

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SEKOLAH DASAR
NEGERI DENGUNG KELAS V**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Rahan Bagas Cesariza	12.02.8329
Amim Riko Afriyanto	12.02.8357

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SEKOLAH DASAR
NEGERI DENGUNG KELAS V**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh :

Rahan Bagas Cesariza	12.02.8329
Amim Riko Afriyanto	12.02.8357

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM
DI SEKOLAH DASAR NEGERI DENGUNG
KELAS V**

yang disusun oleh

Rahan Bagas Cesariza Pamungkas	12.02.8329
Amim Riko Afriyanto	12.02.8357

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM
DI SEKOLAH DASAR NEGERI DENGUNG
KELAS V**

yang disusun oleh

Rahan Bagas Cesariza Pamungkas

12.02.8329

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2016

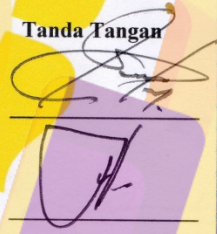
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SEKOLAH
DASAR NEGERI DENGUNG
KELAS V**

yang disusun oleh

Amim Riko Afriyanto

12.02.8357

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK.190302174

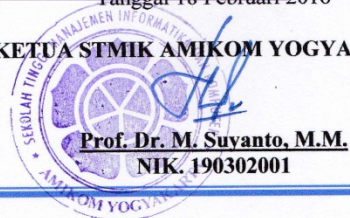
Tanda Tangan

Barka Satya

Akhmad Dahlan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Februari 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Maret 2016



Rahan Bagas Cesariza P
NIM. 12.02.8329

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Maret 2016

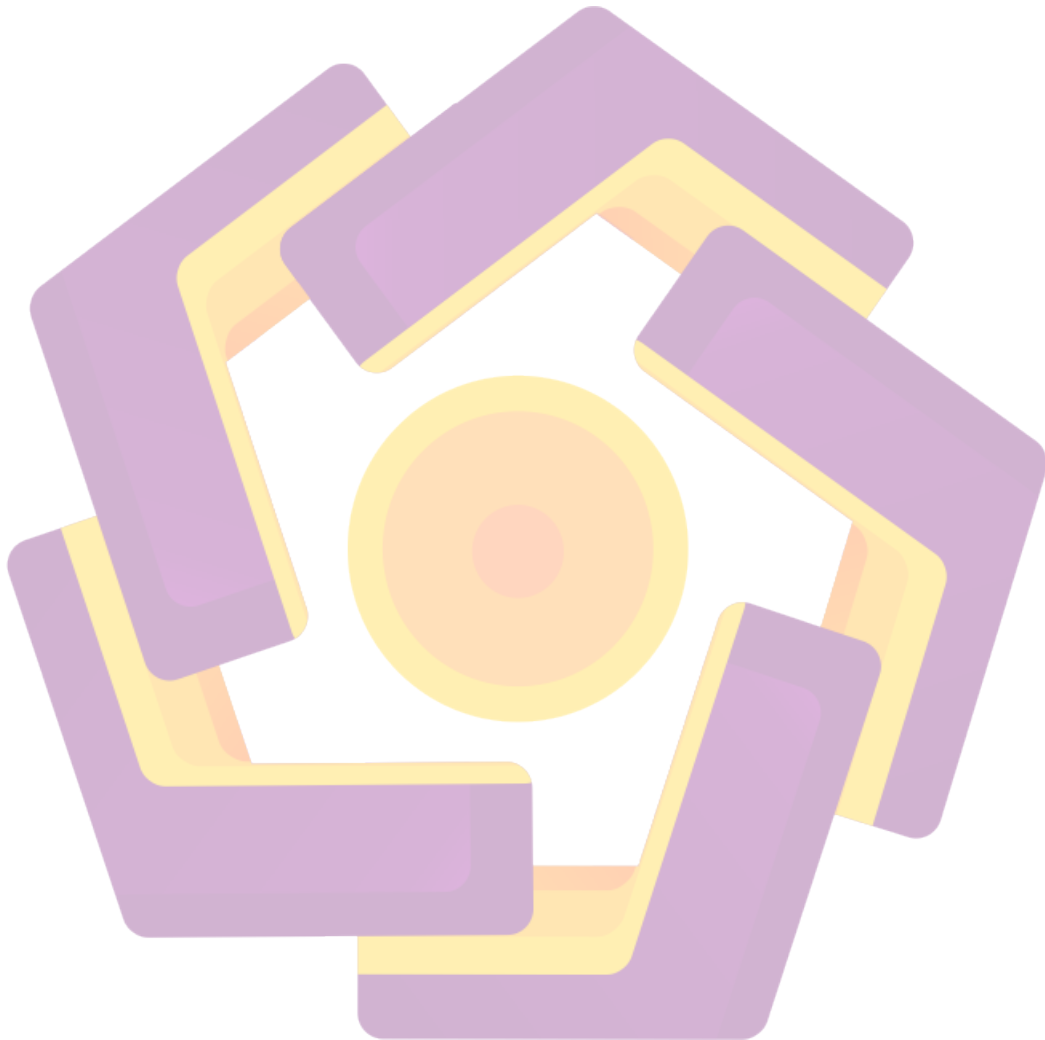


Amim Riko Afriyanto
NIM. 12.02.8357

MOTTO

“Menang atau kalah itu biasa tapi bangkit dari keterpurukan baru Luar Biasa !!! dan jangan mudah menyerah dalam keadaan apapun !!”

“ NEVER GIVE UP AND NEVER BACK DOWN !! “



MOTTO

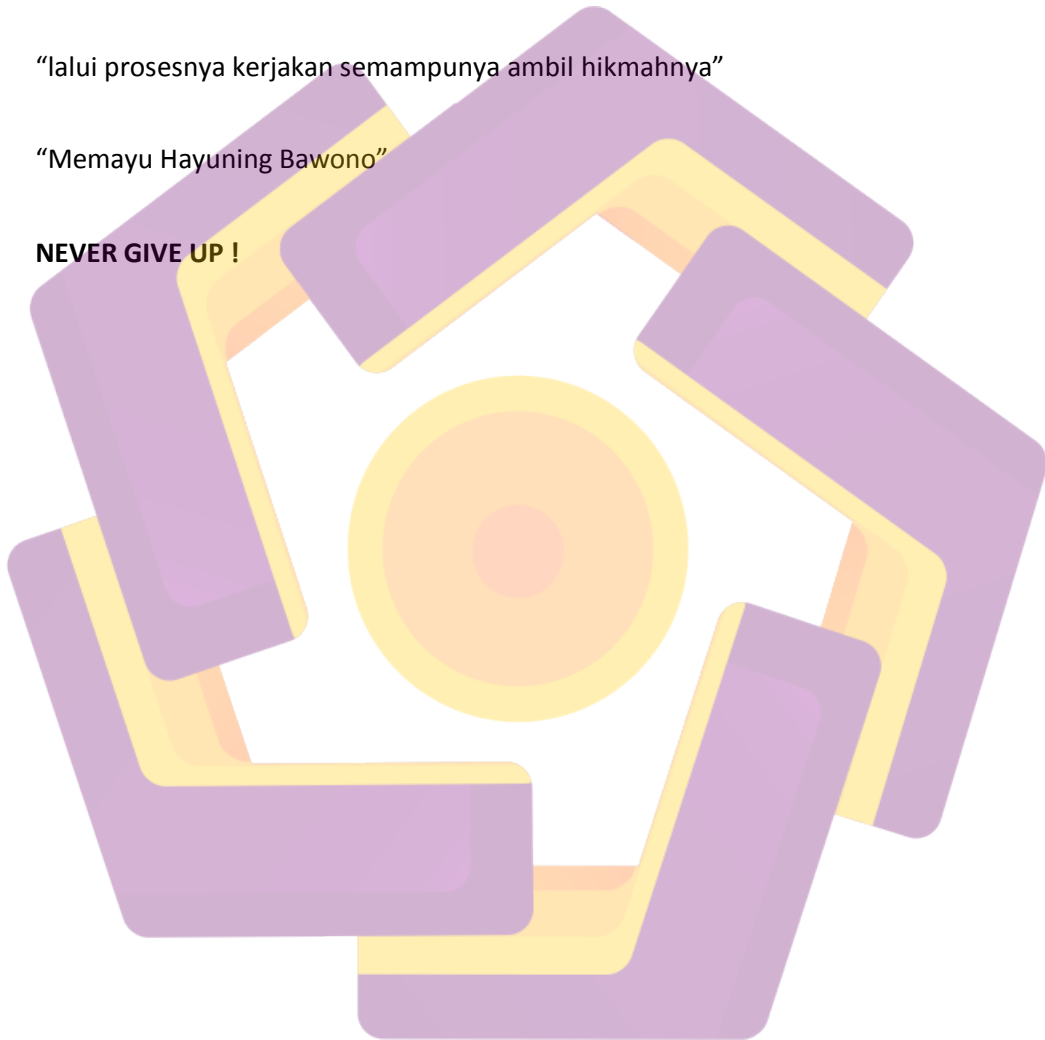
“Born to lose, Live to win “ Lemmy Motorhead

“Manusia tak diukur dari apa yang telah ia capai dan dapatkan, tapi tentang bagaimana ia menaklukan dirinya sendiri”

“lalui prosesnya kerjakan semampunya ambil hikmahnya”

“Memayu Hayuning Bawono”

NEVER GIVE UP !



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil alamin segala puji bagi Alloh SWT yang telah mencurahkan berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik baiknya. Tugas akhir ini saya dedikasikan dan persembakan untuk:

1. Allah SWT atas rasa syukur limpahan karunianya berupa ilmu yang bermanfaat dan berbagai macam kenikmatan lainnya serta atas ridho-Nya untuk terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Orang tua tercinta Bapak Yasa Soegiyana, Ibu Neni Hermi dan Kakak Saya Anton Silitonga/Ovie Operina, Adik Sepupu Tiara,Desmon yang selalu menjadi sumber semangat dan selalu senantiasa ikhlas memberikan doa dan dukungannya.
3. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom terima kasih banyak atas bimbingan selama menempuh tugas akhir dengan berbagai saran dan kritikan yang telah diberikan kepada saya.
4. Teman Kelompok Tugas Akhir saya Amim Riko Afriyanto yang senantiasa membantu saya dan memberikan dukungan terbaik kepada saya.
5. Sahabat tercinta saya: Ricko Hafids,Ricky Hafids,Pradibta Isfahani,Senna Sansa,Amim Riko, Martina terima kasih untuk semua dukungannya selama kuliah ini maaf tidak bisa disebutkan satu persatu . Kalian sudah seperti keluarga saya yang selalu menemani saya disaat susah dan senang.
6. Keluarga besar kelas 12-D3MI-03 yang telah bersama-sama senantiasa menemani saya selama kuliah. Semoga talisilahturahmi kita tetap terjaga. Salam Sukses.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya kepada saya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik baiknya. Tugas akhir ini saya dedikasikan dan persembakan untuk:

7. Allah SWT atas rasa Syukur limpahan karunianya berupa ilmu yang bermanfaat dan berbagai macam kenikmatan lainnya serta atas ridho-Nya untuk terselesaikannya tugas akhir ini.
8. Orang tua tercinta Bapak Supriyo, Ibu Mahmudah dan Adikku Achmad Dyka Ardhana yang selalu menjadi sumber semangat dan selalu senantiasa ikhlas memberikan doa dan dukungannya.
9. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom terima kasih banyak atas bimbingan selama menempuh tugas akhir dengan berbagai saran dan kritikan yang telah diberikan kepada saya.
10. Partner saya Rahan Bagas Cesariza Pamungkas dan serta Bapak dan Ibunya yang senantiasa menemani saya dan memberikan dukungan terbaik kepada saya.
11. Sahabat sahabat saya yang tidak bisa ucapkan satu persatu terimakasih Aghasy, Kentung, Yessi, Fatma, Uya, Eko Prasetyo, Eitaz, Bono Excausated, teman teman Tugu, teman teman SMP N 1 Tempel 2008, Teman teman Bosse 2011 (SMK N 1 Seyegan) dan lain lainnya.
12. Terimakasih Hesty Pradipta selama ini sudah pernah menjadi bagian hidupku.
13. Keluarga besar kelas 12-D3MI-03 yang telah bersama-sama senantiasa menemani saya selama kuliah. Semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga. Salam Sukses.
14. Teman teman yang lain maaf ngga saya sebutkan dari banyaknya support yang diberikan saya ucapkan terimakasih.

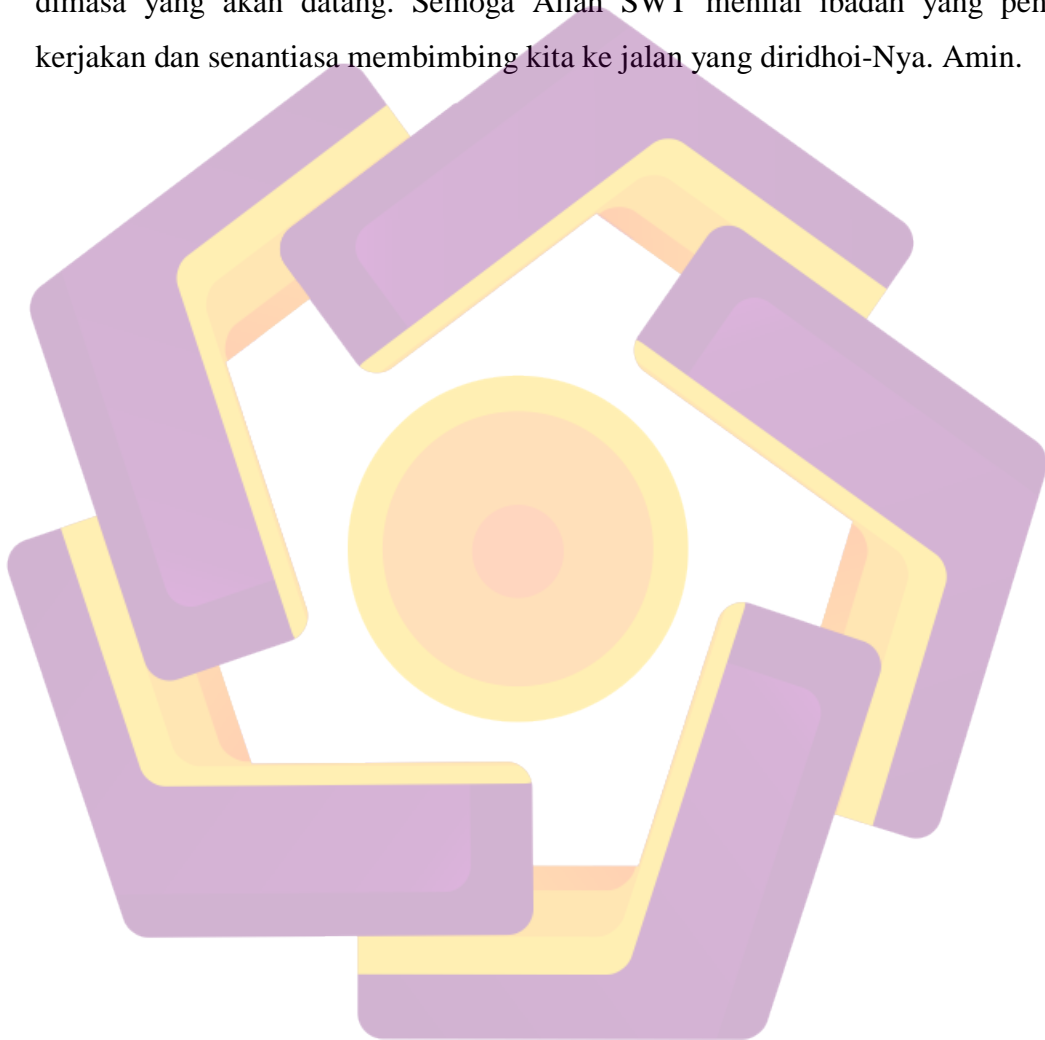
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI DENGUNG

KELAS V “ Selama proses penulisan tugas akhir ini, penulis mengalami beberapa hambatan maupun kesulitan yang terkadang membuat penulis berada di titik terlemah dirinya. Namun adanya doa, restu, dan dorongan dari orang tua yang tak pernah putus menjadikan penulis bersemangat untuk melanjutkan penulisan tugas akhir ini. Untuk itu dengan segala bakti penulis memberikan penghargaan setinggi-tinggi dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka, Bapak Sunarto, Ibu Sri Hayati dan Kakak Nunung Cahyanto Setyawan. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika Reguler.
4. Seluruh dosen dan staff karyawan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah banyak membantu.
5. Ibu Dra. Sri Susilowati, M.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Danggung Sleman.
6. Serta semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa tak ada gading yang tak retak, begitu juga dengan tugas akhir ini yang tak luput dari kekurangan. Sehingga dibutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Semoga Allah SWT menilai ibadah yang penulis kerjakan dan senantiasa membimbing kita ke jalan yang diridhoi-Nya. Amin.



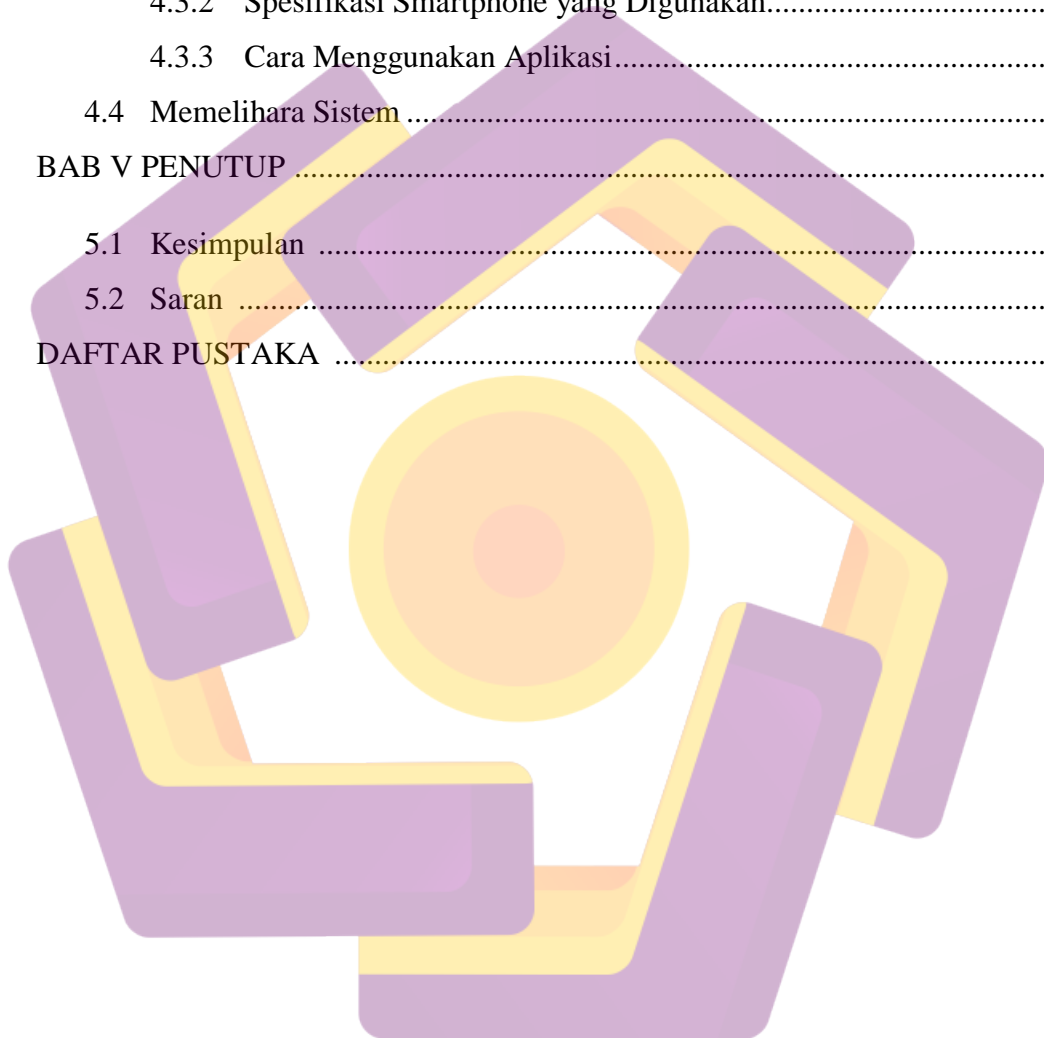
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1 Observasi	3
1.6.2 Interview	3
1.6.3 Kepustakaan	4
1.6.4 Dokumentasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.7.1 BAB I PENDAHULUAN	4
1.7.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
1.7.3 BAB III TINJAUAN UMUM.....	5

1.7.4	BAB IV PEMBAHASAN	5
1.7.5	BAB V PENUTUP	5
1.7.6	DAFTAR PUSTAKA	5
1.8	Rencana Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Media Pembelajaran	9
2.3	Pengertian Multimedia	10
2.4	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.4.1	Tulisan/Teks	12
2.4.2	Gambar/Image	12
2.4.3	Bunyi/Audio	13
2.4.4	Video/Video	14
2.4.5	Animasi/Animation	15
2.5	Struktur Aplikasi Multimedia	17
2.5.1	Struktur Linier	17
2.5.2	Struktur Menu	18
2.5.3	Struktur Heirarki	19
2.5.4	Struktur Jaringan	20
2.5.5	Struktur Kombinasi	21
2.5.6	Struktur Dalam Web Multimedia	22
2.6	Siklus Pengembangan Multimedia	24
2.6.1	Mengidentifikasi Masalah	24
2.6.2	Merancang Konsep	26
2.6.3	Merancang Isi	26
2.6.4	Merancang Naskah	26
2.6.5	Merancang Grafik	26
2.6.6	Mengetes Sistem	27
2.6.7	Menggunakan Sistem	27
2.6.8	Memelihara Sistem	27
BAB III TINJAUAN UMUM DAN PERANCANGAN		28

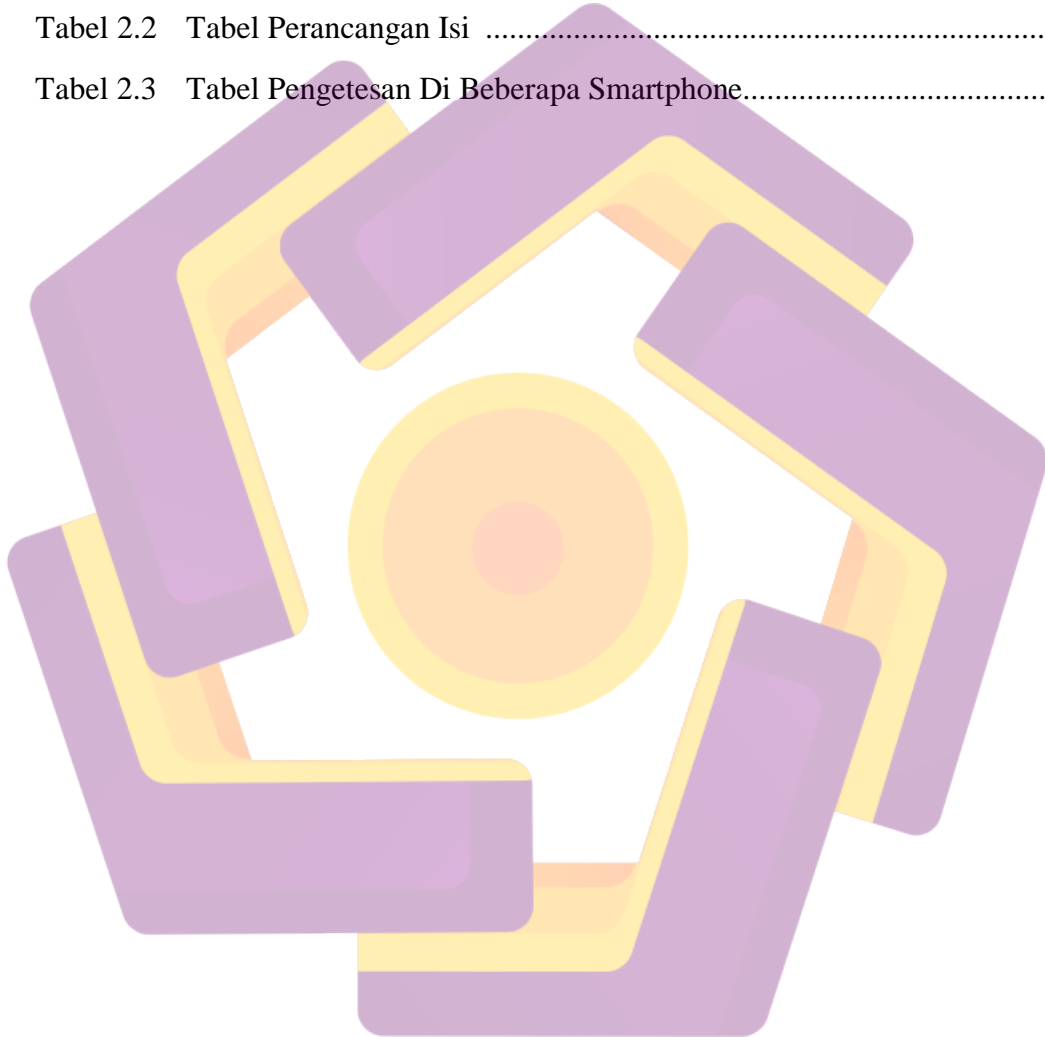
3.1	Tinjauan Umum SD Negeri Deggung	28
3.1.1	Visi Dan Misi	30
3.1.1.1	Visi	30
3.1.1.2	Misi	30
3.1.2	Profil Sekolah	31
3.1.3	Struktur Organisasi Komite Sekolah	32
3.2	Perancangan	33
3.2.1	Mengidentifikasi Masalah	33
3.2.2	Merancang Konsep	34
3.2.3	Merancang Isi	34
3.2.4	Merancang Naskah	36
3.2.5	Merancang Grafik	38
3.2.5.1	Rancangan Menu Splash Screen	38
3.2.5.2	Rancangan Menu Utama	39
3.2.5.3	Rancangan Menu Kompetensi Dasar	40
3.2.5.4	Rancangan Menu Sub Menu Materi	41
3.2.5.5	Rancangan Menu Pengertian Sejarah Kerajaan Islam	42
3.2.5.6	Rancangan Menu Sub Menu Macam-Macam Kerajaan	43
3.2.5.7	Rancangan Menu Gallery	44
3.2.5.8	Rancangan Menu Tes/Soal	45
BAB IV PEMBAHASAN		46
4.1	Memproduksi Sistem	46
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis Dengan Photoshop CS 6	46
4.1.2	Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition	50
4.1.3	Pembuatan Desain Tombol dengan Adobe Flash CS 6	53
4.1.4	Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS 6	56
4.1.5	Memasukan Objek ke dalam Adobe Flash CS 6	56
4.1.5.1	Memasukan Objek Gambar kedalam Adobe Flash CS6	57
4.1.5.2	Memasukan Objek Suara kedalam Adobe Flash CS6	59
4.1.6	Membuat Timeline	64
4.1.7	Membuat ActionScript Antar Frame dan Antar Scene	65

4.1.8	Membuat File .swf dan .apk (.swf apk.)	67
4.2	Mengetes Sistem	70
4.3	Menggunakan Sistem.....	73
4.3.1	Mengupload di Google Play Store	73
4.3.2	Spesifikasi Smartphone yang Digunakan.....	74
4.3.3	Cara Menggunakan Aplikasi.....	75
4.4	Memelihara Sistem	78
BAB V PENUTUP		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Jadwal Rencana Kegiatan	6
Tabel 2.2	Tabel Perancangan Isi	35
Tabel 2.3	Tabel Pengetesan Di Beberapa Smartphone.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2	Struktur Linier	17
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	18
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	19
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	20
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	21
Gambar 2.7	Simbol – Simbol Dalam Web Multimedia	22
Gambar 2.8	Desain Linier	23
Gambar 2.9	Desain Heirarki.....	23
Gambar 2.10	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	24
Gambar 3.1	Gambar Depan SD Negeri Deggung	29
Gambar 3.2	Struktur Organisasi Komite Sekolah.....	32
Gambar 3.3	Rancangan Aplikasi.....	36
Gambar 3.4	Rancangan Menu Splash Screen	38
Gambar 3.5	Tampilan Menu Utama	39
Gambar 3.6	Tampilan Menu Kompetensi Dasar.....	40
Gambar 3.7	Tampilan Sub Menu Materi	41
Gambar 3.8	Tampilan Menu Pengertian Sejarah Kerajaan Islam	42
Gambar 3.9	Rancangan Sub Menu Macam-Macam Sejarah	43
Gambar 4.0	Rancangan Menu Gallery.....	44
Gambar 4.1	Rancangan Menu Tes/Soal	45
Gambar 4.2	Tampilan Menu File New pada Photoshop CS 6	47
Gambar 4.3	Tampilan Menu File Open pada Photoshop CS 6	47
Gambar 4.4	Tampilan Menu Open Pilih pada Photoshop CS 6.....	48

Gambar 4.5	Tampilan Gambar di Import.....	48
Gambar 4.6	Tampilan Save As.....	49
Gambar 4.7	Tampilan Open pada Adobe Audition 3.0.....	50
Gambar 4.8	Tampilan Open Pilih Suara	50
Gambar 4.9	Tampilan Seleksi Suara	51
Gambar 4.10	Tampilan File Save As	51
Gambar 4.11	Tampilan Suara di Save.....	52
Gambar 4.12	Tampilan Menu File New pada Adobe Flash CS 6.....	53
Gambar 4.13	Tampilan tombol yang akan di import	54
Gambar 4.14	Tampilan convert to symbol.....	54
Gambar 4.15	Tampilan Pilih type Button	55
Gambar 4.16	Tampilan Tombol Jadi.....	55
Gambar 4.17	Tampilan Mengatur Ukuran	57
Gambar 4.18	Tampilan Import.....	58
Gambar 4.19	Tampilan Gambar yang di Import	58
Gambar 4.20	Tampilan Gambar yang sudah di masukan frame	59
Gambar 4.21	Tampilan File Import ikon musik.....	60
Gambar 4.22	Tampilan ikon musik movie clip.....	60
Gambar 4.23	Tampilan import musik	61
Gambar 4.24	Tampilan pilih musik.....	61
Gambar 4.25	Tampilan musik di library	62
Gambar 4.26	Tampilan Musik di Frame 1	62
Gambar 4.27	Tampilan Test Scene On Progress.....	63
Gambar 4.28	Tampilan Test Scene swf movie.....	63
Gambar 4.29	Contoh Timeline pada Adobe Flash Cs 6.....	64
Gambar 4.30	Tampilan Pilih Action	65
Gambar 4.31	Tampilan jendela Action	65
Gambar 4.32	Tampilan ActionScript.....	66

Gambar 4.33	Tampilan Klik Properties > klik “Edit Application Setting	67
Gambar 4.34	Tampilan Pilih folder tempat penyimpanan file.....	67
Gambar 4.35	Tampilan Publish.....	68
Gambar 4.36	Tampilan Jika Berhasil di Publish.....	68
Gambar 4.37	Tampilan yang sudah di Publish.....	69
Gambar 4.38	Tampilan Penambahan upload apk.....	73
Gambar 4.39	Tampilan Proses Mengupload.....	73
Gambar 4.40	Tampilan Proses Mengupload 96%.....	74
Gambar 4.41	Tampilan Proses Mendeskripsikan aplikasi.....	74
Gambar 4.42	Tampilan Icon logo SWF.....	75
Gambar 4.43	Tampilan Proses Penginstalan Aplikasi di Smartphone.....	76
Gambar 4.44	Tampilan Aplikasi yang telah selesai di install.....	77
Gambar 4.45	Tampilan Saat membuka Aplikasi.....	77
Gambar 4.46	Tampilan Sub Menyunya.....	78
Gambar 4.47	Tampilan Proses Mengupload.....	79
Gambar 4.48	Tampilan Jika Sudah Selesai Menguploadnya.....	79
Gambar 4.49	Tampilan Jika Aplikasi ingin di edit/update.....	80

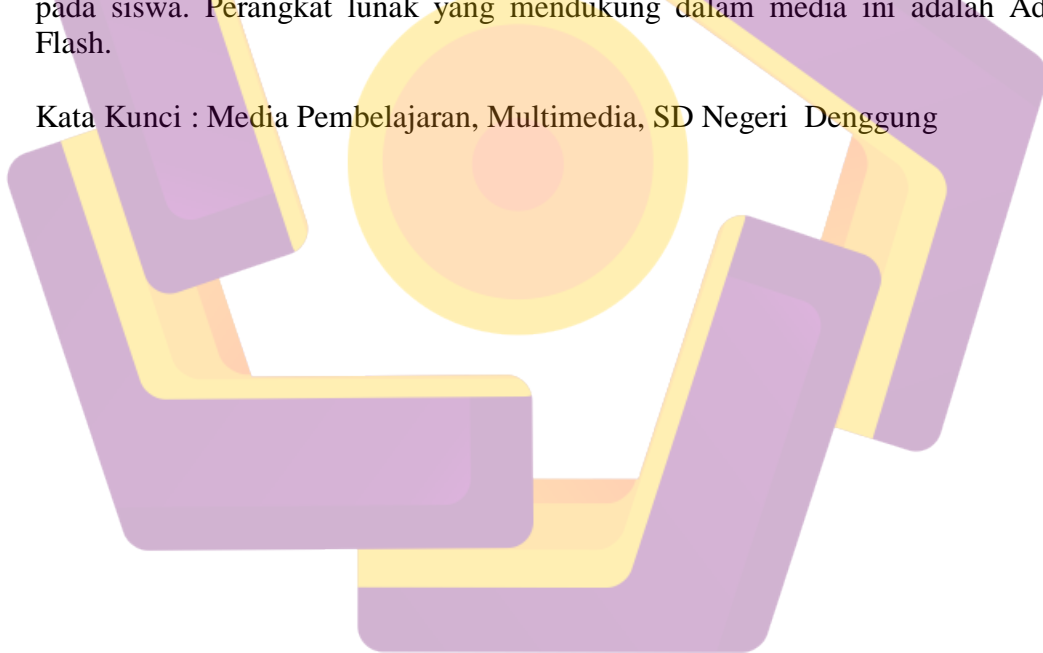
INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dari waktu ke waktu memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan, berbagai pengetahuan dengan mudah didapatkan melalui perkembangan teknologi ., Dengan melihat media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah SD Negeri Deggung masih sangat terbatas , hal ini akan membuat siswa menjadi jenuh dalam belajar, oleh karena itu perlu digunakan media pembelajaran yang lebih baru dan praktis sehingga dapat menarik minat siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuatlah media pembelajaran interaktif “Sejarah Kerajaan Islam Di Indonesia” berbasis multimedia di SD Negeri Deggung. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif di sertai animasi, audio dan di lengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal.

Dengan Memanfaatkan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar pada siswa. Perangkat lunak yang mendukung dalam media ini adalah Adobe Flash.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, SD Negeri Deggung



ABSTRACT

Rapid technological developments from time to time a positive impact on the world of education, various knowledge easily obtained through technological developments,. By looking at the media used in teaching and learning in SD N Deggung still very limited, this will make students become saturated in learning, therefore it is necessary to use new media and learning more practical so that it can attract the interest of students in learning activities.

Based on the above problems, then made an interactive learning media "History of the Kingdom of Islam in Indonesia" multimedia based on SD N Deggung. This application provides an interactive material accompanied by animation, audio, and is equipped with an evaluation form about the exercises.

By Utilizing instructional media is expected to facilitate the learning process and improve the quality of learning achievement in students. Software that supports the media is Adobe Flash.

Keywords: Learning Media, Multimedia, SD N Deggung