

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA
ALAT TULIS DAN ALAT-ALAT RUMAH TANGGA
DISERTAI DENGAN TRANSLASI BAHASA
INGGRIS DI PAUD CEMPAKA
BETENG TRIDADI SLEMAN**

SKRIPSI



Disusun oleh

Gigih Eko Saputro

10.12.4389

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN COMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA
ALAT TULIS DAN ALAT-ALAT RUMAH TANGGA
DISERTAI DENGAN TRANSLASI BAHASA
INGGRIS DI PAUD CEMPAKA
BETENG TRIDADI SLEMAN**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Gigih Eko Saputro

10.12.4389

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN COMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA
ALAT TULIS DAN ALAT-ALAT RUMAH TANGGA
DISERTAI DENGAN TRANSLASI BAHASA
INGGRIS DI PAUD CEMPAKA
BETENG TRIDADI SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Eko Saputro

10.12.4389

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL NAMA-NAMA
ALAT TULIS DAN ALAT-ALAT RUMAH TANGGA
DISERTAI DENGAN TRANSLASI BAHASA
INGGRIS DI PAUD CEMPAKA
BETENG TRIDADI SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Eko Saputro

10.12.4389

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 November 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

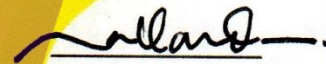
M.Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Desember 2014



KETUA SYMUK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M.Suyanto, M.M

NIK. 190302001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gigih Eko Saputro

NIM : 10.12.4389

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAL NAMA-NAMA ALAT TULIS DAN
ALAT-ALAT RUMAH TANGGA DISERTAI DENGAN
TRANSLASI BAHASA INGGRIS DI PAUD CEMPAKA
BETENG TRIDADI SLEMAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa tugas akhir ini adalah hasil pekerjaan **ASLI** saya sendiri dan dengan sepengetahuan saya, tidak berisi tentang materi yang ditulis orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi di **STMIK AMIKOM** Yogyakarta atau di Perguruan Tinggi lain, kecuali bagian bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 10 Desember 2014

Yang Menyatakan



Gigih Eko Saputro

NIM : 10.12.4389

MOTTO

“RESTU IBU ADALAH HIDUP KITA”

“JANGAN TERLALU LAMA MEMIKIRKAN SESUATU, LAKUKAN”

“ONE SHOT ONE KILL”

“ORA OBAH ORA MAMAH”

“ORANG LAIN ADALAH DARAH KITA, DAN CINTA ADALAH JANTUNG
KITA”



PERSEMBAHAN

Do'a dan Syukur kepada Allah SWT, laporan proyek ini saya persembahkan kepada :

- Pak'e, Mak'e Tercinta, Kakak dan Adik tersayang, yang telah melimpahkan seluruh perhatiannya, takkan ada manusia didunia yang seperti kalian, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
 - Ibunda tercinta Mak'e/Mbok'e, restumu adalah hidupku..
 - **Metta** Windha Setiani, kita kejar cita-cita kita **Nduk**, kita raih bersama dalam keluarga yang akan kita bangun. I Love You so much, Hati ini untukmu, Nduk, Allohuakbar.
 - Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom Sebagai Dosen Pembimbing saya, terimakasih atas bimbingan, pengalaman, dan ilmu yang bapak berikan kepada saya, serta kesabaran dalam membimbing saya.
 - Keluarga besar 10-SI-01 dan 10-SI-12, Mahasiswa STMIK AMIKOM, Bapak Ibu Dosen.
 - Arif "**nyip-nyip**" Prasetyo, Asep "**komeng**" Sugianto, Sigit "**togog**" Sudiro, Rizky "**kancut**" Dwi R, Rudi "**gimbal**" Hatmoko, **Askari** Hasanuddin, **Danang** Tatas P.
- Kalian bukan lagi sahabat, tetapi keluarga bagi saya.
- Semua keluarga besar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang pernah kenal saya.
 - AB 3231 GZ

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Alloh SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis mendapat kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Tidak lupa Sholawat serta Salam selalu tucurahkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Muslim di dunia dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak – banyak terimakasih kepada :

1. Alloh SWT
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak mencurahkan tenaga dan perhatiannya serta bimbingannya bagi penulis agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Bapak Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Semua Keluarga besar penulis yang telah membesarkan, mendidik, dan segala usahanya demi memajukan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
7. Sahabat, Teman, Gooners dan Goonerretes yang selalu mempunyai semangat untuk ditularkan kepada penulis.
8. Keluarga Besar PAUD Cempaka di Beteng Tridadi sleman, tanpa bantuan mereka skripsi ini tidak akan berhasil.
9. Semua Pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam bentuk apapun, baik materi, pikiran, ataupun tenaganya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Desember 2014

Gigih Eko Saputro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	7

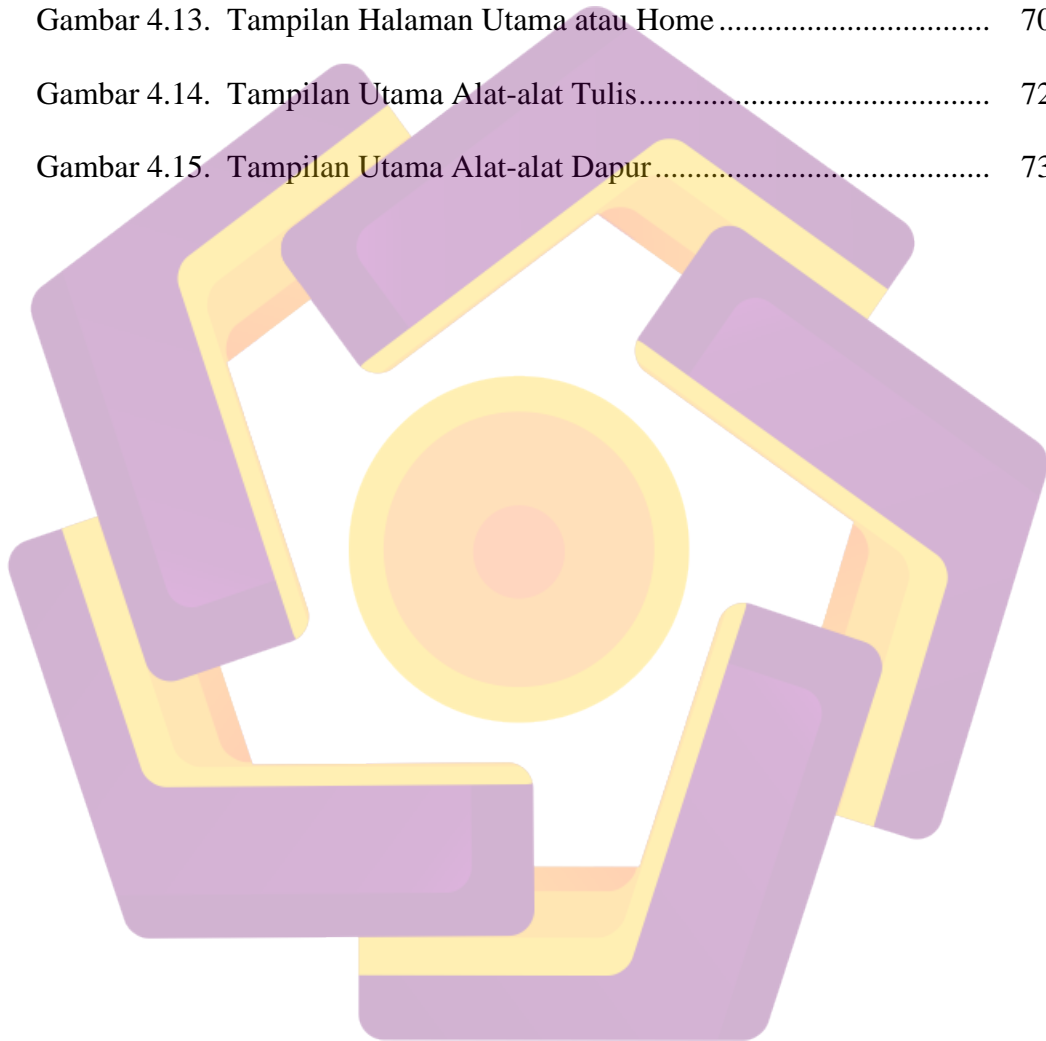
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Pembelajaran	10
2.1.2 Media Pembelajaran	18
2.1.3 Multimedia	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	34
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.1.1 Visi dan Misi	34
3.1.2 Struktur Organisasi.....	35
3.2 Analisis Sistem Multimedia.....	35
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	37
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	37
3.3.3 Kebutuhan Teknologi Teknisi (<i>Brainware</i>)	37
3.4 Analisis Kelayakan Sistem	38
3.4.1 Kelayakan Teknologi.....	38
3.4.2 Kelayakan Hukum.....	39
3.4.3 Kelayakan Operasional.....	39
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	39
3.5 Perancangan Sistem.....	46
3.5.1 Merancang konsep.....	46
3.5.2 Merancang Isi	47
3.5.3 Merancang Karakter	50

3.5.4	Merancang Naskah	51
3.5.5	Merancang Grafik.....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Memproduksi Sistem.....	55
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop	55
4.1.2	Mengedit Suara Dengan Adobe Audition 1.5	58
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional.....	60
4.2	Uji Coba Sistem.....	68
4.3	Manual Program	70
4.3.1	Home	71
4.3.2	Halaman Utama Alat-alat Tulis.....	72
4.3.3	Halaman Utama Alat-Alat Dapur.....	73
4.4	Menggunakan Sistem.....	73
4.5	Memelihara Sistem	74
4.5.1	Pemeliharaan Perangkat Keras	75
4.5.2	Pemeliharaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran	75
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR GAMBAR

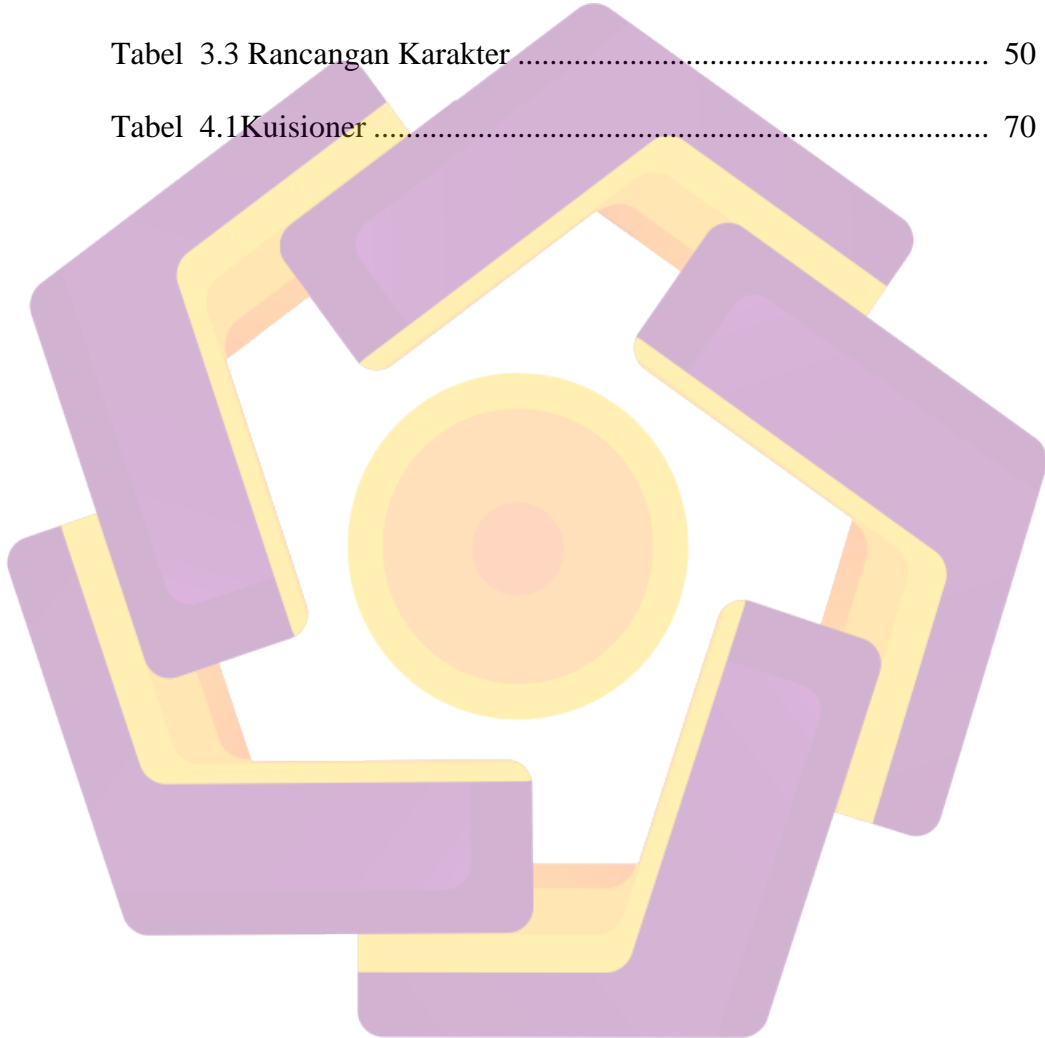
Gambar 2.1.Siklus Hidup Multimedia	9
Gambar 2.2.Lima Elemen Multimedia	27
Gambar 2.3 Struktur Linier	30
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	31
Gambar 2.5. Struktur Menu	32
Gambar 2.6. Struktur Jaringan	33
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional	34
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS	36
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Audition.....	38
Gambar 3.1. Struktur Kombinasi Program Aplikasi.....	48
Gambar 3.2. Rancangan Menu Utama	52
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama Alat-Alat Tulis.....	52
Gambar 3.4. Rancangan Menu Utama Alat-Alat Dapur	53
Gambar 4.1. Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	56
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	57
Gambar 4.3. Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS3.....	57
Gambar 4.4.Tampilan Memilih Suara Yang Akan Dibuka.....	58
Gambar 4.5. Tampilan Pemotongan Suara	59
Gambar 4.6. Tampilan Save As di Adobe Audition 1.5	60
Gambar 4.7. Tampilan Import to Library	61
Gambar 4.8. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	62

Gambar 4.9. Tampilan Motion Tween.....	63
Gambar 4.10. Tampilan Membuat Tombol.....	64
Gambar 4.11. Tampilan Pembuatan Button.....	65
Gambar 4.12. Tampilan Publish Setting	68
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Utama atau Home	70
Gambar 4.14. Tampilan Utama Alat-alat Tulis.....	72
Gambar 4.15. Tampilan Utama Alat-alat Dapur.....	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	41
Tabel 3.2 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat.....	46
Tabel 3.3 Rancangan Karakter	50
Tabel 4.1 Kuisisioner	70



INTISARI

Di PAUD Cempaka dusun Beteng Tridadi sleman contohnya, walaupun cara mengajar mereka masih menggunakan metode konvensional namun mereka sudah mulai beralih ke teknologi komputer. Terkadang juga menggunakan aplikasi-aplikasi sederhana untuk mengajar para peserta didik PAUD Cempaka.

Dengan dibuatnya Aplikasi Multimedia sebagai media pembelajaran pengenalan nama Alat-Alat Tulis dan Alat-Alat Rumah Tangga dengan bahasa Inggris ini, diharapkan akan mempermudah proses belajar mengajar dan mendukung paperless dan dustless. Dalam aplikasi multimedia ini juga terdapat permainan-permainan edukasi, sehingga para peserta didik semakin antusias dan belajar sambil bermain.

Kata Kunci :PAUD, Alat-Alat Tulis dan Alat-Alat Rumah tangga, Multimedia, dan Media Pembelajaran

ABSTRACT

Cempakachildhood in early Beteng Tridadi sleman village example, although they are still teaching using conventional methods but they have started to turn to computer technology. Sometimes also use simple applications to teach early childhood learners Cempaka.

With the establishment of Multimedia Applications as a medium of learning-name recognition Stationery Equipment and Household Appliances in the English language, is expected to facilitate the learning process and supports paperless and dustless. In these multimedia applications are also educational games, so that learners are more enthusiastic and learn while playing

Keywords: *Early Childhood, Write and Tools Household Tools, Multimedia, and Learning Media*