

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN DASAR - DASAR MESIN
KENDARAAN BERMOTOR 4 TAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi



Disusun oleh:

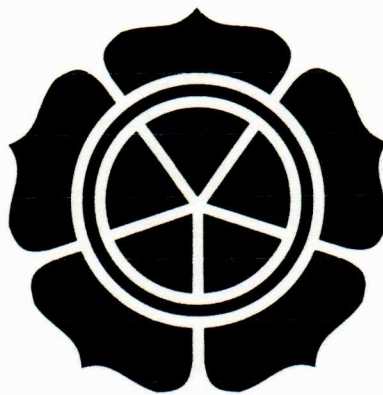
Nina Sri Lestari

09.22.1173

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN DASAR - DASAR MESIN
KENDARAAN BERMOTOR 4 TAK BERBASIS MULTIMEDIA
Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh:

Nina Sri Lestari

09.22.1173

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN DASAR-DASAR MESIN KENDARAAN BERMOTOR 4 TAK BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nina Sri Lestari

09.22.1173

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Juli 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, M.T

NIK. 190302098



PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN DASAR-DASAR MESIN KENDARAAN BERMOTOR 4 TAK BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nina Sri Lestari
09.22.1173

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 01 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

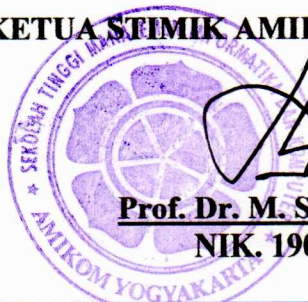
Drs. Bambang Sudaryatno, M.M
NIK.190302029

Sudarmawan, M.T
NIK.190302035

M. Rudyanto Arief, M.T
NIK.190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Maret 2012

KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

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, 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.

Yogyakarta, Maret 2012

Nina Sri Leatari
NIM 09.22.1173

Motto

" Ini termasuk karunia Tuhanku untuk mencoba aku, apakah akur bersyukur atau mengingkari. Dan barang siapa yang bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan barang siapa yang ingkar, maka sesungguhnya Tyhanku 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.
- Orang2 yang paling bahagia tidak selalu memiliki hal-hal terbaik, mereka hanya berusaha menjadikan yang terbaik dari setiap hal yang hadir dalam hidupnya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas rahmat dan Karunia -Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada .

- IBU dan BAPAKku tersayang beserta semua keluarga, terimakasih banyak atas kasih sayang, kesabaran dalam membimbingku dan do'anya selama ini
- Buat tetehku Tersayang beserta ponakan2an yg lucu n pintar (april n tatia)
- Buat Pak rudy terimakasih atas bimbinganx selama ini
- Buat Ibu Imu Inu (M.fatah Prawira) yang tersayang mkzh bgt atas support n doax selama ini... 😊 😊
- Sahabat terbaikku Wiwid widyastuti n Saeful Anwar. .mkzh banyak kalian telah memberikan memori terindah selama ini n .kalian tetap sahabat terbaikku.....
- Terima kasih buat anak2 kozt DOMIVA ada kk(bhety).adx(emji) ,munda,santi,eka,kuzmi,rupiah(vivin),sugi,dewi,yayan ,neni N Ibukozt

tercinta (madam Ike)thank's kalian semua telah memberikan memori

suka n duka selama aku kozt dikozt DOMIVA

- Buat mbaQ sayang (vivi) mkzh atas bantuanx selama ngerjain skripsi

ini..thank's so much..... ☺

- Semua temen2 kelas S1-TS B 09 dan teman2ku yang telah memberikan

kenangan indah dengan berbagai kisah suka n duka .Perjuangan kita

tidak cukup sampai disini semngatff kawan.....!!!!!!



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak M.Rudyanto arief,MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Teman-temanku SI TS- kelas B 09 yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis agar dapat mencapai target wisuda.
5. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

7. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.



Yogyakarta, Maret 2012

Penulis

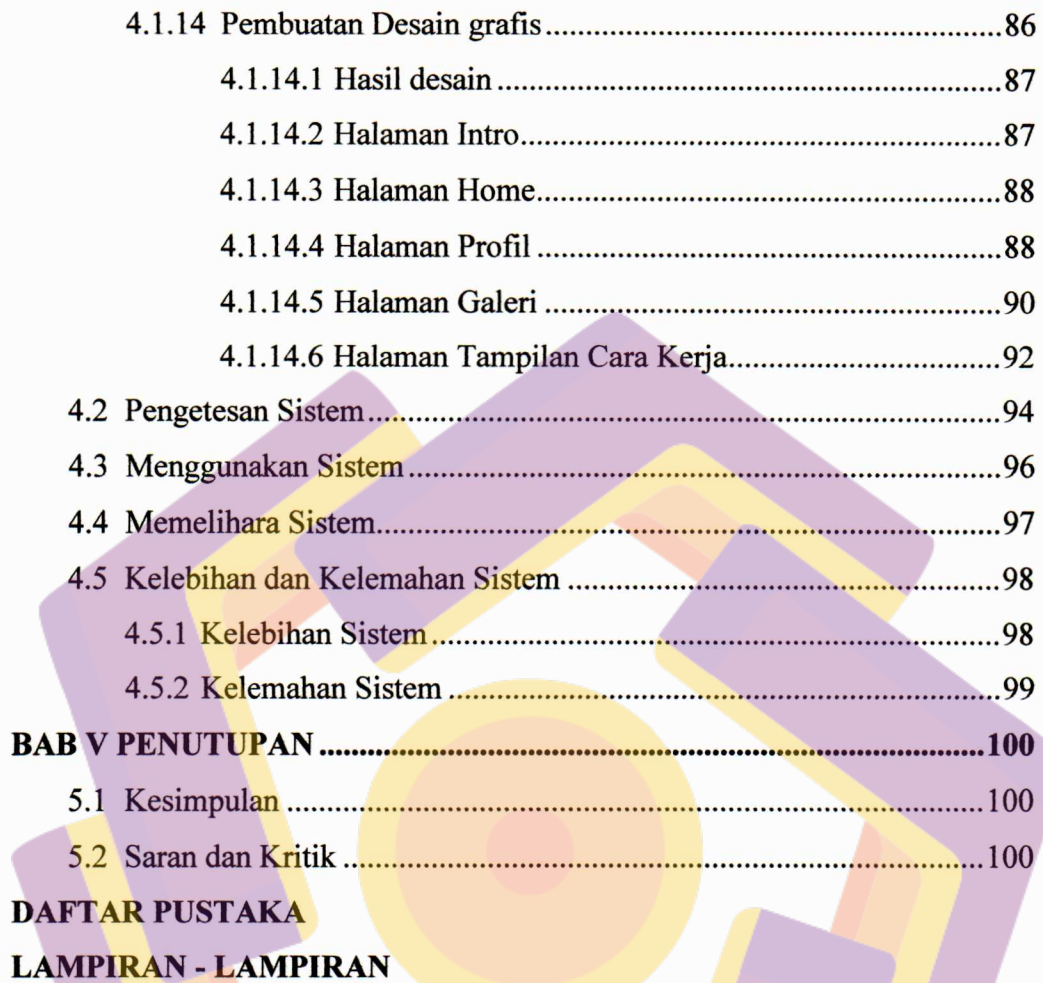
Nina Sri Lestari

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.2.2 Struktur Multimedia.....	8
2.3 Langkah-langkah Mengembangkan Sistem Multimedia	12
2.3.1 Pendefinisian Masalah Multimedia	15
2.3.2 Sasaran Dan Batasan Sistem Multimedia.....	15
2.3.3 Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	15
2.3.3.1 Struktur Linier	16
2.3.3.2 Struktur Hierarki.....	16
2.3.3.3 Struktur Piramida.....	17
2.3.3.4 Struktur Polar.....	18
2.4 Software Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	19
2.4.1 Adobe Macromedi Mx 2004.....	19
2.4.2 Adobe Photoshop.....	25
2.4.3 Adobe Audition	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
3.1 Definisi Analisis Sistem.....	28
3.2 Identifikasi Masalah.....	28
3.3 Analisis Pieces	29
3.3.1 Analisis Kinerja	29
3.3.2 Analisis Informasi.....	30



3.3.3 Analisis Ekonomi.....	31
3.3.4 Analisis Kendali.....	31
3.3.5 Analisis Efisiensi	32
3.3.6 Analisis Pelayanan.....	33
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	35
3.5 Analisis Kelayakan.....	36
3.5.1 Kelayakan Teknis	36
3.5.2 Kelayakan operasi.....	36
3.5.3 Kelayakan Hukum	37
3.5.4 Kelayakan Strategi.....	37
3.6 Merancang Konsep.....	38
3.7 Merancang Isi.....	39
3.8 Merancang Naskah.....	44
3.9 Merancang Grafik	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Memproduksi Sistem	58
4.1.1 Pengeditan Sound Menggunakan Adobe Audition.....	62
4.1.2 Pembuatan Teks Animasi Menggunakan Macromedia MX	65
4.1.3 Pembuatan Tombol Menggunakan Shoting Glanda.....	68
4.1.4 Pembuatan Video Menggunakan Ulead Video Studio 9	70
4.1.5 Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director MX.....	73
4.1.6 Memasukan Objek Ke Dalam Macromedia Director MX.....	74
4.1.7 Memulai Pembuatan Movie.....	75
4.1.8 Penggunaan Marker	78
4.1.9 Membuat dan Memasukan Back Sound	80
4.1.10 Membuat Efek Transisi	81
4.1.11 Memproteksi File	82
4.1.12 Membuat File exe.....	83
4.1.13 Pembuatan Autorun.....	86



4.1.14 Pembuatan Desain grafis.....	86
4.1.14.1 Hasil desain.....	87
4.1.14.2 Halaman Intro.....	87
4.1.14.3 Halaman Home.....	88
4.1.14.4 Halaman Profil.....	88
4.1.14.5 Halaman Galeri.....	90
4.1.14.6 Halaman Tampilan Cara Kerja.....	92
4.2 Pengetesan Sistem.....	94
4.3 Menggunakan Sistem.....	96
4.4 Memelihara Sistem.....	97
4.5 Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	98
4.5.1 Kelebihan Sistem.....	98
4.5.2 Kelemahan Sistem.....	99
BAB V PENUTUPAN.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran dan Kritik.....	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Aplikasi Multimedia Menurut Raymon Mc Leod.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier	16
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	17
Gambar 2.4 Struktur Piramida	17
Gambar 2.5 Struktur Polar	18
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004	20
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash MX	22
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS	25
Gambar 2.9 Tampilan Sothink Glanda	27
Gambar 2.10 Tampilan Ulead Video Studio 10	29
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition	30
Gambar 3.1 Struktur Hirarki Pada Aplikasi Dasar-Dasar Mesin.....	43
Gambar 3.2 Intro	52
Gambar 3.3 Menu Home	52
Gambar 3.4 Menu Profil	53
Gambar 3.5 Menu Definisi Mesin	54
Gambar 3.6 Menu Bagian Mesin	54
Gambar 3.7 Menu Galeri	55
Gambar 3.8 Menu Photo	55
Gambar 3.9 Menu video	56
Gambar 3.10 Menu Cara Kerja	57
Gambar 3.11 Menu Langkah Hisap	57
Gambar 3.12 Menu Langkah Kompresi	58

Gambar 4.23 Letak Frame Transitions	83
Gambar 4.24 Kotak Dialog Transitions	83
Gambar 4.25 Tampilan Memproteksi File dir	84
Gambar 4.26 Tampilan Creat Projector	85
Gambar 4.27 Tampilan Projector Option	86
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Intro	89
Gambar 4.29 Tampilan Menu Home	90
Gambar 4.30 Tampilan Menu Profil	90
Gambar 4.31 Tampilan Menu Definisi Mesin	91
Gambar 4.32 Tampilan Menu Bagian Mesin	91
Gambar 4.33 Tampilan Menu Galeri	92
Gambar 4.34 Tampilan Menu Photo	93
Gambar 4.35 Tampilan Menu Video	93
Gambar 4.36 Tampilan Menu Cara Kerja Langkah Buang	94
Gambar 4.37 Tampilan Menu Cara Kerja Langkah Hisap	94
Gambar 4.38 Tampilan Menu Cara Kerja Langkah Kerja	95
Gambar 4.39 Tampilan Menu Cara Kerja Langkah Kompresi	95
Gambar 4.40 Tampilan Menu Keluar	96

Gambar 3.13 Menu Langkah Kerja	59
Gambar 3.14 Menu Langkah Buang	59
Gambar 4.1 Memproduksi Sistem	61
Gambar 4.2 Tampilan Adobe Photoshop	61
Gambar 4.3 Spesifikasi Desain Back Sound	63
Gambar 4.4 Tampilan Adobe Audition	65
Gambar 4.5 Tampilan Menu	65
Gambar 4.6 Tampilan Tools	65
Gambar 4.7 Tampilan Navigator	66
Gambar 4.8 Tampilan Timer Sesudah di Trim / Cutting	66
Gambar 4.9 Tampilan Trim / Cutting	66
Gambar 4.10 Tampilan Status Bar	67
Gambar 4.11 Tampilan Macromedia MX 2004	68
Gambar 4.12 Tampilan membuat Symbol	69
Gambar 4.13 Hasil Pengolahan Sekilas Pengertian Mesin	70
Gambar 4.14 Tampilan Software Shoting Glanda	70
Gambar 4.15 Tampilan Penyimpanan Pada Software Shoting Glanda	71
Gambar 4.16 Tampilan Editing Video Pada Software Ulead Video Studio 10	73
Gambar 4.17 Tampilan Penyimpanan Video	74
Gambar 4.18 Tampilan Pada Software Macromedia Director MX	75
Gambar 4.19 Tampilan Cast Internal	76
Gambar 4.20 Tampilan Inspector	77
Gambar 4.21 Tampilan Penggunaan Marker	81
Gambar 4.22 Tampilan Memasukan Back Sound	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	32
Tabel 3.2 Analisis Informasi	33
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	34
Tabel 3.4 Analisis Kendali	35
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	35
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	36
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan File Gambar Jpg	63
Tabel 4.2 File Suara Yang Akan Diolah	64
Tabel 4.3 Hasil Pengolahan Suara Mp3	67
Tabel 4.4 Hasil Pengolahan Animasi Tombol Swf	72
Tabel 4.5 Hasil Pengolahan Video wmv	74
Tabel 4.6 Daftar Gambar Jpg	79
Tabel 4.7 File Suara wav	79
Tabel 4.8 File Animasi Teks swf	80
Tabel 4.9 File Tombol swf	80
Tabel 4.10 Daftar File Yang Dimasukkan Dalam Macromedia Director MX..	87

INTISARI

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara , gambar dan animasi menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan, tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya, akan juga di butuhkan jiwa seni yang tinggi untuk menjadi informasi tersebut menjadi semenarik mungkin . Disinilah letak keunggulan dari multimedia dan sekaligus tantangan yang harus dijawab oleh seorang desainer multimedia.

Pada sekripsi ini saya mau mengenalkan cara mengenalkan dasar-dasar mesin kendaraan bermotor berbasis multimedia, supaya mempermudah untuk mempelajari tanpa merasakan kejenuhan karena tampilannya yang menarik dan efek suara yang bagus serta paduan dari suara, animasi, tulisan, dan gambar menjadi lebih bagus, sehingga membuat lebih semangat untuk mereka mempelajari dasar-dasar mesin kendaraan bermotor.

Untuk mempermudah pengerjaan bagi tenaga jasa (mekanik) tersebut, pembelajaran mengenai kendaraan bermotor roda dua (4 Tak) akan sangat dibutuhkan, dalam materi ini lebih dikhususkan untuk pengenalan dasar-dasar mesin. Sehingga pembelajaran ini tidak hanya berguna bagi mekanik, tetapi juga untuk pelajar jurusan otomotif dan orang-orang umum yang belum mengerti tentang dasar-dasar mesin kendaraan bermotor roda dua (4 Tak).

Kata Kunci : Aplikasi, DASAR – DASAR MESIN KENDARAAN BERMOTOR 4 TAK, Multimedia

ABSTRACT

Multimedia is one form of computer applications that can provide voice, graphics and animation into a form of work that not only provide the information needed, but also interesting and can be enjoyed by users, will also need a high artistic soul to be as attractive as that information becomes as possible. Therein lies the advantage of multimedia and also a challenge that must be answered by a desainer.

At this sekripsi I want to introduce a way to introduce the basics of multimedia-based motor vehicle engine, in order to make it easier to learn without the feeling of saturation because it looks interesting and good sound effects and blend of sound, animation, text, and images to be better, thus making more enthusiasm for them to learn the basics of motor vehicle engines.

To facilitate the work of personnel services (mechanical), the learning of two-wheel motor vehicles (4 No) will be required, in this material is more devoted to the introduction of the basics of the machine. So that learning is not only useful for mechanics, but also for students majoring in automotive and general people who have not menngerti about the basics of motorcycle engines (4 no).

Keywords: *Applications, BASIC - BASIC MACHINE MOTOR VEHICLE NO 4, Multimedia*

