

**PEMBANGUNAN APLIKASI CERITA *CREEPY CARNIVAL*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika



Oleh :

Ria Indrawati Susanto

05.07.04490

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI CERITA *CREEPY CARNIVAL*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

disusun oleh:
Ria Indrawati Susanto (05 07 04490)

dinyatakan memenuhi syarat
Pada tanggal : Juni 2009
Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D.

Dra. Ernawati, M.T.

Tim Penguji :

Penguji I

Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D.

Penguji II :

Penguji III :

Irya Wisnubhadra, S.T., M.T.

F. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.

Yogyakarta, Juni 2009
Universitas Atmajaya Yogyakarta
Fakultas Teknologi Industri

Dekan,

Paulus Mudjihartono, S.T., M.T.

Yesaya 41:10

Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, Janganlah bimbang,
sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan, bahkan akan
menolong engkau; Aku akan memegang engkau dengan tangan
kananKu yang membawa kemenangan.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

- Tuhanku terkasih, Yesus Kristus
- Kedua orang tuaku dan Keluargaku
 - Kakakku tercinta, Liliana
 - Kekasihku tersayang, Ario
- Semua teman-teman yang mengenalku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga pengerjaan skripsi penulis dengan judul "Pembangunan Aplikasi Cerita Creepy Carnival Berbasis Multimedia Interaktif" dapat terselesaikan dengan baik

Skripsi ini disusun tidak semata-mata untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai salah satu mahasiswa Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran bagi penulis ataupun bagi siapa saja yang menyempatkan waktu melihat skripsi ini.

Dalam diri seseorang, terdapat keterbatasan. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis banyak pula mengalami keterbatasan, namun kesemuanya dapat teratasi dengan bantuan dari berbagai pihak. Tanpa bantuan dari mereka-mereka ini tidak mungkin skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Paulus Mudjihartono, ST., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., PhD., selaku dosen pembimbing I yang telah sangat sabar dan bijaksana membimbing penulis melalui proses penyusunan, perancangan, dan pembuatan skripsi.
3. Dra. Ernawati, M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, saran dan

kritik yang membangun kepada penulis selama pengerjaan skripsi.

4. Bapak Irya Wisnubhadra, S.T., M.T. dan Ibu F. Spty Rahayu, S.T., M.Kom, selaku dosen penguji. Terima kasih atas pertanyaan dan masukan yang diberikan kepada penulis dengan tujuan yang sangat mendukung.
5. Keluargaku tercintanya, boba dan kedua orangtuaku yang telah berusaha membiayai penulis untuk sampai pada tahap ini, terima kasih atas dukungannya baik dalam doa, moril maupun materiil.
6. Kakaku tersayang yang telah menyempatkan waktu untuk menurunkan ilmu mewarnai dengan Adobe, membantu memperbaiki gambar-gambarku, dan membuat penulis menjadi semakin subur ketika berada di Surabaya sebelum menjadi kurus lagi setelah kembali ke Yogyakarta.
7. Nyemplukku Ario yang selalu membuat penulis tertawa di saat sedih, membuatku bersemangat kembali di saat bosan dan jenuh mengerjakan ini semua, serta dorongan yang tak henti-hentinya.
8. Untuk Bapak Kepala Sekolah SD Pangudi Luhur II Surakarta Bruder Anton dan Bapak Edi selaku guru kelas V yang telah mempersilakan saya mengambil sample demi terselesaikan skripsi penulis ini.
9. Untuk teman-teman kostku Jl. Babarsari no 11, Tika, Nelly, Lisa, Winda, Monik, Eline, dan lainnya yang juga memberikan saran, dukungan dan semangat.
10. Teman-teman seperjuangan Teknik Informatika Angkatan Tahun 2005. Nike, Jus, Devi, Guntur, Henki, Jaya, Felice, Jenie, Vina, Agung, Elzon, Ferdi, Santi, Angga, Rico, Okta, Okky, dan masih

banyak lagi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Buat Nike makasih dasinya yah ^^, buat temen-temen yang lain yang sudah lulus duluan ataupun yang belum lulus. Yang penting terus semangat.

11. Teman-teman KKN Tahunan serta induk semangku Mbah Joyo, Pak Pri, Bu Pri, Bu Darto, dan masih banyak lagi terima kasih atas doa kalian semua.
12. Rekan-rekan mahasiswa, sahabat-sahabat serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam memperluas wawasan dan pengetahuan dalam bidang informatika. Segala kritik dan saran dengan tujuan membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 18 Juni 2009

Ria Indrawati

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xi
Intisari.....	xii
Bab I Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Batasan Masalah.....	3
I.4 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Metode Penelitian.....	3
I.6 Sistematika Penulisan.....	5
Bab II Landasan Teori.....	6
II.1 Pendahuluan.....	6
II.2 Tinjauan Pustaka.....	6
II.3 Multimedia.....	8
II.3.1 Definisi Multimedia.....	9
II.3.2 Komponen-komponen Dasar Multimedia.....	10
II.3.3 Elemen-elemen Multimedia.....	11
II.3.4 Proses Pembuatan Proyek Multimedia.....	13
II.4 Multimedia Interaktif.....	15
II.5 Adobe Flash CS3 Professional.....	15
II.6 Action Script.....	16
II.7 Perangkat Lunak Pendukung.....	20
II.7.1 Adobe Photoshop CS2.....	20
II.7.2 Cool Edit Pro 2.0.....	21
II.7.3 VCD Cutter 4.04.....	22
Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.....	24
III.1 Pendahuluan.....	24
III.2 Deskripsi Kebutuhan.....	24
III.2.1 Perspektif Produk.....	24
III.2.2 Fungsi Produk.....	24
III.2.3 Karakteristik Pengguna.....	26
III.2.4 Batasan-batasan.....	26
III.2.5 Asumsi dan Ketergantungan.....	27

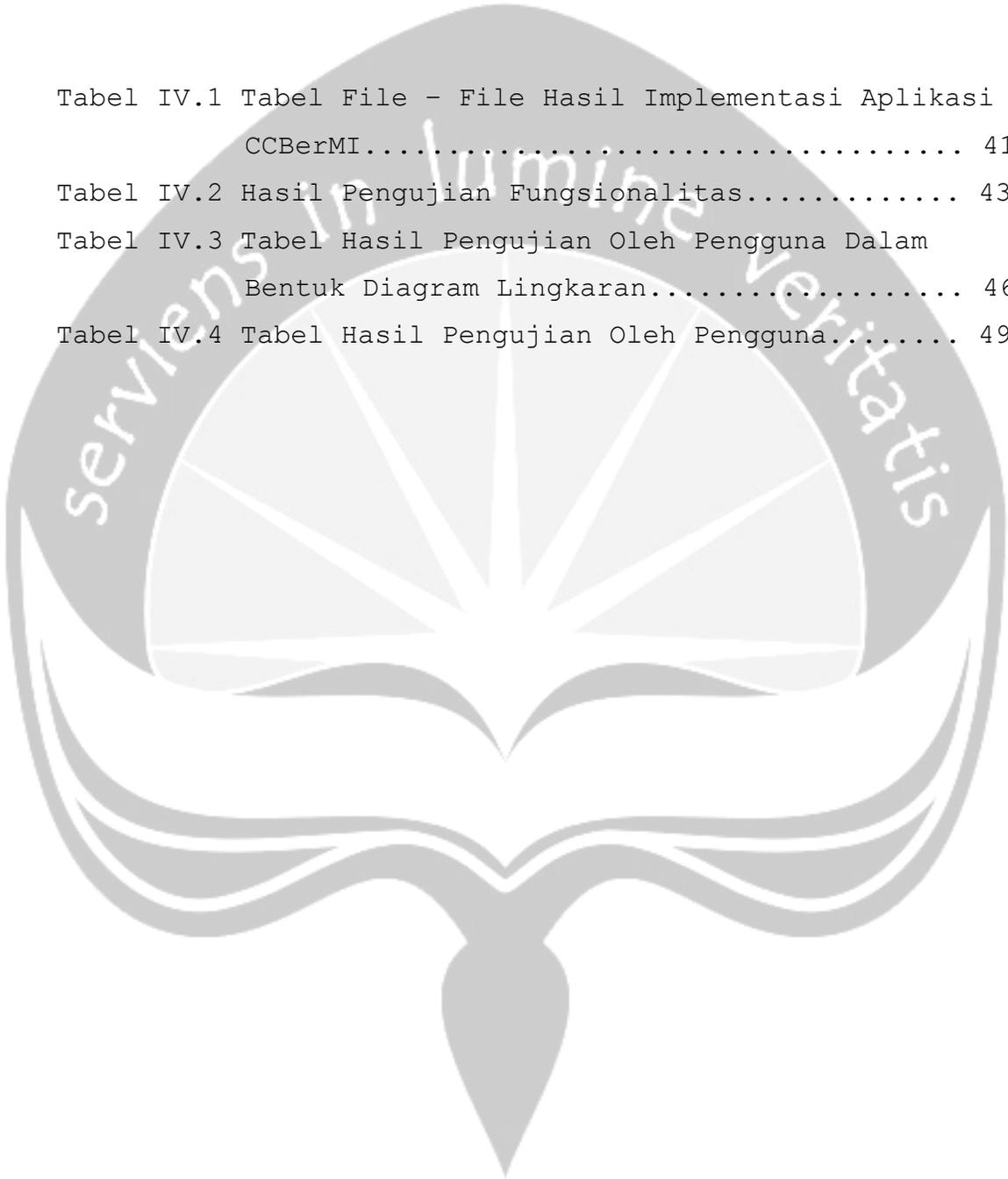
III.3	Kebutuhan Khusus	27
III.3.1	Kebutuhan Antarmuka Eksternal	27
III.3.2	Kebutuhan Antarmuka Pengguna	27
III.3.3	Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras	27
III.3.4	Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak	28
III.4	Kebutuhan Fungsionalitas	29
III.4.1	Data Flow Diagram (DFD)	29
III.4.2	Perancangan Arsitektur Modul	31
III.4.3	Perancangan Antarmuka CCBerMI	32
III.4.4	Perancangan Arsitektur Papan Cerita	34
III.4.5	Perancangan Antarmuka Papan Cerita	35
Bab IV	Implementasi dan Pengujian Sistem	36
IV.1	Implementasi Sistem	36
IV.2	Pengujian Aplikasi	41
IV.2.1	Pengujian Fungsionalitas	42
IV.2.2	Pengujian Uji Coba Terhadap Pengguna	44
Bab V	Kesimpulan dan Saran	52
V.1	Kesimpulan	52
V.2	Saran	53
Daftar Pustaka	54
Lampiran	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1	DFD Level 0 CCberMI.....	30
Gambar III.2	DFD Level 1 CCberMI.....	31
Gambar III.3	Rancangan Arsitektur Modul CCberMI.....	32
Gambar III.4	Antarmuka Form Main Menu.....	32
Gambar III.5	Arsitektur Papan Cerita CCberMI	34
Gambar III.6	Antarmuka Papan Cerita CCberMI	35
Gambar IV.1	Antarmuka Form Intro.....	38
Gambar IV.2	Antarmuka Form Main Menu.....	39
Gambar IV.3	Antarmuka Form Load Story.....	39
Gambar IV.4	Antarmuka Form New Story.....	40
Gambar IV.5	Antarmuka Form Help.....	41
Gambar IV.6	Antarmuka Form About.....	41
Gambar IV.7	Antarmuka Form Exit.....	42
Gambar IV.8	Grafik Hasil Pengujian aplikasi CCberMI terhadap responden.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Tabel File - File Hasil Implementasi Aplikasi CCBerMI.....	41
Tabel IV.2 Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	43
Tabel IV.3 Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna Dalam Bentuk Diagram Lingkaran.....	46
Tabel IV.4 Tabel Hasil Pengujian Oleh Pengguna.....	49



INTISARI

Buku cerita merupakan buku yang berisi cerita-cerita, dimana cerita tersebut dituliskan di atas kertas, yang disertai dengan gambar ilustrasi dari cerita tersebut. Biasanya buku cerita diwujudkan hanya berupa teks dan gambar. Oleh karena itu berdasarkan fakta tersebut, penulis memiliki gagasan untuk mengembangkan buku cerita tersebut menjadi aplikasi cerita berbasis multimedia interaktif. Aplikasi yang dibangun ini mewujudkan cerita tidak hanya menggunakan teks dan gambar saja, melainkan menggunakan teks, gambar, animasi, video dan suara untuk mewujudkan cerita tersebut.

Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *Creepy Carnival* berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang melibatkan pengguna secara langsung untuk berinteraksi dengan aplikasi tersebut melalui sebuah cerita. Dimana aplikasi ini akan memiliki lebih dari satu *ending*, dikarenakan keterlibatan pengguna dalam menentukan alur cerita tersebut. Aplikasi ini telah berhasil dibangun menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* dengan *ActionScript 2.0* yang diintegrasikan dengan *Adobe Photoshop CS2*, *Cool Edit Pro 2.0*, dan *VCD Cutter 4.04* sehingga hasil dari visualisasi aplikasi ini dapat lebih menarik.

Aplikasi ini telah diujicobakan terhadap 35 responden dengan rincian 30 orang usia 10 -14 tahun dan 5 orang berusia 18-23 tahun. Hasil penilaian untuk keseluruhan aplikasi ini sebanyak 60% (21 orang) berpendapat aplikasi ini sangat baik, 37% (13 orang) berpendapat baik, dan 3% (1 orang) berpendapat cukup. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi cerita ini sudah baik.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Creepy Carnival*, Buku Cerita.