PEMBUTATAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUASTANUL ATHFAL BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III Jurusan Teknik Informatika

disusun oleh

Langgeng Widi Himawan **12.01.3098**

Pri Andri Bangkit Wijayanto **12.01.3114**

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

2015

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Langgeng Widi Himawan	**12.01.3098**
Pri Andri Bangkit Wijayanto	**12.01.3114**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal, 27 Maret 2015

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

PENGESAHAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pri Andri Bangkit Wijayanto 12.01.3114

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal, 04 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Yuli Astuti, M.Kom NIK. 190302146	
Hastari Utama, M.Cs NIK. 190302230	

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar ahli madya komputer
Tanggal, 04 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PENGESAHAN

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BERBASIS MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Langgeng Widi Himawan 12.01.3098

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal, 04 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Ferry Wahyu Wibowo, S.SI, M.CS	
NIK. 190302235	
Sudarmawan, MT	
NIK. 190302035	

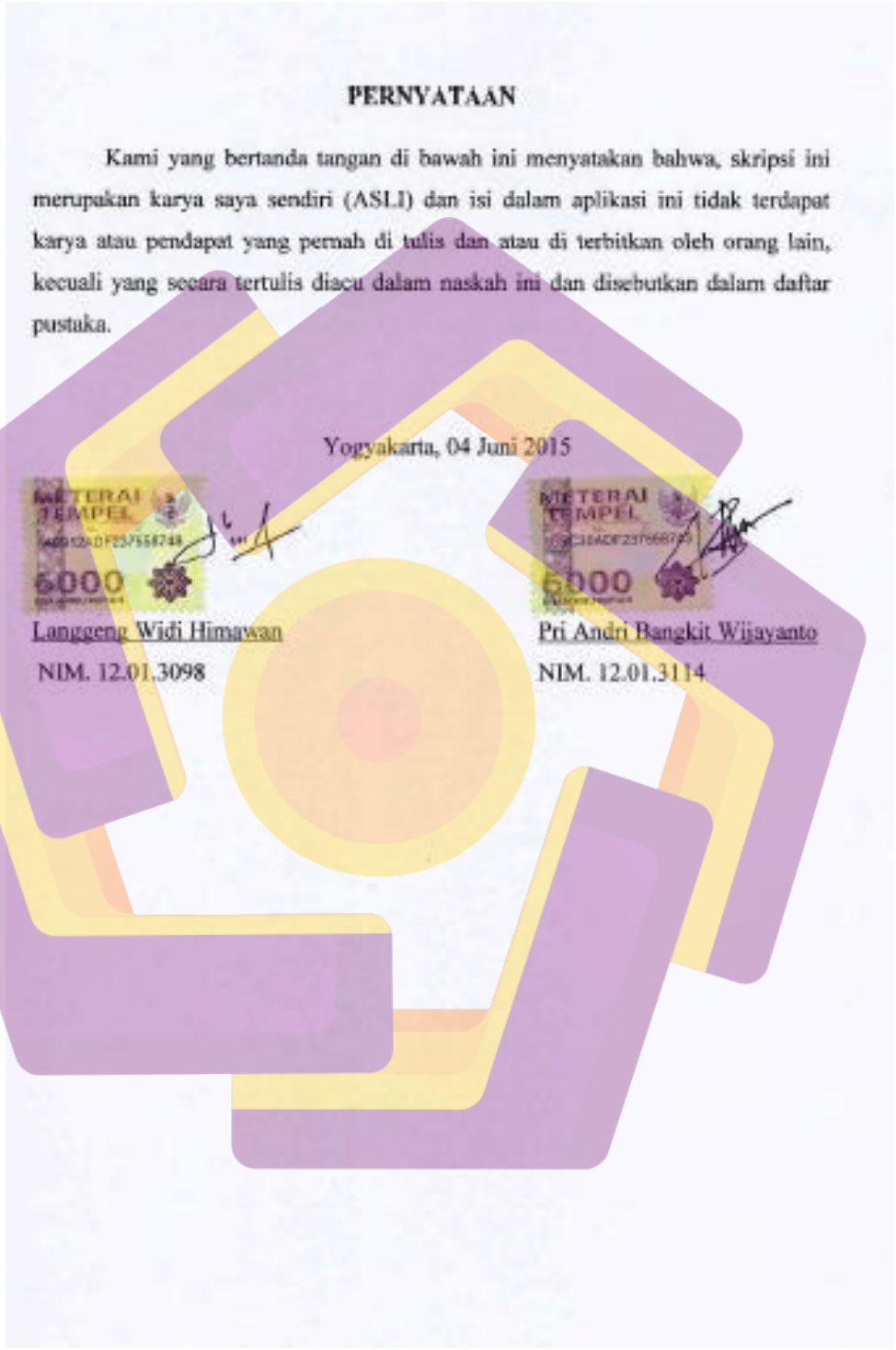
Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar ahli madya komputer
Tanggal, 04 juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto,M.M.

NIK.190302001

PERNYATAAN



PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam aplikasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

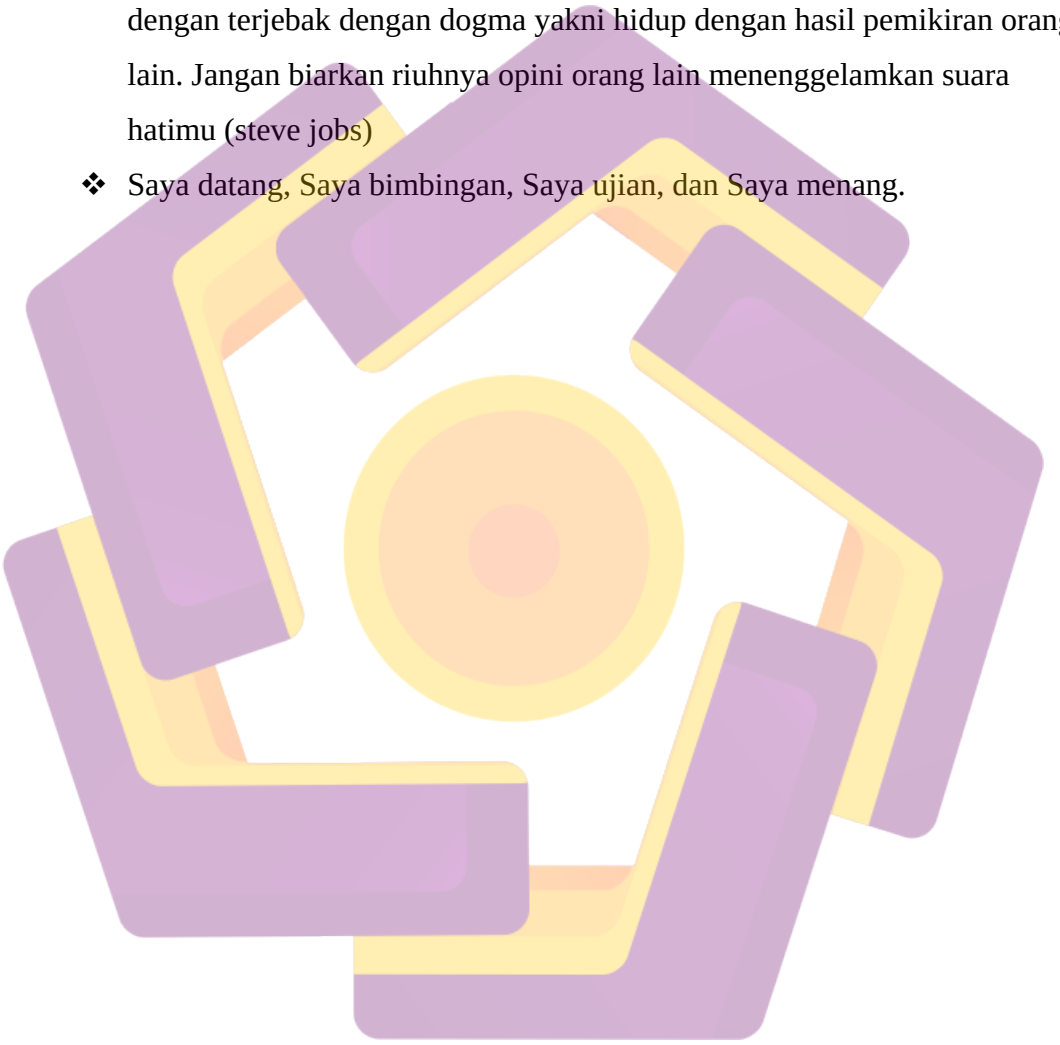
Yogyakarta, 04 Juni 2015

Langgeng Widi Himawan
NIM. 12.01.3098

Pri Andri Bangkit Wijayanto
NIM. 12.01.3114

HALAMAN MOTTO

- Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikannya.
- Waktumu terbatas, jadi jangan sia-siakan dengan menjadi orang lain, dengan terjebak dengan dogma yakni hidup dengan hasil pemikiran orang lain. Jangan biarkan riuhnya opini orang lain menenggelamkan suara hatimu (steve jobs)
- Saya datang, Saya bimbingan, Saya ujian, dan Saya menang.



HALAMAN PERSEMBAHAAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

- Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya.
- Kedua orang tua yang sangat menyayangi saya dan sangat saya sayangi.
- Untuk teman-teman satu kost di Jl.Perumnas F20 Condong catur yang selalu mendukungku.
- Buat Ganang yoga yang sudah mau mengajari saya tentang Adobe flash.
- Buat Suryaning Prastuti dan Septyani yang sudah mau dubbing untuk mengisi suara aplikasi.
- Buat Danu Fredyanto yang sudah mengajari saya dan memberi tahu bagaimana cara menggambar dengan Corel Draw dengan baik.
- Buat Tiara Cristy Angkota yang selalu membangunkan Setiap pagi agar saya berangkat bimbingan.
- Buat Nona Mei yang sudah meminjamkan printer, Terimakasih.
- Buat Burjo mesum, yang sudah memberikan nutrisi selama saya kuliah.
- Buat DetikHood : Aga, Aldi, Aris,Edy,Ando,Ajeng, Hardina,Atin,Shinta, Ucup, Dhanu, Sifah, Gunawan, Gege, Ihwan, ryo,Bayu, nofi,ahmad,tyo,riana,Agung,Tuti,Rini,Edi,fatah,fachri,Ubrin,Alfian,Ichsan ,Budi,Topik, Fajar, Heri, Isman,Abdul, Agus, Elmana, Taqi, Nana, Jack, Windar, Rama, Wahyu, Via, Agung, Tantan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah,penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang di berikan kepada penulis, sehingga terselesaikan skripsi dengan judul "PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN DAN TUMBUHAN UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL BERBASIS MULTIMEDIA" ini dengan baik.

Penulisan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan progran pendidikan Diploma III STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing, terimakasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Ibu HJ. Siti Markhonah, S.pd selaku Kepala Sekolah Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Perumnas Condongcatur, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan tugas akhir ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang memerlukannya. Amin.

Yogyakarta,04 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

COVER i

PERSETUJUAN ii

PENGESAHAN iii

PERNYATAAN v

HALAMAN MOTTO vi

HALAMAN PERSEMBAHAAN vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

INTISARI xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Perumusan Masalah 3

1.3. Batasan Masalah 3

1.4. Tujuan Penelitian 4

1.5. Manfaat Penelitian 4

1.6. Metode Pengumpulan Data 5

1.7. Sistematika Penulisan 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 7

2.1. Tinjauan Pustaka 7

2.2. Landasan Teori..... 9

2.2.1. Pengertian Multimedia 9

2.2.2. Objek Multimedia 10

2.2.3 Tahapan Pengembangan Multimedia..... 11

2.2.4. Struktur Aplikasi Multimedia (Struktur navigasi) 14

2.2.5. Media Pembelajaran..... 16

2.3. Multimedia Interaktif 18

2.4. Perangkat Lunak Yang Digunakan 19

2.4.1. Adobe Flash CS6 19

2.4.2. Corel Draw..... 20

2.4.3. Adobe Audition CS6..... 23

BAB III PERANCANGAN SISTEM 25

3.1. Profil Sekolah..... 25

3.2. Keunggulan Sekolah 26

3.3. Visi, Misi dan tujuan sekolah T 26

3.4. Struktur Organisasi 28

3.5. Perancangan Sistem Multimedia..... 29

3.5.1. Mendefinisikan masalah..... 29

3.5.2. Merancang Konsep..... 29

3.5.3. Merancang isi..... 30

3.5.4. Merancang Naskah..... 31

3.5.5 Merancang Grafik 33

3.5.5.1. Struktur Diagram Program 33

3.5.5.2. Rancangan Interface 35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 40

4.1. Memproduksi sistem 40

4.1.1. Langkah-Langkah Dalam Memproduksi Aplikasi 41

4.1.1.1 Membuat Gambar Di Corel Draw X5 41

4.1.1.2. Merekam Suara Dengan Adobe Audition CS6 41

4.1.1.3. Pengolahan Aplikasi menggunakan Adobe Flash Cs6 42

4.1.1.4.Membuat Halaman kerja 42

4.2. Implementasi Interface 43

4.3. Melakukan Pengujian Sistem 52

4.4. Menggunakan Sistem 58

4.4.1. Cara Menginstal Aplikasi 58

4.4.2 .Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi 60

4.5. Memelihara Sistem 60

BAB V PENUTUP 61

5.1. Kesimpulan 61

5.2. Saran 62

DAFTAR PUSTAKA 63

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Black Box Testing..... 53

Tabel 4.2 Pengujian Perangkat..... 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia 14

Gambar 2.2. Struktur navigasi linear. 15

Gambar 2.3. Struktur navigasi hierarkis. 15

Gambar 2.4. Struktur navigasi nonlinear. 16

Gambar 2.5. Struktur navigasi komposit..... 16

Gambar 2.6. Tampilan interface Adobe Flash CS6 19

Gambar 2.7. Tampilan interface Corel Draw..... 21

Gambar 2.8. Tampilan interface Adobe Audition CS6..... 23

Gambar 3.1 Struktur Organisasi TK ABA. 28

Gambar 3.2. Struktur Hierarki 33

Gambar 3.3. Rancangan Halaman Menu Utama..... 35

Gambar 3.4. Rancangan Menuju Halaman Pengenalan Hewan/Tumbuhan 36

Gambar 3.5. Rancangan Halaman Pengenalan Hewan..... 37

Gambar 3.6. Rancangan Halaman Pengenalan Tumbuhan..... 38

Gambar 3.7. Rancangan Halaman Petunjuk dan Tentang..... 39

Gambar 4.1. Diagram Alir Proses Produksi Sistem..... 40

Gambar 4.2. Tampilan pembuatan halaman utama di Corel Draw X5..... 41

Gambar 4.3. Tampilan pembuatan halaman utama di Adobe Audition CS6..... 42

Gambar 4.4. Tampilan pembuatan halaman utama di Adobe Flash CS6 43

Gambar 4.5. Tampilan Menu Utama..... 44

Gambar 4.6. Tampilan Sub Menu Hewan..... 46

Gambar 4.7. Tampilan Sub Menu Tumbuhan..... 47

Gambar 4.8. Tampilan Sub Menu Materi Hewan Udara 48

Gambar 4.9. Tampilan Sub Menu Materi Hewan Darat 48

Gambar 4.10. Tampilan Sub Menu Materi Hewan Air..... 49

Gambar 4.11. Tampilan Sub Menu Materi Tumbuhan (Sayuran). 50

Gambar 4.12. Tampilan Sub Menu Materi Tumbuhan (Buah). 50

Gambar 4.13. Tampilan Sub Menu Materi Tumbuhan (Bunga). 51

Gambar 4.14. Tampilan Sub Menu Petunjuk..... 51

Gambar 4.15. Tampilan Sub Menu Tentang..... 52

Gambar 4.16. Screenshot Penginstalan Langkah 1. 58

Gambar 4.17. Screenshot Penginstalan Langkah 2. 59

Gambar 4.18. Screenshot Penginstalan Langkah 3. 59

INTISARI

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran identifikasi tumbuhan dan hewan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini atau TK dalam berbasis flash menggunakan sistem operasi Android dan mengetahui kualitas media pembelajaran identifikasi tumbuhan dan hewan.

Dalam penulisan tugas akhir ini membahas bagaimana membangun Aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan untuk anak usia dini (TK). Pengembangan aplikasi dilakukan tahapan pengumpulan data, perancangan desain dan implementasi program dengan menggunakan flash, setelah melakukan perancangan maka, penulis telah membuat tugas akhir yang berjudul " Aplikasi pengenalan hewan dan tumbuhan untuk media pembelajaran di taman kanak-kanak berbasis multimedia ".

Sehingga penulis dapat memvisualisasikan penyampenyampaian materi tentang pengenalan tumbuhan dan hewan di taman kanak-kanak agar mudah memahaminya, penyampai informasi yang terdapat didalam aplikasi ini, berup gambar hewan dan tumbuhan di Indonesia. penjelasan hewan dan tumbuhan di Indonesia serta suara hewan yang semstinya bisa bersuara.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Sistem Operasi Android

ABSTRAK

This final project aims to determine the steps to develop learning media identification of plants and animals as a medium of learning in early childhood or kindergarten in using the flash-based Android operating system and know the quality of learning media identification of plants and animals .

In this thesis discusses how to build the introduction of animal and plant applications for early childhood (Kindergarten). Application development carried out stages of data collection, designing and implementation of the program by using the flash, after designing it, the author has made a final project entitled "Application introduction of animals and plants to study media in kindergarten-based multimedia".

So I can visualize the delivery of content on the introduction of plants and animals in kindergartens to be easy to understand, the delivery of information contained in this application, in the form of images of animals and plants in Indonesia. explanation of animals and plants in Indonesia and the sound of animals that should be voiced.

***Keyword** : Learning media , Android Operating system.*