

**PEMBUATAN APLIKASI ANDROID HYPNOTHERAPY  
BERBASIS FLASH**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya  
Program DIII Ilmu Komputer  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret



**Diajukan Oleh  
RIDWAN  
NIM. M3110128**

**PROGRAM STUDI DIII TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA**

**2015**  
*commit to user*

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PEMBUATAN APLIKASI ANDROID HYPNOTHERAPY  
BERBASIS FLASH**



Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk disusun dan ditindak lanjuti  
pada tanggal : 12 Januari 2015

Pembimbing Utama

**Nanang Maulana Yoseph, S.si**

NUPN: 9906004430

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PEMBUATAN APLIKASI ANDROID HYPNOTHERAPY  
BERBASIS FLASH**

Disusun Oleh:

**RIDWAN**

**NIM. M3110128**

Pembimbing Utama,

**Nanang Maulana Yoseph, S.Si**

NUPN. 9906004430

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Diploma III Teknik Informatika pada hari Senin 12 Januari 2015

**Dewan Penguji:**

1. Penguji 1 Nanang Maulana Yoseph, S.Si ( )  
NUPN. 9906004430
2. Penguji 2 Ovide Decroly W.A,S.T,M.Eng ( )  
NIDN. 0603058601
3. Penguji 3 Berliana Kusuma R, S.Kom,M.Eng ( )  
NIDN. 0621038101

Disahkan Oleh:

Dekan  
Fakultas MIPA UNS

Ketua Program Studi  
Diploma III Teknik Informatika

**Prof. Ir. Ari Handono Ramelan,M.Sc(Hons),. Ph.D.**

NIP. 19610223 198601 1 001  
*commit to user*

**Drs. Y.S. Palgunadi, M.Sc.**

NIP. 19560407 198303 1 004

**ABSTRACT**

**RIDWAN 2015, THE MAKING OF HYPNOTHERAPY ANDROID APPLICATION BASED ON FLASH.** Diploma III. Informatics Engginering Program. Faculty of Mathematics and Natural Science. Sebelas Maret University of Surakarta.

Hypnotherapy is closely related to the utilization of audio to give suggestions to the patient. Until now a lot of outstanding audio CDs containing sound recordings therapists accompanied by soft music. However, these are often not attractive for patients. Lack of informative guidance becomes the main factors why hypnotherapy CD less attractive. Therefore, hypnotherapy applications need to be made. The aim of this final project is to develop flash multimedia development on hypnotherapy.

This application is created using Adobe Flash CS 6 software. This application is developed using observation and interview method. This software contain of stop smoking therapy, mental block breaker for success and slimming therapy.

Based on this analysis has been done. It can be concluded that the Hypnotherapy Application Based on Flash has been successfully created.

**Keyword :** Multimedia, Hypnotherapy, Flash

## ABSTRAK

RIDWAN 2015, **PEMBUATAN APLIKASI ANDROID HIPNOTHERAPY BERBASIS FLASH**. Program DIII Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Hipnoterapi erat kaitannya dengan pemanfaatan audio untuk memberikan sugesti kepada pasien. Sehingga sekarang ini banyak sekali beredar CD audio yang berisi rekaman suara para terapis diiringi dengan alunan musik yang lembut. Namun, hal tersebut seringkali menjadi tidak menarik bagi para pasien. Kurangnya panduan yang informatif merupakan faktor utama kenapa CD hipnoterapi kurang diminati. Oleh karena itu, aplikasi hipnoterapi perlu dibuat.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 6*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Di dalam aplikasi ini terdapat terapi berhenti merokok, terapi menghancurkan *mental block* penghambat kesuksesan dan terapi *slimming*.

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa Pembuatan Aplikasi Hipnoterapi Berbasis Flash ini telah berhasil dibuat.

**Kata kunci :** *Multimedia, Hipnoterapi, Flash*

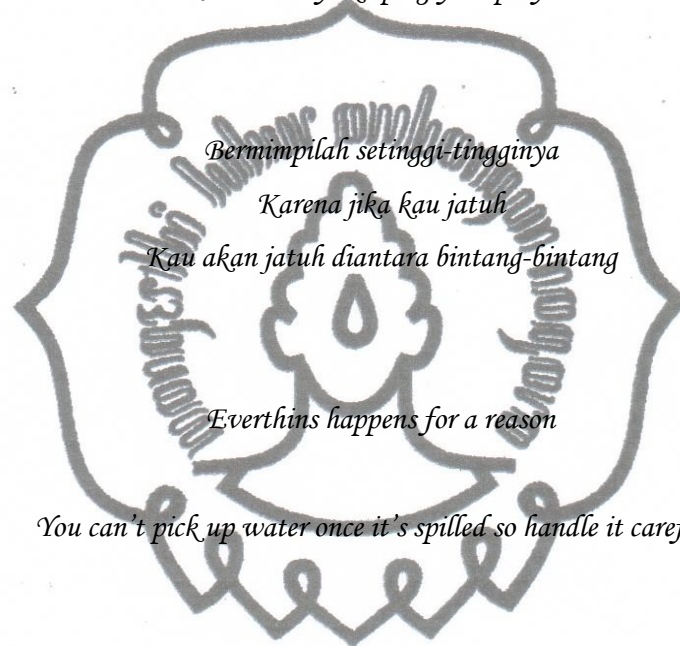
## HALAMAN MOTTO

*Think with your brain!*

*Ask from your heart!*

*Do with your soul!*

*And always keeping your pray..*



*Bermimpilah setinggi-tingginya*

*Karena jika kau jatuh*

*Kau akan jatuh diantara bintang-bintang*

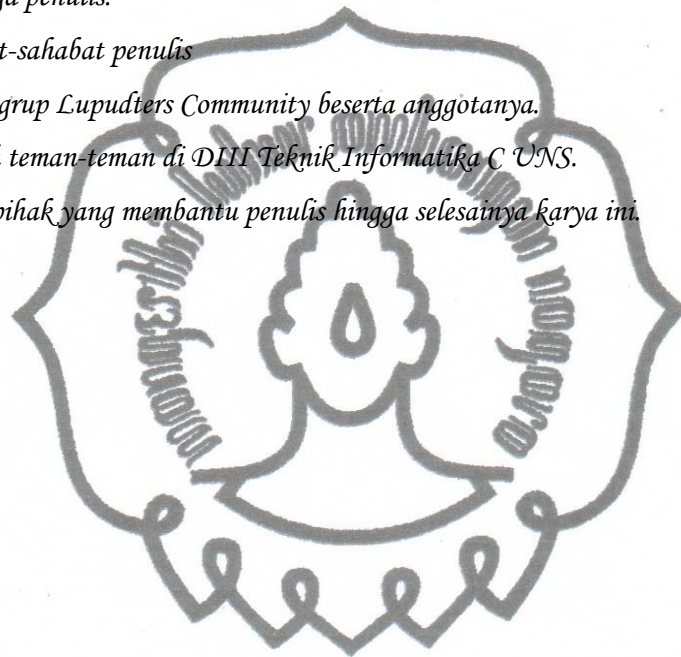
*Everthins happens for a reason*

*You can't pick up water once it's spilled so handle it carefully*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ini penulis persembahkan untuk:*

1. *Kemajuan ilmu IT di Indonesia.*
2. *Kemajuan DIII TI UNS.*
3. *Keluarga penulis.*
4. *Sahabat-sahabat penulis*
5. *Admin grup Lupudters Community beserta anggotanya.*
6. *Seluruh teman-teman di DIII Teknik Informatika C UNS.*
7. *Pihak-pihak yang membantu penulis hingga selesainya karya ini.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dan menuliskan laporannya tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh kelulusan Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam pelaksanaan Tugas Akhir, yang didalamnya termasuk kegiatan pembuatan laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis sampaikan rasa hormat dan mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.
2. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. YS. Palgunadi, M.Sc., selaku Ketua Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Nanang Maulana Yoseph, S.Si selaku pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, nasehat, kritik dan saran selama penyusunan tugas akhir dan pembuatan laporan tugas akhir penulis.
5. Ayah, Ibu, Adik serta saudara-saudara terima kasih atas doa, kasih sayang, perhatian dan segalanya yang telah menjadikan penulis selalu semangat untuk melakukan yang terbaik.
6. Teman-teman tercinta TI C angkatan 2010 terima kasih banyak atas segala bantuan kalian.
7. Dan seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu, terimakasih atas segala bimbingan, bantuan, kritik, dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan dari berbagai



pihak demi terciptanya kesempurnaan penulisan tugas akhir ini dan penulis akan berusaha untuk lebih baik lagi ke depannya.

Surakarta, 29 Desember 2014



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	2
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1. Hypnosis	5
2.1.1 Sejarah Hypnosis	6
2.1.2 Hipnoterapi	8
2.2. Multimedia	9
2.2.1. Teks	10
2.2.2. Suara	10
2.2.3. Gambar	10
2.2.4. Video	11
2.3. Struktur Navigasi	12
2.3.1. Struktur Linier	12
2.3.2. Struktur Hirarki	12

2.3.3. Struktur Jaringan	13
2.3.4. Struktur Kombinasi	13
2.4. Android	14
<b>BAB III DESAIN DAN RANCANGAN SISTEM</b>	<b>15</b>
3.1. Kebutuhan Sistem	15
3.1.1 Perangkat Keras	15
3.1.2 Perangkat Lunak	15
3.2. Rancangan Program	16
3.3. Desain Tampilan Program	17
3.3.1 Intro Awal	18
3.3.2 Utama	19
3.3.3 Intro Akhir	21
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA</b>	<b>22</b>
4.1. Deskripsi Aplikasi	22
4.2. Analisis Kebutuhan	22
4.2.1 Analisis Perangkat Keras	22
4.2.2 Analisi Perangkat Lunak	22
4.3. Implementasi dan Analisis Desain Aplikasi	23
4.3.1 Halaman Intro Awal	23
4.3.2 Halaman Utama	25
4.3.3 Halaman Guide	27
4.3.4 Konten Utama	38
4.3.5 Halaman Intro Akhir	45
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>46</b>
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Saran	46
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>47</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Hirarki	12
Gambar 2.3 Struktur Jaringan	13
Gambar 2.4 Struktur Kombinasi	13
Gambar 3.1 Rancangan Pengembangan Aplikasi Hipnoterapi	16
Gambar 3.2 <i>Site Map</i> Rancangan Aplikasi Hipnoterapi	17
Gambar 3.3 Struktur Menu Aplikasi Hipnoterapi	18
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Intro Awal	18
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Utama Aplikasi	19
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan <i>Guide</i>	20
Gambar 4.1 Halaman Awal	23
Gambar 4.2 Halaman Utama	26
Gambar 4.3 Halaman Guide 1	27
Gambar 4.4 Halaman Guide 2	28
Gambar 4.5 Halaman Guide 3	29
Gambar 4.6 Halaman Guide 4	30
Gambar 4.7 Halaman Guide 5	31
Gambar 4.8 Konten Utama Audio	38
Gambar 4.9 Konten Utama Video	42
Gambar 4.10 Konten Utama Video 1	43
Gambar 4.11 Konten Utama Video 2	43
Gambar 4.12 Konten Utama Video 3	44
Gambar 4.13 halaman Intro Akhir	46