


SC

 PERPUSTAKAAN	<b>MILIK PERPUSTAKAAN</b> UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Diterima	: 17 DEC 2009
Inventarisasi	: J331 TIF/Hd. 12/2009
Klasifikasi	: 006.7/Hen/09
Subyek	: Multimedia Systems

**PEMBANGUNAN APLIKASI KECERDASAN UNTUK  
KESUKSESAN DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika

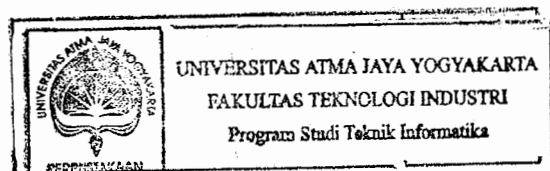


oleh

Henresia Khristiani Toghas

05 07 04670

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



HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI KECERDASAN UNTUK KESUKSESAN DENGAN  
PENDEKATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Disusun Oleh:

Henresia Khristiani Toghas

05 07 04670 / TF

Dinyatakan telah memenuhi syarat Pada

Desember 2009

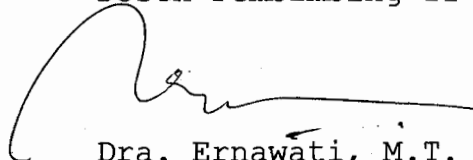
Oleh:

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Dra. Ernawati, M.T.

Tim Penguji,

Penguji 1



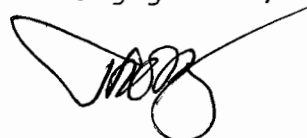
Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D

Penguji II,



P. Ardanari, S.Si., M.T.

Penguji III,




Thomas Suselo, S.T., M.T.

Jogjakarta, Desember 2009

l. Dekan Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta



  
Raulius Diharsono, S.T., M.T.

TEKNOLOGI INDUSTRI

**Apa saja yang kau minta dalam doa dan dengan penuh  
kepercayaan , Kamu akan menerimanya**

**(Matius 21:22)**

**-You Can If you Think You Can-**

**Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk:**

**Tuhan Yesus Kristusku**

**Papi, mami, adik-adik dan keluarga besarku tercinta**

**-thank you for all your love in my life-**

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas segala penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Program Studi Informatika Fakultas Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Tersusunnya laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari banyak pihak yang telah membantu dan mendukung penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah berkarya nyata dalam hidup saya
2. Bapak Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D, Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan juga masukan yang berguna dari awal sampai akhir pembuatan tugas akhir ini
3. Ibu Dra. Ernawati, M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan juga masukan yang berguna dari awal sampai akhir pembuatan tugas akhir ini.
4. Segenap dosen, karyawan, laboran dan seluruh staff pengajar di jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Mami dan Papi, Adik-adikku, Efan dan Keke dan segenap keluarga besar di Balikpapan, atas doa, semangat, dukungan dan kasih sayang yang

diberikan selama ini. Terima kasih atas segalanya yang amat luar biasa.

6. Ibu Elly Ervinawati, S.Psi, Psi, Psikolog Puskesmas Depok II yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan. Terima kasih atas motivasi, dan bantuannya selama ini.
7. Teman-teman kos beserta keluarga Satmoko yang telah memberikan kenyamanan, persaudaraan dan perlindungan selama di perantauan.
8. Teman-teman seperjuanganku, Ritha, Vivi, Dhika, Clara, Ericka, Dana, Ferdy, Ari, Daniel, Crux, Jenipher, Darus, Sisil. yang telah memberikan cambukan dan semangat di masa-masa akhir penyusunan tugas akhir ini. Tetap Berjuang teman-teman. Ganbatte!!!.
9. Teman-teman Asisten Praktikum aplikasi komputer, Aryo, Kiki, Gabor, Tiara, Catrin, Hellen, Noge atas pengertian dan dukungannya selama ini.
10. Semua teman-teman dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah mendukung, memberikan semangat, bantuan dari awal sampai akhir pembuatan Tugas ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Akhir kata, Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, November 2009

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	x
Daftar Tabel .....	xiii
Intisari .....	xiv

### BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Maksud dan Tujuan .....	5
1.5 Metodologi Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6

### BAB 2. LANDASANTEORI

2.1 Pengantar .....	8
2.2 Tinjauan Pustaka .....	8
2.3 Kecerdasan .....	12
2.4 Kesuksesan .....	13
2.5 Kecerdasan Kesuksesan .....	15
2.6 Psikologi Remaja .....	18
2.7 Tes Potensi kesuksesan untuk siswa SMP .....	19
2.8 Multimedia.....	20
2.8.1 Komponen-komponen dasar Multimedia .....	21
2.8.2 Elemen-elemen Multimedia .....	22
2.8.3 Proses Pembuatan Multimedia .....	24
2.9 Adobe Flash CS3 .....	24
2.10 Adobe Flash Lite... ..	26

### BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Pengantar .....	27
3.2 Analisis .....	27
3.3 Perspektif Produk .....	30
3.3.1 Antarmuka Pemakai .....	31
3.3.2 Antarmuka Perangkat Keras .....	31
3.3.3 Antarmuka Perangkat Lunak .....	31
3.4 Fungsi Produk .....	32
3.5 Karakteristik Pengguna .....	35
3.6 Asumsi dan Ketergantungan.....	35
3.7 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak .....	34
3.7.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks) AKUSARA .....	34
3.7.1.1 Entitas Data .....	34



3.7.1.2	Proses .....	35
3.7.1.3	Topologi .....	35
3.7.2	DFD Level 1 AKUSARA .....	36
3.7.2.1.	Entitas Data .....	36
3.7.2.2.	Proses.....	37
3.7.2.3.	Topologi.....	38
3.8	Perancangan Arsitektur .....	39
3.9	Perancangan Antarmuka .....	39
3.9.1	Perancangan Antarmuka Form Intro .....	39
3.9.2	Perancangan Antarmuka Form Menu Utama.....	40
3.9.3	Perancangan Antarmuka Instruksi Umum .....	41
3.9.4	Perancangan Antarmuka Instruksi Kisah Orang sukses.....	43
3.9.5	Perancangan Antarmuka Instruksi Tips Sukses....	43
3.9.6	Perancangan Antarmuka Instruksi Tes potensi kesuksesan .....	44
3.9.7	Perancangan Antarmuka Instruksi Penutup.....	45
3.9.8	Perancangan Antarmuka Kisah Orang Sukses.....	46
3.9.9	Perancangan Antarmuka Kisah Olga .....	47
3.9.10	Perancangan Antarmuka Kisah Bill Gates .....	48
3.9.11	Perancangan Antarmuka Kisah Gita Gutawa .....	49
3.9.12	Perancangan Antarmuka Tips Sukses .....	50
3.9.13	Perancangan Antarmuka Tips Sukses Pribadi ..	51
3.9.14	Perancangan Antarmuka Tips Sukses belajar....	52
3.9.15	Perancangan Antarmuka Tips sukses Bersosialisasi.....	53
3.9.16	Perancangan Antarmuka Tips Sukses Berkarier..	54
3.9.17	Perancangan antarmuka tips sukses berbudi pekerti.....	55
3.9.18	Perancangan Antarmuka Tes potensi kesuksesan.....	56
3.9.19	Perancangan Antarmuka Tes sukses Pribadi ....	57
3.9.20	Perancangan Antarmuka Tes Sukses belajar ....	58
3.9.21	Perancangan Antarmuka tes sukses bersosialisasi.. .....	59
3.9.22	Perancangan Antarmuka tes sukses berkarier...	60
3.9.23	Perancangan Antarmuka Tes sukses Berbudi pekerti .....	61
3.9.24	Perancangan Antarmuka Hasil tes potensi .....	62
3.9.25	Perancangan Antarmuka Penutup.....	63
3.9.26	Perancangan Antarmuka Tentang.....	64
3.9.27	Perancangan Antarmuka Referensi.....	65
3.9.28	Perancangan Antarmuka Ucapan terima kasih.....	65
3.10.	Perancangan arsitektur papan cerita.....	66
3.11.	Perancangan Antarmuka papan cerita.....	67

#### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

4.1	Pengantar.....	68
4.2	Implementasi Perangkat lunak.....	68

4.3 Pengujian Sistem.....	81
4.3.1 Uji Coba Fungsionalitas.....	81
4.3.2 Uji Coba Pengguna.....	84
4.4. Analisa Hasil.....	92
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	93
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

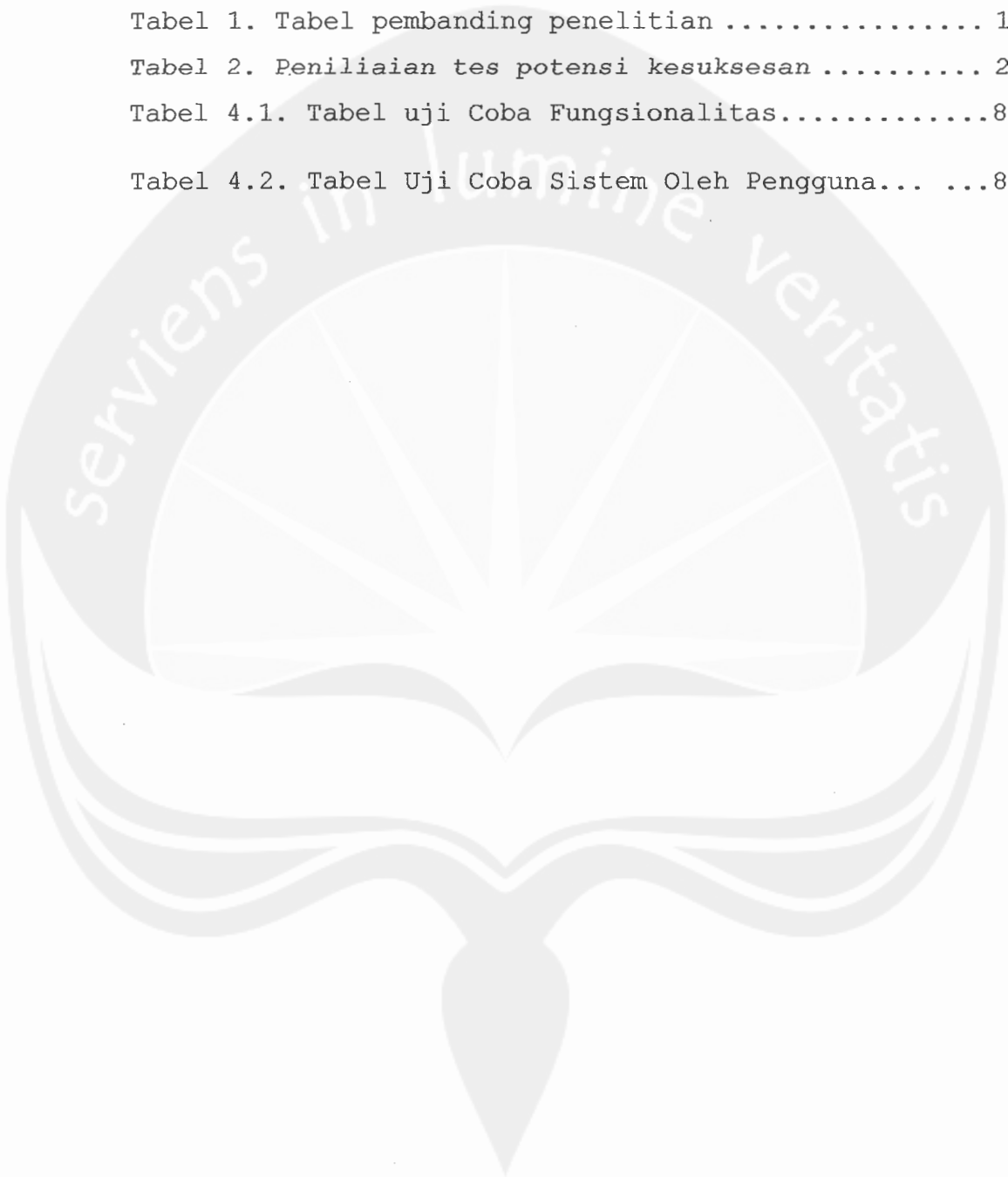
Gambar 2.1. Faktor pengaruh prestasi belajar.....	14
Gambar 3.1. DFD Level 0.....	35
Gambar 3.2. DFD Level 1.....	37
Gambar 3.3. Arsitektur Aplikasi AKUSARA.....	38
Gambar 3.4. Antarmuka intro.....	39
Gambar 3.5. Antarmuka Menu Utama.....	40
Gambar 3.5. Antarmuka Instruksi penggunaan Instruksi Umum.....	41
Gambar 3.6. Antarmuka instruksi umum Kisah orang sukses .....	42
Gambar 3.7. Antarmuka Instruksi umum Tips.....	43
Gambar 3.8. Antarmuka Instruksi umum tes potensi kesuksesan.....	44
Gambar 3.9. Antarmuka Instruksi umum penutup.....	45
Gambar 3.10. Antarmuka Sub menu Kisah orang sukses...	46
Gambar 3.11. Antarmuka Kisah Orang sukses 1.....	47
Gambar 3.12. Antarmuka kisah orang sukses 2.....	48
Gambar 3.13. Antarmuka Kisah orang sukses 3.....	49
Gambar 3.14. Antarmuka Tips Sukses.....	50
Gambar 3.15. Antarmuka Tips sukses pribadi.....	51
Gambar 3.16. Antarmuka Tips sukses belajar.....	52
Gambar 3.17. Antarmuka Tips sukses bersosialisasi....	53
Gambar 3.18. Antarmuka Tips sukses Karier.....	54
Gambar 3.19. Antarmuka Tips sukses Berbudi Pekerti...	55
Gambar 3.20. Antarmuka Tes Potensi Kesuksesan.....	56

Gambar 3.21. Antarmuka Instruksi tes potensi sukses pribadi.....	57
Gambar 3.22. Antarmuka Tes sukses Belajar.....	58
Gambar 3.23. Antarmuka tes potensi sukses bersosialisasi.....	59
Gambar 3.24. Antarmuka Tes POTensi sukses karier....	60
Gambar 3.25. Antarmuka Tes Potensi berbudi pekerti..	61
Gambar 3.26. Antarmuka Tes Display hasil tes.....	62
Gambar 3.27. Antarmuka Penutup.....	63
Gambar 3.28. Antarmuka Tentang.....	63
Gambar 3.29. Antarmuka Referensi.....	64
Gambar 3.30. Arsitektur Papan Cerita.....	66
Gambar 3.21. Antarmuka papan cerita menu utama aplikasi AKUSARA.....	67
Gambar 4.1. Form Introl.....	69
Gambar 4.2. Form Intro 2.....	69
Gambar 4.3. Form Menu Utama.....	70
Gambar 4.4. Form Instruksi Umum.....	71
Gambar 4.5. Form Tampil kisah sukses Olga.....	72
Gambar 4.6. Form tampil kisah sukses Bill Gates....	72
Gambar 4.7. Form tampil kisah sukses Gita Gutawa...	73
Gambar 4.8. Form tips sukses.....	73
Gambar 4.9. Form Instruksi tes potensi kesuksesan..	74
Gambar 4.10. Form Tes potensi sukses pribadi.....	74
Gambar 4.11. Form Tes Potensi sukses belajar.....	74
Gambar 4.12. Form Tes potensi sukses bersosialisasi	75
Gambar 4.13. Form Tes potensi sukses berkarier.....	75
Gambar 4.14. Form Tes potensi sukses berbudi pekerti. .....	76

Gambar 4.15.	Form Hasil tes potensi kesuksesan.....	77
Gambar 4.16.	Form Menu Penutup.....	78
Gambar 4.17.	Form Tampil tentang.....	79
Gambar 4.18.	Form Tampil Referensi.....	79
Gambar 4.19.	Form tampil ucapan terima kasih.....	80
Gambar 4.20.	Grafik penilaian desain background oleh pengguna... ..	87
Gambar 4.21.	Grafik penilaian musik Latar oleh pengguna.....	88
Gambar 4.22.	Grafik penilaian Teks Oleh pengguna..	89
Gambar 4.23.	Grafik penilaian animasi oleh Pengguna.....	90
Gambar 4.24.	Grafik penilaian Tes Potensi oleh pengguna.....	90
Gambar 4.25.	Grafik penilaian Hasil Tes oleh pengguna.....	90
Gambar 4.26	Grafik penilaian Kisah orang sukses Oleh pengguna.....	91
Gambar 4.27.	Grafik penilaian penggunaan gambar Oleh pengguna. ....	93
Gambar 4.28.	Grafik penilaian desain keseluruhan Oleh pengguna.....	93
Gambar 4.29.	Grafik penilaian aplikasi secara Keseluruhan oleh pengguna.....	94
Gambar 4.30.	Grafik penilaian system oleh .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel pembanding penelitian .....	10
Tabel 2. Penilaian tes potensi kesuksesan .....	21
Tabel 4.1. Tabel uji Coba Fungsionalitas.....	83
Tabel 4.2. Tabel Uji Coba Sistem Oleh Pengguna... ..	85



## INTISARI

Banyak orang yang beranggapan bahwa orang yang ber-IQ tinggi pastilah orang yang cerdas sehingga dengan mudah mencapai kesuksesan dalam hidupnya. Padahal, untuk meraih kesuksesan dibutuhkan banyak faktor misalnya seperti kerja keras, semangat dan pengorbanan untuk meraih kesuksesan itu. Faktor-faktor ini bertentangan dengan sikap usia remaja (12-18 tahun) yang cenderung negatif. Padahal masa remaja merupakan masa yang cenderung labil karena banyak faktor ikut mempengaruhi dalam perkembangan, misalnya lingkungan kehidupan yang kurang sehat dapat mempengaruhi pola perilaku atau gaya hidup seseorang terutama pada usia remaja yang cenderung menyimpang dari kaidah-kaidah moral.

Berdasarkan masalah tersebut maka, dalam laporan tugas akhir ini dibahas tentang pembangunan aplikasi kecerdasan kesuksesan bersama (AKUSARA) dimana aplikasi ini merupakan aplikasi yang dibangun untuk siswa SMP agar dapat mengetahui potensi kecerdasan kesuksesan dirinya dimasa depan. Dalam aplikasi ini pengguna akan disajikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan potensi sukses yang dimilikinya. Aplikasi ini juga terdiri dari lima bagian yaitu Instruksi General, Kisah Orang Sukses, Tips Sukses, Tes Potensi Kesuksesan, dan Menu Penutup. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Adobe CS3 Professional dengan Flash Lite 2.0 yang didukung dengan penggunaan *tools* bantuan yaitu: Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X3, dan telah diuji cobakan pada emulator yang terdapat pada *Device Central* Adobe CS3 Professional serta Nokia 6300. Sedangkan pengujian untuk responden dilakukan oleh responden siswa SMP yang dipilih secara random dari berbagai sekolah, serta seorang Psikolog.

Aplikasi AKUSARA ini telah berhasil dibangun dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Professional beserta *tools* pendukungnya dan telah diujicobakan kepada 31 responden siswa SMP dengan presentase yang dipilih secara random dengan hasil 48% responden memberikan penilaian "sangat baik", 45% responden memberikan penilaian "baik", dan 6 % responden memberikan penilaian "cukup baik".

Kata Kunci : kecerdasan kesuksesan, Multimedia, Interaktif