

PERANCANGAN APLIKASI KOMIK DIGITAL KISAH 10 SAHABAT  
RASULULLAH BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN STUDI  
KASUS SDN PERUMNAS CONDONGCATUR

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Frista Desy Damayanti

12.02.8397

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

2015

PERANCANGAN APLIKASI KOMIK DIGITAL KISAH 10 SAHABAT  
RASULULLAH BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN STUDI  
KASUS SDN PERUMNAS CONDONGCATUR

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Frista Desy Damayanti

12.02.8397

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

2015

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI KOMIK DIGITAL KISAH 10 SAHABAT  
RASULULLAH BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN STUDI  
KASUS SDN PERUMNAS CONDONGCATUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Frista Desy Damayanti**  
**12.02.8397**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 23 Januari 2015

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI KOMIK DIGITAL KISAH 10 SAHABAT  
RASULULLAH BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN STUDI  
KASUS SDN PERUMNAS CONDONGCATUR**

yang disusun oleh

**Frista Desy Damayanti**

**12.02.8397**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 September 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**Dina Maulina, M.Kom**

**NIK. 190302250**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 10 Desember 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## HALAMAN MOTTO

MAN JADDA WA JADDA

Percaya Janji Allah SWT

*“Family are true Mood Booster”~Frista Desy D*

*“Beradaptasi dan tetap menjadi diri sendiri” ~Frista Desy D*

*“Education Is The Most Powerful Weapon Which You Can Use To Change The World” ~Nelson Mandela*

*“Education Is Our Passport To Future, For Tommorow Belongs To The People Who Prepare For It Today” ~ Malcom X*

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa tugas akhir berjudul “Perancangan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah Berbasis Multimedia Dengan Studi Kasus SDN Perumnas Condongcatur” ini merupakan karya sendiri (ASLI) dan dalam sepengetahuan saya di dalam tugas akhir ini tidak pernah ada karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, serta tidak terdapat karya untuk mendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya sampai pada zaman modrn ini. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya. Dengan selesainya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yng selalu memberikan rahmat, hidayah, ridho, dan kekuatan.
2. Orang tua dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan, do'a dan kasih sayang.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Segenap *staff* tenaga pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh teman-teman 12 D3MI 03, BEM Kabinet Sinergis Berkarakter terutama PSDM, Kabinet berAKSI terutama SOSMAS, IMAKA, GANA, IMADIKOM, KAMMI, KRETA, UKI yang selalu memberi semangat kepada penulis.
6. Zahra, Maruf, Budi, Upik, Indri, Nurul, Dea, Asrul, Tyo, Habibi, Maulida, Divar dll yang selalu mendukung, membantu dan berkembang bersama.
7. Kakak-kakak senior yang senantiasa mendukung dan memberi arahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan berkah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Komik Digital Kisah 10 Sahabat Rasulullah Berbasis Multimedia dengan Studi Kasus SDN Perumnas Condongcatur” .

Dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada :

9. Allah SWT yng selalu memberikan rahmat, hidayah, ridho, dan kekuatan.
10. Orang tua dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan, do'a dan kasih sayang.
11. Bapak Dr. H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
12. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Manajemen Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
13. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selakudosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
14. Bapak Ibu pegawai SDN Perumnas Condongcatur
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2015

Frista Desy Damayanti

NIM. 12.02.8397

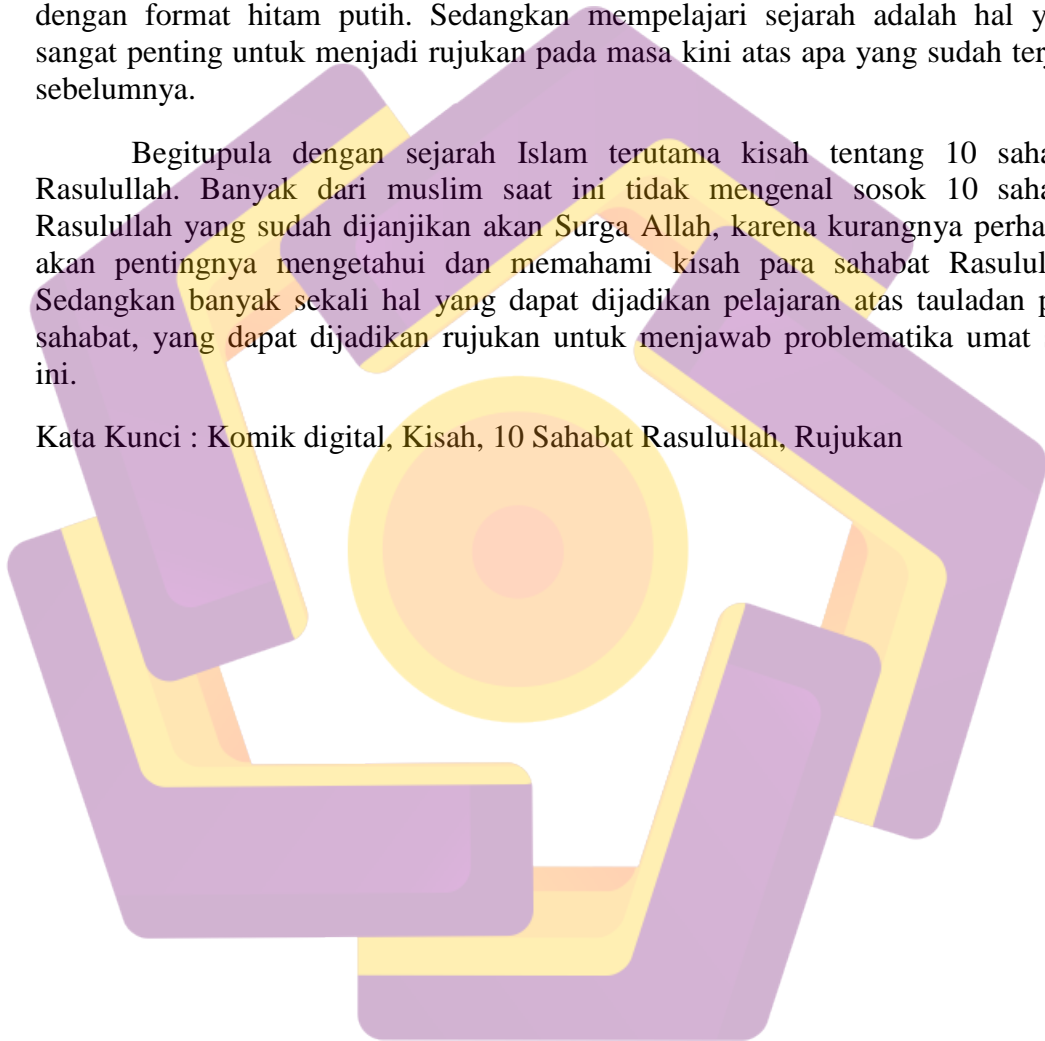


## INTISARI

Pada masa kini mempelajari sejarah semakin terabaikan, dianggap membosankan dan tidak menyenangkan untuk dipelajari. Sehingga banyak siswa-siswi yang malas untuk mempelajari sejarah. Ditambah dengan pelajaran sejarah yang selalu disajikan dalam bentuk buku yang tebal dimana sangat minim sekali menggunakan ilustrasi gambar, jikapun ada gambar seringkali ditampilkan dengan format hitam putih. Sedangkan mempelajari sejarah adalah hal yang sangat penting untuk menjadi rujukan pada masa kini atas apa yang sudah terjadi sebelumnya.

Begitupula dengan sejarah Islam terutama kisah tentang 10 sahabat Rasulullah. Banyak dari muslim saat ini tidak mengenal sosok 10 sahabat Rasulullah yang sudah dijanjikan akan Surga Allah, karena kurangnya perhatian akan pentingnya mengetahui dan memahami kisah para sahabat Rasulullah. Sedangkan banyak sekali hal yang dapat dijadikan pelajaran atas tauladan para sahabat, yang dapat dijadikan rujukan untuk menjawab problematika umat saat ini.

Kata Kunci : Komik digital, Kisah, 10 Sahabat Rasulullah, Rujukan

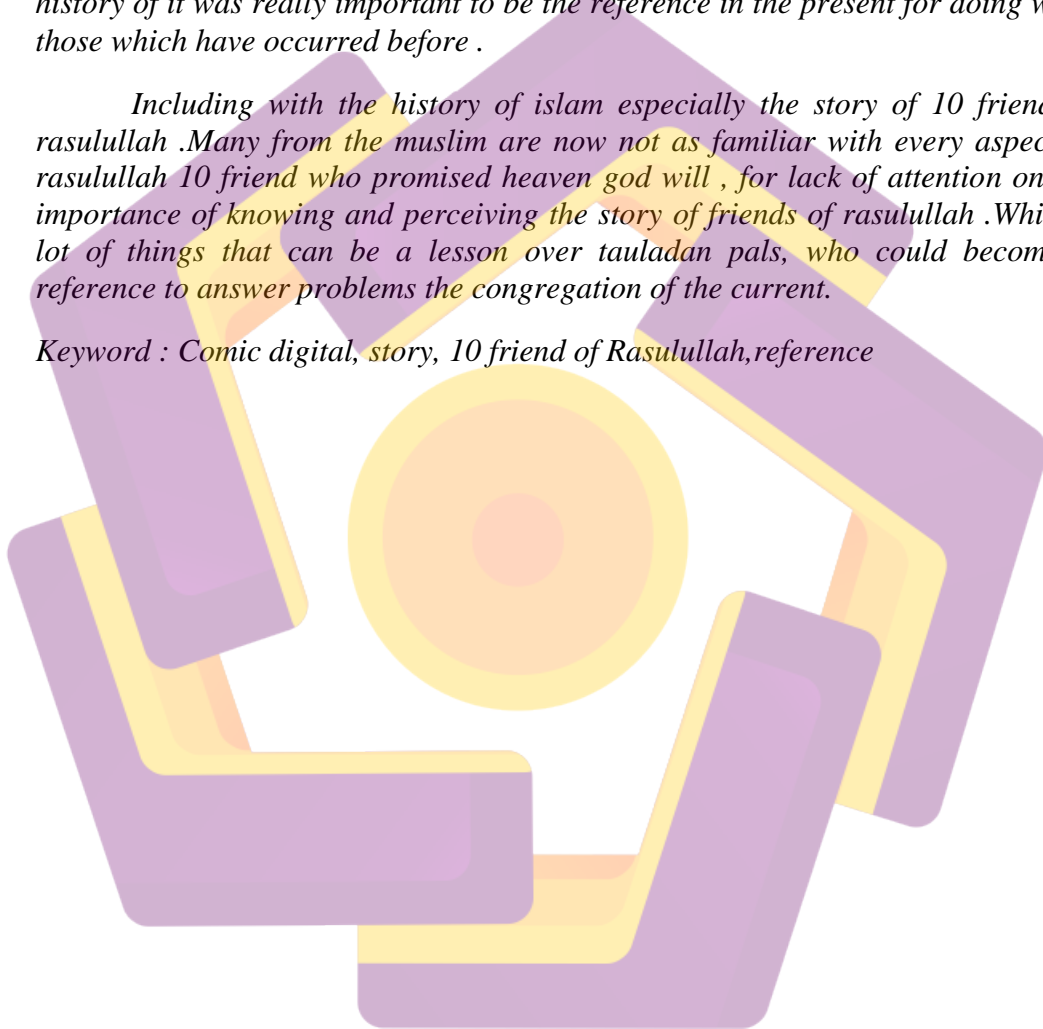


## **ABSTRACT**

*In the present study the history of the more neglected , considered humdrum and not fun to be studied .So that many of the students being lazy to study the history .Compounded by the history lesson that is always served in the form of thick book where very minimal use illustration once a picture , even if there is a picture often displayed from that of black and white .While studying the history of it was really important to be the reference in the present for doing what those which have occurred before .*

*Including with the history of islam especially the story of 10 friend of rasulullah .Many from the muslim are now not as familiar with every aspect of rasulullah 10 friend who promised heaven god will , for lack of attention on the importance of knowing and perceiving the story of friends of rasulullah .While a lot of things that can be a lesson over tauladan pals, who could become a reference to answer problems the congregation of the current.*

*Keyword : Comic digital, story, 10 friend of Rasulallah,reference*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Multimedia.....	12
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	12
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	12
2.3 Media Interaktif .....	15
2.4 Komik Digital .....	16
2.5 Macam-Macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	17
2.6 Langkah-langkah alam Pengembangan Sistem Multimedia .....	19
<b>BAB III. PERANCANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	22
3.1.1 SD Negeri Perumnas Condongcatur .....	22

3.2	Pengembangan Sistem Multimedia.....	24
3.2.1	Mendefinisikan Masalah .....	24
3.2.2	Studi Kelayakan .....	24
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.2.4	Merancang Konsep .....	30
3.2.5	Merancang Isi.....	33
3.2.6	Merancang Naskah.....	40
<b>BAB IV.</b>	<b>PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
4.1	Produksi Sistem .....	41
4.1.1	Membuat Background.....	41
4.1.2	Membuat Halaman.....	46
4.1.3	Membuat Halaman Kerja Baru .....	46
4.1.4	Mengimpor File.....	47
4.1.6	Menyusun Elemen pada Lembar kerja.....	51
4.1.7	Membuat Actionsript 3.0.....	52
4.2	Mengetes Sistem .....	57
4.3	Pemeliharaan Sistem .....	57
<b>BAB V.</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1	Kesimpulan .....	58
5.2	Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>60</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Kevin Andi, Pembuat <i>Motion Comic</i> Legenda Sura & Baya.....	8
<b>Gambar 2.2</b> The Adventures of Wanara.....	10
<b>Gambar 2.3</b> Struktur Linier.....	16
<b>Gambar 2.4</b> Struktur Hierarki.....	17
<b>Gambar 2.5</b> Struktur Non Linier.....	17
<b>Gambar 2.6</b> Struktur Campuran.....	18
<b>Gambar 2.7</b> Siklus Pengembangan Sistem.....	19
<b>Gambar 3.1</b> SD Negeri Condongcatur.....	21
<b>Gambar 3.2</b> Belajar Mengajar.....	22
<b>Gambar 3.3</b> Meja Kerja.....	24
<b>Gambar 3.4</b> Kertas Gambar.....	25
<b>Gambar 3.5</b> Scanner.....	25
<b>Gambar 3.6</b> Microphone.....	26
<b>Gambar 3.7</b> Komputer Jinjing.....	26
<b>Gambar 3.8</b> Struktur Menu.....	29
<b>Gambar 3.9</b> Desain Intro.....	32
<b>Gambar 3.10</b> Desain Menu.....	33
<b>Gambar 3.11</b> Desain Menu Kisah.....	34
<b>Gambar 3.12</b> Desain Pre Test.....	36
<b>Gambar 3.13</b> Desain Cerita.....	37
<b>Gambar 3.14</b> Desain Post Test.....	38
<b>Gambar 3.15</b> Desain Hasil Test.....	39

<b>Gambar 4.1</b> Menggambar Manual.....	41
<b>Gambar 4.2</b> Cara Scaning pada Adobe Photoshop CS3 .....	42
<b>Gambar 4.3</b> Cara Scaning pada Adobe Photoshop CS3 .....	42
<b>Gambar 4.4</b> Gambar Hasil Scanning.....	43
<b>Gambar 4.5</b> Mengubah Ukuran Gambar.....	44
<b>Gambar 4.6</b> Hasil Editing dengan Photoshop CS3.....	44
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Awal Adobe Flash CS3 Professional.....	45
<b>Gambar 4.8</b> Lembar Kerja Adobe Flash CS3 Professional.....	46
<b>Gambar 4.9</b> Mengatur Ukuran Stage.....	46
<b>Gambar 4.10</b> Cara Mengimport kedalam Library.....	47
<b>Gambar 4.11</b> Dialog Box Import to Library.....	47
<b>Gambar 4.12</b> Library.....	48
<b>Gambar 4.13</b> Desain Tombol.....	48
<b>Gambar 4.14</b> Save Desain Tombol.....	49
<b>Gambar 4.15</b> Convert to Symbol.....	49
<b>Gambar 4.16</b> Timeline.....	50
<b>Gambar 4.17</b> Penyusunan Elemen pada layer dan Timelines.....	51
<b>Gambar 4.18</b> Actionsript menu utama.....	52
<b>Gambar 4.19</b> Actionsript Stop.....	52
<b>Gambar 4.20</b> Actionsript Tombol Kisah.....	52
<b>Gambar 4.21</b> Actionsript Tombol Petunjuk.....	53
<b>Gambar 4.22</b> Actionsript Tombol Exit.....	53
<b>Gambar 4.23</b> Actionsript Menu Kisah.....	53
<b>Gambar 4.24</b> Actionsript Pre Test.....	54
<b>Gambar 4.25</b> Actionsript menu utama.....	54

**Gambar 4.26** Cara menuju Publish Settings.....55

**Gambar 4.27** Dialog box Publish Setting.....55



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Siklus Pengembangan Sistem.....	20
--	----

