

**MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG STRUKTUR  
LAPISAN BUMI DI SMP TASIK MAS KELAS VII  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ilham Musyafa A**

**10.12.4902**

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

**MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG STRUKTUR  
LAPISAN BUMI DI SMP TASIK MAS KELAS VII  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ilham Musyafa A**

**10.12.4902**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG STRUKTUR  
LAPISAN BUMI DI SMP TASIK MAS KELAS VII  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Musyafa A**

**10.12.4902**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Februari 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Armadyah Amborowati, S. Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI TENTANG STRUKTUR  
LAPISAN BUMI DI SMP TASIK MAS KELAS VII  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

**Ilham Musyafa A**

**10.12.4902**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Februari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302063**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Februari 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Maret 2015

Ilham Musyafa Ahmad

## HALAMAN MOTTO

*"Selalu jadi diri sendiri dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari Anda"*

*"Jangan takut melangkah, karena jarak 1000mil dimulai dari satu langkah"*

*"Jangan menunda-nunda untuk melakukan suatu pekerjaan karena tidak ada yang tahu apakah kita dapat bertemu hari esok atau tidak"*

*"Do the best, be good, then you will be the best"*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada semua yang sudah dengan tulus memberikan do'a dan dukungan yang tidak henti.

1. Kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga dan orang tua saya, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya telah memberikan motivasi, dukungan dan do'anya dengan penuh keikhlasan serta begitu banyak kasih sayang yang telah beliau berikan.
3. Kepala Sekolah SMP Tasik Mas (Bapak H. Mohamad Amini, S.Pd) yang memberikan saya kesempatan untuk menjadikan SMP Tasik Mas sebagai objek penelitian skripsi saya.
4. Pembimbing saya (Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.) yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya.
5. Seluruh teman-teman khususnya kelas 10 S1SI12 dan kost Cobra (Puri Melati) yang telah memberikan semangat dan motivasi selama ini.
6. Dan terima kasih sebesar-besarnya kepada STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah membuat saya seperti ini, Insya Allah ilmu yang saya dapat ini, dapat berguna untuk orang lain dan masyarakat.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Media Pembelajaran Geografi Tentang Struktur Lapisan Bumi di SMP Tasik Mas Kelas VII Menggunakan Adobe Flash". Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Saru (S1) pada program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak baik secara moril maupun material. maka pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

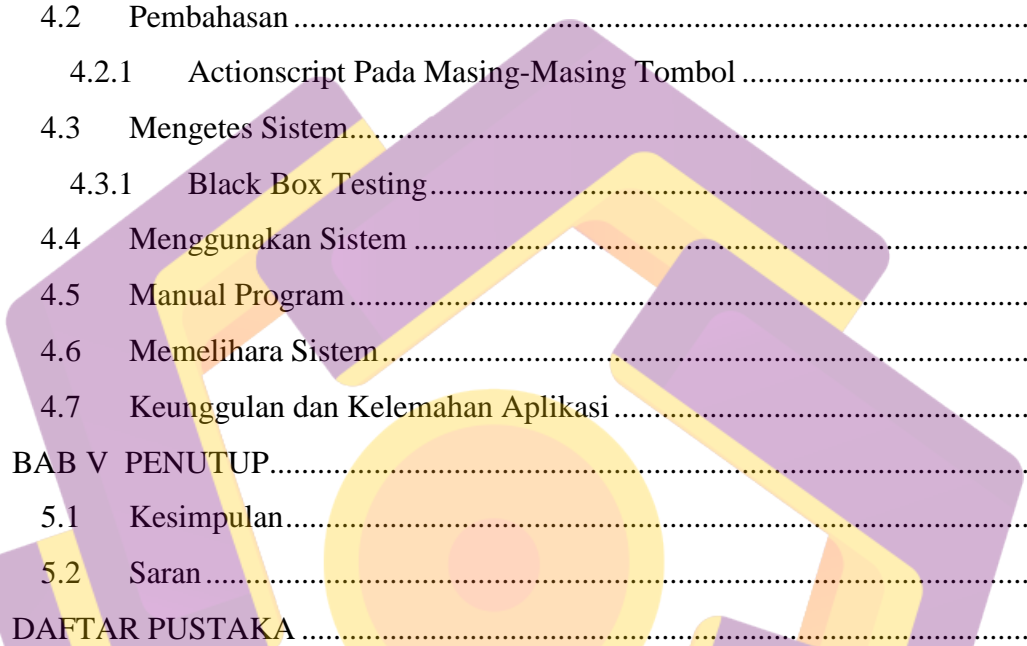
- a. Prof. Dr. MM. Suyanto selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memebrikan kesempatan kepada saya untuk menimba ilmu dikampus ini.
- b. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. Selaku Pembimbing di Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalaman.
- d. Kedua orang tua saya, semua keluarga saya, dan semua teman-teman yang tercinta.



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran.....	8
2.1.3 Pengertian Materi Pelajaran Geografi.....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pelajaran.....	11
2.3 Multimedia .....	12

2.3.1	Pengertian Multimedia .....	12
2.3.2	Struktur Aplikasi Multimedia .....	14
2.3.3	Metodologi Pengembangan Multimedia .....	17
2.4	Software Yang Di Gunakan.....	19
2.4.1	Adobe Photoshop CS3 .....	19
2.4.2	Adobe Flash CS3 .....	20
2.5	Tinjauan Umum Materi Struktur Lapisan Bumi Pada SMP Kelas VII..	20
2.5.1	Materi Struktur Lapisan Bumi Yang Di pelajari.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>28</b>
3.1	Analisis SWOT.....	28
3.1.1	Faktor Kekuatan (Strenght).....	28
3.1.2	Faktor Kelemahan (Weakness) .....	28
3.1.3	Faktor Peluang (opportunity) .....	29
3.1.4	Faktor ancaman (Treath) .....	29
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	32
3.4	Perancangan Sistem.....	34
3.4.1	Merancang Konsep.....	34
3.4.2	Merancang Isi.....	34
3.4.3	Merancang Naskah.....	37
3.4.4	Merancang Grafik .....	43
3.4.4.1	Halaman Intro .....	44
3.4.4.2	Halaman Menu Utama.....	44
3.4.4.3	Halaman Menu Materi.....	45
3.4.4.4	Halaman Menu Animasi.....	45
3.4.4.5	Halaman Menu Latihan .....	46
3.4.4.6	Halaman Menu Pengaturan .....	46
3.4.4.7	Halaman Keluar.....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	48
4.1.1	Membuat Gambar.....	49



4.1.2	Import Image.....	50
4.1.3	Import Suara.....	51
4.1.4	Membuat Tombol.....	51
4.1.5	Membuat Animasi.....	52
4.1.6	Membuat File Executable (Member File *.exe) .....	53
4.2	Pembahasan .....	54
4.2.1	Actionscript Pada Masing-Masing Tombol .....	54
4.3	Mengetes Sistem.....	55
4.3.1	Black Box Testing.....	56
4.4	Menggunakan Sistem .....	58
4.5	Manual Program .....	58
4.6	Memelihara Sistem.....	64
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi.....	65
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Element Multimedia .....	13
Gambar 2.2 Struktur linear.....	15
Gambar 2.3 Struktur Hirerarki .....	15
Gambar 2.4 Struktur Menu .....	16
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	16
Gambar 2.6 Proses Pengembangan multimedia.....	17
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	19
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash CS3 .....	20
Gambar 2.9 Struktur bumi bagian dalam bumi.....	21
Gambar 2.10 Lempeng samudera menumbuk lempeng benua.....	22
Gambar 2.11 Terbentuknya relief muka bumi (Plumer, 1985).....	23
Gambar 2.12 Relief muka bumi di daerah subduksi (Plumer, 1985).....	23
Gambar 2.13 Tenaga Endogen.....	24
Gambar 2.14 Vulkanisme .....	25
Gambar 2.15 Lipatan.....	26
Gambar 2.16 Patahan .....	27
Gambar 3.1 Struktur Navigasi .....	35
Gambar 3.2 Halaman Intro.....	44
Gambar 3.3 Halaman Menu Utama .....	44
Gambar 3.4 Halaman Menu Materi .....	45
Gambar 3.5 Halaman Animasi.....	45
Gambar 3.6 Halaman Menu Latihan.....	46
Gambar 3.7 Halaman Menu Pengaturan .....	46
Gambar 3.8 Halaman Keluar .....	47
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Media Pembelajaran Geografi.....	48
Gambar 4.1 Bumi.....	49
Gambar 4.2 Pelapukan .....	49
Gambar 4.3 Lempeng Samudera.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3.....	50
Gambar 4.5 Import image to library .....	50

Gambar 4.6 Import Suara to Library.....	51
Gambar 4.7 Membuat tombol .....	52
Gambar 4.8 Animasi kotak .....	53
Gambar 4.9 Membuat File Executable .....	53
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi Halaman Intro.....	56
Gambar 4.11 Tampilan Aplikasi untuk halaman Menu Utama .....	57
Gambar 4.12 Tampilan Aplikasi Untuk Menu Materi.....	57
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Intro .....	59
Gambar 4.14 Halaman Menu Utama .....	60
Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi .....	60
Gambar 4.16 Keterangan Lempeng .....	61
Gambar 4.17 Animasi Lempeng .....	61
Gambar 4.18 Menu Latihan .....	62
Gambar 4.19 Menu Pengaturan Suara .....	63
Gambar 4.20 Menu Pengaturan Tampilan .....	63
Gambar 4.21 Menu Keluar.....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Naskah .....	37
------------------------------------	----



## INTISARI

Multimedia merupakan konsep visualisasi yang menggabungkan beberapa media menjadi sebuah interface yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman tingkat materi yang disajikan lebih baik. Media yang digabungkan didalamnya mencakup gambar/image, text, animasi dan suara menjadi sebuah kompilasi media. Multimedia banyak digunakan didalam berbagai oproduk yang berhubungan dengan penggambaran/citra terhadap sebuah materi/objek, contohnya seperti company profile, media pembelajaran, produk profile, media presentasi, dan berbagai aplikasi produk lainnya.

Multimedia yang interaktif mampu memberikan nilai tambah bagi user dalam mengeksplorasi materi yang ada didalamnya, karena didukung oleh interaktifitas antar halaman atau materi baik dari sisi content atau isi maupun dari sisi tampilan interfacenya, features ini banyak digunakan dalam media pembelajaran dimana materi cukup besar dan keterkaitannya cukup kompleks. Fungsi interaktifitas ini dapat diimplementasikan dalam materi, kuis, maupun tampilan antar halaman.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran struktur lapisan bumi. Selain materi utama disediakan pula kuis atau soal interaktif. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif ini yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Geografi

## ABSTRACT

*Multimedia is a visualization concept that combines multiple media into an attractive interface and is able to provide the level of understanding of the level of the material presented better. Media are coupled includes the pictures / images, text, animation and sound to be a compilation of media. Multimedia is widely used in various oproduk associated with depictions / image to a material / object, such as company profile, instructional media, product profile, media presentations, and various other product applications.*

*Interactive multimedia can provide added value to the user in exploring the material contained within, as supported by the interactivity between pages or material both in terms of content, or content or from the display interface, these features are widely used in the media of learning in which the material is quite large and the link is quite complex. This interactivity function can be implemented in the material, quizzes, as well as the display between pages.*

*This study aims to develop and produce instructional media layer of the earth's structure. In addition to the main material or matter also provided an interactive quiz. The software used in the manufacture of interactive multimedia is that Adobe Flash CS3 and other support software.*

**Keywords :** *geography learning media*

