

**PERANCANGAN COMPUTER ASSISTED LEARNING UNTUK
BELAJAR ABJAD DAN BERMAIN BAGI ANAK PRA TK
(STUDI KASUS : TK AL AMIN KADISOKA
PURWOMARTANI SLEMAN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Tutut Heryanti

10.21.0550

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN COMPUTER ASSISTED LEARNING UNTUK
BELAJAR ABJAD DAN BERMAIN BAGI ANAK PRA TK
(STUDI KASUS : TK AL AMIN KADISOKA
PURWOMARTANI SLEMAN)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tutut Heryanti

10.21.0550

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPUTER ASSISTED LEARNING UNTUK
BELAJAR ABJAD DAN BERMAIN BAGI ANAK PRA TK
(STUDI KASUS : TK AL AMIN KADISOKA
PURWOMARTANI SLEMAN)**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tutut Heryanti

10.21.0550

**Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal, 19 September 2012**

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPUTER ASSISTED LEARNING UNTUK
BELAJAR ABJAD DAN BERMAIN BAGI ANAK PRA TK
(STUDI KASUS : TK AL AMIN KADISOKA
PURWOMARTANI SLEMAN)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tutut Heryanti

10.21.0550

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK.190302190

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK.190302182

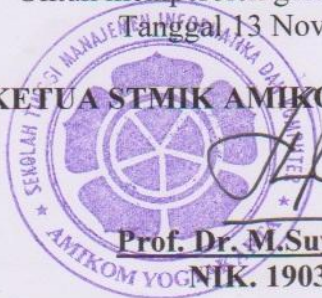
Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 November 2013

KETUA STMIK 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 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, 1 November 2013



Tutut Heryanti

10.21.0550

MOTTO

Berusaha jadi orang yang bermanfaat bagi orang lain, selalu belajar dari kesalahan terdahulu agar lebih baik selalu.

Berusaha tidak sombong, selalu bersyukur dengan apa yang sudah kita dapatkan dan menjaganya dengan sebaik mungkin.

Semua orang sama dimata Allah, hanya amal dan perbuatannya yang membedakan manusia dihadapan Allah, maka dari itu selalu berbuat baiklah dan selalu beramal.

Tidak semua orang menjadi sukses dan berkuasa...tetapi sejauh mana engkau membuat hidupmu bermanfaat...



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang sebesar-besarnya saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah dilipahkan, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ♥ **STMIK AMIKOM Yogyakarta dan MTI STMIK AMIKOM Yogyakarta**
- ♥ **Suami dan anak-anakku tercinta, terimakasih dukungan dan doanya.**
- ♥ **Buat Pak Hanif yang telah sabar membimbing selama ini**
- ♥ **Buat Bapak dan Ibu, semoga ini bisa membuatmu bangga**
- ♥ **Buat Kakak-kakak dan Adik-adikku**
- ♥ **Buat teman-teman transfer TI 2010, tetap kompak selalu ya**
- ♥ **Buat semua pihak yang selalu mendukungku**

Tutut Heryanti

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang diberi judul **“Perancangan Computer Assisted Learning untuk Belajar Abjad dan Bermain bagi Anak Pra TK (Studi Kasus : TK Al Amin Kadisoka Purwomartani Sleman)”**.

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Jurusan Teknik Informatika. Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sangat baik, membantu, memberikan banyak saran dan memudahkanku dalam pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Pak Tonny Hidayat, M.Kom dan Bapak Pandan P.Purwacandra, M.Kom selaku dosen penguji yang memberiku nilai sempurna dan saran yang bermanfaat.
4. Kepala sekolah dan guru di Taman Kanak-Kanak Al Amin Kadisoka Purwomartani Sleman Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk analisa dan implementasi program disana.

5. Suamiku, Anak-anakku dan om Agung yang sudah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Semua bagian dari MTI & STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh strata I
7. Agus Purwanto, M.Kom yang sering ku repotkan, Isnaini Rahmawati SS MTI yang Membantu koreksi,.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan teknologi dan informasi pada khususnya, juga sebagai kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 01 November 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
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	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Definisi Multimedia	6
2.2. Objek-Objek Multimedia	7
2.3. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.3.1 Beberapa Jenis Media Pembelajaran	10
2.3.2 Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran	10
2.4. Definisi CAL.....	12
2.4.1. Keunggulan CAL	12
2.4.2. Kekurangan CAL	13
2.4.3. CAL Memiliki 4 Konsep	13
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia	14
2.5.1. Struktur Linear	15
2.5.2. Struktur Hierarki	15
2.5.3. Struktur Piramida	16
2.5.4. Struktur Polar	16
2.6. Perkembangan Sistem Multimedia	17
2.6.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
2.6.2. Merancang Konsep	18
2.6.3. Merancang Isi.....	18
2.6.4. Merancang Naskah.....	19
2.6.5. Merancang Grafik	19
2.6.6. Memproduksi Sistem	19
2.6.7. Pemeliharaan Sistem	20
2.7. Perangkat Lunak	20
2.7.1. Macromedia Director MX.....	20
2.7.2. Adobe Photoshop CS3	22
2.7.3. Adobe Audition 1.0.....	25
2.7.4. Macromedia Flash.....	26

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Sejarah Singkat TK Al Amin Kadisoka Purwomartani	27
3.1.1. Metode Pembelajaran di TK Al Amin Kadisoka.....	28
3.2. Analisis Sistem.....	29
3.3. Identifikasi Masalah.....	30
3.4. Analisis PIECES	30
3.5. Studi Kelayakan	37
3.5.1. Faktor Teknis	37
3.5.2. Faktor Kelayakan Operasional.....	10
3.6. Sistem Analisis	38
3.6.1. Aspek Kebutuhan Hardware	38
3.6.2. Aspek Kebutuhan Software.....	39
3.6.3. Aspek Kebutuhan Brainware.....	39
3.7. Perancangan Konsep.....	40
3.8. Perancangan Isi	40
3.9. Perancangan Naskah	41

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi sistem.....	42
4.1.1. Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3.....	42
4.1.2. Merekam dan Mengedit Suara dengan Adobe Audition..	45
4.1.3. Menginport Objek Menu ke Director	48
4.1.4. Pembuatan Tombol	50
4.1.5. Pembuatan Animasi	51
4.2. Pembuatan Aplikasi Multimedia.....	52
4.2.1. Persiapan Bahan.....	53
4.2.2. Pembuatan Background	54
4.2.3. Memasukkan Obyek ke Dalam Macromedia Director	56
4.2.3.1. Cast Member.....	57
4.2.3.2. Pembuatan Menu Intro.....	58
4.2.3.3. Pembuatan Menu Utama.....	10

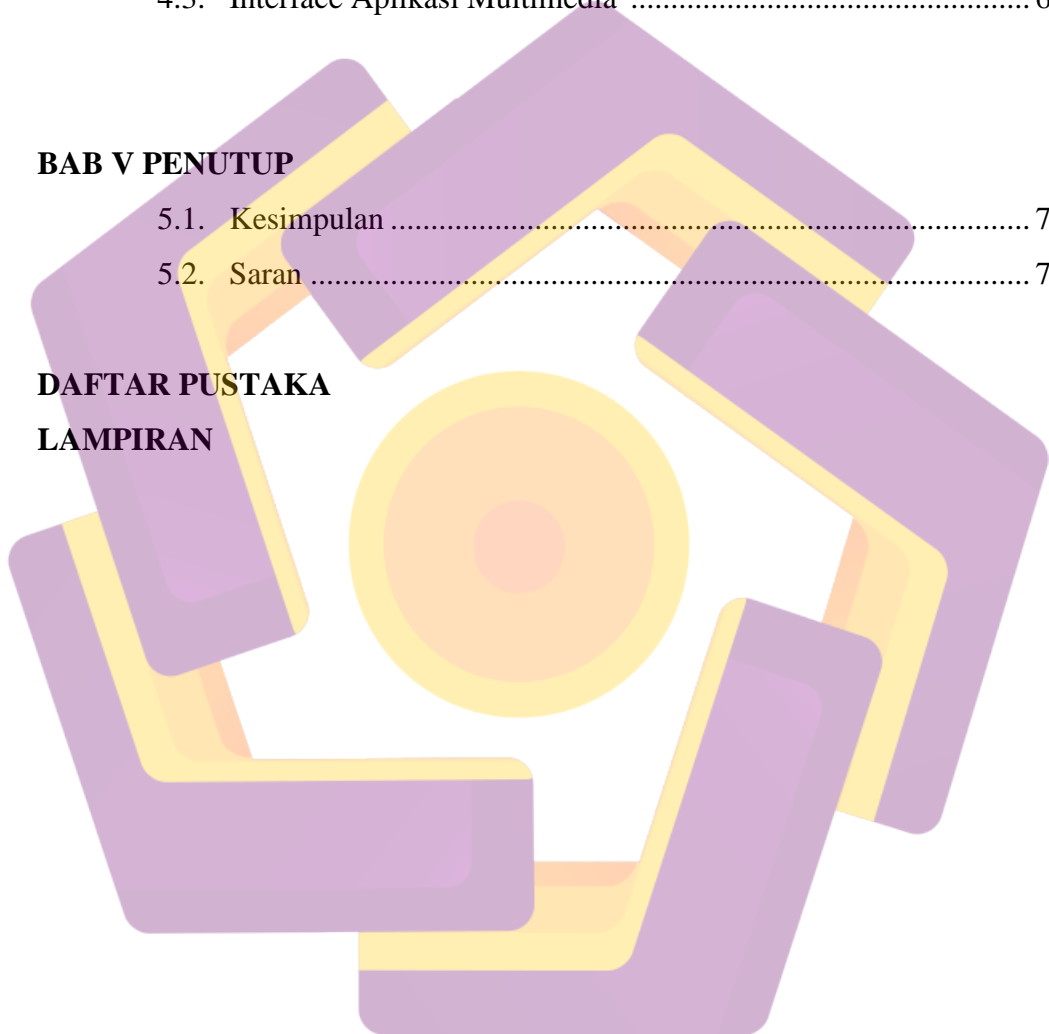
4.2.3.4. Memberi Perintah pada Frame.....	60
4.2.3.5. Langkah Masuk dalam Menu Tombol.....	62
4.2.3.6. Langkah Memasukkan Sound.....	65
4.2.3.7. Membuat File Exwcuteable	65
4.2.3.8. Uji Coba.....	66
4.3. Interface Aplikasi Multimedia	68

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	73

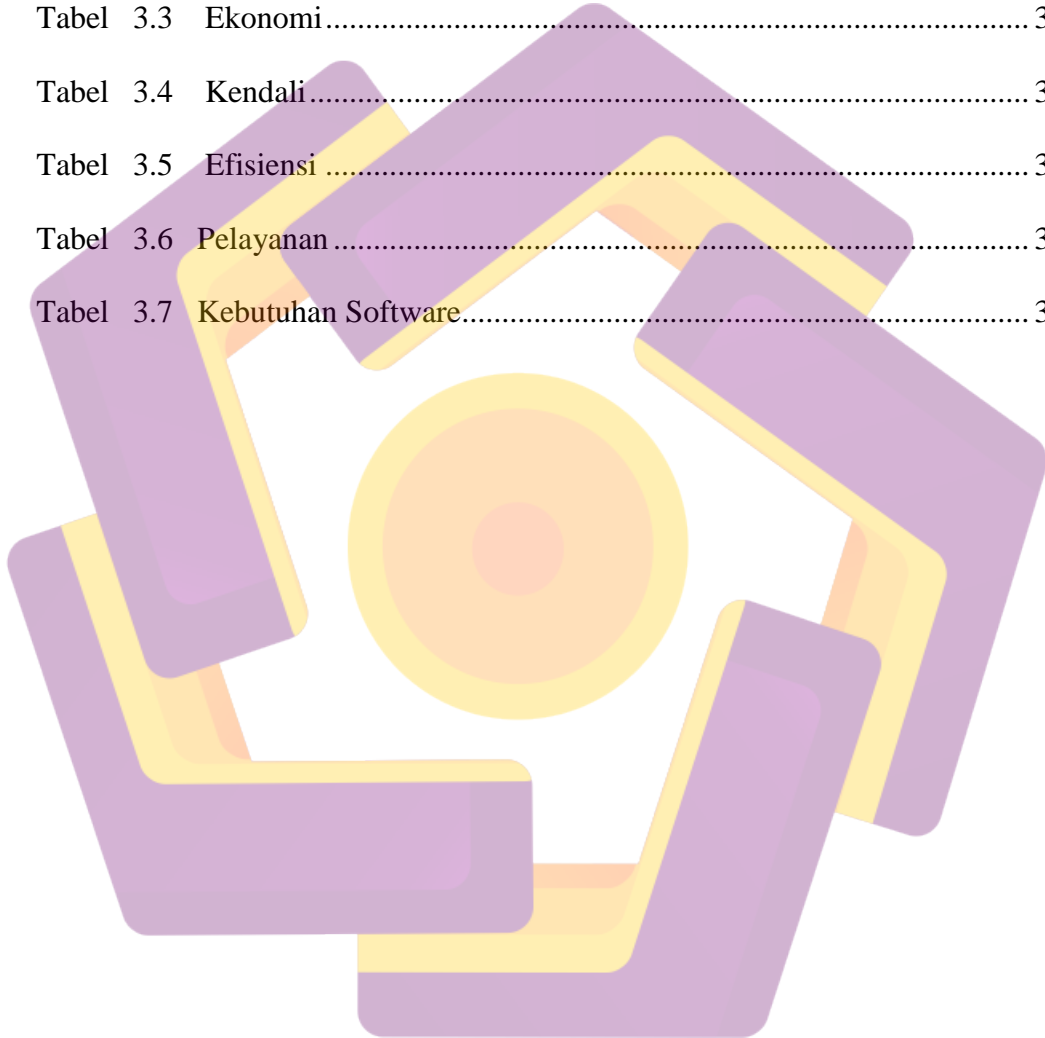
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kinerja	31
Tabel 3.2	Informasi	33
Tabel 3.3	Ekonomi	34
Tabel 3.4	Kendali	35
Tabel 3.5	Efisiensi	35
Tabel 3.6	Pelayanan	36
Tabel 3.7	Kebutuhan Software	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear	15
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	15
Gambar 2.3	Struktur Piramida	16
Gambar 2.4	Struktur Polar	16
Gambar 2.5	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.6	Tampilan Macromedia Director MX 2004	21
Gambar 2.7	Tampilan Photoshop	23
Gambar 2.8	Tampilan Toolbox Photoshop	24
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Audition	25
Gambar 2.10	Tampilan Macromedia Flash	26
Gambar 3.1	Contoh Pengenalan Huruf di Kelas	29
Gambar 3.2	Struktur Diagram Hierarki	41
Gambar 4.1	Tampilan Ukuran Layer pada Adobe Photoshop	43
Gambar 4.2	Tampilan Elliptical Marquee Tool	44
Gambar 4.3	Hasil Pewarnaan Objek	44
Gambar 4.4	Tampilan Menyimpan Objek pada Adobe Photoshop	45
Gambar 4.5	Langkah File New	46
Gambar 4.6	New	46
Gambar 4.7	Noise Reduction	47
Gambar 4.8	Editing Noise	47
Gambar 4.9	New Movie	48
Gambar 4.10	Import File	49
Gambar 4.11	Standart Import	50
Gambar 4.12	Tombol Mati dan Tombol Hidup	51
Gambar 4.13	Animation Flash	51
Gambar 4.14	Tampilan Property Inspector	53
Gambar 4.15	Intro dan Menu Utama	54
Gambar 4.16	Background Menu Utama	54

Gambar 4.17	Background Huruf.....	55
Gambar 4.18	Background Bermain	55
Gambar 4.19	Background Tebak Gambar dan Melengkapi Gambar.....	55
Gambar 4.20	Tampilan Import File	56
Gambar 4.21	Tampilan Image Option	57
Gambar 4.22	Cast Member	58
Gambar 4.23	Tampilan Menu Intro pada Macromedia Director	58
Gambar 4.24	Score Window pada Macromedia Director	59
Gambar 4.25	Tampilan Menu Utama pada Macromedia Director	60
Gambar 4.26	Tampilan untuk Menulis Script.....	61
Gambar 4.27	Tampilan Kotak Dialog Behaviors Inspector.....	62
Gambar 4.28	Window Publish Setting.....	66
Gambar 4.29	Menu Intro.....	68
Gambar 4.30	Menu Utama.....	69
Gambar 4.31	Menu Huruf.....	69
Gambar 4.32	Tampilan Menu Bermain	70
Gambar 4.33	Tampilan Menu Tebak Gambar	70
Gambar 4.34	Tampilan Menu Tebak Gambar	71
Gambar 4.35	Tampilan Menu Credit	71

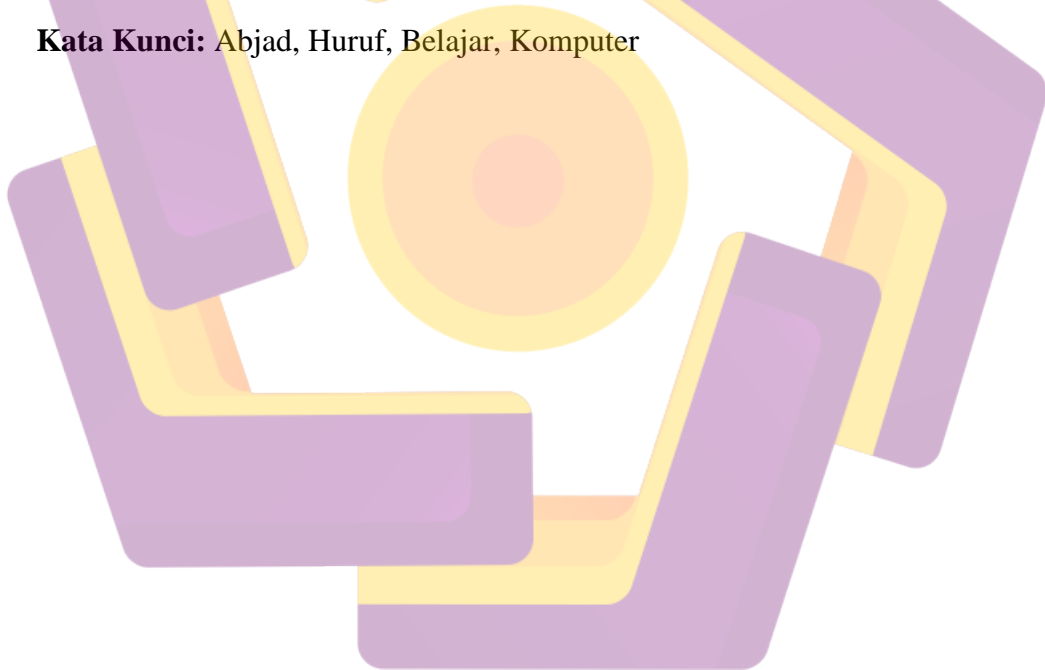
INTISARI

Cara belajar untuk anak usia dibawah 5 tahun selama ini masih banyak dilakukan dengan cara konvensional. Dengan perkembangan Teknologi dan dengan sarana berupa komputer yang di sebagian besar rumah warga Indonesia tersedia bisa kita optimalkan kegunaan dan perkembangan teknologi untuk mengajari anak-anak kita khususnya yang berusia dibawah 5 tahun agar belajar dengan metode yang menyenangkan sambil bermain .

Dengan menggunakan Computer Assisted Learning akan membuat cara penyampaian materi pembelajaran lebih menyenangkan, dengan memanfaatkan multimedia media pembelajaran akan lebih hidup dan lebih berwarna khususnya anak-anak akan lebih senang dalam belajar.

Tujuan dari pembuatan sistem yaitu dapat memudahkan guru dan orang tua untuk mengajak anak belajar dan bermain serta mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan.

Kata Kunci: Abjad, Huruf, Belajar, Komputer



ABSTRACT

How to learn for children under 5 years of age is still a lot done in a conventional manner. With the development of technology and by means of a computer at home most of the Indonesian people available to us optimize the usability and the development of technology to teach our children especially under the age of 5 years to learn the method fun while playing.

By using the Computer Assisted Learning will make delivery of learning materials more fun, with the use of multimedia instructional media will be more vibrant and more colorful especially children will be delighted in learning.

The objective of the system is to facilitate teachers and parents to encourage children to learn and play as well as reduce excessive paper usage.

Keywords : *Alphabet, letters, Learning, Computer*

