



**APLIKASI PANDUAN INTERAKTIF BELAJAR PHOTOSHOP CS 3
BERBASIS MULTIMEDIA**

WARDOYO DWI KURNIAWAN
41508110151

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012



**APLIKASI PANDUAN INTERAKTIF BELAJAR PHOTOSHOP CS 3
BERBASIS MULTIMEDIA**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Oleh:

WARDOYO DWI KURNIAWAN
41508110151

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41508110151
Nama : WARDOYO DWI KURNIAWAN
Judul Skripsi : APLIKASI PANDUAN INTERAKTIF BELAJAR
PHOTOSHOP CS 3 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, 04 Agustus 2012



(Wardoyo Dwi Kurniawan)

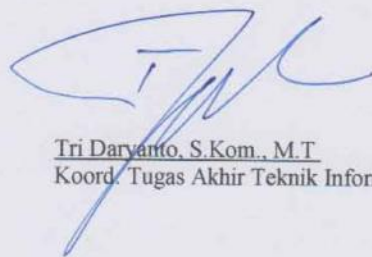
LEMBAR PERSETUJUAN

NIM : 41508110151
NAMA : WARDOYO DWI KURNIAWAN
JUDUL SKRIPSI : APLIKASI PANDUAN INTERAKTIF BELAJAR
PHOTOSHOP CS 3 BERBASIS MULTIMEDIA

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
JAKARTA, 04 Agustus 2012



Ahmad Kodar, Drs., MT
Pembimbing



Tri Daryanto, S.Kom., M.T
Koord. Tugas Akhir Teknik Informatika



Anis Cherid, S.E., M.TI
KaProdi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku laporan Tugas Akhir dengan judul **“APLIKASI PANDUAN INTERAKTIF BELAJAR PHOTOSHOP CS 3 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 Koordinator Tugas Akhir Teknik Informatika.
3. Anis Cherid, S.E., M.TI, selaku KaProdi 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. Isteriku dan anak tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan tugas akhir ini
7. Teman dan saudara – saudaraku yang tidak bias disebutkan semua, yang telah memberikan dorongan dan doa.

Jakarta, 04 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman :

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Pembatasan Masalah	2
1.4. Metode Penelitian.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Multimedia	6
2.2. Macromedia Flash.....	11
2.3. Flash Player.....	13
2.4. Storyboard.....	13
2.5. Struktur Navigasi.....	14
2.6. Metode Pengembangan Multimedia.....	16
2.7. Unified Modelling Language (UML)	18
2.8. Camtasia Studio 5.....	25
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	33
3.1. Analisis Sistem.....	33
3.2. Perancangan Aplikasi.....	35
3.2.1. Perancangan Struktur Navigasi.....	35
3.2.2. Perancangan Storyboard	35

3.3. Pemodelan Use Case Diagram.....	41
3.4. Pemodelan Actifity Diagram.....	45
3.5. Pemodelan Sequence Diagram.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	57
4.1. Implementasi.....	57
4.2. Implementasi Aplikasi.....	57
4.3. Halaman Model Video di Browser.....	71
4.4. Halaman Modul Panduan Aplikasi.....	71
4.5. Pengujian Aplikasi.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman :
Gambar 2.1 : Tampilan Macromedia Flash 8.....	11
Gambar 2.2 : Navigasi Linier	14
Gambar 2.3 : Navigasi Hierarki	15
Gambar 2.4 : Navigasi non Linier	15
Gambar 2.5 : Navigasi Komposit	16
Gambar 2.6 : Metode Pengembangan Multimedia.....	16
Gambar 2.7 : Use Case Model.....	19
Gambar 2.8 : Dependency	19
Gambar 2.9 : Association	20
Gambar 2.10 : Generalization	20
Gambar 2.11 : Actor dan Use Case.....	22
Gambar 2.12 : Uses Relationship.....	23
Gambar 2.13 : Extends relationship	23
Gambar 3.1 : Struktur Navigasi Hierearki Aplikasi.....	36
Gambar 3.2 : Storyboard Halaman Menu utama.....	37
Gambar 3.3 : Storyboard Halaman Materi 1	37
Gambar 3.4 : Storyboard Halaman Materi 2	38
Gambar 3.5 : Storyboard Halaman Materi 3	39
Gambar 3.6 : Storyboard Halaman Materi 4	39
Gambar 3.7 : Storyboard Halaman Materi 5	40
Gambar 3.8 : Storyboard Halaman Panduan Aplikasi	41
Gambar 3.9 : Use Case Diagram Aplikasi	42
Gambar 3.10 : Actifity Diagram Materi 1	46
Gambar 3.11 : Actifity Diagram Materi 2.....	47
Gambar 3.12 : Actifity Diagram Materi 3.....	48
Gambar 3.13 : Actifity Diagram Materi 4.....	49
Gambar 3.14 : Actifity Diagram Materi 5.....	50
Gambar 3.15 : Actifity Diagram Panduan Aplikasi	51
Gambar 3.16 : Sequence Diagram Materi 1	52

Gambar 3.17 : Sequence Diagram Materi 2	53
Gambar 3.18 : Sequence Diagram Materi 3	54
Gambar 3.19 Sequence Diagram Materi 4	55
Gambar 3.20 Sequence Diagram Materi 5	56
Gambar 4.1 : Halaman Intro	58
Gambar 4.2 : Halaman Utama	59
Gambar 4.3 : Halaman Menu Materi 1	61
Gambar 4.4 : Halaman Menu Materi 2	63
Gambar 4.5 : Halaman Menu Materi 3	65
Gambar 4.6 : Halaman Menu Materi 4	67
Gambar 4.7 : Halaman Menu Materi 5	69
Gambar 4.8 : Halaman Menu Ending	70
Gambar 4.9 : Halaman Video di Browser	71
Gambar 4.10 : Halaman Menu Panduan	71

DAFTAR TABLE

Table 2.1	: Komponen Macromedia Flash 8.....	12
Table 2.2	: Lambang Diagram Sequence	23
Table 2.3	: Lambang Diagram Aktifitas	24
Table 4.1	: Tabel Skenario Pengujian	72-74

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	: Listing Program	78-84
LAMPIRAN B	: Tampilan Program	85-89