

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGENALAN PETA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SD NEGERI BENOWO PURWOREJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Heri Sulistiyo

11.11.5539

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGENALAN PETA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SD NEGERI BENOWO PURWOREJO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Heri Sulistiyo

11.11.5539

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGENALAN PETA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SD NEGERI BENOWO PURWOREJO**

yang disusun oleh

Heri Sulistiyo

11.11.5539

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Agustus 2015

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGENALAN PETA INDONESIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
DI SD NEGERI BENOWO PURWOREJO**

yang disusun oleh

Heri Sulistiyo

11.11.5539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057


Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 September 2015

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 September 2015

Meterai
Rp. 6.000

Heri Sulistiyo
NIM. 11.11.5539

MOTTO

“Apapun yang akan terjadi dalam hidup ini jangan pernah dijadikan sebuah beban,
selalu berserah dirilah
pada-Nya,yakin bahwa Tuhan telah
merencanakan sesuatu yang
terbaik untuk kita.”

“Bahagia itu sangat sederhana,cukup dengan selalu
menghargai apapun yang telah diraih
walau sekecil apapun.”

“Hidup akan selalu memberikan kita dua pilihan, Bahagia atau sedih, maka
paksakanlah diri kita Untuk memilih bahagia,dengan cara mengganti Sudut
pandang positif yang selalu membahagiakan.”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala nikmat hidup dan kesempatan menggenggam ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Dalam penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.*
- ❖ Kedua Orang Tuaku yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan semangat kepadaku, I love you mom, I love you more dad. .*
- ❖ Buat yang tersayang (Septiana Dwi Linda Yanti), terimakasih sudah memberi do'a, semangat, dan dukungan.... Cepet nyusul yaa ☺*
- ❖ Kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.*
- ❖ Terima kasih untuk Mb Mira & Mas Guruh yang selalu menyemangatiku, cepet nyusul yaa..*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis dan Perancangan Pengenalan Peta Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD Negeri Benowo Purworejo”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM Yogyakarta” jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyadari dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing
3. Bapak Yasmin Istono, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Benowo,
4. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 9 September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Peta	9
2.3 Multimedia	9
2.3.1 Pengertian Multimedia	9
2.3.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10

2.4	Fungsi Dasar Multimedia	11
2.5	Struktur Dasar Multimedia	13
2.5.1	Struktur Linear	13
2.5.2	Struktur Menu	13
2.5.3	Struktur Hierarki	14
2.6	Pengertian Multimedia Pembelajaran	15
2.6.1	Tujuan Pembelajaran	16
2.6.2	Posisi Media Pembelajaran	17
2.6.3	Manfaat Multimedia Pembelajaran	17
2.7	Teori Sampling Koresponden	18
2.8	Pendekatan dan Jenis Penelitian	18
2.9	Teknik Pengumpulan Data	20
2.10	Teknik Analisis Data	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Gambaran Umum	23
3.1.1	Sejarah SD Negeri Benwo	23
3.1.2	Gedung SD Negeri Benowo	23
3.1.3	Staf Pengejar SD Negeri Benowo	24
3.2	Mendefinisikan Masalah	25
3.2.1	Masalah yang Dihadapi	25
3.2.2	Pemecahan Masalah	26
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	26
3.4	Analisis Kebutuhan	29
3.4.1	Analisis Fungsional	22
3.4.2	Analisis Non Fungsional	29
3.4.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	31
3.5	Perancangan Aplikasi	32
3.5.1	Merancang Konsep	32

3.5.2	Merancang Isi	33
3.5.3	Merancang Naskah	34
3.5.4	Merancang Grafik	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Produksi	40
4.1.1	Drawing	40
4.1.2	Background	40
4.1.3	Pembuatan Karakter	41
4.2	Pasca Produksi	41
4.2.1	Perancangan	41
4.2.2	Proses Perekaman Suara	42
4.2.3	Proses Pengeditan Gambar	42
4.2.4	Pembuatan Aplikasi	43
4.2.4.1	Pembuatan Aplikasi Pada Adobe CS6	43
4.2.4.2	Penggunaan Flash Player	45
4.2.5	Pembuatan Karakter	46
4.2.6	Pembuatan Tombol	47
4.2.7	Hasil Pembuatan Alikasi Pengenalan	48
4.2.7.1	Tampilan Halaman Utama	48
4.2.7.2	Tampilan Halaman Sub Menu Pulau	48
4.2.7.3	Tampilan Halaman Sub Menu Provinsi	49
4.2.7.4	Tampilan Halaman Sub Menu Detail Provinsi	50
4.2.7.5	Tampilan Halaman Sub Menu Batas	50
4.2.7.6	Tampilan Halaman Sub Menu Bahasa	51
4.2.7.7	Tampilan Halaman Sub Menu Wilayah	51

4.3	Uji Coba Sistem	52
4.3.1	Pengujian Loading Aplikasi	53
4.3.1.1	Menu Utama	53
4.3.1.2	Menu Pulau	53
4.3.1.3	Menu Provinsi	53
4.3.1.4	Menu Detail Provinsi	53
4.3.1.5	Menu Batas	53
4.3.1.6	Menu Bahasa	53
4.3.1.7	Menu Wilayah	54
4.4	Pengujian Error Sistem	54
4.4.1	Menu Utama	54
4.4.2	Menu Pulau	54
4.4.3	Menu Provinsi	54
4.4.4	Menu Detail Provinsi	55
4.4.5	Menu Batas	55
4.4.6	Menu Bahasa	55
4.4.7	Menu Wilayah	55
4.5	Pengujian Terhadap Aplikasi	56
4.5.1	Pengambilan Kuisiner	57
4.5.2.1	Perhitungan Prosentase	58
4.7.2.1	Perhitungan Kuisiner Daftar Pertanyaan Pertama	59
4.7.2.2	Perhitungan Kuisiner Daftar Pertanyaan Kedua	61
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67

DAFTAR TABEL

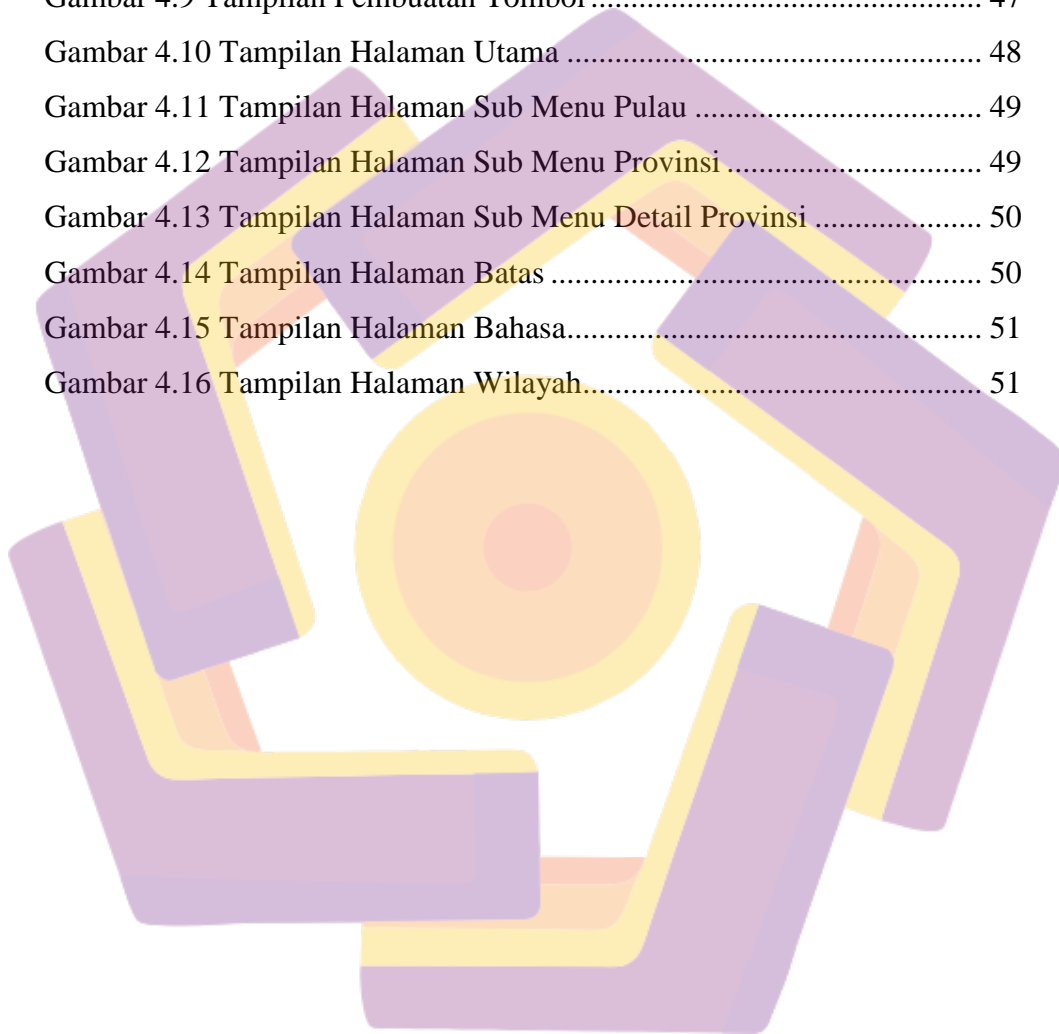
Tabel 3.1 Kelayakan Ekonomi	28
-----------------------------------	----

Tabel 3.2 Kelayakan Anggaran.....	28
Tabel 3.3 Perangkat Keras yang Dibutuhkan.....	30
Tabel 3.4 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan.....	31
Tabel 4.1 Hasil Analisis Adobe Audition CS6	42
Tabel 4.2 Hasil Analisis Adobe Flash CS6.....	43
Tabel 4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem.....	55
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Tentang Informasi yang Diterima.....	57
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner Tantang Hasil dan Manfaat.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 3.1 Gedung Sekolah SD Negeri Benowo	23
Gambar 3.2 Papan Nama.....	24
Gambar 3.3 Staf Pengajar	24
Gambar 3.4 Staf Dan Karyawan	25
Gambar 3.5 Perancangan Struktur Menu.....	33
Gambar 3.6 Sketsa Menu Utama	36
Gambar 3.7 Sketsa Menu Pulau.....	36
Gambar 3.8 Sketsa Menu Provinsi.....	37
Gambar 3.9 Sketsa Menu Detail Provinsi	37
Gambar 3.10 Sketsa Menu Batas	38
Gambar 3.11 Sketsa Menu Bahasa	39
Gambar 3.12 Sketsa Menu Wilayah	39
Gambar 4.1 Sketsa Pembuatan Background	41
Gambar 4.2 Karakter Sudah Jadi	41
Gambar 4.3 Tampilan Aplikasi Flash	43

Gambar 4.4 Tampilan Penggunaan Flash Player 11	45
Gambar 4.5 Tampilan di Action Flash Player 11.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Penggunaan Flash Player 9	46
Gambar 4.7 Tampilan di Action Flash Player 9.....	46
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Karakter.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Pembuatan Tombol	47
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama	48
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Sub Menu Pulau	49
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Sub Menu Provinsi	49
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Sub Menu Detail Provinsi	50
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Batas	50
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Bahasa.....	51
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Wilayah.....	51



INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini mempunyai peranan yang sangat besar terutama di bidang pendidikan. Dengan pengaruh teknologi, sistem pembelajaran menjadi lebih mudah untuk disampaikan. Sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang canggih dan dikemas secara menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada penerimanya.

Media Animasi merupakan salah satu solusi yang bagus untuk mempermudah proses penyampaian informasi. Dengan animasi tersebut menghasilkan media gambar, teks, audio (suara), animasi dan video yang saling berinteraksi satu sama lain. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahapan analisis, desain, implementasi, dan pengujian.

Tujuan penelitian laporan ini adalah untuk mempermudah murid Sekolah Dasar Negeri Benowo Purworejo dalam mempelajari budaya serta batas wilayah kota dan pulau yang ada di Indonesia.

Kata-Kunci: Teknologi informasi, animasi, Media, Analisis, Desain, Implementasi, Pengujian.

ABSTRACT

The influence of information technology and communication technology in this period has very big role, especially in the field of education. With the influence of technology, learning systems become easier to be delivered. Therefore, when delivering information as an information media is supported with advanced multimedia technology and attractively packaged information submitted is expected to be channeled properly and accurately to the recipient.

Media Animation is a great solution to simplify the process of delivering information. With that animation produce media images, text, audio (sound), animations and videos that interact with each other. Stages in this research process are the stages of analysis, design, implementation, and testing.

The research objective of this report is to facilitate students of State Elementary School Benowo Purworejo in studying the culture and the boundaries of the city and the islands in Indonesia

Keyword: information technology, animation, media, analysis, design, implementation, testing.

