

**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

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

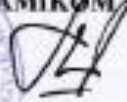


Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



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

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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



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. 190302004

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



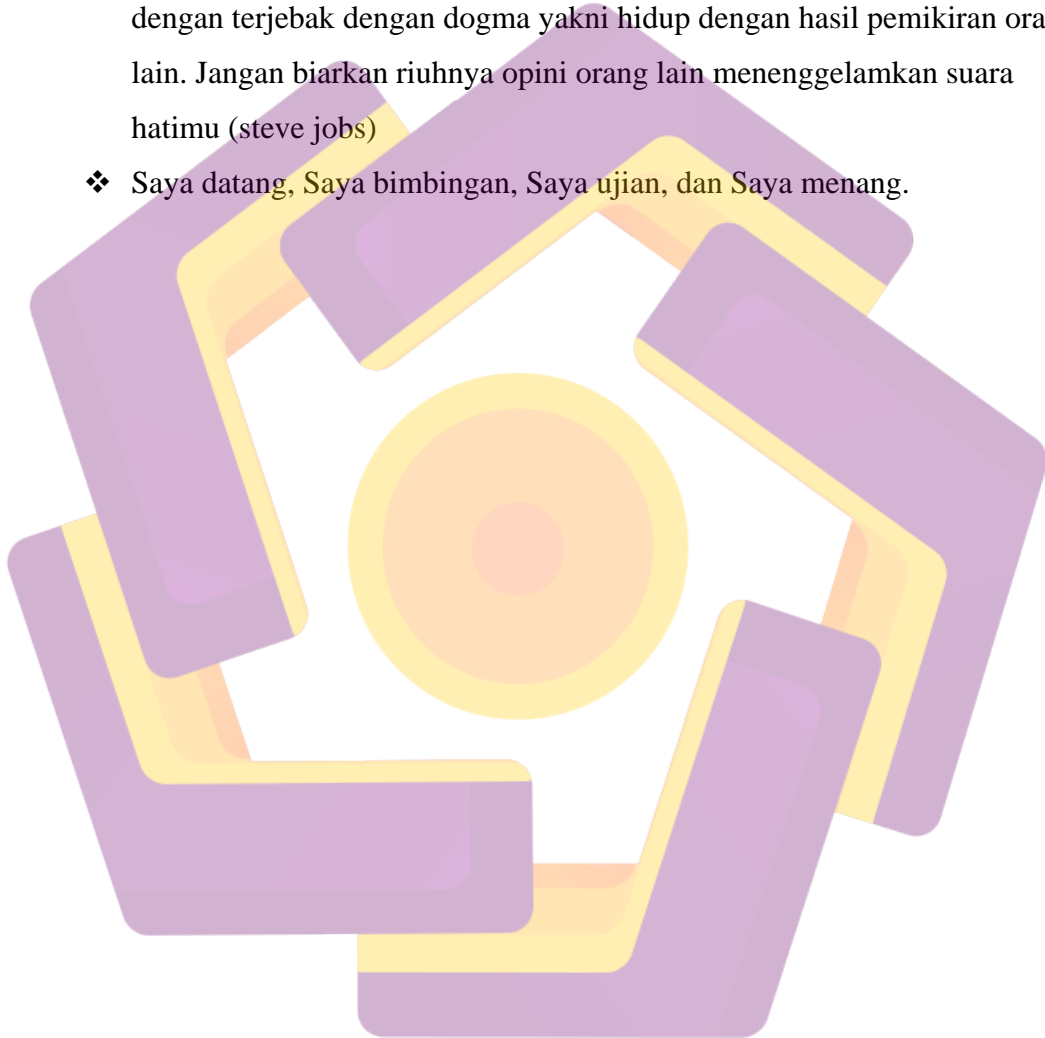
Langgeng Widi Himawan
NIM. 12.01.3098



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.