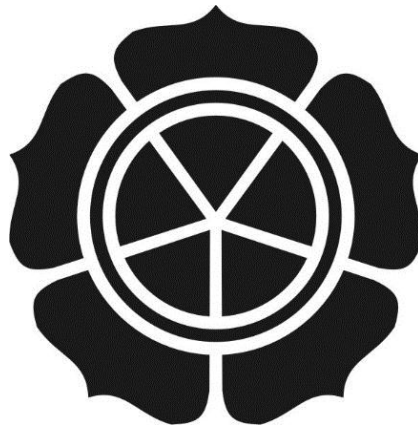


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI
DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK TK
PERTIWI BULUSAN KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

KOMARRUDIN

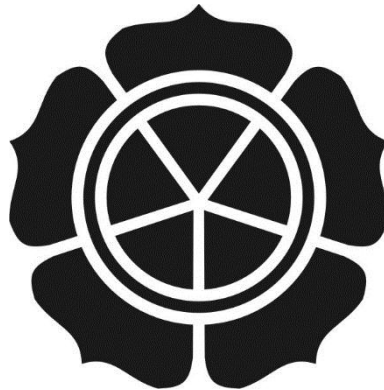
10.12.5098

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI
DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK TK
PERTIWI BULUSAN KLATEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

KOMARRUDIN

10.12.5098

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN



PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI
DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK TK
PERTIWI BULUSAN KLATEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Komarrudin

10.12.5098

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 22 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana komputer
Tanggal, 22 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof.Dr.M.Suyanto, 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 Institut 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, 22 Januari 2014

KOMARRUDIN

10.12.5098

HALAMAN MOTTO

- ❖ “Allah SWT akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.” (QS. Al Mujadilah, Ayat 11)
- ❖ Bersikaplah kukuh seperti batu karang yang tidak putus-putus-nya dipukul ombak. Ia tidak saja tetap berdiri kukuh, bahkan ia menenteramkan amarah ombak dan gelombang itu.
(Marcus Aurelius)
- ❖ “Waktumu terbatas, jadi jangan sia-siakan dengan menjadi orang lain. Jangan terjebak dengan dogma, yakni hidup dengan hasil pemikiran orang lain. Jangan biarkan riuhnya opini orang lain menenggelamkan suara hatimu.” (Steve Jobs)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis Persembahkan Kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya.
- Kedua orangtua tercinta Bapak Sunarno dan Ibu Jumiati aku sayang kalian.
- Untuk teman - teman satu kost di DMP Paingan yang selalu mendukungku.
- Untuk seluruh keluarga besarku yang telah memberikan doa dan dukungan.
- Buat teman-temanku seperjuangan Tian,Dana,Riga ,Ikun, Didik,Dede,Deni,Danang,Ari dan teman-teman semuanya yang tidak bisa disebutkan semuanya yang sudah memberikan support dan do'anya.
- Makasih buat ibu dan bapak kost yang selalu baik kepada ku.
- Makasih buat mas Ridoan yang sudah banyak memberikan ilmunya,waktunya,dan tenaganya, pokoknya makasih banyak mas bro.
- Seluruh teman-teman seperjuangan di AMIKOM yaitu kelas S1SI 09 angkatan 2010.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga terselesaikannya skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN BERBAGAI MACAM PROFESI DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK TK PERTIWI BULUSAN KLATEN“ ini dengan baik.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata I STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingannya selama ini.
3. Ibu Tumiyem S.Pd selaku Kepala Sekolah Tk Pertiwi Bulusan Klaten, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengharapkan, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang memerlukannya. Amin.

Yogyakarta, 22 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
HALAMAN MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
INTISARI.....	XIV
<i>ABSTRACT</i>	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1. Definisi Multimedia.....	7
2.1.2. Objek multimedia	9

2.1.3. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	10
2.1.4. Struktur aplikasi multimedia (Struktur navigasi)	13
2.2. Media Pembelajaran	16
2.3. Multimedia Interaktif	18
2.4. Teori Analisis	19
2.4.1. Analisis Pieces	19
2.4.2. Analisis Kinerja	20
2.4.3. Analisis Informasi	20
2.4.4. Analisis Ekonomi	21
2.4.5. Analisis Keamanan	22
2.4.6. Analisis Efisiensi	23
2.4.7. Analisis Layanan	23
2.5. Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.5.1. Adobe Photoshop CS3	24
2.5.2. Macromedia Director MX 2004	27
2.5.3. Audacity	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1. Tinjauan Umum	31
3.1.1. Profil Sekolah	31
3.1.2. Visi, Misi dan tujuan Sekolah	31
3.1.3. Struktur Organisasi	33
3.2. Analisis Sistem	33
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem Lama	34
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.2.2.1. Analisis kebutuhan Fungsional	40
3.2.2.2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.2.3. Analisis Kelayakkan Sistem	42
3.2.3.1. Kelayakan Teknologi	43
3.2.3.2. Kelayakan Operasional	43

3.2.3.3. Kelayakan Hukum	43
3.2.3.4. Kelayakan Ekonomi	43
3.3. Perancangan Sistem Multimedia.....	44
3.3.1. Merancang Konsep	44
3.3.2. Merancang isi	44
3.3.3. Merancang Naskah	45
3.3.4. Merancang Gambar	46
3.3.5. Struktur Diagram Program	50
3.3.6. Rancangan Interface	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Memproduksi Sistem	57
4.1.1. Langkah-langkah dalam memproduksi aplikasi	58
4.1.2. Merekam Suara dengan Audacity.....	60
4.1.3. Pengolahan aplikasi menggunakan Macromedia Director	
MX 61	
4.1.3.1. Membuat halaman Kerja	61
4.2. Tahap pengolahan Pada Macromedia Director MX.....	62
4.2.1. Karakter program.....	62
4.2.2. Halaman pembuka	63
4.2.3. Halaman Menu	66
4.2.4. Halaman Pengenalan Profesi	71
4.2.5. Halaman “Kuis”	74
4.3. Testing Sistem.....	79
4.3.1. Pengujian Pengguna	81
4.3.2. Cara Menggunakan Program	83
BAB V PENUTUP	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86

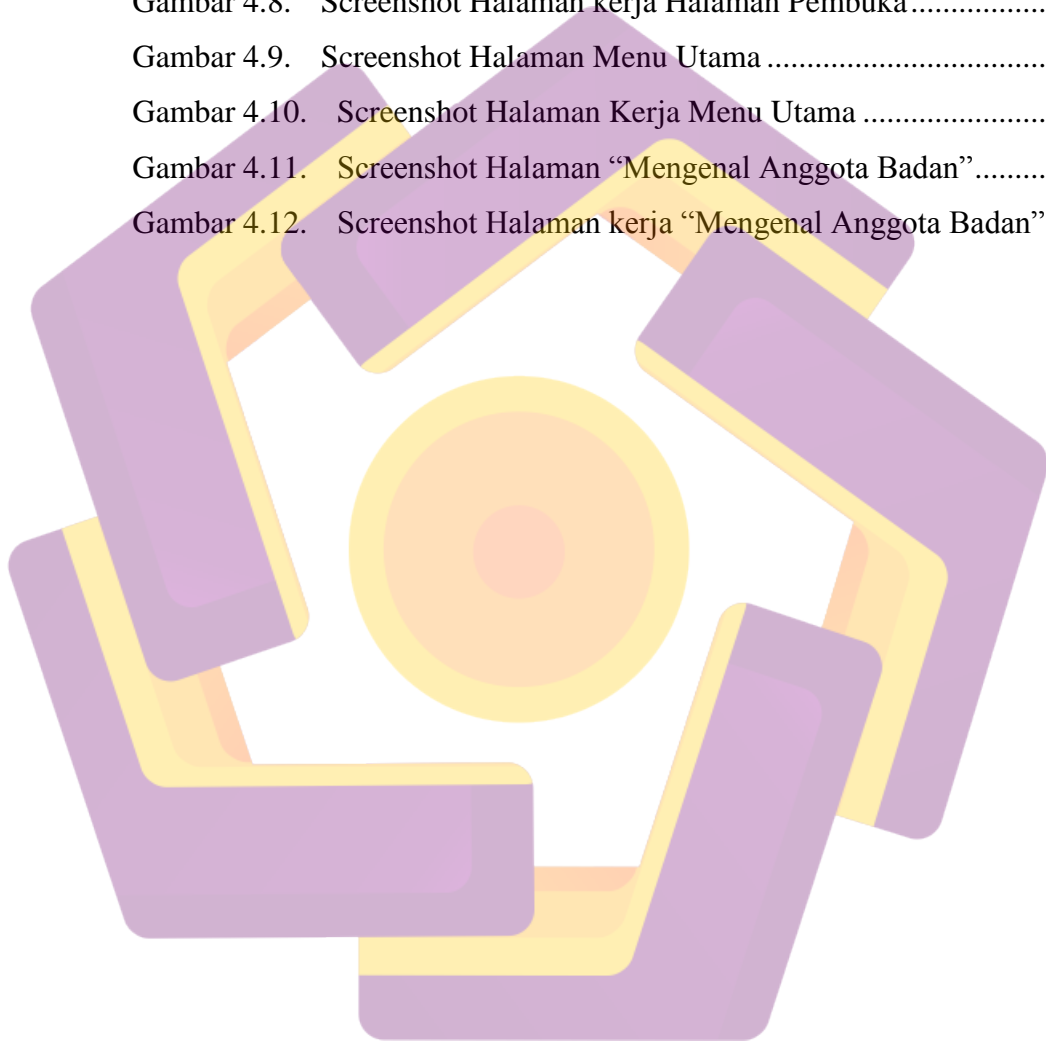
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Profil Sekolah.....	31
Tabel 3.2	Struktur Organisasi	33
Tabel 3.3	Analisis Kinerja.....	35
Tabel 3.4	Analisis Informasi	36
Tabel 3.5	Analisis Ekonomi	37
Tabel 3.6	Analisis Pengendalian	38
Tabel 3.7	Analisis Efisiensi.....	39
Tabel 3.8	Analisis Pelayanan	39
Tabel 3.9	Perangkat Keras	41
Tabel 3.10	Perangkat Lunak.....	42
Tabel 4.1	Black Box Testing.....	79
Tabel 4.2	Kuisoner	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Gambaran definisi Multimedia.....	9
Gambar 2.2.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
Gambar 2.3.	Struktur navigasi linear.....	14
Gambar 2.4.	Struktur navigasi hierarkis.....	15
Gambar 2.5.	Struktur navigasi Nonlinear.....	15
Gambar 2.6.	Struktur navigasi komposit.....	16
Gambar 2.7.	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	25
Gambar 2.8.	Antarmuka Macromedia Director MX 2004.....	28
Gambar 2.9.	Antarmuka Audacity.....	29
Gambar 3.1.	Tombol “Mulai”.....	47
Gambar 3.2.	“Pengenalan Profesi”.....	47
Gambar 3.3.	Tombol menu “Kuis”.....	47
Gambar 3.4.	Tombol “keluar”.....	47
Gambar 3.5.	Tombol “home”.....	48
Gambar 3.6.	Tombol “Previous”.....	48
Gambar 3.7.	Tombol “Next”.....	48
Gambar 3.8.	Tombol “Ulangi”.....	48
Gambar 3.9.	Tombol ”Petunjuk suara”.....	49
Gambar 3.10.	Tombol “ Pause”.....	49
Gambar 3.11.	Tombol “Play”.....	50
Gambar 3.12.	Tombol ”Stop”.....	50
Gambar 3.13.	Sruktur hirarki.....	51
Gambar 3.14.	Rancangan halaman pembuka.....	53
Gambar 3.15.	Rancangan halaman utama.....	54
Gambar 3.16.	Rancangan halaman”materi pengenalan profesi”.....	54
Gambar 3.17.	Rancangan halaman ”kuis”.....	55
Gambar 4.1.	Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	57
Gambar 4.2.	Proses Menyeleksi Gambar.....	59

Gambar 4.3.	Proses Gambar setelah diseleksi dan diedit.....	59
Gambar 4.4.	Background yang diambil dari internet	60
Gambar 4.5.	Mengolah Suara dengan Audacity.....	61
Gambar 4.6.	Karakter dari aplikasi Edukasi.....	62
Gambar 4.7.	Screenshot Halaman Pembuka	65
Gambar 4.8.	Screenshot Halaman kerja Halaman Pembuka.....	65
Gambar 4.9.	Screenshot Halaman Menu Utama	71
Gambar 4.10.	Screenshot Halaman Kerja Menu Utama	71
Gambar 4.11.	Screenshot Halaman “Mengetahui Anggota Badan”.....	74
Gambar 4.12.	Screenshot Halaman kerja “Mengetahui Anggota Badan”. 74	



INTISARI

Saat ini Bahasa Inggris masih merupakan bahasa International. Selain itu untuk memenuhi tuntutan jaman pada era globalisasi ini Bahasa Inggris sudah mulai dikenalkan dari tingkat Taman Kanak-Kanak. Salah satu contoh nya adalah mengenalkan berbagai macam jenis profesi dalam bahasa inggris.

Dalam hal ini, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik untuk membantu anak-anak TK Pertiwi Bulusan dalam menerima setiap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran ini akan dikemas dalam sebuah media interaktif multimedia, jadi anak-anak TK Pertiwi Bulusan dapat dengan mudah menyerap apa yang disampaikan Tidak hanya sebagai media pembelajaran, aplikasi tersebut juga mempunyai unsur-unsur motivasi untuk anak anak dalam memberi gambaran positif untuk cita cita nya nanti dimasa depan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, Profesi, Taman Kanak-Kanak.

ABSTRACT

Currently English is an International language. In addition to meet the demands of the age in this era of globalization English has begun to be introduced from kindergarten level, one example is to introduce various types of professions in English.

In this case, it takes an exciting interactive learning media to help children in kindergarten Earth Bulusan accept any material submitted.

This instructional media will be packaged in a multimedia interactive media, so the kindergarten children Bulusan Earth can easily absorb what is presented not only as a medium of learning, the application also has elements of motivation for children to give a positive picture for its future goals later in the future.

Keywords : *Learning Media, English Language, Profession, kindergarten.*

