

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “TEKNIK DASAR DAN
TAEGEUK BELADIRI TAEKWONDO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK DOJANG
AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhamad Saiful Amri

15.11.8859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019



**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “TEKNIK DASAR DAN
TAEGEUK BELADIRI TAEKWONDO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK DOJANG
AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun oleh

Muhamad Saiful Amri

15.11.8859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

i



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “TEKNIK DASAR DAN

TAEGEUK BELADIRI TAEKWONDO” MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH UNTUK DOJANG

AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Saiful Amri

15.11.8859

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 April 2019

Dosen Pembimbing



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF “TEKNIK DASAR DAN

TAEGEUK BELADIRI TAEKWONDO” MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH UNTUK DOJANG

AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Saiful Amri

15.11.8859

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 April 2019



Nama : Muhamad Saiful Amri

Nim : 15.11.8859

MOTTO

“Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya” (Ali Bin Abi Thalib).

“Apabila anda berbuat baik kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik kepada diri sendiri” (Benyamin Franklin).

“Hidup ini seperti Sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak” (Albert Einstein).

“Memilih denga tanpa penyesalan” (Mary Anne Radmacher)

“Tiada doa yang lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai”

“Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga Skripsi Ini bias selesai dengan tepat waktu. Dengan selesainya laporan Skripsi ini penulis mempersembahkan kepada :

1. Orang tua dan keluarga Amikom dan teman – teman tercinta yang telah memberikan doa restu dan dukungan secara moril maupun materil.
2. Trima kasih untuk Ajeng Hendriyati (my lovely) yang selalu menyemangatiku dalam mengerjakan Skripsi ini.
3. Teman-teman MODOLS yang telah berkerja sama menyelesaikan Skripsi ini.
4. Mahasiswa kelas 15-S1-IF-06 kalian temen – temen kelas yang selama ini memberikan suasana baru di setiap hari didalam kelas agar tidak bosan selama perkuliahan berlangsung.
5. Terimakasih untuk sahabat saya yang tidak bias saya lupakan dan saya sebutkan satu persatu, yang telah menemani saya dari awal sampai akhir.
6. Terimakasih untuk seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu member kritik dan saran.
7. Terakhir saya ucapkan terimakasih atas dukungan kalian teman-teman dan Dosen Universitas Amikom Yogyakarta untuk ilmu dan bimbingan yang telah diberikan kepada saya selama ini.

TERIMAKASIH

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr. Wb

Puji dan syukur atas penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Perancangan Media Interaktif “Teknik Dasar Dan Taegeuk Beladiri Taekwondo” Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Dojang Amikom Yogyakarta”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan atau sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

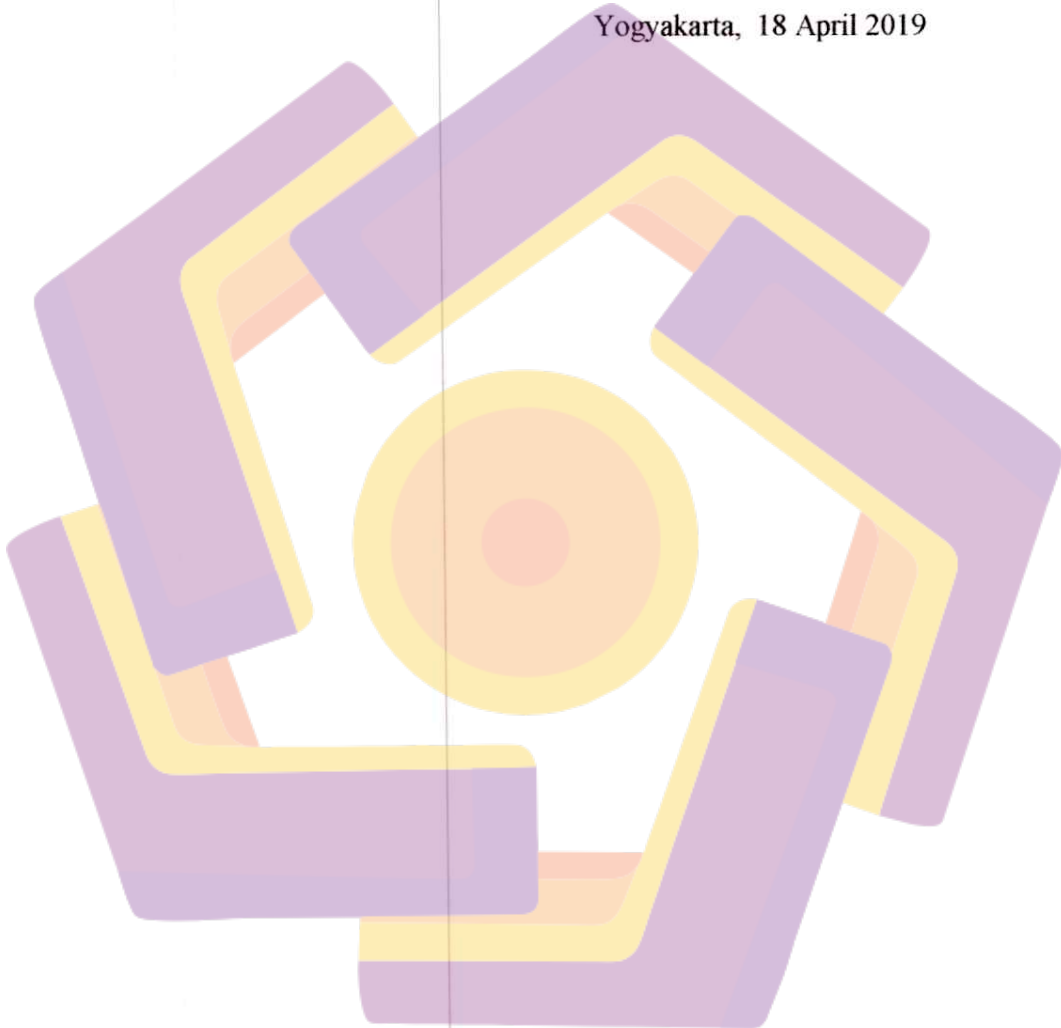
Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak – pihak yang telah membantu dorongan moril, materi, spiritual serta bimbingan ilmu pengetahuan. Untuk itu sebagai rasa penuh hormat, penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Prof, Dr, M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku kepala Jurusan S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan dan perbaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan

demi kesempurnaan Skripsi ini, namun penulis berharap semoga karya Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan mampu memberikan kontribusi keilmuan terutama dalam bidang Animasi Komputer.

Yogyakarta, 18 April 2019



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRAK</i>	xvii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5

1.5	Manfaat Penelitian	5
1.6	Metode Penelitian.....	6
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	7
BAB II.....		9
LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Media	11
2.2.2	Pembelajaran.....	11
2.2.3	Media Pembelajaran	12
2.3	Pengertian Multimedia	13
2.3.1	Elemen Multimedia.....	15
2.3.2	Struktur Multimedia.....	17
2.3.3	Jenis – jenis Multimedia	20
2.4	Media Pembelajaran Berbasis Desktop.....	21
2.4.1	Pengertian Aplikasi Dekstop	21
2.5	Pengembangan Sistem Multimedia.....	21
2.5.1	Siklus Pengembangan Multimedia	21
2.5.2	Mendefinisikan maslah.....	22
2.5.3	Studi Kelayakan.....	22
2.5.4	Anallisis Kebutuhan Sistem.....	22
2.5.5	Merancang Konsep	22
2.5.6	Merancang Isi	23
2.5.7	Merancang Naskah	23
2.5.8	Merancang Grafik.....	23

2.5.9	Memproduksi Sistem	23
2.5.10	Mengetes Sistem	23
2.5.11	Menggunakan Sistem.....	23
2.5.12	Memelihara Sistem	23
BAB III		24
ANALISIS DAN PERANCANGAN		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Deskripsi Singkat UKM Taekwondo Amikom Yogyakarta.....	24
3.1.2	Struktur Organisasi	24
3.2	Analisis Sistem.....	25
3.2.1	Identifikasi Masalah	25
3.2.2	Studi Kelayakan	25
3.2.3	Analisis SWOT	28
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.3	Perancangan Sistem	33
3.3.1	Perancangan Konsep.....	33
3.3.3	Perancangan Naskah	34
3.3.2	Perancangan Isi	41
3.3.4	Merancang Grafik	42
3.3.4.1	Halaman Intro	42
3.3.4.2	Halaman Menu.....	43
3.3.4.3	Halaman Materi	43
3.3.4.4	Halaman Sejarah	44
3.3.4.5	Halaman Pengertian	44
3.3.4.6	Halaman Profil.....	45
3.3.4.7	Halaman Bantuan	45
3.3.4.7	Halaman Taeguk.....	46
3.3.4.8	Halaman Teknik Dasar	46
3.3.4.9	Halaman Video	47

BAB IV	48
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Memproduksi Sistem	48
4.1.1 Manajemen File	49
4.1.2 Pembuatan Button.....	49
4.1.3 Pembuatan Background	50
4.1.5 Pembuatan Animasi	54
4.2 Membuat File Execcutable (*.exe)	55
4.3 Pembahasan.....	55
4.3.1 Tampilan Intro	56
4.3.2 Tampilan Menu Utama	56
4.3.3 Tampilan Menu Profil	59
4.3.4 Tampilan Menu Keluar.....	60
4.4 Mengetes Sistem	60
4.4.1 Black Box Testing	60
4.4.2 Pengujian Beta	63
4.5 Menggunakan Sistem.....	66
4.6 Memelihara Sistem.....	66
BAB V	68
PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70

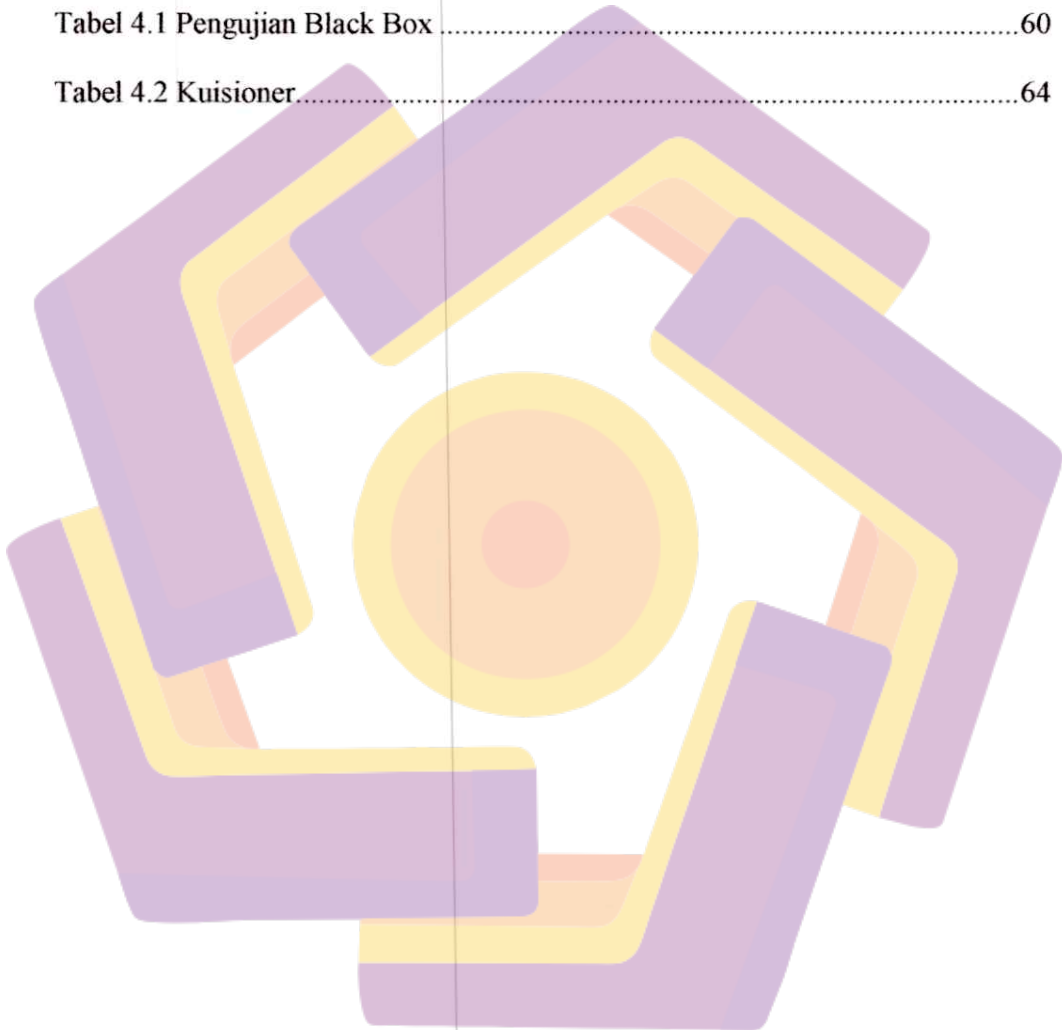
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Konsep Multimedia	13
Gambar 2.2 Tampilan Struktur Linier	16
Gambar 2.3 Tampilan Struktur Menu.....	16
Gambar 2.4 Tampilan Struktur Hirarkis.....	17
Gambar 2.5 Tampilan Struktur Non-linier.....	18
Gambar 2.6 Tampilan Kombinasi.....	18
Gambar 2.7 Tampilan Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar 3.1 Tampilan Struktur Organisasi	23
Gambar 3.2 Tampilan Struktur Hirarki Pembuatan Media Interaktif.....	41
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Intro	41
Gambar 3.4 Tampilan Halaman Menu.....	42
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Materi.....	42
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Sejarah.....	43
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Pengertian.....	43
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Profil.....	44
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Bantuan.....	44
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Taeguk.....	45

Gambar 3.11 Tampilan Halaman Teknik Dasar	45
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Video	46
Gambar 4.1 Tampilan Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen File	48
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Tombol.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Background Pada Adobe Photoshop	50
Gambar 4.5 Tampilan Background Import ke Adobe Flash Cs6.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	51
Gambar 4.7 Tampilan Mengolah Suara di Adobe Audition Cs6.....	52
Gambar 4.8 Tampilan Import Suara ke Adobe Flash Cs6	52
Gambar 4.9 Tampilan Membuat Animasi	53
Gambar 4.10 Tampilan Mengeksekusi File (*.exe).....	54
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Intro	55
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4.13 Tampilan Menu Profil.....	58
Gambar 4.14 Tampilan Menu Keluar.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	28
Tabel 3.2 Naskah Media Interaktif	33
Tabel 4.1 Pengujian Black Box	60
Tabel 4.2 Kuisisioner	64



INTISARI

Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan transaksi, terutama dalam dunia bisnis. Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia computer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk mendefinisikan masalah multimedia, merencanakan konsep multimedia, merancang isi multimedia, merancang naskah multimedia, merancang grafik multimedia, memproduksi system multimedia dan memelihara system berbasis computer lain, system multimedia harus dipelihara.

Aplikasi ini menyampaikan informasi tentang Media Interaktif “Teknik Dasar dan Teagueuk Beladiri Taekwondo” Menggunakan Adobe Flash Untuk Dojang Amikom Yogyakarta. Cara membuat atau mendesain aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran iinteraktif ini dengan menggunakan beberapa aplikasi atau software yaitu, Adobe Flash Cs6 sebagai software utama dan Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Premiere sebagai software pendukung. Diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang dapat menarik minat para anggota Taekwondo. Diharapkan juga pembuatan media pembelajaran interaktif ini dapat menjangkau lebih besar lagi dan tidak hanya Dojang Amikon saja tetapi juga seluruh Dojang yang ada di Yogyakarta dan juga Indonesia.

Kata-kunci: media interaktif, multimedia, media pembelajaran interaktif, Taekwondo Amikom Yogyakarta.

ABSTRACT

Taekwondo is a Korean martial arts that is also widely studied in Indonesia. Taekwondo martial arts in Indonesia is growing very rapidly, many championships are held so that it attracts the interest of people from all walks of life to learn

In the current era, learning media has become a separate mode for various learning needs, one of them is learning martial arts. Besides training in dojang students can also learn through the media to memorize techniques and taegeuk. This study aims to enable students to learn not only at school but also at home. The results of this study are interactive median applications in the form of images and videos of basic techniques and taegeuk which can, make students not bored to learn.

Making this learning media is done by using several software such as Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe Flash Professional that runs on the Windows operating system. This application is designed and developed with several methods including, Observation collecting data by observing and recording data and documentation of various things needed. Data collection interview by looking for information, information and question and answer, both oral and written with the person concerned. Literature study is done by looking for references and material related to the research conducted.

Keywords: *interactive media, multimedia, interactive learning media, Taekwondo Amikom Yogyakarta.*