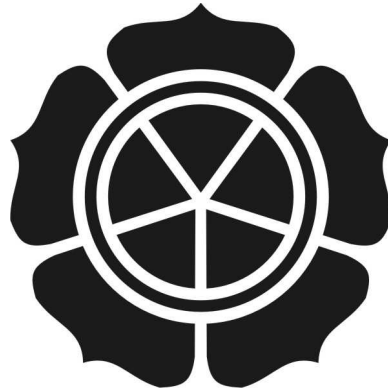


PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MUTLIMEDIA

“TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW ”

Studi Kasus: Mts Rohmatullah Cokro

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Fauzan

07.11.1775

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

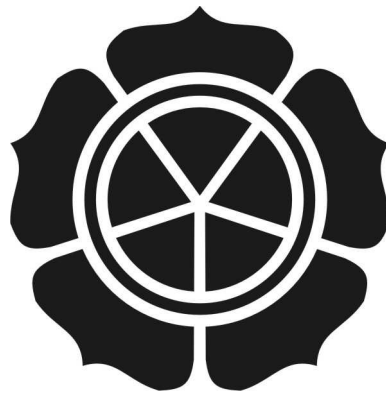
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MUTLIMEDIA

“TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW ”

Studi Kasus: Mts Rohmatullah Cokro

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ahmad Fauzan

07.11.1775

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MUTLIMEDIA

“TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW ”

Studi Kasus: Mts Rohmatullah Cokro

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Fauzan

07.11.1775

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2014

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA

“TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW”

Studi Kasus: Mts Rohmatullah Cokro

yang disusun oleh

Ahmad Fauzan

07.11.1775

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

MOTTO

“ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakan dengan sungguh – sungguh (urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhan mullah hendaknya kamu berharap ”

(Qs Alam Nasrah 6-8)

“pintar – pintar memilah

Milah mana yang buruk dan baik untuk diri kita”

“Tidak ada yang tidak bisa di Dunia ini, apabila kita mau berusaha dan ada kemauan”

“ Kita harus bisa melewati semua fase kehidupan, karna apabila kita bisa melewatinya, niscaya kesuksesan menanti kita di depan “

“ Apapun yang kamu kerjakan, kerjakanlah semata - mata hanya karenaNya dengan penuh keiklasan. Insyallah hasil kerja kerasmu ta'kan sia – sia. ”

“ Bukan hasil akhir, tapi proses menuju hasil akhir itu yang terpenting “



PERSEMBAHAN

- ☒ Puji dan Syukur pajat kan buat Allah SWT, yang telah memberikan semua kemudahan dan juga jalan, serta ridho nya,hingga akhir nya selesai
- ☒ Buat Bapak Ibu yang membrika dukungan moriel maupun spiritual
- ☒ Buat Kedua kakak Imron Rosadi dan Nur afifah
- ☒ Buat Sahabat-Sahabat Terimakasih atas bantuannya selama ini, semoga kita sukses selalu
- ☒ Dan juga Almamater Kampus Ungu STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ku ilmu pengetahuan yang bermanfaat.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat dan limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu pengucapan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta saran sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kami, dan juga seluruh staf serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. MTS Rohmatullah Cokro yang telah berkenan memberikan izin penelitian pada skripsi ini.
6. Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga besarku yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian laporan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan bersama dalam peningkatan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Maret 2015


Ahmad Fauzan

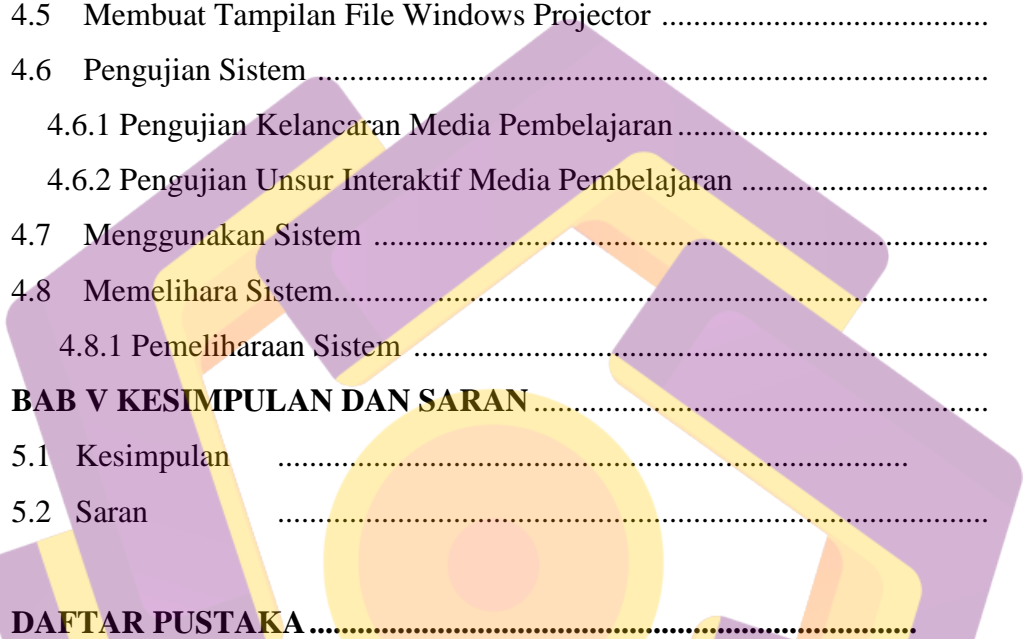
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB. I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Kegunaan Secara Teoritis	3
1.5.2 Kegunaan Secara Praktis	3
1.5.2.1 Manfaat Bagi Penulis	3
1.5.2.1 Manfaat Bagi Pelatih dan Pemain	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Studi Pendahuluan	4
1.6.2 Studi Pustaka	4
1.6.3 Studi Lapangan	5
1.6.4 Perumusan Masalah	5
1.6.5 Tujuan Penelitian	5
1.6.6 Pengumpulan Data	6

1.6.7	Desain Gambar Media Pembelajaran.....	6
1.6.8	Desain Animasi Media Pembelajaran	6
1.6.9	Perekaman Narasi Media Pembelajaran.....	6
1.6.10	Penambahan Narasi dan Backsound Kedalam Media Pembelajaran	7
1.6.11	Penambahan <i>Lingo Script</i> Untuk Interaktif Media Pembelajaran....	7
1.6.12	Kesimpulan	7
1.7	Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI		10
2.1	Penelitian Relevan	10
2.2	Sepak Takraw	11
2.3	Konsep Dasar Mutlimedia	11
2.3.1	Pengertian Multimedia	12
2.4	Objek-objek Multimedia.....	12
2.4.1	Teks.....	12
2.4.2	Gambar.....	13
2.4.3	Animasi.....	13
2.4.4	Audio dan Suara.....	14
2.4.5	Video.....	14
2.5	Sirkus Pembuatan Sistem Multimedia.....	14
2.5.1	Mendefinisikan Masalah	15
2.5.2	Studi kelayakan	15
2.5.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
2.5.4	Merancang Konsep.....	16
2.5.5	Merancang Isi	16
2.5.6	Menulis Naskah	16
2.5.7	Merancang Grafik.....	16
2.5.8	Memproduksi Sistem.....	17
2.5.9	Mengetes Sistem.....	17
2.5.10	Menggunakan Sistem	17
2.5.11	Memelihara Sistem	17
2.6	Struktur Aplikasi Multimedia.....	18

2.6.1	Struktur Linier	18
2.6.2	Struktur Menu	18
2.6.3	Struktur Hierrarki	19
2.6.4	Struktur Jaringan.....	19
2.6.5	Struktur Kombinasi.....	19
2.7	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	20
2.8	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran.....	21
2.9	Format Multimedia Pembelajaran	22
2.9.1	Tutorial	22
2.9.2	Drill dan Pratisi	23
2.9.3	Simulasi.....	23
2.9.4	Percobaan dan Eksperimen	24
2.9.5	Permainan	24
2.10	Animasi dan Macromedia Director Mx.....	24
2.10.1	Bagian-bagian pada Macromedia Director MX	25
2.10.1.1	Stage.....	25
2.10.1.2	Properti Inspector	25
2.10.1.3	Control Penel	26
2.10.1.4	Score.....	26
2.10.1.5	Frame.....	26
2.10.1.6	Playback Head.	26
2.10.1.7	Channel.....	26
2.10.1.8	Cast Window.....	27
2.11	Lingo Script.	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		28
3.1	Gambaran Umum Mts Ma'arif Rohmatullah Cokro	28
3.1.1	Berdirinya Mts Ma'arif Rohmatullah Cokro	28
3.1.2	Tujuan Mts Ma'arif Rohmatullah Cokro	28
3.1.3	Visi Dan Misi	28
3.1.3.1	Visi.....	28

3.1.3.2 Misi.....	29
3.1.4 Struktur Organisasi Sekolah	29
3.2 Pengumpulan Data	30
3.3 Data Konten Media Pembelajaran	31
3.4 Perancangan Sistem.....	32
3.4.1 Merancang Konsep.....	32
3.4.2 Merancang Isi.....	32
3.4.3 Merancang Naskah.....	35
3.4.4 Merancang Grafik.....	35
3.4.4.1 Perancangan Menu Intro.....	36
3.4.4.2 Perancangan Menu Utama	37
3.4.4.3 Perancangan Menu Teknik.....	37
3.4.4.4 Perancangan Menu Teknik Dasar.....	38
3.4.4.5 Perancangan Menu Gaya Bebas	39
3.4.4.6 Perancangan Menu Peralatan	40
3.4.4.7 Perancangan Menu Peraturan	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	43
4.1 Desain Media Pembelajaran.....	43
4.1.1 Desain Dengan Software Bantu Gambar	43
4.1.2 Anime Studio Pro 8	43
4.1.3 Desain Antarmuka dengan Macromedia Direktor MX	45
4.1.3.1 Halaman Awal	45
4.1.3.2 Tampilan Menu Utama	46
4.1.3.3 Tampilan Halaman Menu Materi Teknik	47
4.1.3.4 Tampilan Halaman Menu Teknik Dasar	48
4.1.3.5 Tampilan Sepakan Kaki Dalam	49
4.1.3.6 Tampilan Halaman Menu Teknik Gaya Bebas	50
4.1.3.7 Tampilan Halaman Menu Peralatan Permainan	51
4.1.3.8 Tampilan Halaman Menu Peraturan Permainan	52
4.2 Mengedit Suara Menggunakan Cool Edit Pro	53
4.3 Mengatur Tampilan Background	55



4.4	Menghubungkan antar Halaman	56
4.4.1	Membuat Tombol Navigasi	56
4.4.2	Script untuk Menghentikan Halaman	56
4.4.3	Script untuk Memanggil Halaman Lain	57
4.4.4	Script untuk Keluar Program	57
4.5	Membuat Tampilan File Windows Projector	57
4.6	Pengujian Sistem	59
4.6.1	Pengujian Kelancaran Media Pembelajaran	59
4.6.2	Pengujian Unsur Interaktif Media Pembelajaran	60
4.7	Menggunakan Sistem	60
4.8	Memelihara Sistem.....	60
4.8.1	Pemeliharaan Sistem	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Bahan Pembuat Media Pembelajaran yang akan digunakan	30
Tabel 3.2 Tabel Peyajian Materi Pembelajaran	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Gabar Bitmap (Kiri) Vektor (Kanan)	13
Gambar 2.2	Sirkus Pebuat Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.3	Struktur Menu	19
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	19
Gambar 3.1	Rancangan Struktur Aplikasi	33
Gambar 3.2	Halaman Intro Sepak Takraw.....	36
Gambar 3.3	Halaman Menu Utama Sepak Takraw	37
Gambar 3.4	Halaman Menu Teknik Sepak Takraw.....	38
Gambar 3.5	Halaman Menu Teknik Dasar Sepak Takraw	39
Gambar 3.6	Halaman Menu Teknik Gaya Bebas Sepak Takraw	40
Gambar 3.7	Halaman Peralatan Sepak Takraw	41
Gambar 3.8	Halaman Peraturan Sepak Takraw	42
Gambar 4.1	Tampilan Anime Studio Pro 8.0.....	44
Gambar 4.2	Tampilan Export Video pada Anime Stidio Pro 8.0	44
Gambar 4.3	Tampilan Proses Export Video pada Anime Stidio Pro 8.0	45
Gambar 4.4	Tampilan Awal / Intro	46
Gambar 4.5	Tampilan Menu Utama	46
Gambar 4.6	Tampilan Menu Materi Teknik	47
Gambar 4.7	Tampilan Menu Teknik Dasar	48
Gambar 4.8	Tampilan Sepakan Kaki Dalam	49
Gambar 4.9	Tampilan Teknik Gaya Bebas	50
Gambar 4.10	Tampilan Menu Peralatan Permainan	51
Gambar 4.11	Tampilan Menu Peraturan Permainan	52
Gambar 4.12	Tampilan Pada Saat Open File.....	53
Gambar 4.13	Tampilan Mengedit Suara	54
Gambar 4.42	Tampilan Save As	55
Gambar 4.13	Tampilan Mengubah Ukuran Background.....	56
Gambar 4.14	Tampilan Gambar Membuat Project Exe.....	58

INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA "TEKNIK DASAR SEPAK TAKRAW". masalah ini muncul dikarenakan keterbatasan pembinaan waktu dan persepsi anak informasi kurang dari penyebab maksimum seorang anak untuk menyerap materi tentang sepak bola. Mengingat aplikasi interaktif pada sepak bola diharapkan dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan bermain teknik dan memfasilitasi anak dalam mempelajari aturan dan teknik dasar sepak takraw dengan informasi yang lengkap, menarik dan termotivasi untuk menjadi pemain sepak takraw yang handal dan professional dan mampu memainkannya.

Oleh karena itu Tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai sarana informasi pembelajaran, agar dapat mempelajari menjelaskan aturan dan teknik-teknik dasar dalam olahraga sepak takraw, seperti sepakan kaki dalam, sepakan kaki luar, sepakan kaki depan, sentuhan paha dan sundulan.

Penerapan aturan dan teknik dasar sepak takraw ini meliputi perancangan struktur pengembangan system, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan aplikasi. Program yang digunakan adalah macromedia dalam bentuk interaktif dan dirancang semenarik mungkin, Cool Edit Pro untuk sound dan adobe photoshop untuk desain grafiknya.

Kata-kunci : Informasi, Multimedia.

ABSTRACT

Problems were taken in this problem is software "LEARNING BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA "SEPAK TAKRAW BASIC TECHNIQUES ". This problem arises due to the limitations of time and perception of child development information is less than the maximum cause a child to absorb the material about football. Given the interactive application on the football expected to support and enhance the ability of playing techniques and facilitate the child to learn the rules and basic techniques sepak takraw with complete information, interesting and motivated to be a sepak takraw player who is reliable and professional and able to play it.

Therefore the purpose of this application is as a means of learning information, in order to explain the rules and learn the basic techniques of the sport sepak takraw, such as the leg kick, outside leg kick, front legs kick, thighs touch and header.

Application of the rules and basic techniques include sepak takraw structure design system development, design script, menu design, implementation application. The program used is macromedia flash in the form of interactive and designed as attractive as possible, Cool Edit Pro for sound and adobe photoshop for its graphic design.

Keywords : *Information, Mutimedia.*

