

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMPN 2 DEPOK
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

SKRIPSI



disusun oleh

Abdul Rahman

13.21.0687

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
201**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMPN 2 DEPOK
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Abdul Rahman
13.21.0687

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMPN 2 DEPOK
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

yang disusun oleh

Abdul Rahman

13.21.0687

telah disetujui oleh **Dosen Pembimbing Skripsi**
pada tanggal **19 Oktober 2015**

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMPN 2 DEPOK
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

yang disusun oleh

Abdul Rahman

13.21.0687

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2015

Susunan Dewan Penguji

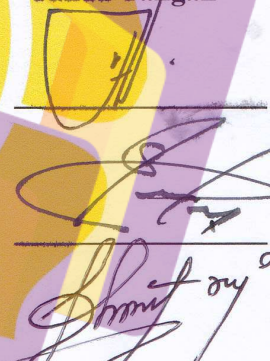
Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

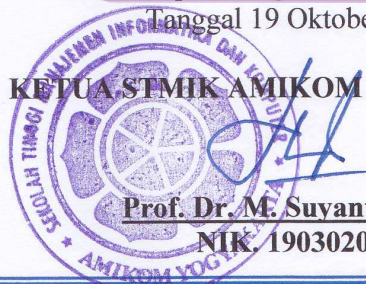
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2015

KETUA STM IK 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, 7 Oktober 2015

Abdul Rahman

NIM. 13.21.0687

MOTTO

*” Jangan takut untuk **bermimpi**, karena kesuksesan itu berawal dari **mimpi** ”*

*” Buatlah **mimpimu** seindah mungkin karena **mimpi** itu gratis ”*

*” Tidak ada yang tidak mungkin jika kita terus **berusaha** ”*

*” **Kerja keras** tidak akan pernah bohong ”*

*” Saat kita terpuruk jadikan kedua **orang tua** sebagai alasan untuk bangkit ”*

*” **Bermimpi** lalu **Berusaha** Mewujudkan **Mimpi** Dengan **Kerja Keras** Demi Kedua
Orang Tua ”*

PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

- ✚ Allah SWT Yang Maha Suci, Maha pengasih dan Maha besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Atas semua petunjuk dan kekuatan-MU.
- ✚ Bapak Ibuku tersayang, tidak ada kata apapun yang mampu terucap untuk mengucapkan terimakasih atas kebaikan dan ketulusan hati Bapak sama Ibu karena udah menguliahkan Mamas.
- ✚ Terimakasih banyak kepada dosen pembimbingku Bapak Mei P Kurniawan yang senantiasa membimbing dengan penuh ketegasan beliau yang mampu membuat saya menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Terimakasih banyak kepada semua teman-teman kelas 13.S1TT.01, kalian adalah kenangan indah yang tidak akan pernah terlupakan selama minimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✚ Terimakasih kepada teman-teman ku seperjuangan. Kalian bukan hanya sekedar teman tetapi kalian sudah menjadi keluarga, yang selalu memberi penyemangat lebih saat kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✚ Adiku tercinta Anis Kurlilah yang selalu menjadi penyemangat hidupku ketika menjadi mahasiswa di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ✚ Orang – orang yang telah menyayangiku sepenuh dan setulus hati.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadirat Allah SWT, yang memberikan kesabaran dan kekuatan sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS IX SEMESTER GANJIL DI SMPN 2 DEPOK MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 ”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain. Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah menerima banyak bantuan, petunjuk yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku .
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Bapak Murdiwiyanto, S.Pd selaku Kepala sekolah SMP Negeri 2 Depok yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada SMP Negeri 2 Depok.
6. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka menghrapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis ini di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Oktober 2015

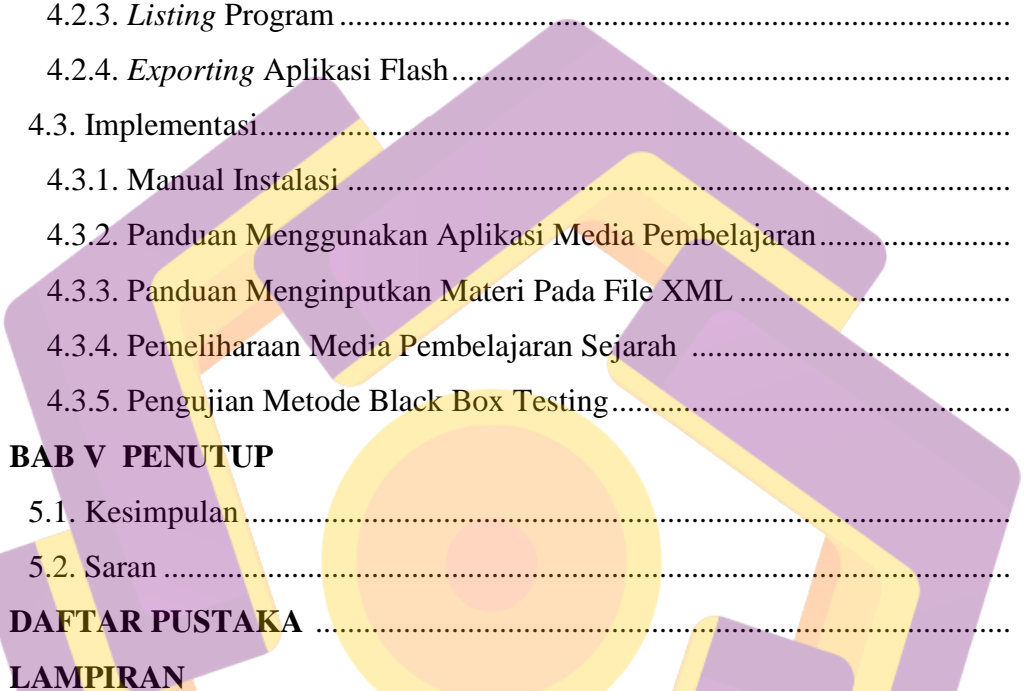
Abdul Rahman

NIM : 13.21.0687

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.6.1. Studi Kepustakaan	4
1.6.2. Metode Analisis	4
1.6.3. Metode Perancangan	4
1.6.4. Metode Testing.....	5
1.6.5. Pengujian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Sejarah Multimedia.....	8

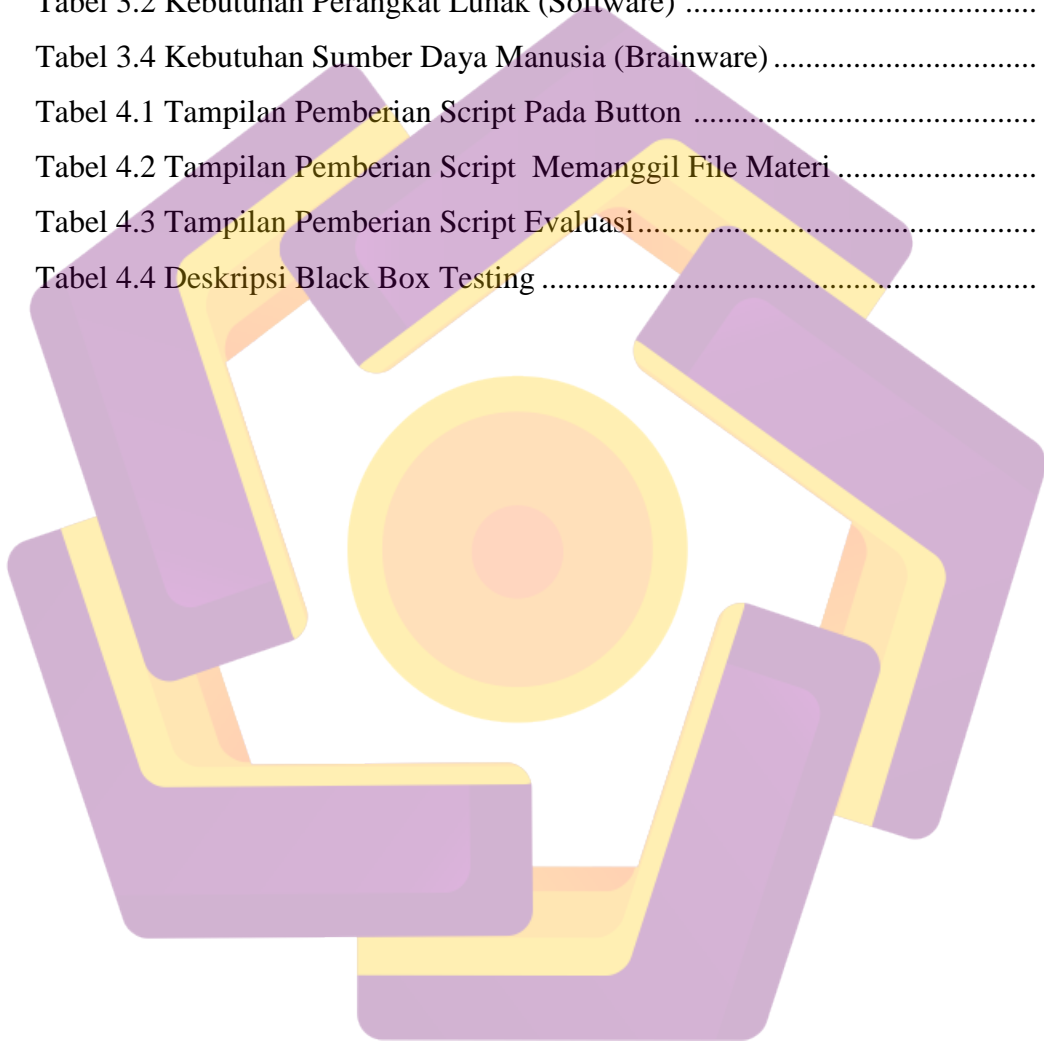
2.3. Penggunaan Multimedia	9
2.4. Pengertian Perancangan.....	10
2.5. Pengertian Media Pembelajaran	10
2.6. Pengertian Sejarah	11
2.7. Software Yang Digunakan.....	12
2.7.1. Seputar <i>Flash</i>	12
2.7.2. <i>Adobe Flash</i>	13
2.7.3. <i>ActionScript</i> pada <i>Adobe Flash CS5</i>	16
2.7.4. <i>Movie Clip</i> pada <i>Adobe Flash CS5</i>	18
2.7.5. <i>Adobe Photoshop CS3</i>	18
2.7.6. <i>Adobe Audition 1.5</i>	19
2.8. Unit Testing	21
2.9. Analisis yang Digunakan	22
2.10. <i>Flowchart</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisis SWOT	25
3.1.1. Kekuatan (<i>Strength</i>)	25
3.1.2. Kelemahan (<i>Weakness</i>)	25
3.1.3. Peluang (<i>Opportunity</i>).....	25
3.1.4. Ancaman (<i>Threats</i>).....	26
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	27
3.2.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.2.3. Studi Kelayakan	31
3.3. Perancangan Media Pembelajaran	32
3.3.1. Konsep Dasar Media Pembelajaran	33
3.3.2. Perancangan Isi.....	33
3.3.3. Tampilan Flowchart Media pembelajaran.....	34
3.3.4. Rancangan Antar Muka.....	35
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	
4.1. Implementasi Pembuatan Media.....	40



4.1.1. Pembuatan Aset	40
4.1.2. Pembuatan Media	44
4.2. Pembahasan Tampilan dan <i>Listing</i> Program	50
4.2.1. <i>Interface</i>	50
4.2.2. <i>Media Screen</i>	51
4.2.3. <i>Listing</i> Program	55
4.2.4. <i>Exporting</i> Aplikasi Flash.....	64
4.3. Implementasi.....	66
4.3.1. Manual Instalasi	66
4.3.2. Panduan Menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran.....	68
4.3.3. Panduan Menginputkan Materi Pada File XML	71
4.3.4. Pemeliharaan Media Pembelajaran Sejarah	72
4.3.5. Pengujian Metode Black Box Testing.....	73
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	75
5.2. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	28
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	29
Tabel 3.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	30
Tabel 4.1 Tampilan Pemberian Script Pada Button	56
Tabel 4.2 Tampilan Pemberian Script Memanggil File Materi	58
Tabel 4.3 Tampilan Pemberian Script Evaluasi	60
Tabel 4.4 Deskripsi Black Box Testing	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Awal Adobe Flash CS5	14
Gambar 2.2 Layar Adobe Flash CS5 Professional	15
Gambar 2.3 Panel ActionScript Adobe Flash CS5	17
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Photoshop CS5	19
Gambar 2.5 Tampilan Edit View Adobe Audition	20
Gambar 2.6 Tampilan Multitrack View Adobe Audition	21
Gambar 3.1 Rancangan Flowchart Media pembelajaran Sejarah	35
Gambar 3.2 Halaman Utama aplikasi	35
Gambar 3.3 Halaman Kompetensi	36
Gambar 3.4 Halaman Materi.....	37
Gambar 3.5 Halaman Evaluasi.....	37
Gambar 3.6 Halaman Evaluasi Soal Pilihan Ganda.....	38
Gambar 3.7 Halaman Petunjuk	38
Gambar 3.8 Halaman Animasi Perang Dunia II	39
Gambar 4.1 Tampilan Logo Media Pembelajaran	42
Gambar 4.2 Background Media	42
Gambar 4.3 Tombol Beranda	43
Gambar 4.4 Tombol Kompetensi	43
Gambar 4.5 Tombol Materi	43
Gambar 4.6 Tombol Evaluasi	44
Gambar 4.7 Tombol Petunjuk	44
Gambar 4.8 Halaman Awal Adobe Flash CS5	45
Gambar 4.9 Layar Kerja dan Properties pada Adobe Flash CS5.....	45
Gambar 4.10 Import File ke Flash	46
Gambar 4.11 Pemilihan File yang Akan di Import.....	47
Gambar 4.12 Klik Kanan Pada Objek Yang Akan di Convert	48
Gambar 4.13 Pemilihan Movie Clip atau Button	48
Gambar 4.14 Masukkan Objek Pada Frame 1	49

Gambar 4.15 Tampilan Frame 15 Setelah Di Insert Keyframe	49
Gambar 4.16 Pemberian Efek Motion Tween	50
Gambar 4.17 Tampilan Interface Menu Pada Flash	51
Gambar 4.18 Tampilan Pembahasan Kompetensi	52
Gambar 4.19 Tampilan Judul Materi Yang Akan Dipelajari.....	52
Gambar 4.20 Tampilan Materi Yang Dipelajari	53
Gambar 4.21 Tampilan Evaluasi Soal.....	53
Gambar 4.22 Tampilan Isi Soal Evaluasi.....	54
Gambar 4.23 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi	54
Gambar 4.24 Tampilan Animasi Perang Dunia II	55
Gambar 4.25 Tampilan Pemberian Script Pada frame.....	56
Gambar 4.26 Pemberian Script Pada Materi.....	58
Gambar 4.27 Tampilan Pemberian Script Pada Kuis	59
Gambar 4.28 Tampilan Publish Setting	65
Gambar 4.29 Tampilan Preview Publish Setting	65
Gambar 4.30 Tampilan Icon Hasil Publish.....	66
Gambar 4.31 Tampilan Icon Plugin Adobe Flash Player 9	67
Gambar 4.32 Tampilan Proses Instalasi Awal Adobe Flash Player 9	67
Gambar 4.33 Tampilan Proses Instalasi Akhir Adobe Flash Player 9.....	67
Gambar 4.34 Icon Program Media.....	68
Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama.....	68
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Kompetensi.....	69
Gambar 4.37 Tampilan Menu Materi.....	69
Gambar 4.38 Tampilan Isi Materi.....	70
Gambar 4.39 Tampilan Animasi Perang Dunia II	70
Gambar 4.40 Tampilan Evaluasi.....	71
Gambar 4.41 Tampilan Isi File Materi BAB1-a.xml	71

INTISARI

Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya teknologi informasi mendorong manusia untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun. Di samping itu, metode pembelajaran sejarah yang klasik menuntut guru untuk menggunakan media yang lebih relevan dengan tuntutan zaman, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar sejarah. Media tersebut adalah berupa media pembelajaran sejarah berbasis *Media Interaktif*.

Teknik pengumpulan data, disesuaikan dengan kebutuhan dari tujuan peneliti ini sendiri. Analisis secara menyeluruh: survey (dengan memeriksa dan memverifikasi metode pembelajaran yang sedang digunakan saat ini oleh SMP N 2 Depok).

Tujuan penelitian adalah: (a) membuat tampilan hasil pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Media Interaktif* untuk siswa kelas IX SMPN 2 Depok, (b) membuat langkah penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis *Media Interaktif* untuk siswa kelas IX SMP N 2 Depok, (c) mengembangkan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Media Interaktif* untuk siswa kelas IX SMP N 2 Depok.

Kata Kunci: Media Interaktif, media pembelajaran, sejarah

ABSTRACT

Rapid advances in technology, especially information technology encourages people to develop media that can be used anytime and anywhere. In addition, the history of the classic learning method requires teachers to use the media more relevant to the demands of the times, so that students are more motivated to learn history. The media is a form of learning media berbasis history Interactive Media.

Data collection techniques, tailored to the needs of the researcher's own purposes. Thorough analysis: survey (by checking and verifying the learning method that is being used today by SMP N 2 Depok).

The research objective is: (a) make the history of the development of media-based learning Interactive Media for students of class IX SMPN 2 Depok, (b) make use of steps based instructional media history Interactive Media for class IX students of SMP N 2 Depok, (c) developing materials that are used in the development of media-based teaching history Interactive Media for class IX students of SMP N 2 Depok.

Keywords: *Interactive Media, media, history*