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)

iii

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

BUKU INI MILIK
UPT. PERPUSTAKAAN
Harap Dijaga Kerutinnya

KATA PENGTANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kami panjatkan kehadirat 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 meyelesaikan 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 Hirearki 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