

**PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI SULAP  
BERBASIS MEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



Jeffri Maulana

0911500141

**Program Studi Teknik Informatika**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2013 / 2014**

**PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI SULAP  
BERBASIS MEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Jeffri Maulana

0911500141

**Program Studi Teknik Informatika**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2013 / 2014**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 0911500141

NAMA : JEFFRI MAULANA

Judul Skripsi : **PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI SULAP**

**BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

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

Pangkalpinang, juli 2014



(Jeffri Maulana)

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG**

NIM : 0911500141

Nama : Jeffri Maulana

Judul skripsi : **PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI SULAP  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI  
PANGKALPINANG, JULI 2014



YURINDRA S.KOM,MT

Dosen Pembimbing

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN SENI SULAP BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jeffri Maulana**

**0911500141**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 16 Juli 2014

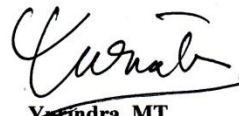
**Anggota**



**Ari Amir Alkodri, M.Kom**

**NIDN. 0201038601**

**Pembimbing**



**Yandira, MT**

**NIDN. 0429057402**

**Ketua**



**Hadi Santoso, M.Kom**

**NIDN. 0225067701**

**Kaprodi Teknik Informatika**



**Sujono, M.Kom**

**NIDN.02 110377 02**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 16 Juli 2014

**KEPIMPINAN ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Meodjiono, M.Sc**

## **Kata Pengantar**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun .

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung penulis. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pendiri Atma Luhur.
3. Bapak Dr.Moedjiono,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Sujono,M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Yurindra,M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi.
6. Dosen – dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang Tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
8. Teman – teman Alakazam Magic Management yang mendukung proses pembuatan laporan skripsi ini.
9. Semua rekan Mahasiswa terutama Mahasiswa jurusan Teknik Informatika, serta seluruh teman, sahabat, dan pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya, penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, 1 Juli 2014

Penulis

## **ABSTRACTION**

Technology, today greatly affect civilization in the world. Many things in this world that is evolving along with advances in technology. The technology is now used by many in the teaching and learning process in the world to Arts Entertainment. Of these aspects, the idea to combine art and learning methods into an interactive media application themed Magic Art. Art of Magic is one of the oldest and richest in the world of art. But in his knowledge, it is hard to find and apply. With this application, is expected to help raise the potential in this art to make it better. In the process of designing and manufacturing, the authors make the process of data collection, identification and analysis are then processed in such a way as to get the final result. The end result of this was re-tested with blackbox method to achieve the desired results by the authors has been drafted in accordance with the user as well as expected for the future. The results are very good, so we can conclude this interactive learning media fit for use in the process of learning magic day - a day.

### **Keyword :**

Magic, interactive learning media, technology, BlackBox



## ABSTRAK

Teknologi, dewasa ini sangat mempengaruhi peradaban di dunia. Banyak hal yang berkembang dalam dunia ini bersamaan dengan kemajuan teknologi. Teknologi kini dimanfaatkan banyak pihak dalam proses belajar mengajar hingga di dunia Seni Hiburan. Dari aspek –aspek tersebut, tercetuslah ide untuk menggabungkan seni dan metode pembelajaran kedalam sebuah aplikasi media interaktif yang bertemakan Seni Sulap. Seni Sulap merupakan salah satu seni tertua dan terkaya didunia. Tetapi dalam pengetahuannya, sangatlah susah ditemukan serta diterapkan. Dengan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu menaikkan potensi – potensi di dalam Seni ini agar menjadi lebih baik. Dalam proses perancangan dan pembuatannya, penulis melakukan proses pengumpulan data, identifikasi serta analisa yang kemudian diproses sedemikian rupa hingga mendapatkan hasil akhir. Hasil akhir ini pun kembali diuji dengan Metode *BlackBox* demi tercapainya hasil yang diinginkan oleh penulis sesuai dengan yang telah dikonsepskan serta diharapkan untuk pengguna nantinya. Hasil yang didapat sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran sulap sehari – sehari .

### **Kata Kunci :**

Sulap, Media pembelajaran interaktif, Teknologi, *BlackBox*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
a. Perencanaan .....	4
b. Analisis .....	5
c. Perancangan .....	6
d. Implementasi .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Multimedia .....	9
2.2 Pembelajaran .....	10
2.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	11

2.4 Sulap .....	11
2.5 Kategori dan Aliran Sulap .....	12
a. Close up Magic .....	12
b. Stage / Parlor .....	12
1. <i>Sleight of Hand</i> .....	12
2. Tricks .....	13
3. <i>Illusion</i> .....	13
4. <i>Mentalism</i> .....	13
5. <i>Escapetology</i> .....	13
6. <i>Cardician</i> .....	13
7. <i>Bizzare</i> .....	13
8. <i>Pick Pocket</i> .....	13
9. <i>Balloon Twisting</i> .....	13
10. <i>Ventriloquism</i> .....	13
11. <i>Faqir</i> .....	13
12. <i>Motiv Magic</i> .....	13
13. <i>Street Magic</i> .....	13
14. <i>Magic Assistant</i> .....	14
15. <i>Micro Magic</i> .....	14
2.6 Sejarah Singkat Sulap .....	14
2.7 Animasi .....	16
2.8 <i>Adobe Photoshop</i> .....	16
2.9 <i>Adobe Flash</i> .....	17

### **BAB III PEMODELAN PROYEK**

3.1 Objective Project .....	19
3.1.1 Tujuan .....	19
3.1.2 Manfaat .....	19
3.2 Identifikasi <i>Stakeholder</i> .....	20
3.3 Identifikasi <i>Deliverables</i> .....	20

3.4 Penjadwalan Proyek .....	21
a. <i>Work Breakdown Structure</i> .....	21
b. <i>Milestone</i> .....	21
c. Jadwal Proyek .....	22
3.5 Rancangan Anggaran Biaya (RAB) .....	23
3.6 Tim Proyek .....	24

#### **BAB IV ANALISIS DAN RANCANGAN**

4.1 Studi Kelayakan .....	28
4.2 Analisa .....	29
4.2.1 Identifikasi Penyebab Masalah .....	29
4.2.2 Jenis Penelitian .....	30
4.2.3 Merencanakan Jadwal Proyek .....	31
4.2.4 Analisa Sistem Berjalan .....	31
4.2.5 Analisa Sistem Usulan .....	32
4.2.6 Analisa Kebutuhan Sistem .....	33
4.3 Perancangan .....	35
4.3.1 Rancangan Aplikasi .....	35
4.3.2 Perancangan Interface .....	39
4.4 Rancangan <i>Button</i> dan <i>Background</i> .....	54

#### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

5.1 Instalasi perangkat lunak yang dibutuhkan .....	58
5.1.1 <i>Adobe Master Collection</i> .....	59
5.1.2 <i>Format Factory</i> .....	64
5.1.3 <i>Cool Edit PRO</i> .....	68
5.2 Tampilan Media Interaktif .....	71
5.3 Pengujian Aplikasi .....	84
5.3.1 Rencana Pengujian .....	84

5.3.2 Kasus dan Hasil pengujian .....	86
5.4 Kesimpulan .....	88
5.5 Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN KARTU KONSULTASI</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 <i>Work Breakdown Structure</i> .....	21
Gambar 3.2 <i>Milestone</i> .....	22
Gambar 3.3 Penjadwalan proyek .....	23
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> sistem sebelum aplikasi dibuat .....	31
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> sistem usulan .....	32
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> design <i>Background</i> .....	35
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> proses Format Factory .....	36
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Cool Edit Pro .....	36
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Adobe Premiere .....	37
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Proses pada Adobe Flash .....	37
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Proses Publish Adobe Flash .....	38
Gambar 4.9 Tampilan Pembuka .....	39
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> Menu Pembuka .....	40
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama .....	41
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Menu Utama .....	42
Gambar 4.13 Tampilan Quiz 1 .....	43
Gambar 4.14 Tampilan Menu Baca Lagi .....	43
Gambar 4.15 Tampilan Menu Benar .....	44
Gambar 4.16 Tampilan Quiz 2 .....	45
Gambar 4.17 Tampilan Menu Baca Lagi .....	45
Gambar 4.18 Tampilan Menu Benar .....	46
Gambar 4.19 Tampilan Quiz 3 .....	47
Gambar 4.20 Tampilan Menu Baca Lagi .....	47
Gambar 4.21 Tampilan Menu Benar .....	48
Gambar 4.22 <i>Flowchart</i> Menu Quiz .....	48
Gambar 4.23 <i>Flowchart</i> Menu Quiz 1 .....	49
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i> Menu Quiz 2 .....	49
Gambar 4.25 <i>Flowchart</i> Menu Quiz 3 .....	50

Gambar 4.26	Tampilan Menu Video Tutorial .....	51
Gambar 4.27	<i>Flowchart</i> Menu Video Card Trick .....	52
Gambar 4.28	<i>Flowchart</i> Menu Video Coin Trick .....	52
Gambar 4.29	<i>Flowchart</i> Menu Video Impromptu Trick .....	53
Gambar 4.30	<i>Flowchart</i> Menu Video Money Trick .....	53
Gambar 4.31	Tampilan Menu Credit .....	54
Gambar 4.32	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	55
Gambar 4.33	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	55
Gambar 4.34	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	55
Gambar 4.35	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	56
Gambar 4.36	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	56
Gambar 4.37	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	56
Gambar 4.38	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	57
Gambar 4.39	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	57
Gambar 4.40	Rancangan <i>Background</i> dan <i>Button</i> .....	57
Gambar 5.1	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	59
Gambar 5.2	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	60
Gambar 5.3	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	60
Gambar 5.4	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	61
Gambar 5.5	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	62
Gambar 5.6	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	63
Gambar 5.7	Instalasi <i>Adobe Master Collection</i> .....	63
Gambar 5.8	Instalasi format factory .....	64
Gambar 5.9	Instalasi format factory .....	65
Gambar 5.10	Instalasi format factory .....	65
Gambar 5.11	Instalasi format factory .....	66
Gambar 5.12	Instalasi format factory .....	67
Gambar 5.13	Instalasi <i>Cool Edit Pro</i> .....	68
Gambar 5.14	Instalasi <i>Cool Edit Pro</i> .....	68
Gambar 5.15	Instalasi <i>Cool Edit Pro</i> .....	69
Gambar 5.16	Instalasi <i>Cool Edit Pro</i> .....	69

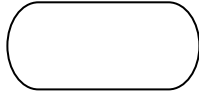
Gambar 5.17	Instalasi <i>Cool Edit Pro</i> .....	70
Gambar 5.18	Tampilan Media Interaktif .....	71
Gambar 5.19	Tampilan Media Interaktif .....	72
Gambar 5.20	Tampilan Media Interaktif .....	73
Gambar 5.21	Tampilan Media Interaktif .....	73
Gambar 5.22	Tampilan Media Interaktif .....	74
Gambar 5.23	Tampilan Media Interaktif .....	74
Gambar 5.24	Tampilan Media Interaktif .....	75
Gambar 5.25	Tampilan Media Interaktif .....	75
Gambar 5.26	Tampilan Media Interaktif .....	76
Gambar 5.27	Tampilan Media Interaktif .....	77
Gambar 5.28	Tampilan Media Interaktif .....	77
Gambar 5.29	Tampilan Media Interaktif .....	78
Gambar 5.30	Tampilan Media Interaktif .....	78
Gambar 5.31	Tampilan Media Interaktif .....	79
Gambar 5.32	Tampilan Media Interaktif .....	79
Gambar 5.33	Tampilan Media Interaktif .....	80
Gambar 5.34	Tampilan Media Interaktif .....	81
Gambar 5.35	Tampilan Media Interaktif.....	82
Gambar 5.36	Tampilan Media Interaktif .....	82



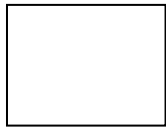
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 RAB .....	23
Tabel 3.2 Tim Proyek .....	25
Tabel 4.1 Studi Kelayakan Berdasarkan biaya .....	28
Tabel 4.2 Studi Kelayakan Berdasarkan performance .....	28
Tabel 5.1 Rancangan Pengujian .....	85
Tabel 5.2 Kasus dan Hasil Pengujian .....	86

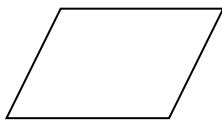
## DAFTAR SIMBOL



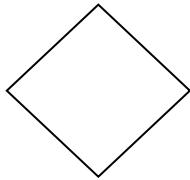
Terminator : Menunjukkan awal atau akhir dari aliran proses. Biasanya, diberi kata-kata 'Start', 'End', 'Mulai', atau



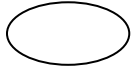
Process : Melambangkan proses yang dilakukan.



Data : Data dapat menjadi input suatu proses atau merupakan outputnya



Decision : Digunakan untuk melambangkan pengambilan keputusan bagaimana alur dalam flow chart berjalan



Start Point : menunjukan dimulainya suatu workflow pada sebuah activity ..



End Point : menggambarkan akhir atau terminal dari pada sebuah activity diagram



Transition : menunjukan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan sebelumnya

## **DAFTAR ISTILAH**

- RAB** : Rancangan Anggaran Biaya
- FLV** : Flash Video
- HTML** : HyperText Markup Language
- PHP** : Hypertext Preprocessor
- XML** : Extended Markup Language
- SWF** : Shock Wave Flash
- WBS** : Work Breakdown Structure
- CS** : Creative Suite