

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA ENSIKLOPEDIA PRAMUKA SIAGA  
MENGUNAKAN IBOOK AUTHOR PADA IPAD  
(Studi Kasus: Pusklatda Pramuka DIY)**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

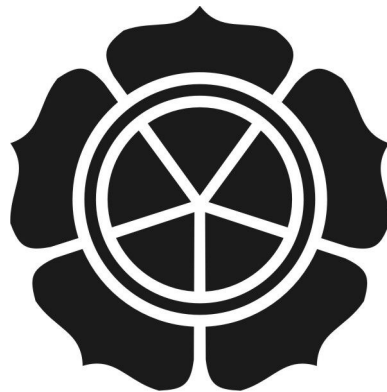
**Rizky  
09.11.3378**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA ENSIKLOPEDIA PRAMUKA SIAGA  
MENGUNAKAN IBOOK AUTHOR PADA IPAD  
(Studi Kasus: Pusklatda Pramuka DIY)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh:

**Rizky  
09.11.3378**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA ENSIKLOPEDIA PRAMUKA  
SIAGA MENGGUNAKAN IBOOK AUTHOR PADA IPAD  
(Studi Kasus: Pusklatda Pramuka DIY)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky**

**09.11.3378**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 September 2014

**Dosen Pembimbing**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA ENSIKLOPEDIA PRAMUKA  
SIAGA MENGGUNAKAN IBOOK AUTHOR PADA IPAD  
(Studi Kasus: Pusklatda Pramuka DIY)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky**

**09.11.3378**

telah dipertahankan di depan DewanPenguji  
pada tanggal 20Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

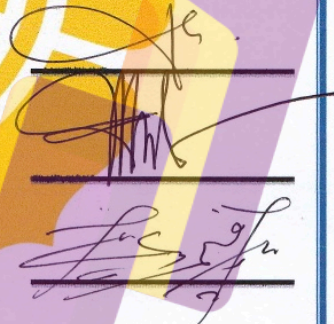
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
NIK. 190302125

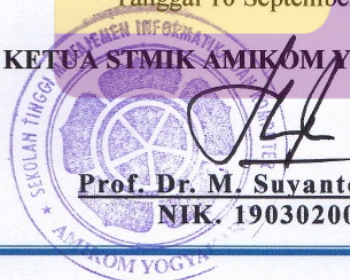
**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302105

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
NIK. 190302207



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## MOTO

*Membacalah, maka duniamu akan terbaca, dan menulislah, maka dunia akan menulismu. (Author)*

*Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling baik akhlaknya dan yang paling banyak memberikan manfaat kepada orang lain. (Hadist Nabi)*

*Prinsip "Kelas Tiga Dinding" Bentuk, isi, dan irama pendidikan harus berubah, menyesuaikan dengan kondisi zaman. Yang dipertahankan adalah sifat pendidikan. (Ki Hadjar Dewantara)*

*Proses belajar 4 N Ki Hadjar Dewantara: Ndeleng, Niteni, Niroake, Nambahi*



## PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah mendidik saya dari kecil hingga dewasa. Tidak lupa pula kepada mbak Hikmah kakak tercantik saya dan Dek Uqie yang selalu mendukung dan menyemangati saya dalam berkarya. Selain itu terima kasih kepada Ratna Sari Agustina yang selalu memberi semangat, dukungan, dan motivasi dari awal hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Rasa syukur dan bangga untuk almamater kampus STMIK AMIKOM yang tempat dimana saya ditempa dan dididik untuk pengetahuan komputer. Kepada Bapak Khalis Purwanto, Bapak Yanto, dan Bapak Idris yang telah banyak mendelegasikan saya ke berbagai event Nasional. Tak lupa Bapak Emha sebagai pembimbing skripsi saya yang dengan kesabaran dan ketulusannya mengantarkan karya saya menjadi pemenang di AMICTA 2014 dan berlanjut ke Juara Nasional Digipreuner Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2014. Bapak Melwin dan Bapak Ferry sebagai penguji skripsi yang luar biasa.

Ribuan terimakasih kami haturkan kepada Kwartir Daerah Yogyakarta dan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka sebagai medan perjuangan pramuka tercinta. Ki Sutikno sebagai guru kehidupan yang telah memberi saya banyak link dan pengalaman. Gugusdepan 15089 Pondok Modern Gontor tempat pertama kali saya mengurus Gerakan Pramuka yang tak terlupakan.

Pakde Koco dan de Mayang yang menginspirasi pembuatan buku Tunas pramuka yang sudah diterbitkan di Gramedia 2012 silam. Taklupa Budi Nugroho, Yudi Mulyadi, M. Abdul Aziz, Mulyadi, Rizki Arbie, dan teman-teman terbaik yang telah membantu banyak dalam berkarya.

## KATA PENGANTAR

Pramuka sebagai organisasi nasional, telah membuktikan perannya yang sangat baik dalam pendidikan generasi muda sejak masa Indonesia sebelum merdeka hingga masa modern seperti saat ini. Perannya dalam pendidikan karakter anak muda saat ini kembali dibutuhkan di tengah keadaan zaman yang semakin mengancam budi pekerti anak bangsa. Selain menanamkan pendidikan karakter sejak dini, pramuka juga membangun dan memupuk bakat masing-masing peserta didik sesuai minat dan bakatnya. Dan dengan bekal prinsip dasar pramuka yang sarat akan nilai Pancasila, pramuka juga berhasil menunjukkan keeksistannya dalam organisasi kepanduan sedunia (WOSM).

Pramuka mulai dikenalkan kepada anak bangsa sejak usia dini (usia 7-10 tahun) dengan sebutan pramuka siaga. Perkembangan anak usia Siaga perlu dihayati oleh pembinanya melalui pengenalan dan pemahaman sifat-sifat karakter, baik yang bersifat positif, maupun yang negatif. Dengan demikian para Pembina dapat melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan perkembangan motorik peserta didik.

Pramuka dengan segudang nilai plusnya, saat ini sedang mengalami penurunan yang cukup drastis, baik berupa kegiatan, publikasi, maupun keterbatasan skill Pembina pada gugusdepan sekolah. Hal ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan media materi kepramukaan. Maka Kwartir Nasional sejak tahun 2005 silam sudah mencanangkan program revitalisasi gerakan pramuka untuk meningkatkan mutu pendidikan pembinanya. Salah satunya adalah dengan memperbanyak buku referensi tentang materi kepramukaan, sayangnya media yang berbentuk buku ini memiliki keterbatasan fitur, yang terkesan monoton dan kurang interaktif, sehingga menimbulkan makna ambigu yang sering menjadi permasalahan dikalangan pembina. Untuk itu perlu disusun dan dibuat media pembelajaran tentang materi pramuka yang lebih interaktif sehingga pelatihan Pembina dapat berjalan maksimal dan para Pembina dapat mentransfer ilmu mereka ke peserta didik dengan baik dan benar.

Ipad sebagai pemimpin terobosan teknologi tablet sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 2010 memberikan banyak inovasi dalam berbagai aspek, salah satunya adalah aspek

pendidikan. Dengan perpaduan hardware dan software yang dibesutoleh Apple, ipad berhasil menyajikan performa dan kekuatan yang maksimal disbanding dengan tablet lain. Ipad semakin maju dalam segi pendidikan berkat jasa para developernya yang sangat antusias dalam pembuatan aplikasi-aplikasi edukatif yang sangat lengkap, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan perguruan tinggi.

Kesuksesan ipad dalam dunia pendidikan ini tidakdisia-siakan oleh Apple, maka pada tahun 2011 silam, Apple kembali menelurkan software iBook Author yang dapat memudahkanpara guru dan publisher dalam membuat e-book yang lebih komunikatif, edukatif, dan interaktif. E-book tidak lagi hanya berisi teks dan gambar, namun dapat diperkaya dengan video, animasi, slide keynote, soal-soal dan catatan yang mempermudah murid memahami materi yang dipelajari. Dengan fitur-fitur yang dibenamkan di dalamnya, iBook pada ipad menjadi model pembelajaran baru yang banyak diadopsi oleh sekolah-sekolah di Amerika.

Melihat kesuksesan ipad dan keunggulan fitur ibook yang menarik, maka hal ini mengilhami penulis untukmembuat media ensiklopedia tentang pramuka, khususnya untuk Pembina pramuka siaga sebagai sarana pengenalan pramuka kepada anak-anak bangsa. Diharapkan dengan perpaduan materi-materi pramuka yang dikemas dengan model baru yang lebih modern dan interaktif, para Pembina pramuka sebagai ujung tombak kegiatan pramuka mampu menjadikan pramuka kembali menjadi idola remaja dalam kegiatan luar sekolah mereka, Amin. Terimakasih.



**ANALYSIS AND MEDIA PRODUCTION CLUB SCOUTS ENCYCLOPEDIA USING  
IBOOK AUTHOR ON IPAD**

**(Study Case: Pusklatda Pramuka DIY)**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA ENSIKLOPEDIA PRAMUKA SIAGA  
MENGUNAKAN IBOOK AUTHOR PADA IPAD**

**(Studi Kasus: Pusklatda Pramuka DIY)**

Rizky  
Emha Taufiq Luthfi  
Jurusan Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*The design of multimedia-based interactive media with all its advantages are expected to overcome the various obstacles faced Scout Movement Pramuka Indonesia. Some constraints in the face is, at time of indirect materials is learning scoutcraft use print and hardcopy media is usually less clear the picture scoutcraft skill. The rapid advancement of technology today is very versatile computerized effect on brain development, be it positive or negative. Look on the bright side we can utilize these technologies to create an interactive learning media to increase interest in children's learning. Because one of the old methods like seeing normal images without animation or with real props are less than the maximum and interesting for the kids. Teaching and learning process will be more interesting and exiting because in the multimedia are combining element of text, images, audio, video, and animation, which was made into a media that is easily digested and understood by student.*

*Using this technology, the author make learning application media based interactive multimedia about Indonesian Scout. In this ibook, There are materials and exercis, So they can measure how much their ability to understand and absorb the materials, That has presented. With this learning media, it is expeced that students can more quiqlly understand and improve their enthusiastic in study. By improving the quality and the quality of early childhood education, would be much better if the old method coupled with current learning methods that completely computerized , easy to use , more attractive to children and can be applied as a tool in teaching and learning activities .*

*In making this learning medium, the author uses some software is iBook Author for designing instructional media as a whole, and other supporting software is Pages, Keynote, Bookry, iMovie, and Garageband for image, audio, and slide processing. From the results of this study concluded that the learning media can help a Kohai to study the movement and sharpen the message . Instructional media presented in a multimedia package that used to make the learning process can now be done monotonous interactive and interesting.*

**Keyword:** Multimedia, ibook, Scout, Pramuka, ipad, Learn.

## DAFTAR ISI

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1	Latar belakang masalah.....	1
1.2	Rumusan masalah.....	3
1.3	Batasan masalah.....	3
1.4	Tujuan penelitian.....	4
1.5	Manfaat penelitian.....	4
1.6	Metode pengumpulan data.....	5
1.7	Sistematika penulisan.....	6
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b>	
<b>2.1</b>	<b>Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2</b>	<b>Konsep dasar media.....</b>	<b>11</b>
2.2.1	Pengertian media.....	14
2.2.2	Fungsi dan manfaat media.....	15
2.2.3	Klasifikasi media.....	16
2.2.4	Perencanaan pembuatan media.....	17
2.2.5	Prinsip pengembangan dan produksi media.....	17
<b>2.3</b>	<b>Undang undang no 12 tentang gerakan pramuka.....</b>	<b>18</b>
2.3.1	Ketentuan umum.....	19
2.3.2	Asas dan fungsi.....	21
2.3.3	Kurikulum dan jenjang pendidikan.....	22
2.3.4	Tenaga pendidik.....	23
2.3.5	Evaluasi, akreditasi, dan sertifikasi.....	24
2.3.6	Kelembagaan.....	24
2.3.7	Organisasi pendukung.....	25
2.3.8	Perizinan.....	27
2.3.9	Keuangan.....	28
<b>2.4</b>	<b>Apple iPad.....</b>	<b>29</b>
2.4.1	Sejarah apple iPad.....	30
2.4.2	Sejarah tablet.....	34
2.4.3	Perkembangan iPad.....	38
<b>2.5</b>	<b>Aplikasi yang digunakan.....</b>	<b>39</b>
2.5.1	Aplikasi iBook.....	40
2.5.2	Aplikasi iBook Author.....	40
2.5.3	Aplikasi pendukung.....	41
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
<b>3.1</b>	<b>Tinjauan umum.....</b>	<b>44</b>
3.1.1	Ipadi di dunia pendidikan.....	44
3.1.2	Kegiatan pramuka menjadi ekstra kulikuler wajib di kurikulum 2013.....	45
<b>3.2</b>	<b>Identifikasi masalah.....</b>	<b>49</b>
3.2.1	Kurang tersedianya Pembina pramuka yang kompeten.....	50
3.2.2	Minimnya referensi tentang materi kepramukaan.....	50
3.2.3	Ketertarikan peserta didik kepada alat modern.....	50
3.2.4	Lemahnya adaptasi gerakan pramuka dengan teknologi yang disukai peserta didik.....	51
3.2.5	Menciptakan media multimedia agar pramuka lebih dicintai generasi muda.....	52

<b>3.3</b>	<b>Analisis media.....</b>	<b>52</b>
3.3.1	Analisis SWOT.....	52
3.3.2	Hasil analisis SWOT.....	53
<b>3.4</b>	<b>Analisis kebutuhan system.....</b>	<b>56</b>
3.4.1	Kebutuhan fungsional.....	56
3.4.2	Kebutuhan fungsional.....	57
<b>3.5</b>	<b>Analisis kelayakan media.....</b>	<b>59</b>
3.5.1	Analisis kelayakan teknologi.....	59
3.5.2	Analisis kelayakan ekonomi.....	60
3.5.3	Analisis kelayakan hukum.....	60
3.5.4	Analisis kelayakan operasional.....	60
3.5.5	Analisis kurikulum.....	61
<b>3.6</b>	<b>Model multimedia ibook ensiklopedia.....</b>	<b>62</b>
3.6.1	Format sajian ibook ensiklopedia.....	62
3.6.2	Jenis Multimedia ibook ensiklopedia.....	63
3.6.3	Desain multimedia.....	64
3.6.4	Model desain multimedia ibook author.....	65
<b>3.7</b>	<b>Layouting.....</b>	<b>68</b>
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN</b>	
<b>4.1</b>	<b>Tahap material collecting, pengumpulan bahan.....</b>	<b>71</b>
4.1.1	Pengumpulan bahan teks.....	71
4.1.2	Pengumpulan bahan gambar.....	72
4.1.3	Pengumpulan bahan audio.....	73
4.1.4	Pengumpulan bahan video.....	73
4.1.5	Pengumpulan bahan soft file.....	75
<b>4.2</b>	<b>Tahap assembly pembuatan multimedia.....</b>	<b>75</b>
4.2.1	Pembuatan media teks.....	76
4.2.2	Pembuatan media gambar.....	77
4.2.2.1	Pembuatan cover buku.....	78
4.2.2.2	Pembuatan cover section.....	78
4.2.3	Pembuatan media slide.....	81
4.2.4	Pembuatan media audio.....	82
4.2.5	Pembuatan media video.....	86
4.2.6	Pembuatan media widget HTML 5.....	93
4.2.6.1	Pembuatan widget game puzzle boden powel.....	95
4.2.6.2	Pembuatan widget wordsearch.....	98
4.2.6.3	Pembuatan widget memory.....	100
4.2.7	Penggabungan media ke aplikasi ibook author.....	107
4.2.8	Pembuatan media widget pada ibook author.....	112
<b>4.3</b>	<b>Tahap testing.....</b>	<b>117</b>
<b>4.4</b>	<b>Tahap distribution.....</b>	<b>118</b>
4.4.1	Distribusi offline.....	119
4.4.2	Distribusi online via iTunes U.....	120
4.4.3	Distribusi ilmu.....	120
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Kesimpulan.....	121
5.2	Saran.....	122
5.3	Penutup.....	122

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perkembangan iPad

38



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	2. 1	Kerucut pengalaman.....	12
Gambar	2. 2	Teleautograph.....	35
Gambar	2. 3	Tablet RAND.....	35
Gambar	2. 4	Graphic Tablet.....	36
Gambar	2. 5	GRIDPad.....	36
Gambar	2. 6	Newton.....	37
Gambar	2. 7	Samsung Q1 UMPC.....	37
Gambar	2. 8	Perkembangan ipad.....	38
Gambar	3. 1	Layout judul utama.....	68
Gambar	3. 2	Layout daftar isi.....	68
Gambar	3. 3	Layout judul section.....	68
Gambar	3. 4	Layout halaman model a.....	69
Gambar	3. 5	Layout halaman model b.....	69
Gambar	3. 6	Layout halaman model c.....	69
Gambar	3. 7	Layout halaman model d.....	70
Gambar	3. 8	Layout glosarium.....	70
Gambar	3. 9	Layout bentuk portrait.....	70
Gambar	4. 1	Tampilan awal aplikasi pages.....	77
Gambar	4. 2	Tampilan cropping gambar.....	77
Gambar	4. 3	Pemberian frame gambar.....	78
Gambar	4. 4	Positioning.....	78
Gambar	4. 5	Pemberian efek teks.....	79
Gambar	4. 6	Hasil cover.....	79
Gambar	4. 7	Hasil cover section.....	80
Gambar	4. 8	Pilihan tamplate keynote.....	81
Gambar	4. 9	Memasukkan media ke dalam keynote.....	81
Gambar	4. 10	Positioning keynote.....	82
Gambar	4. 11	Pemberian efek animasi.....	82
Gambar	4. 12	Simpan keynote.....	83
Gambar	4. 13	Menu awal Final Cut Pro.....	84
Gambar	4. 14	Importing media.....	84
Gambar	4. 15	Proses cutting.....	85

Gambar	4. 16	Adding soundtrack .....	85
Gambar	4. 17	Proses saving dan conveting.....	86
Gambar	4. 18	Halaman utama iMovie.....	86
Gambar	4. 19	Pemilihan template iMovie.....	87
Gambar	4. 20	Proses importing.....	87
Gambar	4. 21	Proses input teks.....	88
Gambar	4. 22	Proses inputing storyboard.....	88
Gambar	4. 23	Tampilan clip trimer.....	89
Gambar	4. 24	Proses saving and converting.....	89
Gambar	4. 25	Tampilan awal iMovie.....	90
Gambar	4. 26	Pemilihan template movie.....	90
Gambar	4. 27	Proses importing.....	91
Gambar	4. 28	Proses Pemilihan video dan cutting.....	91
Gambar	4. 29	Proses pengakayaan video.....	92
Gambar	4. 30	Proses rendering.....	92
Gambar	4. 31	Halaman utama situs Bookry.....	93
Gambar	4. 32	Proses Regitrasi.....	94
Gambar	4. 33	Tampilan menu Bookry.....	94
Gambar	4. 34	Proses pemberian nama buku.....	95
Gambar	4. 35	Menu utama buku.....	96
Gambar	4. 36	Pemilihan widget.....	96
Gambar	4. 37	Editing widget.....	97
Gambar	4. 38	Downloading widget.....	97
Gambar	4. 39	Editing widget wordsearch.....	98
Gambar	4. 40	Editing widget memory.....	99
Gambar	4. 41	Saving widget.....	100
Gambar	4. 42	Menu template iBook Author.....	101
Gambar	4. 43	Drag and drop cover buku.....	101
Gambar	4. 44	Drag and drop video trailer.....	102
Gambar	4. 45	Drag and drop cover section.....	102
Gambar	4. 46	Drag and drop Teks.....	103
Gambar	4. 47	inserting dan layouting gambar.....	103
Gambar	4. 48	Editing gambar dengan instan alpha.....	104
Gambar	4. 49	Memberikan pengaturan control.....	104
Gambar	4. 50	Drag and drop video materi.....	105
Gambar	4. 51	Memberikan pengaturan control pada video.....	105
Gambar	4. 52	Drag and drop audio.....	106
Gambar	4. 53	Pengaturan control audio.....	106
Gambar	4. 54	Drag and drop keynote.....	107
Gambar	4. 55	Pengaturan control keynote.....	107
Gambar	4. 56	Pemilihan widget html 5.....	108
Gambar	4. 57	Drag and drop html 5 dari bookry.....	108

Gambar	4. 58	Drag and drop audio.....	109
Gambar	4. 59	Menu widget ibook author.....	110
Gambar	4. 60	Drag and drop gambar.....	110
Gambar	4. 61	Setting widget.....	111
Gambar	4. 62	Menu widget ibook author.....	111
Gambar	4. 63	Drag and drop gambar.....	112
Gambar	4. 64	Setting control widget pop over.....	112
Gambar	4. 65	Drag and drop gambar.....	113
Gambar	4. 66	Setting control widget.....	113
Gambar	4. 67	Inserting teks dan gambar.....	114
Gambar	4. 68	Setting control widget.....	114
Gambar	4. 69	Pemilihan model soal.....	115
Gambar	4. 70	Setting control widget review.....	115
Gambar	4. 71	Pemilihan model soal.....	116
Gambar	4. 72	Setting control widget review.....	116
Gambar	4. 73	Tahap test dengan memilih publish.....	117
Gambar	4. 74	Pemilihan output publish.....	117
Gambar	4. 75	Save format.iBook.....	118
Gambar	4. 76	Pemilihan destinasi penyimpanan.....	118
Gambar	4. 77	Tampilan iTunes U.....	119