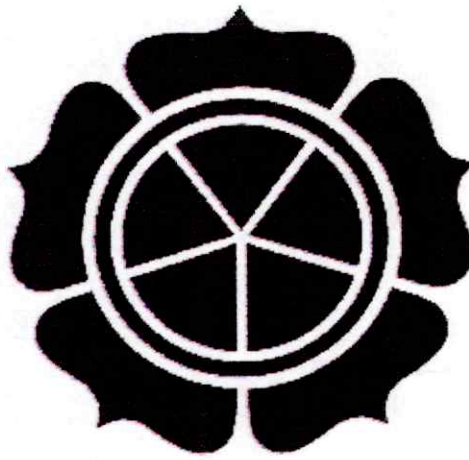


**MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI
INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Diploma 3
Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh:

NINA SRI LESTARI	06.02.6395
MAYA SEFTHI SUNDARI	06.02.6400

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI DIPLOMA - 3**

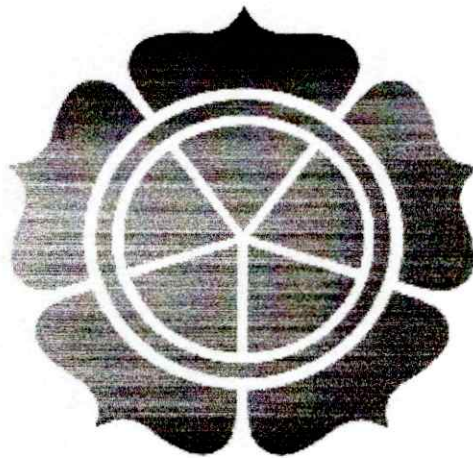
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"STMIK AMIKOM YOGYAKARTA"**

2009

**MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI
INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Diploma 3
Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh:

NINA SRI LESTARI 06.02.6395
MAYA SEFTHI SUNDARI 06.02.6400

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI DIPLOMA - 3**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”**

2009

**MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI
INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Diploma 3
Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh:

NINA SRI LESTARI

06.02.6395

MAYA SEFTHI SUNDARI

06.02.6400

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

PROGRAM STUDI DIPLOMA - 3

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”

2009

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

Tugas Akhir

Disusun sebagai salah satu syarat Kelulusan Pendidikan Jenjang Diploma III
Manajemen Informatika Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer

STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta

Diajukan Oleh:

NINA SRI LESTARI	06.02.6395
MAYA SEFTHI SUNDARI	06.02.6400

Disetujui dan disahkan oleh:

Ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof.Dr.M.Suyanto,MM)

Dosen Pembimbing

(Hanif Al Fatta, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir

**MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun Oleh:

MAYA SEFTHI SUNDARI

06.02.6400

**Telah dipresentasikan dan dipertanggung jawabkan dihadapan tim dewan penguji
STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta, dalam sidang tertutup pada:**

Hari/Tanggal : Selasa, 11 Agustus 2009

Tempat : Ruang ujian Folder


Gedung II, STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Pukul : 01.30

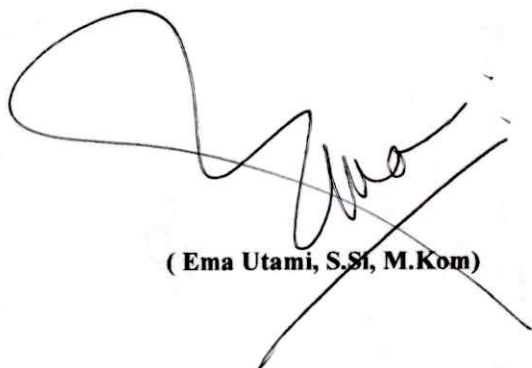
Tim Penguji:

Penguji I

Penguji II



(Krisnawati, S.Si, MT)



(Ema Utami, S.Si, M.Kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir

**MEDIA PENGENALAN SEJARAH PAHLAWAN REVOLUSI INDONESIA
UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun Oleh:

NINA SRI LESTARI

06.02.6395

**Telah dipresentasikan dan dipertanggung jawabkan dihadapan tim dewan penguji
STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta, dalam sidang tertutup pada:**

Hari/Tanggal : Senin, 10 Agustus 2009

Tempat : Ruang ujian Folder

Gedung II, STIMIK AMIKOM Yogyakarta

Pukul : 08.30

Tim Penguji:

Penguji I



(Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng)

Penguji II



(Armadyah A.,S.Kom, MT)

MOTTO:

Ini termasuk karunia tuhanku untuk mencoba aku apakah aku bersyukur atau mengingkari. Dan barang siapa yang bersyukur untuk (kebaikan)dirinya sendiri dan barang siapa yang ingkar, maka sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi maha mulia"

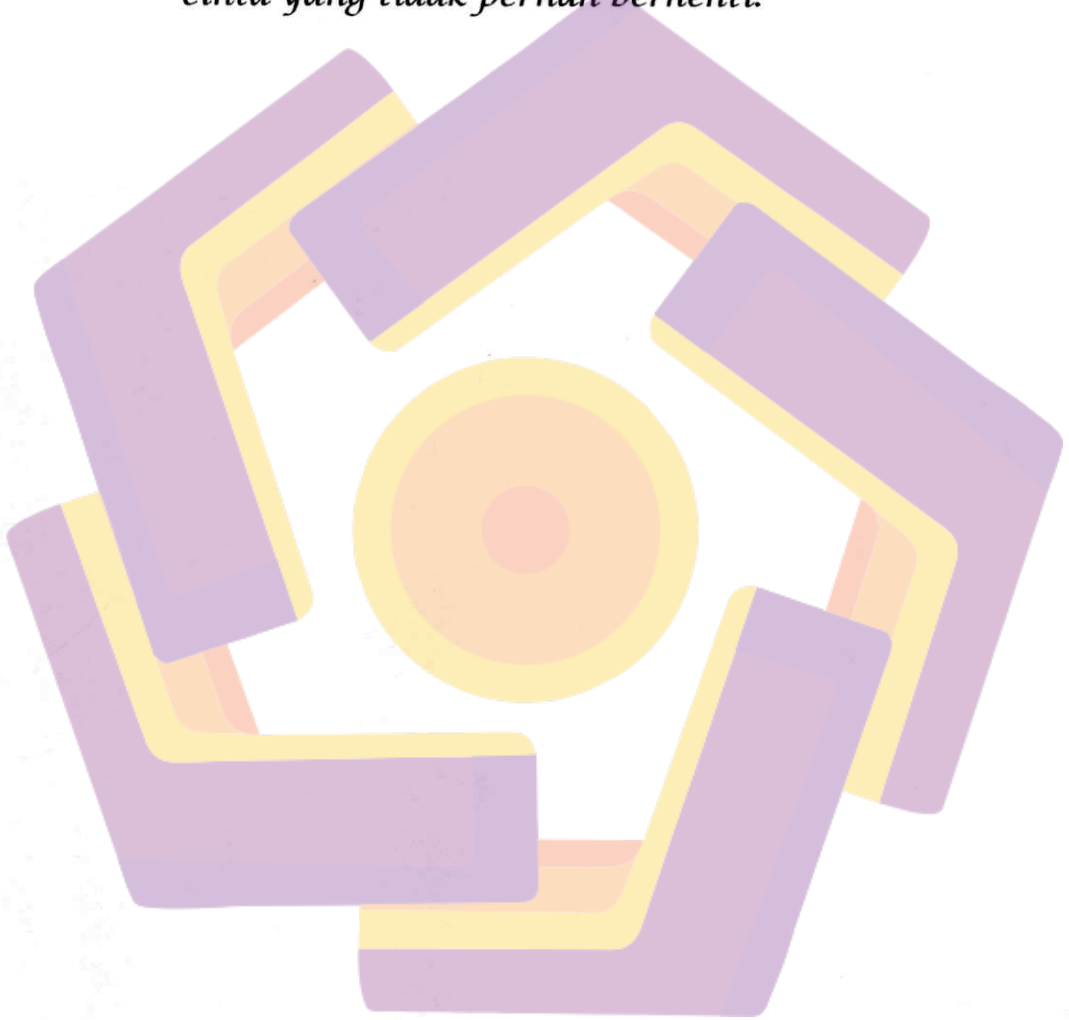
(An-naml:4)

Tak ada kesulitan yang tak terpecahkan oleh cinta, tak ada kemarahan yang tak reda oleh kesabaran, tak ada kebencian yang tak terhapus oleh kasih sayang.

Orang-orang yang paling bahagia tidak selalu memiliki hal-hal terbaik, mereka hanya berusaha mnjadikan yang terbaik dari setiap hal yang hadir dalam hidupnya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Menyeimbangkan Bandwidth Dari 2 ISP Berbeda Dengan Menggunakan Mikrotik” ini.

Penulisan tugas akhir dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma 3 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Terselesainya tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis sehingga terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Kedua Orang Tua dan Keluarga tersayang, yang terus memberikan dukungan dan doanya.

5. Semua teman-teman kelas *MI-D 2006* dan teman-temanku yang telah memberikan memori indah dengan berbagai macam kisah suka dan duka. Perjuangan kita belum sampai disini sobat.
6. Berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa hasil penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan yang ada pada diri penulis serta atas saran dan perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Akhirnya kepada Allah SWT lah penyusun memohon ampun, sekiranya terdapat kesalahan dalam penyusunan tugas akhir ini, semoga tugas akhir ini ada manfaatnya. Amiin.

Yogyakarta, Maret 2009

Penulis

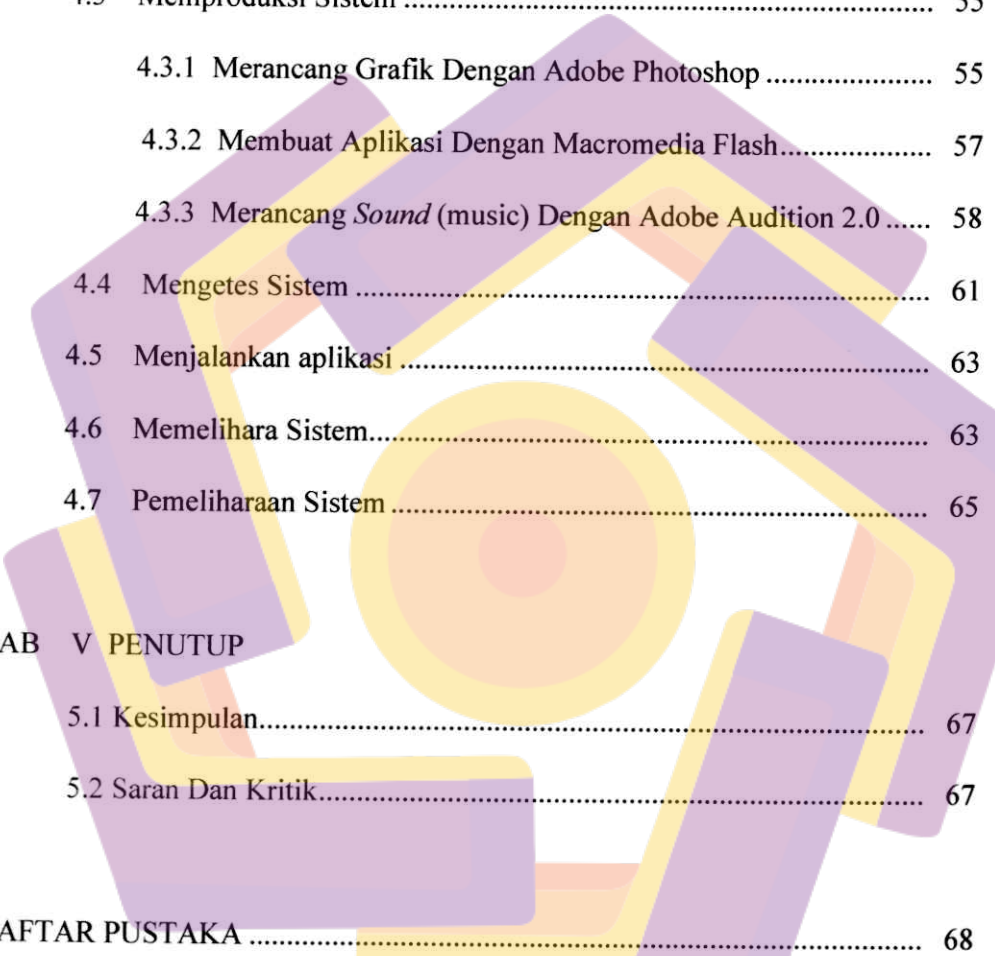
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulis.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Obyek-obyek Multimedia.....	8

2.2	Struktur Desain Multimedia.....	14
2.3	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia....	16
2.4	Silrus Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	18
2.5	Sistem Perangkat Keras Yang Digunakan	20
2.6	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.6.1	Macromedia Flash	20
2.6.2	Adobe Photoshop CS2	22
2.6.3	Swish Max.....	23
2.6.4	Adobe Audition.....	24
 BAB III TINJAUAN UMUM		
3.1	Sejarah Pahlawan revolusi	26
3.1.1	Latar Belakang	26
3.1.2	Angkatan Kelima.....	27
3.1.3	Isu Sakitnya Bung Karno	28
3.1.4	Isu Masalah Tanah Dan Bagi Hasi.....	29
3.1.5	Faktor Malaysia.....	29
3.1.6	Faktor Amerika Serikat	30
3.1.7	Faktor Ekonomi.....	30
3.2	Peristiwa.....	31
3.2.1	Isu Dewan Jenderal	31
3.2.2	Isu Dokumen Gilchrist	32
3.2.3	G 30 SPKI	32

3.2.4	Pemberontakan G 30 S PKI	33
3.2.5	Isu Keterlibatan Soeharto.....	34
3.3	Pasca Kejadian	35
3.3.1	Asumsi Penangkapan Dan Pembunuhan.....	36
3.3.2	Supersemar	37
3.3.3	Pengorbanan Para Pahlawan Revolusi.....	38
3.4	Peringatan.....	39
3.5	Riwayat Hidup Pahlawan revolusi.....	41
3.5.1	Jenderal TNI Anumetra Achmad Yani	41
3.5.2	Letnan Jenderal Anumetra M.T. Haryono	42
3.5.3	Letnan Jenderal Anumetra Suprpto	43
3.5.4	Letnan Jenderal Anumetra S. Parman.....	44
3.5.5	Mayor Jenderal Anumetra Donald Isac Panjaitan.....	45
3.5.6	Brigadir Jenderal Sutoyo Siswomiharjo.....	47
3.5.7	Letnan Satu Piere Tandean.....	48
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Proses Pembuatan Aplikasi Pahlawan Revolusi	49
4.1.1	Mendefinisian Masalah	49
4.1.2	Merancang Konsep.....	50
4.1.3	Merancang Isi.....	51
4.1.4	Merancang Naskah	51
4.2	Merancang Aplikasi	54





4.2.1 Merancang Suara	54
4.2.2 Merancang Animasi	54
4.2.3 Merancang Tombol Dan Layout	55
4.2.4 Merancang Gambar Vector	55
4.3 Memproduksi Sistem	55
4.3.1 Merancang Grafik Dengan Adobe Photoshop	55
4.3.2 Membuat Aplikasi Dengan Macromedia Flash.....	57
4.3.3 Merancang <i>Sound</i> (music) Dengan Adobe Audition 2.0	58
4.4 Mengetes Sistem	61
4.5 Menjalankan aplikasi	63
4.6 Memelihara Sistem.....	63
4.7 Pemeliharaan Sistem	65
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran Dan Kritik.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	14
Gambar 2.2 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.3 Struktur Piramida	15
Gambar 2.4 Struktur Polar	16
Gambar 2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	18
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem	19
Gambar 2.7 Spalsh Screen Macromedia Flash MX.....	22
Gambar 2.8 Jendela Program Adobe Photoshop Cs 2	23
Gambar 2.9 Tampilan Program Swish Mx.....	24
Gambar 4.1 Desain Hierarki.....	52
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Menu Utama.....	53
Gambar 4.3 Menu Halaman	53
Gambar 4.4 Tampilan Awal Adobe Photoshop	56
Gambar 4.5 Membuat Dokumen atau Gambar Baru.....	56
Gambar 4.6 Membuka File Gambar.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Awal Macromedia Flash	58
Gambar 4.8 Tampilan Awal Adobe Audition 2.0	59
Gambar 4.9 Kotak Dialog Open File	59
Gambar 4.10 Tampilan File Sound Yang Diimport.....	60
Gambar 4.11 Pemotongan File Sound.....	60
Gambar 4.12 Kotak Dialog Save As	61