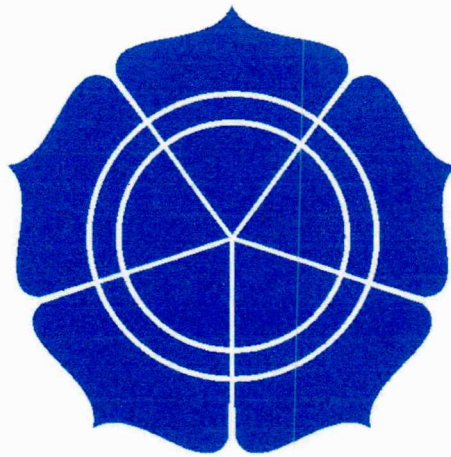


**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN DAYA KONSENTRASI  
PADA ANAK HIPERAKTIF**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh :**

**ERLYN TIRAH DIHANA**

**07. 22. 0849**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

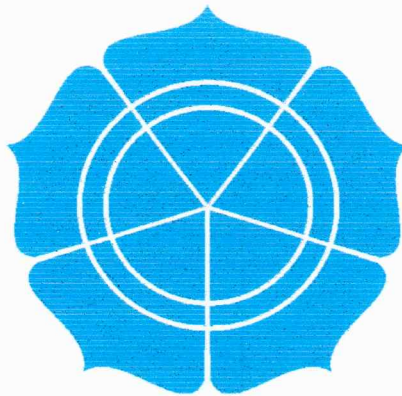
**YOGYAKARTA**

**2008**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENINGKATKAN DAYA KONSENTRASI  
PADA ANAK HIPERAKTIF**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
derajat Sarjana S1 pada jurusan SISTEM INFORMASI**



**Disusun oleh :**

**ERLYN TIRAH DIHANA**

**07.22.0849**

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

**2008**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN DAYA KONSENTRASI PADA ANAK HIPERAKTIF

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer ( S.Kom ) program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disetujui oleh :

**Ketua STMIK AMIKOM, Yogyakarta**



**(Dr. Moh. Suyanto, MM)**

**Dosen Pembimbing**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rudyanto', is written over the text of the supervisor's name.

**(M. Rudyanto Arief, M.T)**

## HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Sistem Informasi “Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM” Yogyakarta, dengan mahasiswa :

Nama : Erlyn Tirah Dihana


Hari : Jum'at

Tanggal : 8 Agustus 2008

Jam : 10.00 WIB

Ruang : Network

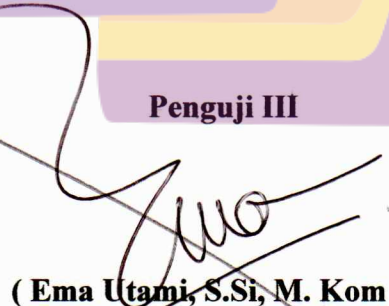
**Penguji I**

  
( M. Rudyanto Arief, M.T )

**Penguji II**

  
( Amir Fatah Sofyan, S.T, M. Kom )

**Penguji III**

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

## HALAMAN MOTTO

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.  
Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa  
(dari kejahatan) yang dikerjakannya".....

(Al-Baqoroh 256)

"Wahai orang yang mencari keselamatan, teruslah ketuk pintu-Nya dan bergaulah  
dengan orang-orang takwa, orang-orang yang hatinya hidup. Jangan pergi  
walaupun pintu tersebut belum dibuka, barangkali ada keberhasilan setelah putus  
asa, ada kekayaan sesudah bangkrut"

"Manusia yang paling rendah kemauannya dan paling hina adalah yang terbuai  
dengan khayalan-khayalan palsu. Padahal itulah yang paling berbahaya bagi  
manusia, khayalan melahirkan kemalasan, kelalaian  
dan akhirnya penyesalan"

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas semua karunia dan nikmat-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih yang seluas-luasnya kepada orang-orang tercinta, diantaranya :

- ◆ Ibunda Hj. Siti Nurdjannah, yang tiada bosan selalu memberi doa dan semangat. Terima kasih ibu, doa mu menerangi setiap langkah ku.
- ◆ Kakak ku mas Rinald dan mbak Ida, terima kasih atas doa, support, dan dana untuk kebutuhan hidup yang telah diberikan.
- ◆ Adik-adik ku Agus, Dudik dan Phia, dan Lukman, terima kasih sudah membiayai kuliah dan memenuhi kebutuhan hidup selama ini. Untuk Lukman thanks ya..... sudah jadi pembimbing skripsi mbak.
- ◆ Keponakan ku pasukan kancil Nayung, Ypyan, Furqaan, Hakiim, Aji dan Rahman.
- ◆ Anggota "Spacee Girl", Susi, Erin, Ratna, Nia, terima kasih atas kerjasamanya, support, doa dan lain-lain, moga persahabatan kita abadi yaaa buuu.....
- ◆ Teman - teman SISI-TS 2B. Moga kalian sukses.
- ◆ Dyana dan Neti di Jogja, terima kasih atas pemberian semangatnya.
- ◆ Ati, Rully, Ani dan Yayah di Bandung, terima kasih atas doa yang telah kalian berikan.
- ◆ Semua pihak yang sudah membantu, terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas semua karunia dan nikmatnya, sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi ini dengan lancar.

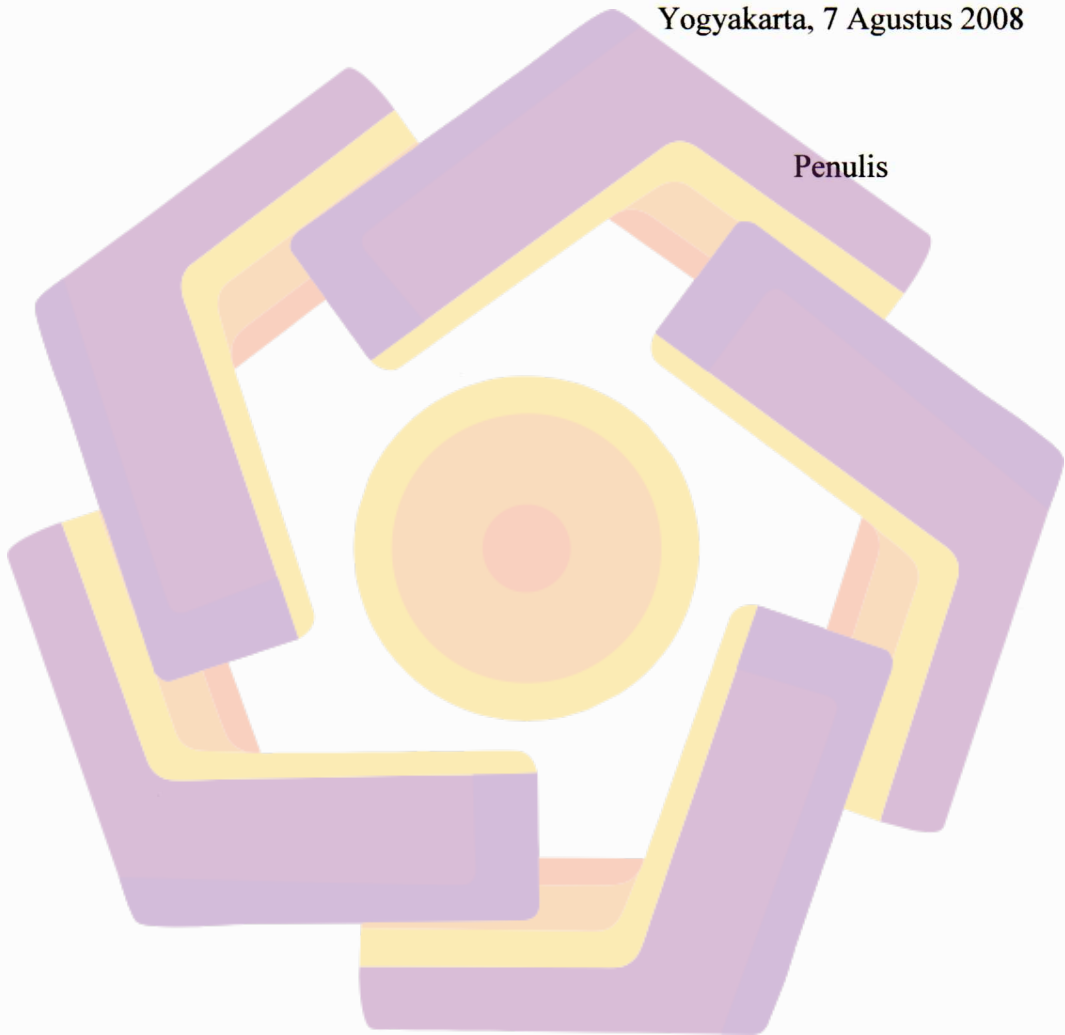
Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan, saran dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada :

1. Bapak Dr. Moh. Suyanto, MM selaku Ketua “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T selaku pembimbing skripsi.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST dan Ibu Ema Utami, S. Si, M. Kom selaku penguji.
5. Kepada ibunda, kakak dan adik-adik yang sudah memberikan dukungan doa dan kasih sayang.
6. Bapak Sigit Yulianta, ST yang sudah membagi ilmu, doa dan nasehat.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu, Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan-kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai mana mestinya. Atas semua dukungan dan bantuannya, penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 7 Agustus 2008

Penulis





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2 Peranan Multimedia .....	8
2.2 Komponen Multimedia .....	9
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	11

2.4 Langkah-Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	14
2.5 CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran .....	16
2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	18
2.6.1 Macromedia Directore MX versi 9.0 .....	18
2.6.1.1 Memulai Macromedia Directore .....	19
2.6.1.2 Istilah User Interface Directore .....	20
2.6.2 Adobe Photoshop 7.0 .....	21
2.6.2.1 Menjalankan Photoshop 7.0 .....	21
2.7 Tinjauan Umum tentang Anak Hiperaktif .....	22
2.7.1 Ciri-ciri Anak Hiperaktif .....	23
2.7.2 Aktifitas untuk Anak Hiperaktif .....	24
2.7.3 Menyediakan Sarana .....	25
2.8 Bentuk Permainan .....	25
2.8.1 PaintBox .....	25
2.8.2 Game Puzzle .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Analisis Sistem .....	28
3.1.1 Definisi Masalah Multimedia .....	28
3.1.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	29
3.1.3 Masalah dalam Sistem Multimedia .....	30
3.1.4 Analisis Kelemahan Sistem .....	30
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.2.1 Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras) .....	35

3.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak) .....	35
3.2.3	Kebutuhan Brainware (Pakar Multimedia) .....	35
3.3	Kelayakan Sistem .....	36
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	36
3.3.2	Kelayakan Operasional .....	37
3.3.3	Kelayakan Hukum .....	37
3.4	Perancangan Sistem Multimedia .....	38
3.4.1	Merancang Konsep .....	38
3.4.2	Merancang Isi .....	39
3.4.3	Menulis Naskah .....	40
3.4.4	Merancang Grafik .....	42
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b> .....	<b>46</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	46
4.1.1	Pembuatan Gambar dengan Adobe Photoshop 7.0 .....	46
a.	Membuat Background .....	46
b.	Membuat Teks .....	48
c.	Membuat Tombol-Tombol .....	48
d.	Mengolah Gambar .....	49
e.	Daftar Nama File Gambar .....	52
4.1.2	Macromedia Directore MX .....	54
a.	Mengimport File .....	54
b.	Menyusun File ke Score dan Stage .....	57
c.	Pembuatan Navigasi .....	60

d. Pembuatan Behaviour Script .....	61
e. Library PaintBox untuk sprite Logo .....	64
f. Library PaintBox untuk sprite Color Selector .....	65
g. Library PaintBox untuk sprite icon Pen dan Brush .....	66
h. Library PaintBox untuk Icon Eraser dan Icon Clear .....	67
i. Mengatur Grid di Stage .....	68
j. Behaviour Snap to Grid untuk Keping Puzzle .....	69
k. Member Script untuk Keping Puzzle .....	69
l. Behavior untuk Suara Keping .....	70
m. Membuat Animasi Teks dan Tombol .....	71
n. Perubahan dari File dir (.dir) ke File exe (.exe) .....	72
4.2 Mengetes Sistem .....	73
4.3 Menggunakan Sistem .....	80
4.4 Memelihara Sistem Multimedia .....	81
A. Pemeliharaan Hardware .....	81
B. Pemeliharaan Software .....	81
<b>MANUAL PROGRAM</b> .....	<b>83</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>99</b>
5.1 Kesimpulan .....	99
5.2 Saran-saran .....	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Linier .....	12
Gambar 2.2 Desain Hierarki .....	12
Gambar 2.3 Desain Piramida .....	13
Gambar 2.4 Desain Polar .....	13
Gambar 2.5 Langkah-langkah Pengembangan Sistem .....	16
Gambar 2.6 Tampilan Kerja Macromedia Director MX .....	19
Gambar 2.7 Lembar Kerja Photoshop 7.0 .....	21
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi .....	41
Gambar 3.2 Rancangan Intro .....	42
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Menu Utama .....	43
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Instructions PaintBox .....	43
Gambar 3.5 Rancangan Halaman New Canvas .....	44
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Instructions Puzzle .....	44
Gambar 3.7 Rancangan Halaman New Game .....	45
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Level .....	45
Gambar 4.1 Efek Coretan Brush Tool .....	47
Gambar 4.2 Tombol Home .....	49
Gambar 4.3 Color Selector pada PaintBox .....	49
Gambar 4.4 Membuka File Gambar .....	50
Gambar 4.5 Tampilan Save for Web .....	50
Gambar 4.6 Daftar File Gambar .....	53

Gambar 4.7 Daftar File Background dan Tombol .....	53
Gambar 4.8 Tampilan Import File .....	54
Gambar 4.9 Import File Intro ke Cast Member .....	55
Gambar 4.10 Import File PaintBox ke Cast Member .....	56
Gambar 4.11 Import File Puzzle ke Cast Member .....	57
Gambar 4.12 Susunan PaintBox di Score .....	57
Gambar 4.13 Susunan Paintbox di Stage .....	58
Gambar 4.14 Susunan Puzzle di Score .....	59
Gambar 4.15 Susunan Puzzle Level 1 di Stage .....	60
Gambar 4.16 Parameter Tooltip Tombol Next .....	63
Gambar 4.17 Icon Next Menggunakan Fasilitas Tooltip .....	63
Gambar 4.18 Icon Canvas untuk Sprite Logo .....	64
Gambar 4.19 Icon Color Selector untuk Sprite Color .....	65
Gambar 4.20 Icon color Selector untuk Sprite Icon Pen dan Brush .....	66
Gambar 4.21 Icon Tool Eraser untuk Sprite Icon Eraser dan Icon Clear Screen untuk Sprite Icon Clear .....	67
Gambar 4.22 Ukuran Keping dan Ukuran Grid .....	68
Gambar 4.23 Snap to Grid .....	69
Gambar 4.24 Parameter untuk Animasi Teks .....	71
Gambar 4.25 Kotak Dialog Create Projector .....	72