gambar 2.4 Struktur Linear	19
Gambar 2.5 Sirklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	24
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Flash	27
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop Cs3	29
Gambar 2.8 Logo TK Islam Al Azhar 31	32
Gambar 2.9 Alamat TK Islam Al Azhar 31	33
Gambar 2.10 Form Menu Utama	49
Gambar 2.11 Form Menu Tutorial	50
Gambar 2.12 Form Menggambar	51
Gambar 2.13 Form Menu Game	52
Gambar 2.14 Form Menu Profile	53
Gambar 2.15 Form Intro	54
Gambar 2.16 Menggolah Gambar Pada Photoshop	58
Gambar 2.17 Mengimport File Pada Macromedia Flash.....	59
Gambar 2.18 Penataan Bagan Pada Macromedia Flash.....	60
Gambar 2.24 Form Intro	74
Gambar 2.25 Form Menu Utama	75
Gambar 2.26 Form Tutorial	75
Gambar 2.27 Form Menggambar	76
Gambar 2.28 Form Game.....	77
Gambar 2.29 Form Profile	78
Gambar 2.30 Sfesifikasi Komputer yang digunakan	79