

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 34 PROVINSI DI INDONESIA**

**BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD YPKP 1 SENTANI**

**JAYAPURA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Agung Dwi Saputro**

**12.21.0657**

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

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 34 PROVINSI DI INDONESIA  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD YPKP 1 SENTANI  
JAYAPURA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat

Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM

YOGYAKARTA



disusun oleh

**Agung Dwi Saputro**

**12.21.0657**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 34 PROVINSI DI  
INDONESIA  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD YPKP 1 SENTANI  
JAYAPURA**

**SKRIPSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Dwi Saputro**

**12.21.0657**

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 September 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN 34 PROVINSI DI  
INDONESIA  
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SD YPKP 1 SENTANI  
JAYAPURA**

**SKRIPSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung Dwi Saputro**

**12.21.0657**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

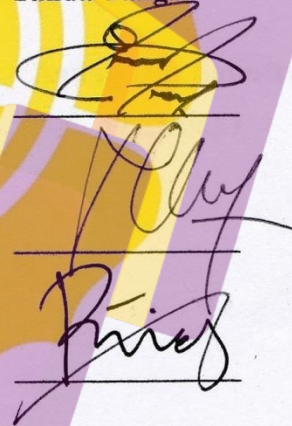
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**


**Hanif Al Fatta, M.kom**  
**NIK. 190302096**

**M. Rudyanto Arief. MT**  
**NIK. 190302098**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 September 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 01 September 2014

**Agung Dwi Saputro**

**12.21.0657**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan YME atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya sehingga tugas akhir berupa penyusunan skripsi ini telah terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

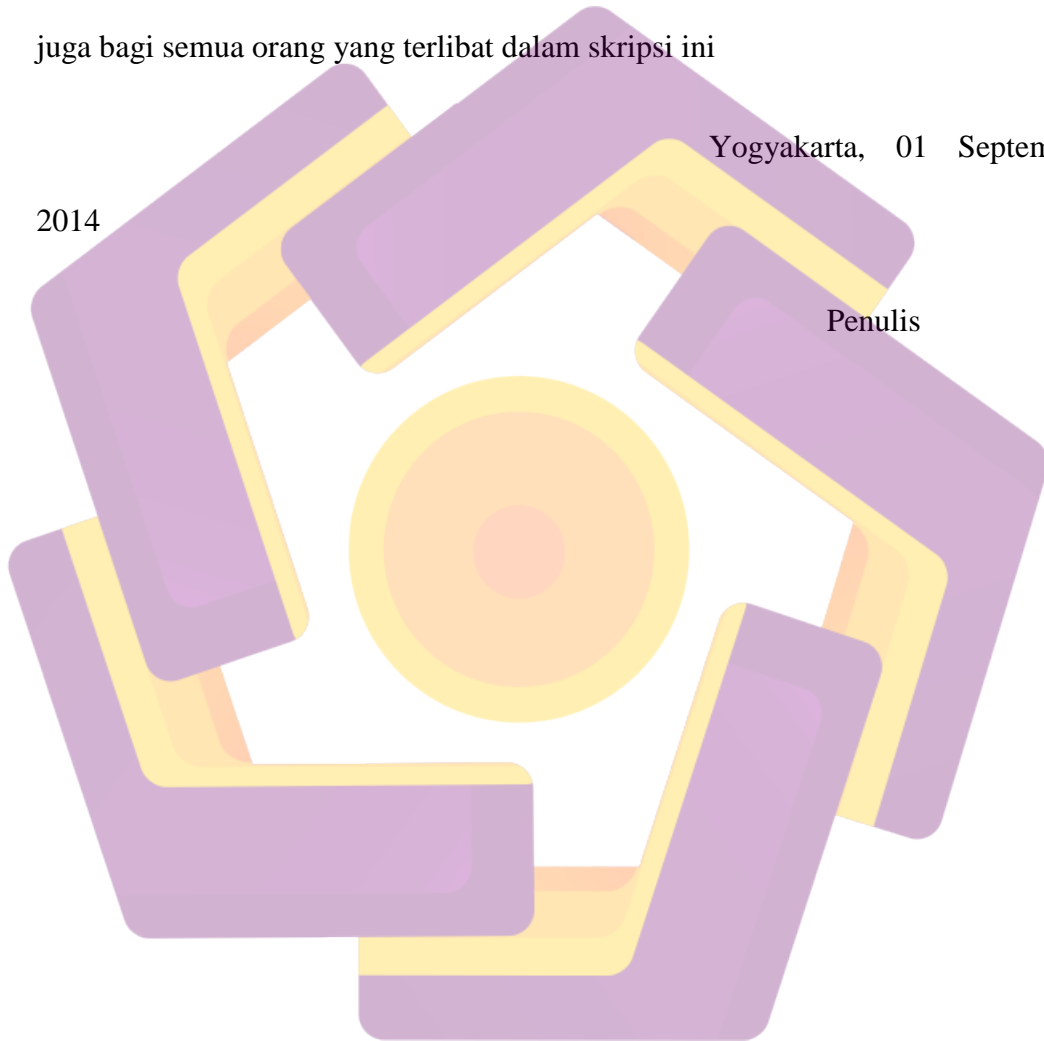
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tony Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom dan bapak M. Rudiyanto Arief. MT selaku tim penguji.
5. Ibu Tusingah, S.Pd selaku kepala sekolah SD YPKP 1 Sentani dan juga ibu Widayani, S.Pd sebagai guru pendamping beserta Mas Bahri.
6. Teman-teman S1 Transfer yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu dan juga teman-teman kontrakan yang selalu menemani.

Penulis menyadari, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih butuh banyak pengembangan lagi. Atas segala ketidak sempurnaan itu, penulis mohon maaf. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pribadi dan juga bagi semua orang yang terlibat dalam skripsi ini

Yogyakarta, 01 September

2014

Penulis



## DAFTAR ISI

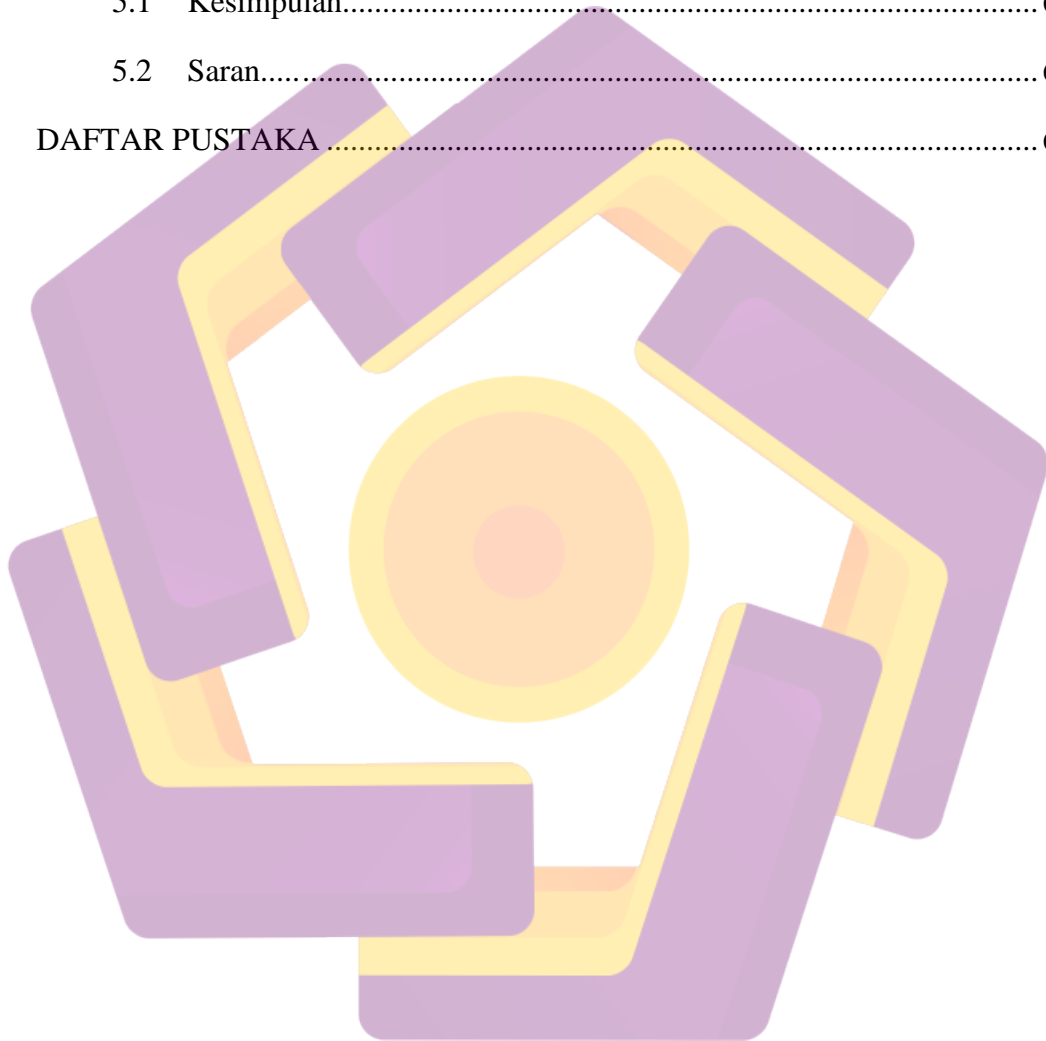
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRAC .....	xiv
BAB I    PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Tujuan Penelitian.....	3
1.5    Manfaat Penelitian.....	3
1.6    Metodologi Penelitian .....	4
1.7    Sistematika Penulisan.....	6
BAB II    LANDASAN TEORI .....	8
2.1    Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1    Pengertian Multimedia .....	8
2.1.2    Konsep Multimedia.....	8
2.1.3    Struktur Aplikasi Multimedia .....	12
2.1.4    Tahapan Perancangan.....	17



2.2	Media Pembelajaran .....	19
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran.....	19
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	20
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran .....	24
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	24
2.3.1	Tool Panel .....	26
2.3.2	Propertis Panel .....	26
2.3.3	Timeline .....	26
2.3.4	Stage (Lembar Kerja).....	27
2.3.5	Library Panel.....	27
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum Organisasi .....	28
3.2	Analisis Sistem.....	31
3.2.1	Analisis SWOT .....	31
3.3	Perancangan Sistem.....	32
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	33
3.3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	33
3.3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	33
3.3.3.4	Kebutuhan Teknologi.....	34
3.3.3.5	Kebutuhan Informasi.....	34
3.3.3.6	Kebutuhan Pengguna .....	35
3.3.3.7	Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.3.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	36
3.3.2.1	Analisis Teknologi .....	36

3.3.2.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	36
3.2.5	Merancang Konsep .....	37
3.2.6	Merancang Isi.....	37
3.2.7	Merancang Naskah.....	39
3.2.8	Merancang Grafik .....	40
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	44
4.1.1	Membuat Background.....	45
4.1.2	Membuat Tombol.....	46
4.1.3	Mengatur Sound.....	52
4.1.4	Penggabungan File.....	53
4.1.5	Import File.....	53
4.1.6	Membuat Animasi.....	54
4.1.7	Publish.....	56
4.2	Pengujian Sistem.....	57
4.3	Menggunakan Sistem.....	59
4.4	Memelihara Sistem.....	59
4.5	Manual Program.....	60
4.5.1	Intro.....	60
4.5.2	Menu Utama.....	60
4.5.3	Latihan Soal .....	61
4.5.4	Petunjuk .....	62
4.5.5	Profil Sekolah.....	63
4.5.6	Propinsi .....	63
4.5.7	Profil Materi.....	64

4.5.8	Pakaian.....	65
4.5.9	Rumah.....	65
4.5.10	Alat Musik.....	66
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>69</b>



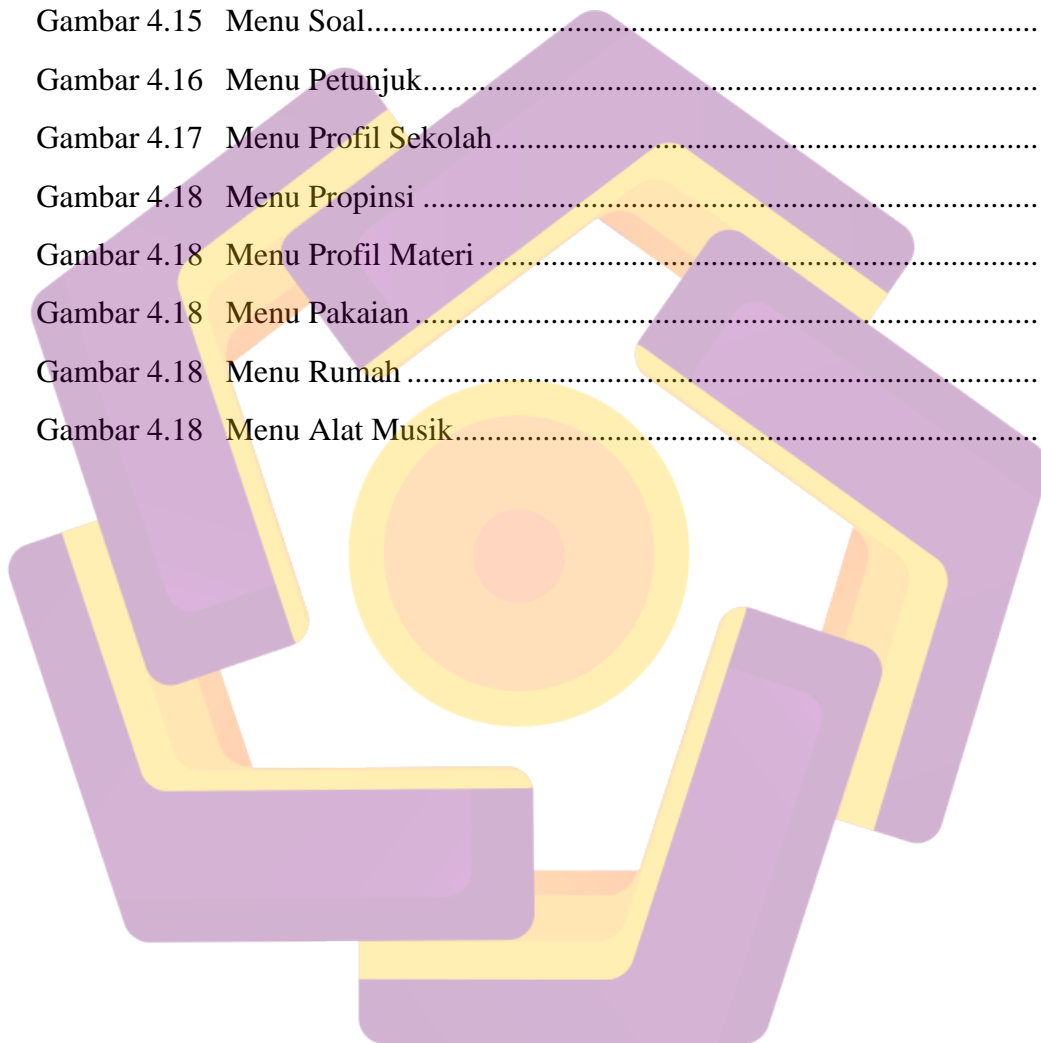
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Perancangan Sistem .....	18
Tabel 2.2	Lanjutan Tabel 2.1.....	19
Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2	Tabel Perangkat Keras (Hardware).....	33
Tabel 3.3	Tabel Lanjutan 3.2.....	34
Tabel 3.4	Tabel Perangkat Lunak (Software) .....	34
Tabel 3.5	Tabel Keterangan Struktur Rancangan .....	38
Tabel 3.6	Tabel Naskah.....	39
Tabel 3.7	Tabel Lanjutan 3.6.....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier .....	13
Gambar 2.2	Struktur Menu.....	13
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2.4	Struktur Jaringan .....	15
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi .....	16
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.7	Adobe Flash CS.3.....	26
Gambar 3.1	Kegiatan Belajar Mengajar 1 .....	29
Gambar 3.2	Kegiatan Belajar Mengajar 2.....	29
Gambar 3.3	Fasilitas Lab 1.....	30
Gambar 3.4	Fasilitas Lab 2.....	30
Gambar 3.5	Struktur kombinasi .....	38
Gambar 3.6	Tampilan Intro .....	40
Gambar 3.7	Tampilan Menu Utama.....	41
Gambar 3.8	Tampilan Menu Latihan Soal .....	41
Gambar 3.9	Tampilan Menu Petunjuk .....	42
Gambar 3.10	Tampilan Menu Profil Sekolah .....	42
Gambar 3.11	Tampilan Menu Provinsi.....	43
Gambar 4.1	Alur Proses Pembuatan Aplikasi.....	44
Gambar 4.2	Pembuatan Background.....	45
Gambar 4.3	Hasil Gambar Background .....	45
Gambar 4.4	Pembuatan Symbol.....	47
Gambar 4.5	Timeline Tombol.....	47
Gambar 4.6	Mengatur Suara .....	53
Gambar 4.7	Tampilan Gabungan File .....	53
Gambar 4.8	Library .....	54
Gambar 4.9	Gambar Gerakan Pertama.....	55

Gambar 4.10	Gambar Gerakan Kedua .....	55
Gambar 4.11	Publish Setting.....	56
Gambar 4.12	Media Pembelajaran exe.....	56
Gambar 4.13	Intro .....	60
Gambar 4.14	Menu Utama .....	61
Gambar 4.15	Menu Soal.....	62
Gambar 4.16	Menu Petunjuk.....	62
Gambar 4.17	Menu Profil Sekolah.....	63
Gambar 4.18	Menu Propinsi .....	64
Gambar 4.18	Menu Profil Materi .....	64
Gambar 4.18	Menu Pakaian .....	65
Gambar 4.18	Menu Rumah .....	65
Gambar 4.18	Menu Alat Musik.....	66





## INTISARI

Perkembangan dunia pendidikan mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Hampir setiap tahunnya dibuat kurikulum yang baru agar di dapat kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Perkembangan ini juga diikuti oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan perkembangan teknologi yang ada dapat membatu kegiatan belajar mengajar hingga menjadi lebih baik lagi.

Sehubungan dengan perkembangan dunia teknologi dimana saat ini hampir setiap aspek kehidupan menggunakan teknologi. Untuk itulah disini teknologi mengambil peran dalam bidang media pembelajaran. Peran tersebut dimaksudkan untuk **membantuk** dan juga **sebagai** media dalam menyampaikan materi sehingga pelajaran menjadi lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Multimedia salah satu bidang yang memungkinkan untuk mengemas pelajaran menjadi sebuah media yang disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar hingga proses tersebut bisa menjadi lebih efektif. Untuk itulah perkembangan teknologi dan perkembangan dunia pendidikan dapat berjalan seiring dan jika digabungkan dapat menjadi sebuah kombinasi yang baik dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih baik lagi.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Multimedia

## ***ABSTRAC***

Development of education to change over time. Almost every year a new curriculum to be made in the curriculum that can suit the needs of the students. This development was followed by rapid technological developments. With the development of the existing technology can be petrified of teaching and learning to be better again.

In connection with the development of technology which is currently almost every aspect of life using technology. For a technology that is here to take part in the field of instructional media. The role for build and also as a medium in for material so that lessons become more easily accepted and understood by the students.

Multimedia field that allows one to package the lesson into a medium called the learning media. This instructional media can be used to facilitate the learning process until the process can be more effective. For this reason the development of technology and the development of education can go hand in hand and when combined can be a good combination in creating the learning process better.

***Keyword : Instructional media, Multimedia***