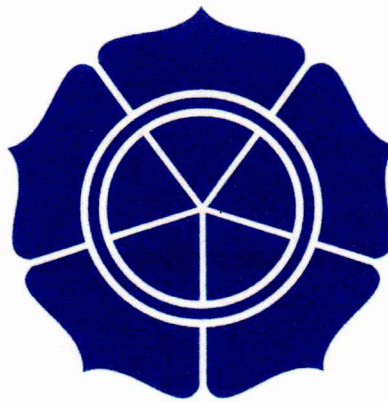


**APLIKASI PERAKITAN KOMPUTER PERSONAL
SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN
DI SMPN 2 PAKEM**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Sigid Wahyudhi	06.01.2098
Dedi Dwi Prasetyo	06.01.2099
Andrian Handhita Bramantiaji	06.01.2110
Erick Brown Purba	06.01.2137

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PERAKITAN KOMPUTER PERSONAL
SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN
DI SMPN 2 PAKEM**

Tugas Akhir

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer pada Jurusan Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta

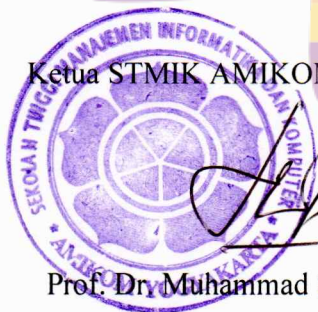
Disusun oleh :

Sigid Wahyudhi	06.01.2098
Dedi Dwi Prasetyo	06.01.2099
Andrian Handhita Bramantiaji	06.01.2110
Erick Brown Purba	06.01.2137

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir (TA)
STMIK AMIKOM Yogyakarta pada tanggal 10 Juli 2009.

Mengetahui,

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,



Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM.

Dosen Pembimbing TA,

Agung Pambudi, ST.



HALAMAN BERITA ACARA

Tugas akhir ini telah dipertahankan dan dipresentasikan didepan dosen penguji laporan Tugas Akhir program pendidikan Diploma III (DIII) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Nama : **Andrian Handhita Bramantiaji**
Nim : **06.01.2110**
Pada Hari : **Jumat**
Tanggal : **17 Juli 2009**
Waktu : **13.00 wib**
Tempat : **Ruang Pixel STMIK Amikom Yogyakarta**

Dosen Penguji

Penguji I

Penguji II

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.)

(Erik Hadi Saputra, S.Kom.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk

- ❖ Tuhan YME yang telah membimbingku serta senantiasa memberikan kemudahan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
- ❖ Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa menemani dan memberi dukungan padaku, terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini, karena restu kalianlah aku dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Untuk istriku tercinta yang selalu memberi semangat dan dukungannya serta bantuannya untuk pembuatan Tugas Akhir ini.
- ❖ Untuk buah hatiku tersayang yang selalu memberi semangat untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ To my team...thank's...dah mau bikin project bareng ma aku, without kalian project ini nggak akan jadi....so keep spirit guys.....
- ❖ To all my friend in TI-B....thank's to dukungannya...and makasih dah mau jadi temanku selama 3 tahun dalam menjalani suka duka perkuliahan.....wherever you there...keep spirit guys....
- ❖ Untuk SMPN 2 PAKEM terima kasih atas bantuannya dalam pembuatan tugas akhir ini.

HALAMAN MOTTO

- ❖ Sebuah usaha belum tentu menghasilkan sebuah keberhasilan, tetapi tiada keberhasilan tanpa suatu usaha.
- ❖ Belajar dari kegagalan adalah kunci kesuksesan.
- ❖ Berjalanlah seperti apa yang kamu inginkan.
- ❖ Tuhan telah mempersiapkan yang lebih indah dari ujian yang kita alami saat ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan YME atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “Aplikasi Perakitan Komputer Personal Sebagai Sarana Pendidikan di SMPN 2 Pakem”

Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Diploma III Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, kami banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agung Pambudi, ST. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. SMPN 2 PAKEM yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan doa, semangat maupun motivasi.

Yogyakarta, Juli 2009

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Tinjauan Pustaka	4
G. Metode Pengumpulan Data	5
H. Sistematika Penulisan	5
I. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	7

BAB II. DASAR TEORI

A. Konsep Dasar Multimedia	8
1. Pengertian Umum Multimedia	8
2. Elemen-elemen Multimedia	9
B. Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
1. Struktur Linear	12
2. Struktur Hierarkis.....	12
3. Struktur Non Linier	12
4. Struktur Komposit.....	13
C. Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	14
1. Mendefinisikan Masalah	14
2. Merancang Konsep	14
3. Merancang Isi	14
4. Menulis Naskah	14
5. Merancang Grafik	14
6. Memproduksi Sistem	14
7. Melakukan Tes Pemakai	15
8. Menggunakan Sistem	15
9. Memelihara Sistem	16
D. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	17
1. Macromedia Flash	17
2. Adobe Photoshop	23

BAB III. TINJAUAN UMUM

A. Sejarah berdiri.....	30
B. Visi dan Misi.....	34
1. Visi Sekolah.....	34
2. Misi Sekolah	34
3. Tujuan Sekolah	35
4. Sasaran Sekolah	35
C. Struktur Organisasi	36
D. Sarana dan Prasarana	37
E. Foto Penunjang.....	38

BAB IV. PEMBAHASAN

A. Identifikasi Masalah.....	42
B. Merancang Konsep	42
C. Merancang Isi.....	43
D. Merancang Naskah	43
E. Merancang Grafik	46
F. Memproduksi Sistem.....	64
1. Pembuatan Desain Grafik	64
2. Pembuatan Teks Animasi Menggunakan Macromedia Flash.....	70
3. Mengolah Suara	71
4. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Flash.....	71
5. Memasukkan Objek Ke Dalam Macromedia Flash.....	71
6. Memulai Pembuatan Movie.....	72

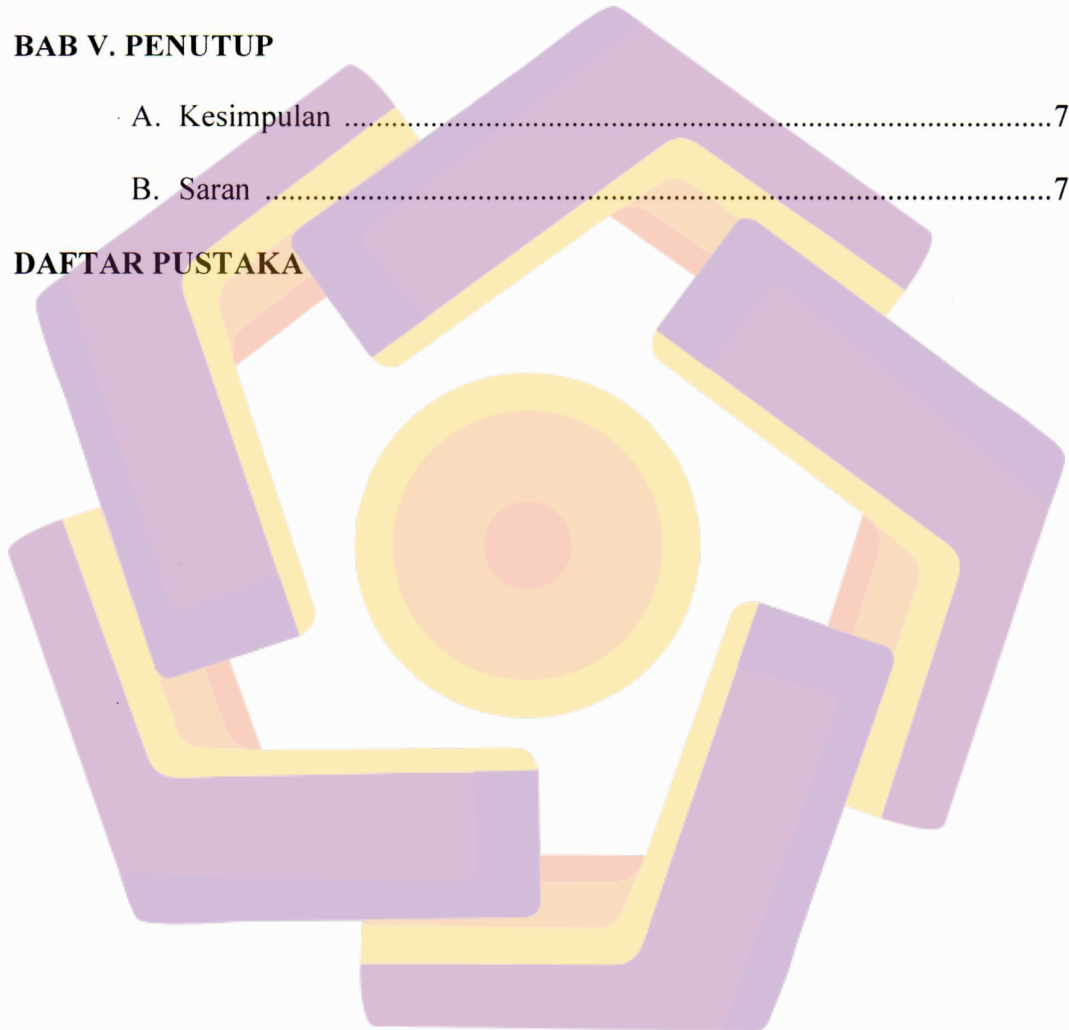


7. Cara Merubah atau Link Tombol-Tombol	73
8. Mengubah File .FLA Menjadi File .EXE	73
G. Melakukan Pengujian Pemakaian	75
H. Menggunakan Sistem.....	75
I. Memelihara Sistem	76

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	12
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	12
Gambar 2.3	Struktur Non Linier	13
Gambar 2.4	Struktur Komposit	13
Gambar 2.5	Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.6	Tampilan Macromedia Flash	17
Gambar 2.7	Tampilan Timeline	18
Gambar 2.8	Tampilan Stage	18
Gambar 2.9	Tampilan Tools Box	18
Gambar 2.10	Tampilan Colour Mixer	22
Gambar 2.11	Tampilan Color Swatches.....	22
Gambar 2.12	Tampilan Adobe Photoshop	26
Gambar 2.13	Tampilan Menu Bar	26
Gambar 2.14	Tampilan Option	27
Gambar 2.15	Tampilan Pallette	27
Gambar 2.16	Tampilan Navigator	27
Gambar 2.17	Tampilan Color.....	27
Gambar 2.18	Tampilan History	28
Gambar 2.19	Tampilan ToolBox.....	28
Gambar 2.20	Tampilan Status Bar	28
Gambar 2.20	Tampilan Status Bar	28
Gambar 2.21	Tampilan Canvas	29

Gambar 2.22	Tampilan Layer.....	29
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	36
Gambar 3.2	SMP N 2 Pakem tampak depan	38
Gambar 3.3	Ruang perpustakaan SMP N 2 Pakem	38
Gambar 3.4	Pelaksanaan upacara bendera	39
Gambar 3.5	Masjid SMP N 2 Pakem	39
Gambar 3.6	Kegiatan ekstrakurikuler computer.....	40
Gambar 3.7	Kegiatan ekstrakurikuler karawitan	40
Gambar 3.8	Kegiatan ekstrakurikuler menjahit.....	41
Gambar 3.9	Hasil karya seni ukir kayu	41
Gambar 4.1	Diagram Aplikasi Struktur Hierarki.....	44
Gambar 4.2	Sketsa Menu Utama.....	47
Gambar 4.3	Sketsa Tutorial.....	48
Gambar 4.4	Sketsa Unit Masukan	49
Gambar 4.5	Sketsa Unit Pemrosesan.....	50
Gambar 4.6	Sketsa Unit Keluaran	51
Gambar 4.7	Sketsa Menu Langkah.....	52
Gambar 4.8	Sketsa Menu Persiapan Alat	53
Gambar 4.9	Sketsa Menu Buka Casing.....	54
Gambar 4.10	Sketsa Menu Motherboard.....	55
Gambar 4.11	Sketsa Menu Vga Card	56
Gambar 4.12	Sketsa Menu Sound Card.....	57
Gambar 4.13	Sketsa Menu OtherCard.....	58
Gambar 4.14	Sketsa Menu Hard Disk.....	59

Gambar 4.15 Sketsa Menu Pendingin	60
Gambar 4.16 Sketsa Menu CD-ROM Drive	61
Gambar 4.17 Sketsa Menu Quiz.....	62
Gambar 4.18 Sketsa Menu Hasil	63
Gambar 4.19 Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 4.20 Tampilan Menu Perangkat Keras	65
Gambar 4.21 Tampilan Menu Unit Masukan.....	65
Gambar 4.22 Tampilan Menu Unit Pemrosesan	66
Gambar 4.23 Tampilan Menu Unit Keluaran.....	66
Gambar 4.24 Tampilan Menu Awal Perakitan.....	67
Gambar 4.25 Tampilan Menu Langkah Merakit.....	67
Gambar 4.26 Tampilan Menu Quiz.....	68
Gambar 4.27 Tampilan Menu Hasil	68
Gambar 4.28 Tampilan Bagan Input,Proses,Output.....	69
Gambar 4.29 Tampilan Kunci Jawaban	69
Gambar 4.30 Pembuatan Teks Animsai	70
Gambar 4.31 Tampilan Publish Setting.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	7
-----------	---	---

