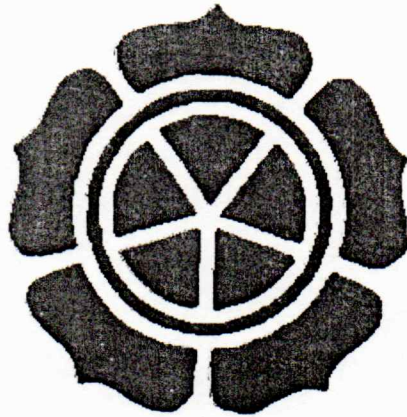


**MEDIA PEMBELAJARAN
TEKNIK DASAR KEPELATIHAN SEPAKBOLA
DENGAN CD TUTORIAL**

Tugas Akhir



diajukan oleh

Agung Purnomo : 06.02.6363
Tori Febrianto : 06.02.6394
Yan Fernandes Jopala : 06.02.6404

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR KEPELATIHAN SEPAKBOLA DENGAN CD TUTORIAL

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai syarat lulus dari jenjang pendidikan Diploma III (D3) Program Studi Jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM

2009

Yogyakarta

Disahkan dan Disetujui Oleh :

Pembimbing



(Andi Sunyoto, M.Kom)

Ketua, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



(Prof. Dr.M. Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

MEDIA PEMBELAJARAN

TEKNIK DASAR KEPELATIHAN SEPAKBOLA

DENGAN CD TUTORIAL



Telah dipresentasikan oleh :

Agung Purnomo

06.02.6363

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Februari 2009
Jam : 10.00
Tempat : Ruang Pixel
Kampus terpadu "STMIK AMIKOM" Yogyakarta

Diuji oleh:

Penguji I

(Sudarmawan, ST, MT)

Penguji II

(Agung Pambudi, S.T)

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN

TEKNIK DASAR KEPELATIHAN SEPAKBOLA

DENGAN CD TUTORIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tori febrianto

06/02/6394

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 Februari 2009

Penguji I



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

Penguji II



(M. Rudyanto Arief, ST., MT)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dan kudedikasikan Tugas Akhir ini kepada ;

1. Kepada kedua orang tuaku yang tak hentinya mendoakan dan membiayai serta memberi kasih sayang setiap saat.
2. Buat kakak yang selalu memberikan semangat dan dorongan.
3. Buat semua teman-teman terdekatku yang selalu mendukung aku hingga seperti saat ini, bisa lebih memahami apa itu kehidupan, tanpa kalian aku tidak akan berarti.
4. Buat "My secret" thanks banget tuk persahabatan dan cintanya yang bertahan hingga saat ini, semoga Allah mempertemukan dan menyatukan kita sebagai dua insan yang saling berpasangan dan saling melengkapi... Amien, Amien, Amien

PERSEMBAHAN

Buat Ibu dan Bapak ku yang sudah merawat aku dari kecil

Adik ku Yopi you are the best

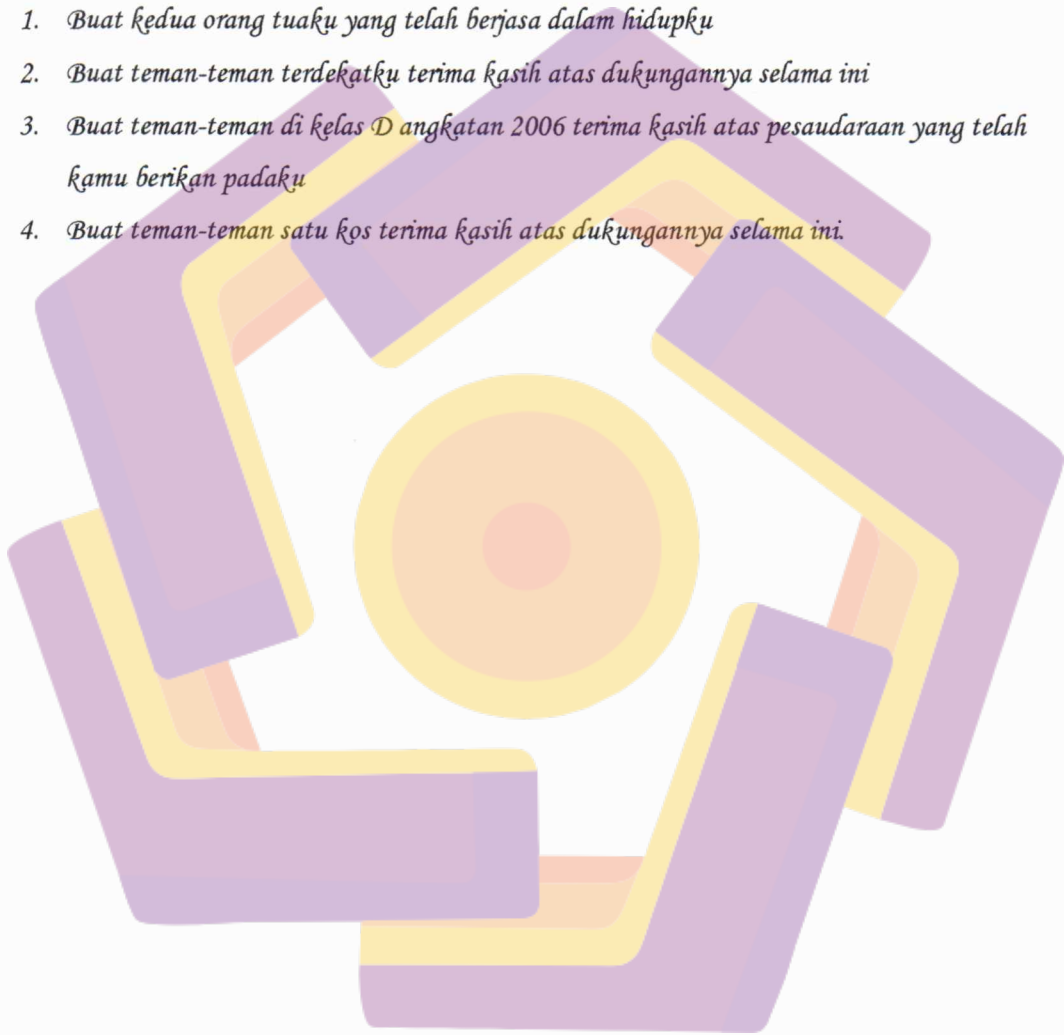
Sahabatku Bowo yang slalu jadi teman sejatiku

***Buat Takim terima kasih atas masukannya dan Pams terima
kasih buat printernya serta temen - temenku AL-Ikhlas FC dan
MI_D terima kasih dah jadi temanku.***

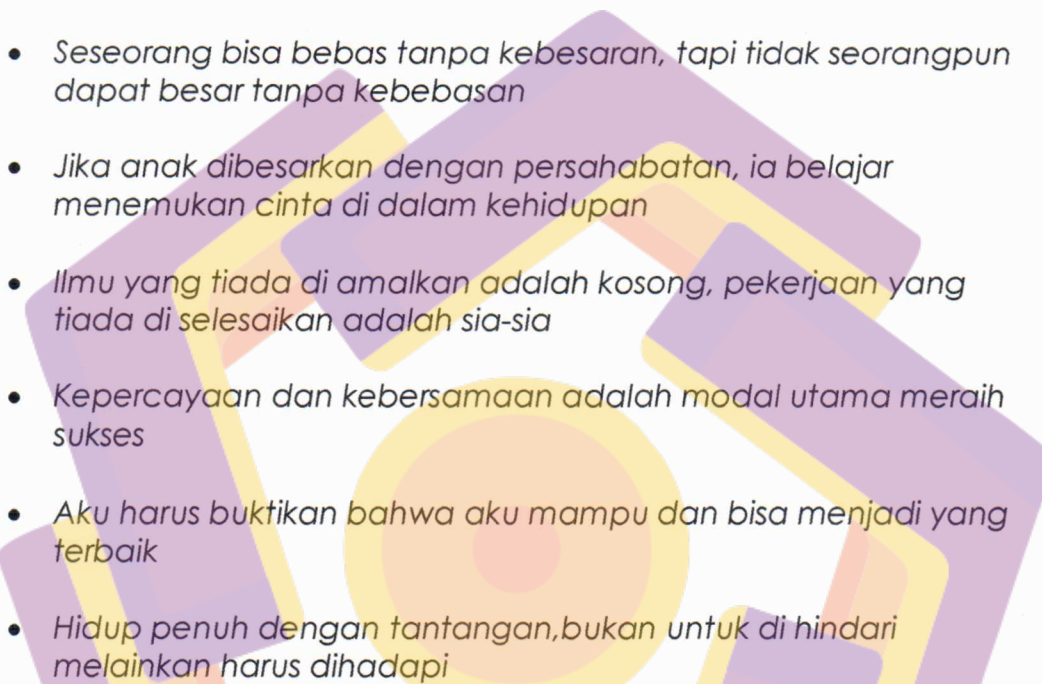


PERSEMBAHAN

1. *Buat kedua orang tuaku yang telah berjasa dalam hidupku*
2. *Buat teman-teman terdekatku terima kasih atas dukungannya selama ini*
3. *Buat teman-teman di kelas D angkatan 2006 terima kasih atas pesaudaraan yang telah kamu berikan padaku*
4. *Buat teman-teman satu kos terima kasih atas dukungannya selama ini.*



MOTTO

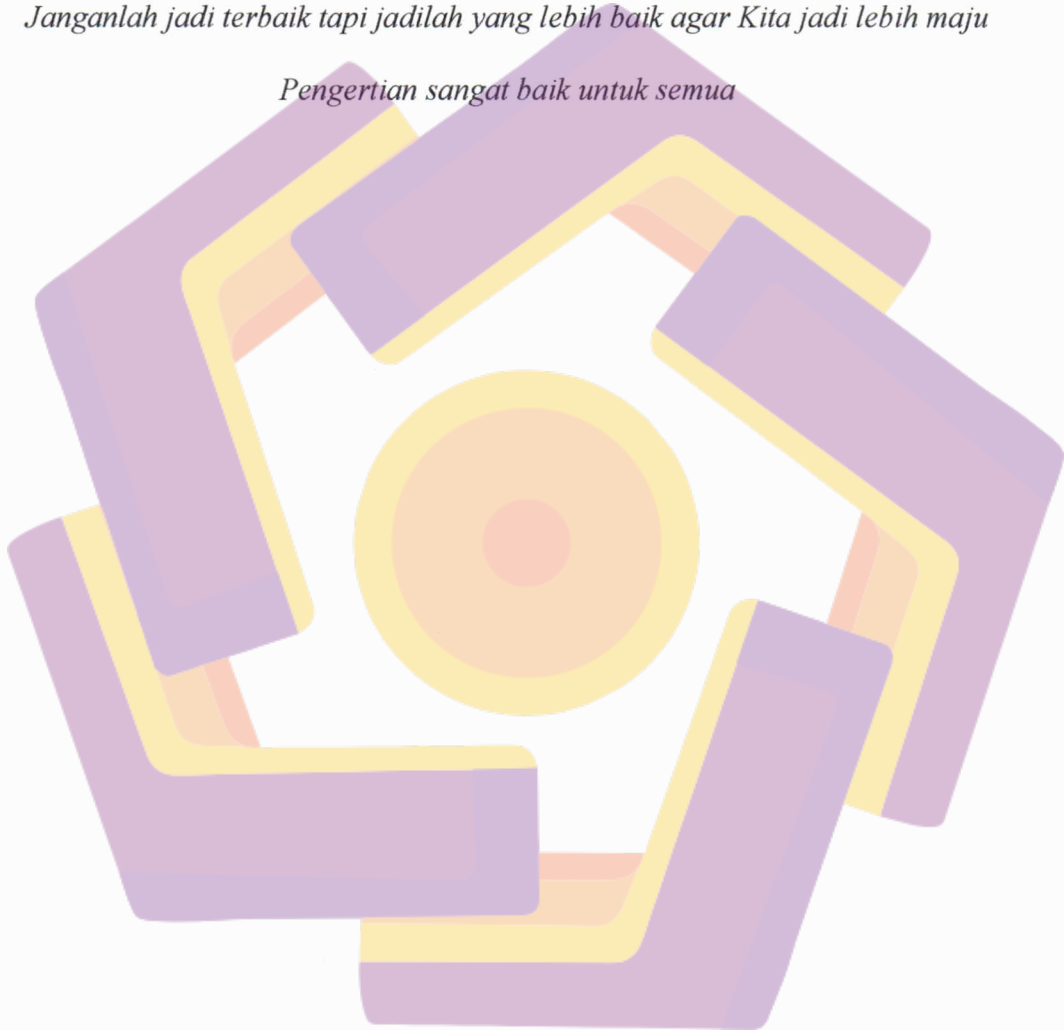
- *Sukses tidak di ukur dari kemenangan, tetapi dari pulihnya dirimu dari kegagalan*
 - *Seseorang bisa bebas tanpa kebesaran, tapi tidak seorangpun dapat besar tanpa kebebasan*
 - *Jika anak dibesarkan dengan persahabatan, ia belajar menemukan cinta di dalam kehidupan*
 - *Ilmu yang tiada di amalkan adalah kosong, pekerjaan yang tiada di selesaikan adalah sia-sia*
 - *Kepercayaan dan kebersamaan adalah modal utama meraih sukses*
 - *Aku harus buktikan bahwa aku mampu dan bisa menjadi yang terbaik*
 - *Hidup penuh dengan tantangan, bukan untuk di hindari melainkan harus dihadapi*
- 

MOTTO

buatlah orang lain tersenyum melihatku

Janganlah jadi terbaik tapi jadilah yang lebih baik agar Kita jadi lebih maju

Pengertian sangat baik untuk semua



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur yang tak terhingga kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, karunia, rahmat, dan hidayah yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari keterbatasan kemampuan dalam penulisan tugas akhir, sehingga penelitian ini masih jauh dari yang diharapkan, namun penulis berharap tugas akhir ini dapat membantu pihak yang berkepentingan maupun membantu mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang sepakbola.

Kepada yang telah memberikan dukungan atas keberhasilan ini baik yang berupa doa, bimbingan dan motivasi maka ijinkanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr.M.Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto, M.KOM selaku Dosen pembimbing, dengan penuh kesabaran membimbing penulis, sejak awal penulisan sampai selesainya tugas akhir ini
3. Kedua orang tuaku atas semua perhatiannya selama ini

4. Teman-temanku di kelas “MI D” angkatan 2006 atas persahabatan yang telah diberikan selama ini
5. Anak-anak Al-Ihklas dan De’Looser, kalian semua sebagai nafas dalam hobiku
6. Teman-teman kostku terima kasih atas persaudaraan yang telah kalian berikan padaku
7. Anak-anak Dyefa computer, kalian sebagai penuntun aku setingkat lebih maju

Akhir kata tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran penulis harapkan.

Wassalamu’alaikum wr.wb

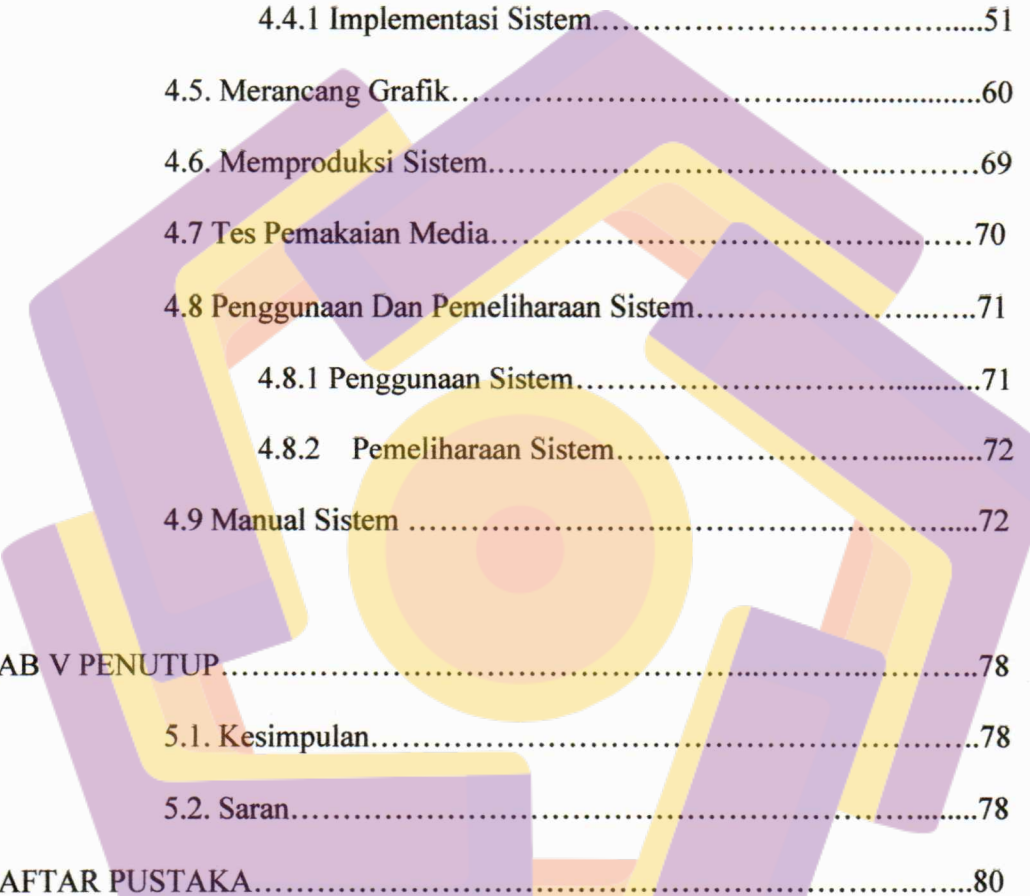
Yogyakarta, 24 Februari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA.....	iii
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
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 Pengumpulan Data	3
1.6 Metode Penulisan Laporan.....	4
BAB II DASAR TEORI.....	5
2.1. Kosep Dasar Multimedia.....	5
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	5
2.1.2. Objek - Objek Multimedia.....	5
2.2. Struktur Desain Multimedia	9
2.3 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	11
2.4. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	19
2.5. Sistem Perangkat Keras Yang Digunakan.....	19
2.6. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	19

2.6.1. Macromedia Director Mx 2004.....	19
2.6.2 Adobe Photoshop CS2.....	24
2.6.3 Swishmax Dan Shotink Glanda.....	25
2.6.4 Nero Wave Editor.....	26
BAB III TINJAUAN UMUM.....	27
3.1. Sejarah Sepakbola.....	27
3.2. Sepakbola Modern.....	29
3.2.1 Peraturan Dalam Sepakbola.....	29
3.2.1 Posisi Pemain Dalam Sepakbola.....	31
3.3. Pelatih Sepakbola.....	32
3.3.1 Pengertian Pelatih Sepakbola.....	32
3.3.2 Licensi Pelatih Sepakbola.....	33
3.3.3 Strategi Dan Formasi Pelatih Sepakbola.....	34
3.4 Kejuaran Atau Kompetisi Dalam Sepakbola.....	40
BAB IV PEMBAHASAN.....	41
4.1. Mendefinisikan Masalah.....	41
4.2. Merancang Konsep.....	42
4.3. Merancang Isi.....	43



4.4. Merancang Naskah.....	45
4.4.1 Struktur Aplikasi.....	45
4.4.2 Rancangan Sistem.....	47
4.4.1 Implementasi Sistem.....	51
4.5. Merancang Grafik.....	60
4.6. Memproduksi Sistem.....	69
4.7 Tes Pemakaian Media.....	70
4.8 Penggunaan Dan Pemeliharaan Sistem.....	71
4.8.1 Penggunaan Sistem.....	71
4.8.2 Pemeliharaan Sistem.....	72
4.9 Manual Sistem	72
BAB V PENUTUP.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Keterangan Struktur	12
Gambar 2.2	Struktur Linear	13
Gambar 2.3	Struktur Hirarki	13
Gambar 2.4	Struktur Piramida	14
Gambar 2.5	Struktur Polar	14
Gambar 2.6	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	17
Gambar 2.7	Proses Pengembangan Sistem	18
Gambar 2.8	Jendela Program Macromedia Director MX	22
Gambar 2.9	Jendela Program Adobe Photoshop Cs 2	25
Gambar 2.10	Tampilan Program Swish Max Dan Shotink Glanda	26
Gambar 2.10	Tampilan Nero Wave Editor	26
Gambar 2.11	Tampilan Program Shothink Glanda	31
Gambar 3.1	Formasi 3-5-2	35
Gambar 3.2	Formasi 3-6-1	36
Gambar 3.3	Formasi 3-4-3	36
Gambar 3.4	Formasi 4-4-2	37
Gambar 3.5	Formasi 4-3-3	38
Gambar 3.6	Formasi 4-5-1	38
Gambar 3.7	Formasi 5-4-1	39
Gambar 3.8	Formasi 5-3-2	40
Gambar 4.1	Struktur Aplikasi	45

Gambar 4.2 Menu Detil	47
Gambar 4.3 Menu Formasi	47
Gambar 4.4 Menu History	47
Gambar 4.5 Menu Gallery	47
Gambar 4.6 Menu Exit.....	47
Gambar 4.7 Sub Menu Detail Detail Pelatih	48
Gambar 4.8 Sub Menu Detil Tugas Pelatih	48
Gambar 4.9 Sub Menu Detail License Pelatih.....	48
Gambar 4.10 Sub Menu Gallery	48
Gambar 4.11 Sub Menu Exit	48
Gambar 4.12 Sub Menu Formasi Dasar.....	49
Gambar 4.13 Sub Menu Formasi Modern	49
Gambar 4.14 Sub Menu Formasi Simulasi.....	49
Gambar 4.15 Sub Menu formasi Dasar	49
Gambar 4.16 Sub Menu Formasi Modern	49
Gambar 4.17 Data Dari Formasi Dasar	50
Gambar 4.18 Data Dari Formasi Modern	50
Gambar 4.19 Sub Menu Sejarah.....	50
Gambar 4.20 Sub-Sub Menu Sepakbola.....	50
Gambar 4.21 Sub-Sub Menu Maisng - Masing Formasi	50
Gambar 4.22 Sub-Sub Menu Dari Simulasi Formasi	51
Gambar 4.23 Sub-Sub Menu Dari Simulasi Formasi	51
Gambar 4.24 Tampilan Intro.....	51

Gambar 4.25 Tampilan Menu Detail	52
Gambar 4.26 Tampilan Menu Formasi	52
Gambar 4.27 Tampilan Menu Gallery	52
Gambar 4.28 Tampilan Menu History	53
Gambar 4.29 Tampilan Menu Exit	53
Gambar 4.30 Tampilan Sub Menu Detail Pelatih.....	53
Gambar 4.31 Tampilan Sub Menu Tugas Dan License Pelatih.....	54
Gambar 4.32 Tampilan Sub Menu Formasi Dasar	54
Gambar 4.33 Tampilan Sub Menu Formasi Modern.....	55
Gambar 4.34 Tampilan Sub Menu Help Pada Menu Formasi.....	55
Gambar 4.35 Tampilan Sub Menu Simulasi 2.....	56
Gambar 4.36 Tampilan Sub Menu Simulasi 1.....	56
Gambar 4.37 Tampilan Sub Menu Masing – Masing Formasi Dasar	56
Gambar 4.38 Tampilan Sub Menu Simulasi.....	57
Gambar 4.39 Tampilan Sub Menu Masing – Masing Formasi Dasar	57
Gambar 4.40 Tampilan Sub Menu Masing – Masing Formasi.....	57
Gambar 4.41 Tampilan Menu Masing – Masing Formasi.....	58
Gambar 4.42 Tampilan Menu Masing – Masing Formasi.....	58
Gambar 4.43 Tampilan Help Pada Sub Menu Simulasi 1	58
Gambar 4.44 Tampilan Sub Menu Sepakbola Modern	59
Gambar 4.45 Tampilan Menu Sejarah Sepakbola	59
Gambar 4.46 Tampilan Menu Sejarah Sepakbola	59
Gambar 4.47 Tampilan Menu Masing- masing Simulasi.....	60

Gambar 4.48 Tampilan Video.....	60
Gambar 4.49 Proses Penggabungan Software	62
Gambar 4.50 Software Macromedia Director Mx 2004 Import File	62
Gambar 4.51 Software Macromedia Director Mx 2004 Pengaturan Movie.....	63
Gambar 4.52 Software Adobe Photoshop CS2.....	64
Gambar 4.53 Software Adobe Photoshop CS2.....	64
Gambar 4.54 Software Adobe Photoshop CS2 Saat Setting Ukuran.....	65
Gambar 4.53 Tampilan Awal Software Swish Max	66
Gambar 4.54 Software Swish Max Saat menganimasikan File	67
Gambar 4.55 Tampilan Awal Shotink Glanda.....	67
Gambar 4.56 Shotink Glanda Menganimasikan File.....	68
Gambar 4.57 Tampilan Awal Software Nero Wave Editor.....	69
Gambar 4.58 Software Nero Wave Editor Saat Memotong Audio	70
Gambar 4.59 Tampilan Manual Sistem Untuk Menu Utama	73
Gambar 4.60 Tampilan Manual Sistem Untuk Sub Menu Detail.....	73
Gambar 4.61 Tampilan Manual Sistem Untuk Sub Menu Formasi.....	74
Gambar 4.63 Tampilan Manual Sistem Untuk Sub Menu Gallery.....	74
Gambar 4.64 Tampilan Manual Sistem Untuk Sub Menu History.....	75
Gambar 4.65 Tampilan Manual Sistem Untuk Menu Masing – Formasi	75