



**APLIKASI INFORMASI PERAWATAN
MOTOR KAWASAKI NINJA 150 R
BERBASIS MULTIMEDIA**



DEO PRAWIRA
41508110147

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013



**APLIKASI INFORMASI PERAWATAN
MOTOR KAWASAKI NINJA 150 R
BERBASIS MULTIMEDIA**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:
DEO PRAWIRA
41508110147

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2013

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508110147

Nama : DEO PRAWIRA

Judul Skripsi : APLIKASI INFORMASI PERAWATAN MOTOR
KAWASAKI NINJA 150 R BERBASIS
MULTIMEDIA

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 5 Januari 2013



(Deo Prawira)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41508110147
NAMA : DEO PRAWIRA
JUDUL SKRIPSI : APLIKASI INFORMASI PERAWATAN MOTOR
KAWASAKI NINJA 150 R BERBASIS
MULTIMEDIA

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, 5 Januari 2013

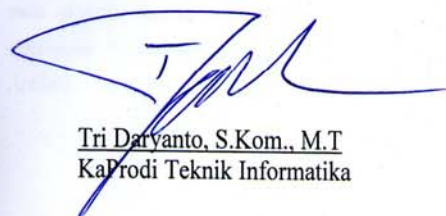


Ahmad Kodar, Drs., MT
Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Tri Darvanto, S.Kom., M.T
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku laporan Tugas Akhir dengan judul **“APLIKASI INFORMASI PERAWATAN MOTOR KAWASAKI NINJA 150 R BERBASIS MULTIMEDIA”** tepat pada waktu yang telah ditentukan walaupun tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dihadapi oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ahmad Kodar, Drs., MT, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya.
2. Tri Daryanto, S.Kom, M.T, selaku KaProdi Teknik Informatika.
3. Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom, selaku Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika.
4. Seluruh Dosen dan civitas Akademik Universitas Mercu Buana.
5. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
6. Teman dan saudara – saudaraku yang tidak bisa disebutkan semua, yang telah memberikan dorongan dan doa.

Jakarta, 5 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman :

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACTION.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Metode Penelitian	2
1.5. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Pengertian Multimedia.....	5
2.1.1. Teks.....	6
2.1.2. Gambar.....	7
2.1.3. Suara.....	7
2.1.4. Animasi	7
2.1.5. Konsep Dasar Animasi.....	7
2.2. Pengertian Flash.....	8
2.2.1. Sekilas Tentang Flash	8
2.2.2. Adobe Flash CS3	9
2.2.3. Kelebihan Flash CS3.....	9
2.2.4. Manfaat Flash CS3.....	10
2.2.5. Pengertian Frame dan Rate Per Second (fps).....	11
2.2.6. Pengaktifan Macromedia Flash CS3.....	11

2.2.7. Pengenalan Lingkungan Macromedia Flash CS3	11
2.2.8. Menu Bar.....	12
2.3. Action Script 2.0	13
2.4. Tipe Data Variabel	14
2.5. Operator	15
2.6. Profil Kawasaki Ninja 150 R	16
2.7. Teori Struktur Navigasi.....	18
2.7.1. Struktur Navigasi Linier.....	18
2.7.2. Struktur Navigasi Hierarki	19
2.7.3. Struktur Navigasi Non Linier.....	19
2.7.4. Struktur Navigasi Komposit.....	20
2.8. Metode Pengembangan Multimedia	20
2.9. Pengenalan UML	22
2.9.1. Sejarah UML.....	25
2.9.2. Tujuan UML	26
2.9.3. Diagram UML.....	26
2.10. Camtasia Studio 5	29
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	30
3.1. Analisis Sistem.....	30
3.2. Perancangan	31
3.2.1. Perancangan Struktur Navigasi	31
3.2.2. Perancangan Storyboard.....	32
3.3. Pemodelan Use Case Diagram.....	37
3.4. Pemodelan Activity Diagram	40
3.4.1. Diagram Aktivitas untuk Menu Home.....	41
3.4.2. Diagram Aktivitas untuk Menu Materi.....	41
3.4.3. Diagram Aktivitas untuk Menu Sejarah	42
3.4.4. Diagram Aktivitas untuk Menu Ninja 150R.....	43
3.4.5. Diagram Aktivitas untuk Menu Galeri	44
3.4.6. Diagram Aktivitas untuk Menu Color	45

3.5. Pemodelan Sequence Diagram.....	46
3.5.1. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Home	46
3.5.2. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Materi.....	47
3.5.3. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Sejarah	48
3.5.4. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Ninja 150R..	48
3.5.5. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Galeri	49
3.5.6. Pemodelan Sequence Diagram untuk Menu Color	50
3.6. Desain Antar Muka	51
3.6.1. Desain Antar Muka Halaman Pembuka.....	51
3.6.2. Desain Antar Muka Halaman Menu	52
3.6.3. Desain Antar Muka Halaman Materi	53
3.6.4. Desain Antar Muka Halaman Sejarah.....	53
3.6.5. Desain Antar Muka Halaman Ninja 150R	54
3.6.6. Desain Antar Muka Halaman Galeri.....	55
3.6.7. Desain Antar Muka Halaman Color.....	56
3.6.4. Desain Antar Muka Halaman Penutup.....	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	58
4.1. Implementasi	58
4.1.1. Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	58
4.2. Implementasi Aplikasi	58
4.2.1. Halaman Pembuka	59
4.2.2. Halaman In.....	60
4.2.3. Halaman Menu Utama	61
4.2.4. Halaman Menu Home	67
4.2.5. Halaman Menu Materi	68
4.2.6. Halaman Menu Sejarah.....	72
4.2.7. Halaman Menu Ninja 150R	73
4.2.8. Halaman Menu Galeri.....	75
4.2.9. Halaman Menu Color	75
4.2.10. Halaman Color di Browser.....	76
4.2.11. Halaman Ending.....	77
4.3. Pengujian.....	77

4.3.1. Metode Black Box Testing	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Halaman :

Gambar 2.1 : Jendela Utama Macromedia Flash CS3.....	12
Gambar 2.2 : Menu Bar	12
Gambar 2.3 : Kawasaki ninja 150R GENERASI 1996-1997	16
Gambar 2.4 : Kawasaki Ninja 150R GENERASI 2006.....	17
Gambar 2.5 : Navigasi Linier	19
Gambar 2.6 : Navigasi Hierarki	19
Gambar 2.7 : Navigasi Non Linier	19
Gambar 2.8 : Navigasi Komposit	20
Gambar 2.9 : Metode Pengembangan Multimedia.....	21
Gambar 2.10 : Use Case Model	23
Gambar 2.11 : Dependency.....	24
Gambar 2.12 : Association.....	24
Gambar 2.13 : Generalization	25
Gambar 2.14 : Actor dan Use Case.....	27
Gambar 2.15 : Uses Relationship.....	27
Gambar 2.16 : Extends Relationship.....	27
Gambar 2.17 : Interface Camtasia.....	29
Gambar 3.1 : Struktur Navigasi Hirearki Aplikasi.....	32
Gambar 3.2 : Storyboard Halaman Menu utama.....	33
Gambar 3.3 : Storyboard Halaman Menu Home.....	33
Gambar 3.4 : Storyboard Halaman Menu Materi.....	34
Gambar 3.5 : Storyboard Halaman Menu Sejarah	34
Gambar 3.6 : Storyboard Halaman Menu Ninja 150 R.....	35
Gambar 3.7 : Storyboard Halaman Menu Galeri	36
Gambar 3.8 : Storyboard Halaman Menu Color	36
Gambar 3.9 : Use case diagram Aplikasi	37
Gambar 3.10 : Activity diagram menu home.....	41
Gambar 3.11 : Actifity diagram menu materi	42
Gambar 3.12 : Actifity diagram menu sejarah	43

Gambar 3.13 : Actifity diagram menu ninja 150r	44
Gambar 3.14 : Actifity diagram menu galeri	45
Gambar 3.15 : Actifity diagram menu color	46
Gambar 3.16 : Sequence diagram menu home	47
Gambar 3.17 : Sequence diagram menu materi	47
Gambar 3.18 : Sequence diagram menu sejarah	48
Gambar 3.19 : Sequence diagram ninja 150r	49
Gambar 3.20 : Sequence diagram menu galeri.....	50
Gambar 3.21 : Sequence diagram menu color	51
Gambar 3.22 : Rancangan halaman pembuka	52
Gambar 3.23 : Rancangan halaman menu utama	52
Gambar 3.24 : Rancangan halaman materi	53
Gambar 3.25 : Rancangan halaman sejarah	54
Gambar 3.26 : Rancangan halaman Ninja 150r	55
Gambar 3.27 : Rancangan halaman galeri.....	56
Gambar 3.28 : Rancangan halaman color	56
Gambar 3.29 : Rancangan halaman penutup.....	57
Gambar 4.1 : Halaman Intro.....	59
Gambar 4.2 : Halaman In	60
Gambar 4.3 : Halaman Utama.....	61
Gambar 4.4 : Halaman Home.....	67
Gambar 4.5 : Halaman Materi.....	68
Gambar 4.6 : Halaman Menu Sejarah	72
Gambar 4.7 : Halaman Menu Ninja 150r	73
Gambar 4.8 : Halaman Menu Galeri	75
Gambar 4.9 : Halaman Menu Color	75
Gambar 4.10 : Halaman animasi mewarnai di Browser.....	76
Gambar 4.11 : Halaman Ending	77

DAFTAR TABLE

Table 2.1	: Tipe Data.....	14
Table 2.2	: Operator	15-16
Table 2.3	: Lambang dalam Diagram Sekuensial	28
Table 2.4	: Lambang dalam Diagram Aktivitas	28
Table 4.1	: Tabel pengujian blackbox	78-79





UNIVERSITAS
MERCU BUANA