

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGENALAN SILSILAH  
KELUARGA UNTUK BALITA PADA TK PKK INDRIARINI  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hesta Riska Oktavia**

**12.12.6599**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGENALAN SILSILAH  
KELUARGA UNTUK BALITA PADA TK PKK INDRIARINI  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Hesta Riska Oktavia**

**12.12.6599**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGENALAN SILSILAH  
KELUARGA UNTUK BALITA PADA TK PKK INDRIARINI  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Hesta Riska Oktavia**

**12.12.6599**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PENGENALAN SILSILAH  
KELUARGA UNTUK BALITA PADA TK PKK INDRIARINI  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Hesta Riska Oktavia**

**12.12.6599**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Andi Sunyanto, M.Kom  
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 November 2015

**KEPUA SPMIK AMKOM 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.

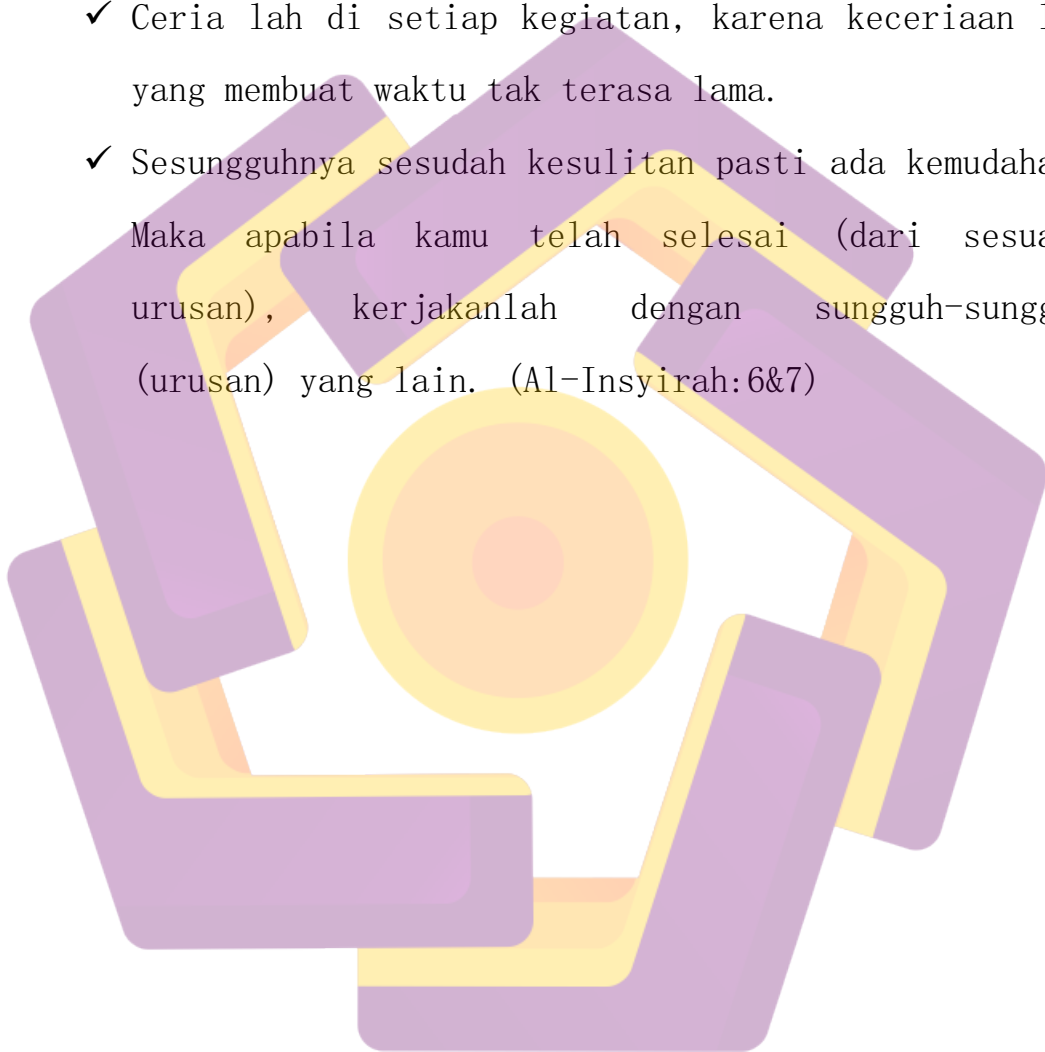
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 November 2015

Hesta Riska Oktavia  
NIM. 12.12.6599

## MOTTO

- ✓ Tersenyum lah untuk menunjukkan bahwa kita adalah manusia yang paling bahagia
- ✓ Ceria lah di setiap kegiatan, karena keceriaan lah yang membuat waktu tak terasa lama.
- ✓ Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Al-Insyirah:6&7)



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini saya dedikasikan untuk:

1. Bapak saya (Mijo) dan Ibu saya (Rusmaningsih) tercinta, yang telah mendidik, menyayangi saya sampai saat ini dan juga mendukung serta memotivasi saya dalam pengerjaan skripsi ini. Dan selalu mendoakan saya disetiap kondisi apapun. Semoga Allah SWT selalu melindungi bapak dan ibu. Amin.....  
☺
2. Adek saya Farach Rosna Putantri terima kasih atas dukungannya selama ini. ☺
3. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya hingga penelitian saya selesai.
4. Terima kasih kepada Ibu Kepala Sekolah TK PKK Indriarini Yogyakarta dan adik-adik di TK Indriarini atas kerjasamanya dalam pembuatan skripsi ini.

5. Terima kasih untuk Aldy Tri Susbyanto atas dukungan dan perhatiaanya terhadap saya.
6. Terima kasih untuk kalian Duo A (Ani, Annas), Ririn, Rudy, Mbak Yun Olin, Gusti yang selalu mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini dan menolong saya disaat hilangnya semangat mengerjakan skripsi ini.
7. Terima kasih untuk Iski, Nisa dan Eper yang selalu mendukung sampai aplikasi ini selesai.
8. Terima kasih Kakak Prast atas bantuannya.
9. Terima kasih untuk mbak Fitri piter yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
10. Terima kasih banget buat teman-teman 12.S1.SI.04 yang telah menjadi teman selama 3 tahun lebih ini. Dan mengajarkan saya banyak hal yang baik.
11. Terima kasih Cici, Silma, Friska, Yudha, Ria, Arinda, Evi, Afrida, AYU, yang selalu mendukung saya dari kejauhan sana.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “ Perancangan dan Pembuatan Pengenalan Silsilah Keluarga Untuk Balita Pada TK PKK Indriarini Yogyakarta”.

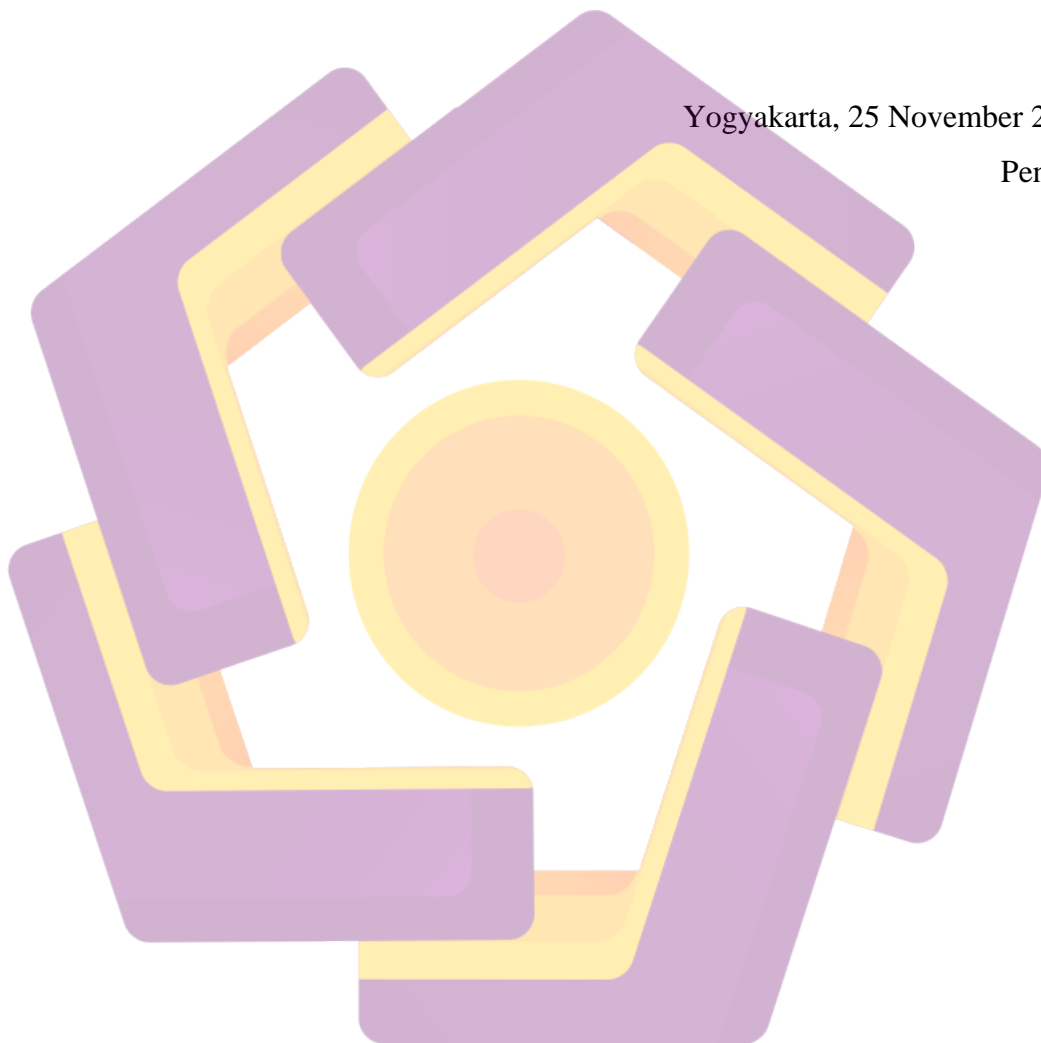
Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof.M.Suyanto selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
2. Bapak Mei P Kurniaawan,M.Kom yang telah membimbing saya sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
3. Kedua Orang Tua saya Bapak Mijo dan Ibu Rusmaningsih yang selalu mendukung, mendoakan, memperhatikan, dan memberikan kasih sayangnya kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian saya.
4. Aldy Tri Susbyanto yang telah memberikan dukungan dan perhatiannya serta kasih sayang dan cinta nya untuk saya.
5. Teman-Teman 12.S1.SI.04 yang selalu mensupport saya disetiap keadaan.
6. Teman-Teman Genk Rempong yang selalu mendukung saya

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 November 2015

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
DAFTAR MODULE PROGRAM.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud dan Tujuan .....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan data .....	3
1.6.1.1. Metode Observasi.....	3
1.6.1.2. Metode Wawancara.....	3
1.6.1.3. Metode Dokumentasi.....	4
1.7. Sistematika Penulis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	5
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	5

2.2.2	Sejarah Multimedia.....	6
2.2.3	Struktur Desain Multimedia .....	7
2.2.4	Objek-Objek Multimedia.....	9
2.3.	Multimedia Dalam Pendidikan .....	11
2.3.1	Perkembangan Multimedia Dalam Pendidikan .....	11
2.3.2	Karakteristik Multimedia Untuk Keperluan Pendidikan .....	12
2.4.	Media Pembelajaran.....	13
2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	13
2.4	Format Multimedia Pembelajaran.....	14
2.5	Teori Warna .....	15
<b>BAB III PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>		<b>17</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	17
3.1. 1.	Profil Singkat.....	17
3.1. 2.	Visi Misi dan Tujuan.....	17
3.1. 3.	Struktur Organisasi.....	18
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.2. 1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	21
3.2. 2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.3	Analisis Kelayakan Aplikasi .....	23
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	23
3.3.2	Kelayakan Operasional.....	23
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	23
3.4	Perancangan Aplikasi .....	24
3.4.1	Rancangan Isi .....	24
3.4.2	Perancangan Grafik .....	25
3.4.2.1	Rancangan Intro .....	25
3.4.2.2	Rancangan Menu.....	26
3.4.2.3	Rancangan Kakek.....	28
3.4.2.4	Rancangan Nenek.....	28

3.4.2.5	Rancangan Ayah .....	29
3.4.2.6	Rancangan Ibu .....	29
3.4.2.7	Rancangan Om .....	30
3.4.2.8	Rancangan Tante .....	30
3.4.2.9	Rancangan Saudara Laki-laki.....	31
3.4.2.10	Rancangan Aku.....	31
3.4.2.11	Rancangan Saudara Perempuan .....	32
3.4.2.12	Rancangan Sepupu Perempuan .....	32
3.4.2.13	Rancangan Sepupu Laki-laki .....	33
3.4.2.14	Rancangan Game .....	33
3.4.2.15	Rancangan About .....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>35</b>
4.1	Memproduksi Aplikasi.....	35
4.1.1	Membuat Background Tombol dan Karakter .....	36
4.1.1.1	Pembuatan Background .....	36
4.1.1.2	Pembuatan Tombol .....	41
4.1.1.3	Pembuatan Karakter.....	45
4.2	Implementasi Aplikasi .....	50
4.2.1	Persiapan Aset.....	50
4.2.2	Menyusun Halaman Opening .....	51
4.2.3	Menyusun Halaman Menu Utama .....	53
4.2.4	Menyusun Halaman Menu-Menu .....	55
4.2.5	Menyusun Halaman Game Evaluasi.....	61
4.2.6	Menyusun Halaman About .....	62
4.3	Membuat File Exe.....	63
4.4	Pengetesan.....	64
4.4.1	Tes Aplikasi .....	64
4.5	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Pembelajaran .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran .....	70

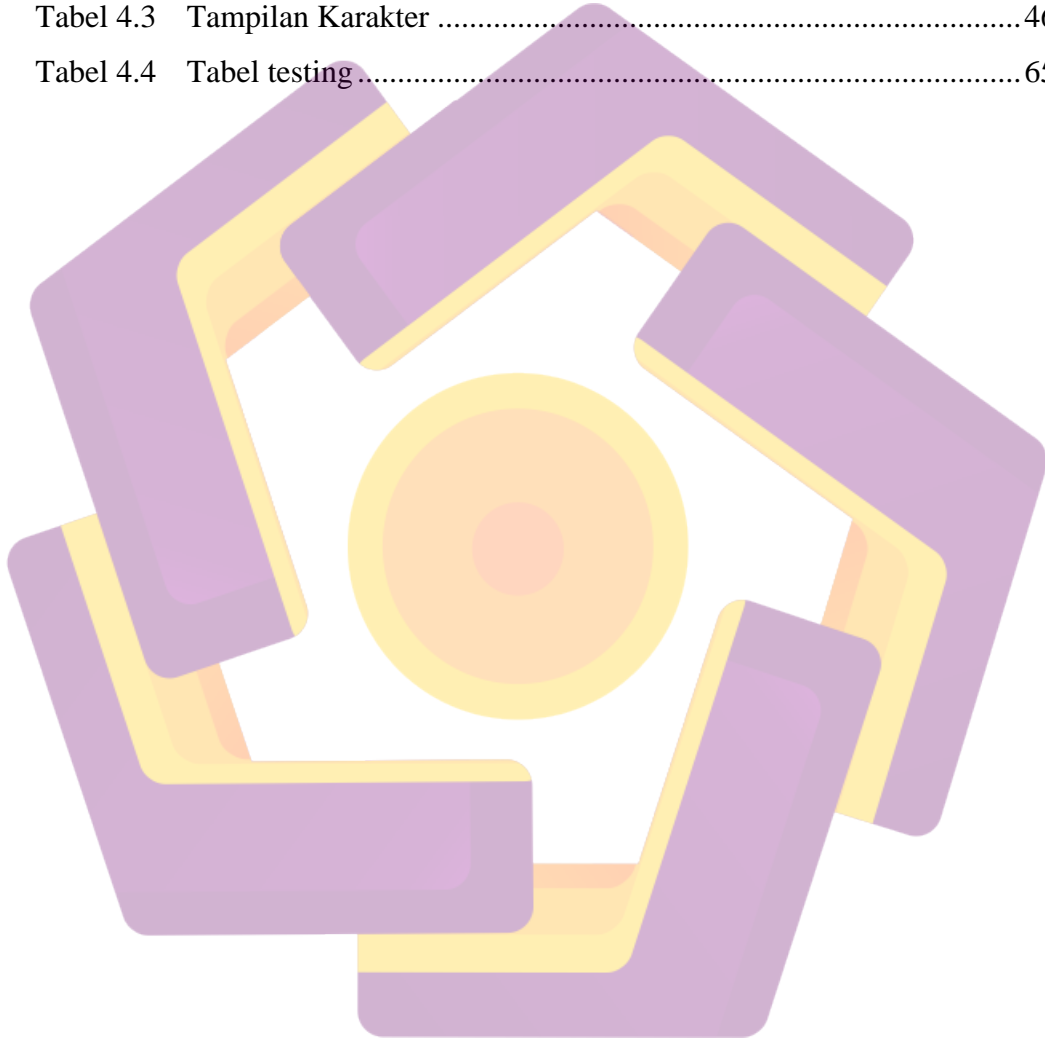
Daftar Pustaka .....71

Lampiran



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Spesifikasi Perangkat Keras .....	22
Tabel 4.1 Tampilan Background .....	38
Tabel 4.2 Tampilan Tombol .....	41
Tabel 4.3 Tampilan Karakter .....	46
Tabel 4.4 Tabel testing .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear .....	7
Gambar 2.2	Struktur Menu .....	7
Gambar 2.3	Struktur Hirarki .....	8
Gambar 2.4	Struktur Jaringan .....	9
Gambar 2.5	Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	13
Gambar 3.1	Struktur Organisasi .....	20
Gambar 3.2	Rancangan Isi .....	24
Gambar 3.3	Rancangan Intro .....	25
Gambar 3.4	Rancangan Menu Utama.....	27
Gambar 3.5	Rancangan Menu Kakek .....	28
Gambar 3.6	Rancangan Menu Nenek .....	28
Gambar 3.7	Rancangan Menu Ayah.....	29
Gambar 3.8	Rancangan Menu Ibu .....	29
Gambar 3.9	Rancangan Menu Om.....	30
Gambar 3.10	Rancangan Menu Tante .....	30
Gambar 3.11	Rancangan Menu Saudara Laki-Laki .....	31
Gambar 3.12	Rancangan Menu Aku .....	31
Gambar 3.13	Rancangan Menu Saudara Perempuan .....	32
Gambar 3.14	Rancangan Menu Sepupu Perempuan .....	32
Gambar 3.15	Rancangan Menu Sepupu Laki-Laki .....	33
Gambar 3.16	Rancangan Menu Game.....	33
Gambar 3.17	Rancangan Menu Tentang .....	34
Gambar 3.18	Rancangan Menu Bantuan .....	34
Gambar 4.1	Tampilan Menu Untuk Mengatur File.....	36
Gambar 4.2	Tampilan Desain Background Pada Menu Nenek.....	37
Gambar 4.3	Tampilan Karakter .....	45
Gambar 4.4	Tampilan Opening .....	50
Gambar 4.5	Pemotongan Suara .....	51
Gambar 4.6	Tampilan Opening .....	52



Gambar 4.7	Tampilan Menu Utama .....	53
Gambar 4.8	Tampilan Menu Kakek .....	56
Gambar 4.9	Tampilan Menu Nenek .....	56
Gambar 4.10	Tampilan Menu Ayah .....	57
Gambar 4.11	Tampilan Menu Ibu .....	57
Gambar 4.12	Tampilan Menu Om.....	58
Gambar 4.13	Tampilan Menu Tante.....	58
Gambar 4.14	Tampilan Menu Saudara Laki-Laki.....	59
Gambar 4.15	Tampilan Menu Aku.....	59
Gambar 4.16	Tampilan Menu Saudara Perempuan.....	60
Gambar 4.17	Tampilan Menu Sepupu Perempuan.....	60
Gambar 4.18	Tampilan Menu Sepupu Laki-Laki.....	61
Gambar 4.19	Tampilan Menu Soal Game Evaluasi .....	61
Gambar 4.20	Tampilan Menu About.....	63
Gambar 4.21	Tampilan Menu About.....	63
Gambar 4.22	Tampilan Publish Setting.....	64

## DAFTAR MODULE PROGRAM

Module Program 4.1	Perintah Tombol Mulai.....	52
Module Program 4.2	Perintah Tombol Keluar.....	52
Module Program 4.3	Perintah Tombol Kakek.....	53
Module Program 4.4	Perintah Tombol Nenek.....	53
Module Program 4.5	Perintah Tombol Ayah.....	54
Module Program 4.6	Perintah Tombol Ibu.....	54
Module Program 4.7	Perintah Tombol Tante.....	54
Module Program 4.8	Perintah Tombol OM.....	54
Module Program 4.9	Perintah Tombol Kakak Laki-Laki.....	54
Module Program 4.10	Perintah Tombol Aku.....	54
Module Program 4.11	Perintah Tombol Kakak Perempuan.....	55
Module Program 4.12	Perintah Tombol Sepupu Perempuan.....	55
Module Program 4.13	Perintah Tombol Sepupu Laki-Laki.....	55
Module Program 4.14	Script Riset Ke Nilai Nol.....	62
Module Program 4.15	Script Jawaban Benar.....	62
Module Program 4.16	Script Jawaban Salah.....	62
Module Program 4.17	Script Menampilkan Hasil.....	62

## INTISARI

Silsilah dalam keluarga merupakan gambaran mengenai struktur dari sebuah keluarga. Pada saat ini anak-anak balita sulit mengetahui silsilah dalam keluarganya.

Pengenalan silsilah dalam keluarga perlu di ketahui oleh anak sejak dini. Dengan adanya aplikasi multimedia tentang Silsilah Keluarga dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran interaktif karena lebih menyenangkan dan terdapat unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, dan animasi. Dan terdapat permainan sederhana yang akan membuat anak-anak balita senang dalam mempelajari silsilah keluarga.

Pembuatan media interaktif "Pengenalan silsilah dalam keluarga" dengan menggunakan Macromedia Director MX diharapkan akan meningkatkan keinginan anak-anak balita di TK PKK Indriarini untuk lebih mengenal tentang silsilah keluarga.

**Kata Kunci:** multimedia interaktif, silsilah keluarga, balita

## **ABSTRACT**

*Genealogy of the family is an overview of the structure of a family. At this time the children under five is difficult to know the genealogy of the family.*

*Introduction to genealogy in the family needs to know the children early. With the multimedia applications on Ancestry can be used as a tool in the learning process more fun and interactive because there are multimedia elements, namely text, images, audio, and animation. And there is a simple game that will keep toddlers happy in studying the family tree.*

*Making interactive media "Introduction to genealogy in the family" by using Macromedia Director MX is expected to increase the willingness of children under five in kindergarten PKK Indriarini to learn more about the family tree.*

**Keywords:** *interactive multimedia, family tree, toddler*