

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D PROSES METAMORFOSIS  
PADA HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH  
(Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal  
Perumnas Condong Catur)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

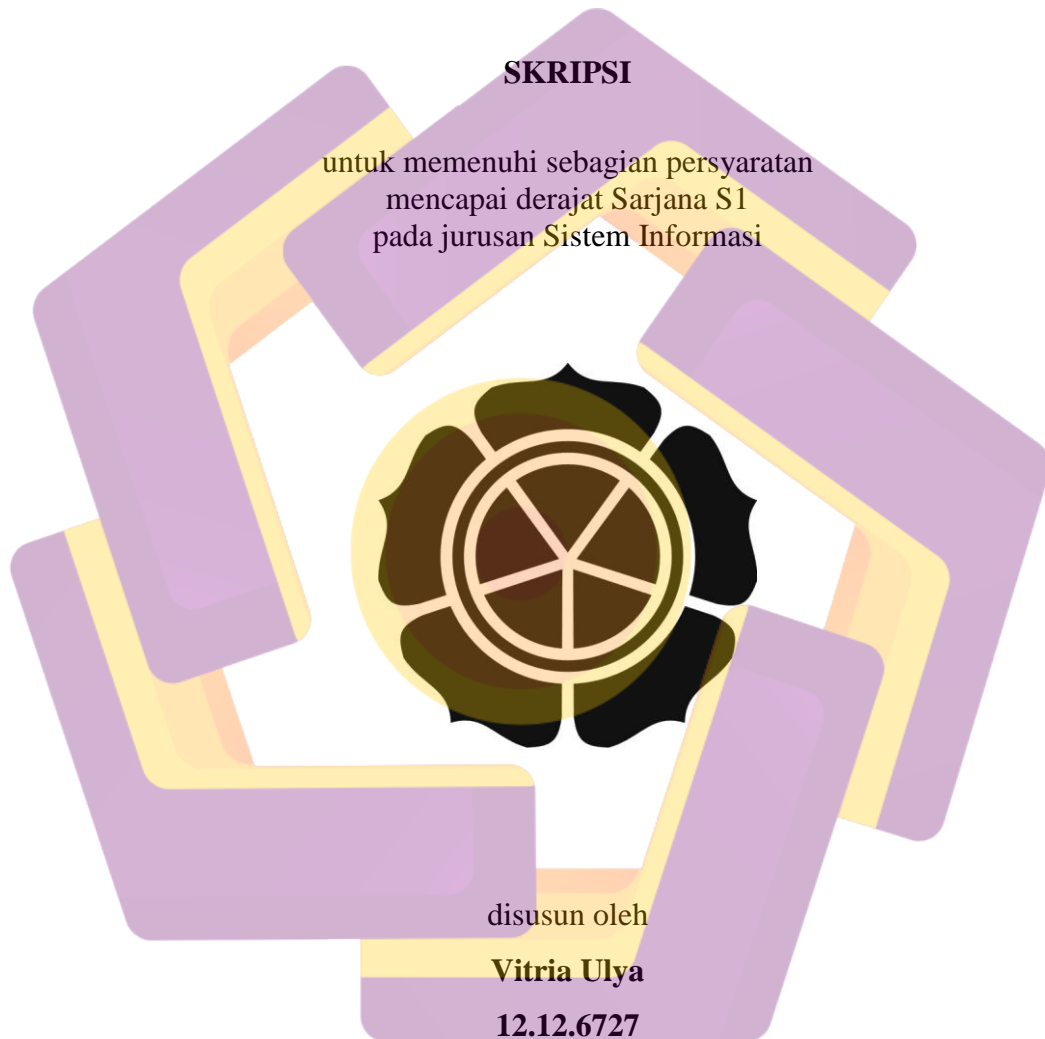
**Vitria Ulya**

**12.12.6727**

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



**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D PROSES METAMORFOSIS  
PADA HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH  
(Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal  
Perumnas Condong Catur)**



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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D PROSES METAMORFOSIS**

**PADA HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

**(Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal**

**Perumnas Condong Catur)**

yang disusun oleh

**Vitria Ulya**

**12.12.6727**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 18 November 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.kom**

**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D PROSES METAMORFOSIS  
PADA HEWAN BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

**(Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal  
Perumnas Condong Catur)**

yang disusun oleh

**Vitria Ulya**

**12.12.6727**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Maret 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Hartatik, ST, M.Cs**  
**NIK. 190302232**


**Rizqi Sukma Kharisma, M.kom**  
**NIK. 190302215**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Maret 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Maret 2016



Vitria Ulya

NIM. 12.12.6727

## MOTTO

*“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)*

*“Orang yang menuntut ilmu bearti menuntut rahmat ; orang yang menuntut ilmu bearti menjalankan rukun Islam dan Pahala yang diberikan kepada sama dengan para Nabi”. ( HR. Dailani dari Anas r.a )*

*“Allah mencintai orang yang bekerja apabila bekerja maka ia selalu memperbaiki prestasi kerja” ( H.R. Tabrani )*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini dipersembahkan untuk mereka yang telah memberikan banyak dukungan dan bantuan.

1. Terima kasih kepada bapak dan ibu tercinta, Bapak H.Tamsir Yusuf dan Ibu Hj Sutarsini yang selalu memberikan doa, nasihat, dukungan, serta bekerja keras hanya untuk kesuksesan kami anak-anakmu.
2. Terima kasih kepada kakak- kakak ku Enita Sari Dewi dan Rohmawati Dwi Rahayu dan kakak-kakak ipar ku Agus Suwartono dan Zulkifli Rasjid yang selalu memberikan dukungan dan doa. Semoga kita bisa membanggakan *bapak dan ibuk*. Aamiin.
3. Terima kasih kepada keponakan tante tersayang Reza, Nainin, Alya, Aicha..perjalanan kalian masih panjang harus bisa membahagiakan ayah sama bunda kalian ya...Amin
4. Terima kasih kepada keluarga yang ada di Jogja, Mbak Tanti, Bang Duan, Bang Beno, Mbak Lis, Mas Bayu, Mbak Omi. Dari awal kuliah masuk jogja sudah selalu di bantuin, terima kasih juga bimbingan, semangat dan doa-doanya selama ini.
5. Terima kasih buat Sofwan Ady Yuwono temen dari SMA yang selama ini banyak membantu dalam nemenin aku selama di jogja....Sukses ya bos...☺



6. Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma atas bimbingan dan sarannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih buat Kepala sekolah dan guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang sudah bersedia menjadi objek penelitian skripsi saya.
8. Terima kasih buat emak-emak ku HAWL (Hasmi Anik Winda Lily) yang selama ini sudah menemani, ngebimbing dalam mengerjakan skripsi dari awal sampai akhir, ma.af aku sering membuat jengkel kalian, dan terima kasih juga udah di tumpang di kontrakan kalian..jangan lupain temen mu yang selalu ngotot ini ya.....sukses buat emak-emak ku....☺
9. Terima kasih juga kepada temen-temen seperjuangan kelas 12-S1SI-06. Sukses untuk kita semua.
10. Serta pihak-pihak lain yang sudah membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran 2D Proses Metamorfosis Pada Hewan”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

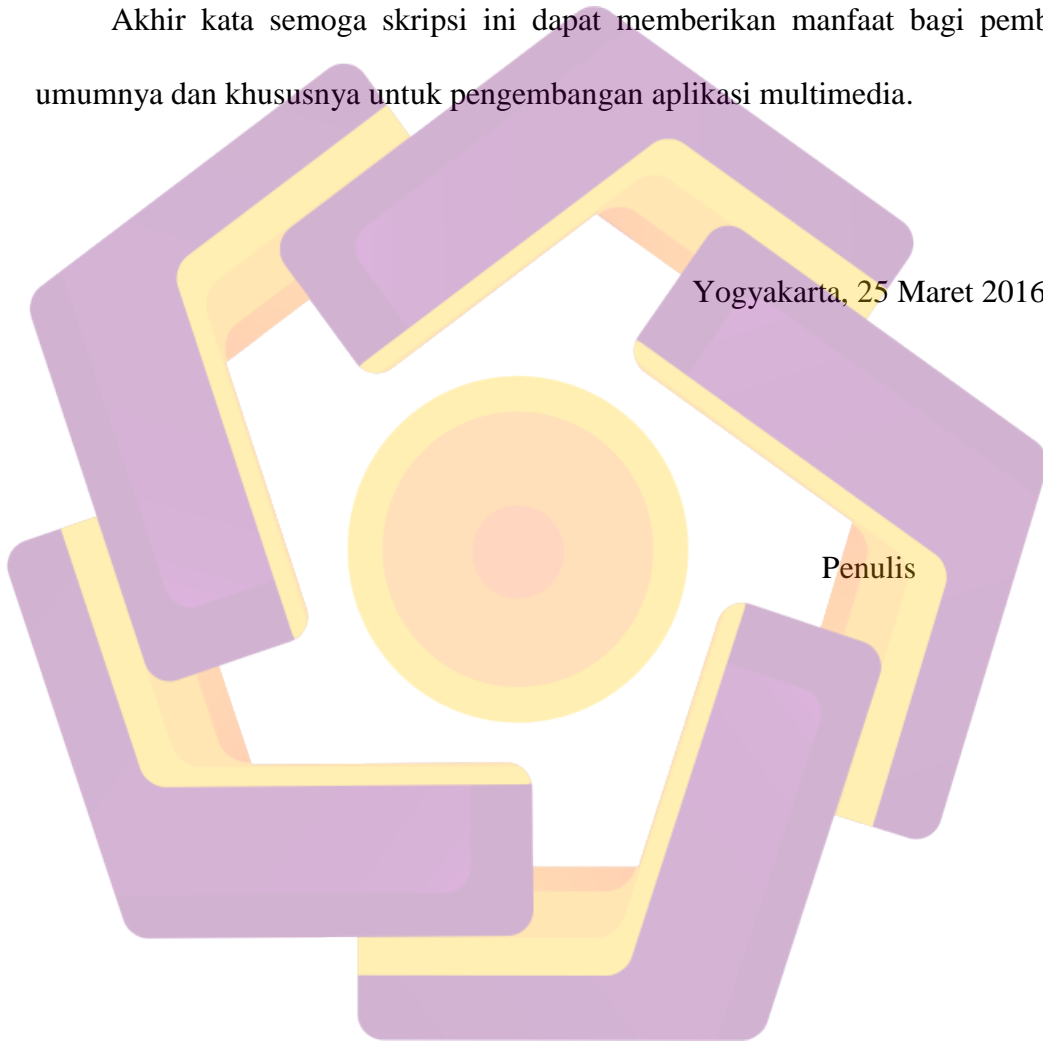
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma atas bimbingan, kritik, dan sarannya dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Ibu Dosen dan seluruh staff serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan selama menuntut ilmu.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan aplikasi multimedia.

Yogyakarta, 25 Maret 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

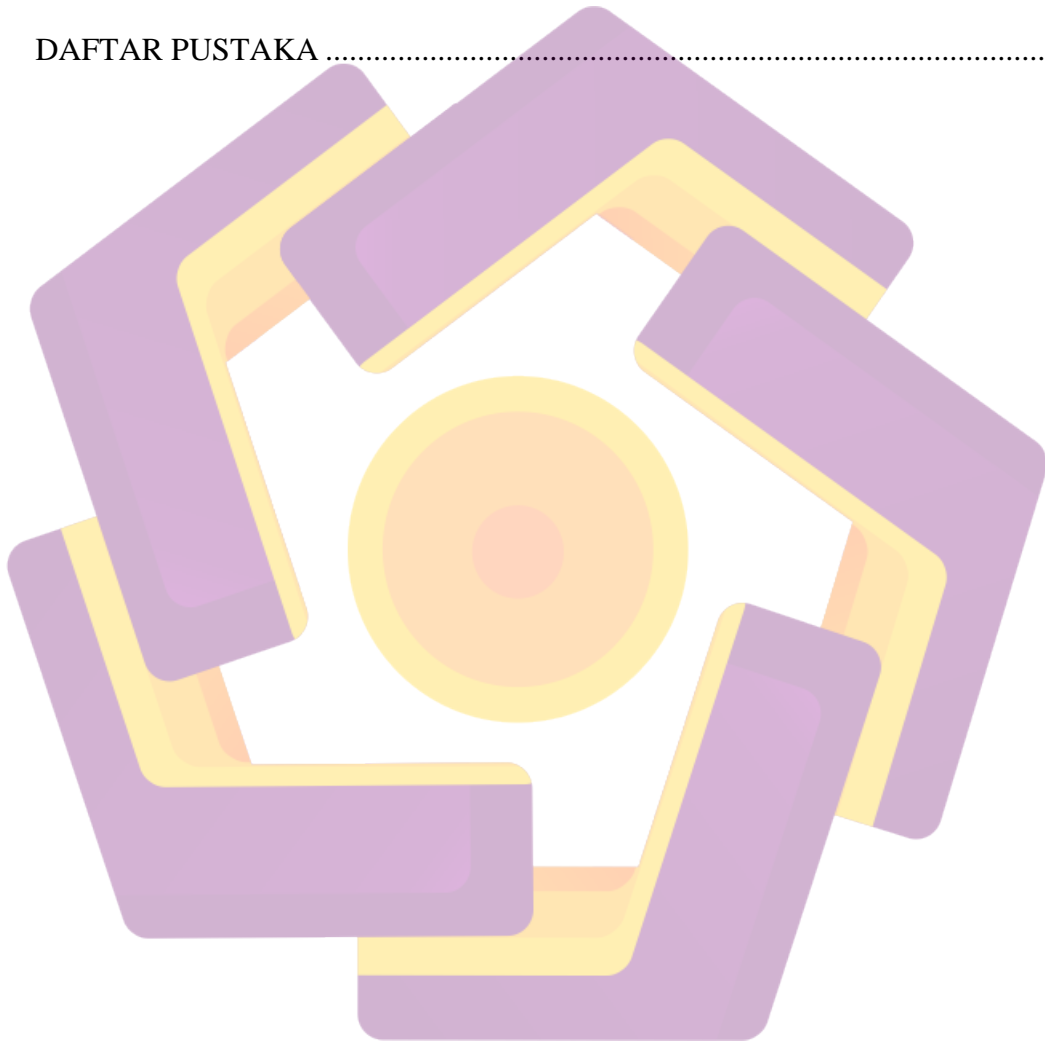
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	3
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6

2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	7
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	8
2.2.5 Metamorfosis .....	12
2.2.6 Multimedia .....	13
2.2.6.1 Definisi Multimedia .....	13
2.2.6.2 Objek- Objek Multimedia .....	14
2.2.6.4 Jenis-jenis Multimedia .....	17
2.2.6.5 Struktur Aplikasi Multimedia .....	18
2.3 Metode Analisis .....	21
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.4 Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.1.1 Profil Sekolah.....	27
3.1.2 Keunggulan Sekolah .....	28
3.1.3 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	28
3.2 Mengidentifikasi Masalah.....	29
3.3 Studi Kelayakan .....	30
3.3.1 Kelayakan Teknologi .....	30
3.2.2 Kelayakan Hukum.....	30
3.2.3 Kelayakan Operasional .....	31
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
3.5 Perancangan Aplikasi.....	33
3.5.1 Merancang Konsep.....	33
3.5.2 Merancang Isi.....	33
3.5.3 Merancang Naskah.....	34
3.5.4 Merancang Grafik .....	35
3.5.4.1 Tampilan Halaman Intro .....	36

3.5.4.2 Tampilan Menu Utama .....	36
3.5.4.3 Tampilan Materi.....	37
3.5.4.4 Tampilan Materi Metamorfosis Sempurna .....	38
3.5.4.5 Tampilan Salah Satu Metamorfosis Hewan.....	38
3.5.4.6 Tampilan Materi Metamorfosis Tidak Sempurna.....	39
3.5.4.7 Tampilan Game Metamorfosis.....	40
3.5.4.8 Tampilan Tentang Aplikasi.....	41
3.5.4.9 Tampilan Menu Keluar .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	42
4.1.1 <i>Background</i> .....	43
4.1.2 Membuat Gambar.....	44
4.1.3 Membuat Tombol.....	46
4.1.4 Membuat Animasi.....	47
4.1.5 Membuat Suara .....	48
4.1.6 <i>Import</i> Objek.....	49
4.1.6.1 <i>Import Image</i> .....	49
4.1.6.2 <i>Import Sound</i> .....	50
4.3 Pembahasan.....	52
4.3.1 Tampilan Intro.....	52
4.3.2 Tampilan Menu Utama .....	52
4.3.3 Tampilan Materi.....	54
4.3.4 Tampilan Materi Metamorfosis Sempurna .....	55
4.3.5 Tampilan Salah Satu Metamorfosis Hewan.....	56
4.3.6 Tampilan Materi Matamorfosis Tidak Sempurna.....	56
4.3.7 Tampilan Game Metamorfosis.....	57
4.3.8 Tampilan Tentang Aplikasi.....	58
4.3.9 Tampilan Keluar Aplikasi.....	59
4.4 Mengetes Sistem .....	59
4.4.1 <i>Black Box Testing</i> .....	59



4.5 Menggunakan Sistem.....	61
4.6 Memelihara Sistem.....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xix</b>



## DAFTAR TABEL

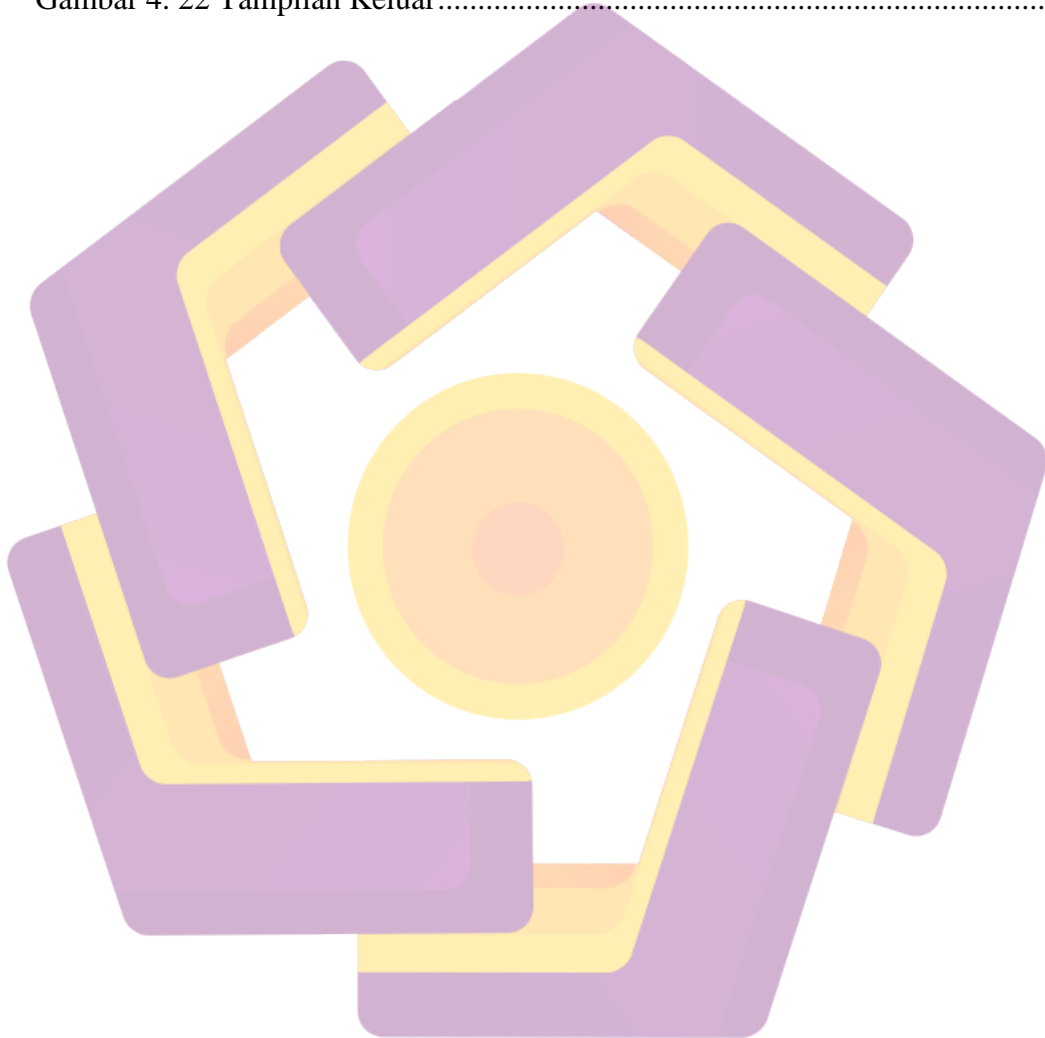
Tabel 3.1 Perancangan Naskah .....	35
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i> .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	9
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	18
Gambar 2.3 Struktur hierarki .....	19
Gambar 2.4 Struktur Menu .....	20
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Multimedia.....	23
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Hierarki .....	34
Gambar 3.2 Halaman Intro.....	36
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi.....	37
Gambar 3.5 Tampilan Materi Metamorfosis Sempurna .....	38
Gambar 3.6 Tampilan Salah Satu Metamorfosis Hewan.....	39
Gambar 3.7 Tampilan Menu Materi Metamorfosis Tidak Sempurna.....	40
Gambar 3.8 Tampilan Menu Tentang .....	41
Gambar 3.9 Tampilan Menu Keluar .....	41
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi Proses Metamorfosis pada Hewan ...	42
Gambar 4.2 Document Settings .....	43
Gambar 4.3 Background intro.....	44
Gambar 4.4 Background Semua Halaman.....	44
Gambar 4.5 Gambar Karakter Perempuan Berjilbab .....	45
Gambar 4.6 Gambar Bentuk Bibir Perempuan Berjilbab .....	45
Gambar 4.7 Gambar Tubuh Perempuan Berjilbab.....	46
Gambar 4.8 Convert To Symbol .....	47
Gambar 4.9 Tombol-Tombol Aplikasi.....	47
Gambar 4.10 Tampilan Classic Tween .....	48
Gambar 4.11 Tampilan awal Audition.....	49
Gambar 4.12 Import Image To Library.....	50
Gambar 4.13 Linkage Properties .....	51
Gambar 4.14 Tampilan Intro.....	52
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 4.16 Tampilan Materi Metamorfosis.....	54

Gambar 4.17 Tampilan Materi Metamorfosis Sempurna .....	55
Gambar 4.18 Tampilan Salah Satu Metamorfosis Hewan .....	56
Gambar 4.19 Tampilan Materi Metamorfosis Tidak Sempurna .....	57
Gambar 4.20 Tampilan Game Metamorfosis.....	58
Gambar 4.21 Tampilan Tentang Aplikasi.....	59
Gambar 4. 22 Tampilan Keluar.....	59



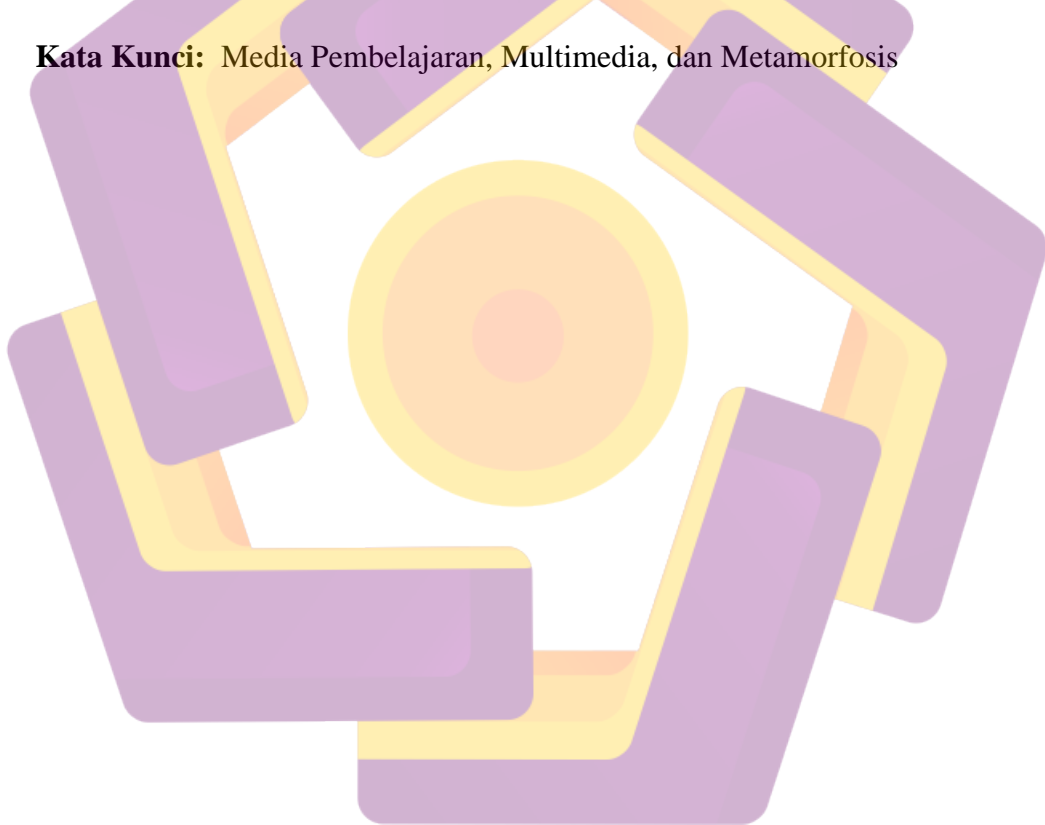
## INTISARI

Perkembangan teknologi khususnya di bidang multimedia dengan menggunakan perangkat komputer sekarang sudah bisa diintegrasikan dalam bentuk penyampaian informasi yang lebih menarik. Penggabungan video, animasi, teks dan suara dapat disajikan menjadi informasi multimedia.

Media yang digunakan juga beragam, ada media interaktif/pembelajaran atau media untuk komersial di televisi. Skripsi ini mengambil masalah bagaimana membuat media pembelajaran untuk anak-anak TK dalam mengenal proses metamorfosis pada hewan.

Aplikasi ini di buat dengan Adobe Flash, yang dapat membuat sebuah animasi yang interaktif dan menarik. Dengan di buatnya sebuah aplikasi media pembelajaran ini, diharapkan anak-anak TK lebih menyukai belajar dan lebih mengerti tentang pelajaran yang diajarkan oleh guru.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia, dan Metamorfosis



## **ABSTRACT**

*Technological developments, especially in the field of multimedia with a computer can now be integrated in the form penyampaian information more interesting. Merging video, animation, text and sound can be served into the multimedia information.*

*The media used are also diverse, there are interactive media / learning or media for commercial television. This thesis is taking the problem of how to make learning media for kindergarten children in the familiar process of metamorphosis in animals.*

*This application is created with Adobe Flash, which can create an animated, interactive and interesting. With him a media application in this study, is expected to kindergarten children prefer to learn and understand more about the lessons taught by the teacher.*

**Keyword:** *Learning Media, Multimedia, and Metamorfosis*

