

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UKM AEC
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Seno Anggoro

09.12.3904

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

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UKM AEC
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Seno Anggoro

09.12.3904

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UKM AEC
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seno Anggoro

09.12.3904

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UKM AEC
BERBASIS MULTIMEDIA FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seno Anggoro

09.12.3904

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 11 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

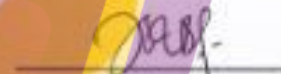
Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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 disuatu 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 februari 2014

Seno Anggoro

09.12.3904

HALAMAN MOTTO

- Janganlah menunda suatu yang mudah karena kalau dibiarkan pekerjaan yang mudah tersebut akan terasa sulit, janganlah menunda pekerjaan yang sulit atau berat karena semakin ditunda maka akan menjadi mustahil
- Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai.
- Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.
- Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
- Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan, dan saya percaya pada diri saya sendiri.
- Saya datang, saya bimbingan, saya revisi, saya ujian dan saya **menang**.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi seluruh umat manusia, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

- Ayah dan Ibu tercinta, yang telah merawat dan membiayai pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA hingga sampai bangku perkuliahan semua itu tidak mungkin dapat terlaksana tanpa perhatian ayah dan ibu tercinta.
- Adikku Mako Budi Satria tidak lupa kaka sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya atas doanya sehingga kaka bisa lulus dalam proses skripsi ini.
- Keluarga besar HIMMSI dan AEC tidak akan pernah terlupa akan jasa-jasa baik ilmu kepemimpinan, organisasi dan bahasa inggris yang saya dapat dari UKM ini sungguh besar perubahan yang saya dapatkan semoga UKM ini menjadi lebih maju lagi..
- Sahabat-sahabatku. Oka, dery hengky dan fakhry ali yang telah mendukung saya selama di kos, temen-teman kelas S1 SI 09-06 terima kasih atas kepercayaan kalian yang telah memberikan kepercayaan menjadi ketua kelas selama kuliah di AMIKOM sungguh besar atas semua jasa-jasa kalian dalam merubah diri saya menjadi lebih berguna semoga kita semua akan berkumpul kembali kawan-kawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Inggris UKM AEC berbasis Multimedia Flash”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat Sarjana Komputer pada program Studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Program Sarjana STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S. Kom, M.Eng selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati pada saya
4. Kepada ketua AEC (Amikom English Club) yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian skripsi di AEC.
5. Ayah dan Ibu tercinta, serta adikku tersayang yang telah memberi bantuan baik material maupun spiritual.

6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dengan penelitian ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

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.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Analisis.....	5
1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi.....	5
1.6.3 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Jadwal Kegiatan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Konsep Multimedia	10
2.3	Pengertian Multimedia.....	10
2.4	Elemen-Eelemen Multimedia	12
2.4.1	Text.....	12
2.4.2	Image	13
2.4.3	Audio.....	13
2.4.4	Video	13
2.4.5	Grafis.....	14
2.4.6	Animasi	14
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.5.1	Struktur Linear	15
2.5.2	Struktur Hierarki	15
2.5.3	Struktur Piramida	16
2.5.4	Struktur Polar	17
2.5.5	Animasi	17
2.5.6	Konsep Dasar Animasi.....	18
2.5.7	Merancang Kontras Nilai Dalam Multimedia	19
2.6	Gambar Dalam Proses Pembelajaran.....	19
2.6.1	Merancang Ilustrasi Logo Dalam Multimedia	20
2.6.2	Adobe Photoshop CS3.....	20
2.6.3	Adobe Flash CS3.....	23
2.6.4	Action Script	25
2.6.5	Multimedia Interaktif Elearning.....	25
2.7	Karakteristik Multimedia Interaktif.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		27
3.1	Gambaran Umum.....	27

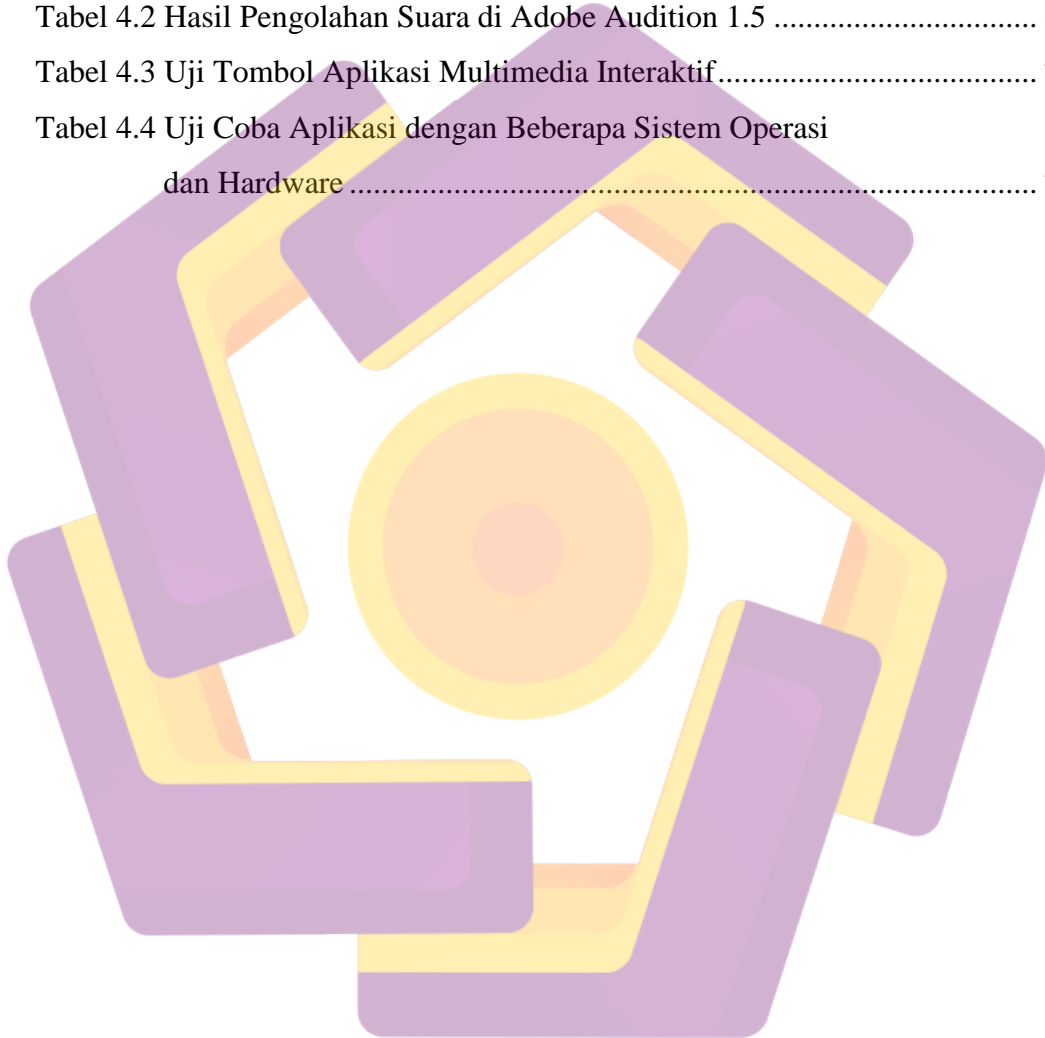
3.1.1	Profil UKM	27
3.1.2	Visi dan Misi	27
3.1.3	Mendefenisiskan Masalah	28
3.2	Analisis	29
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.3.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.4	Merancang Konsep	33
3.4.1	Merancang Isi	34
3.4.2	Merancang Naskah	37
3.5	Merancang Grafik	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Memproduksi Sistem	55
4.1.1	Mengolah Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CS4	55
4.1.2	Mengolah Suara Menggunakan Adobe Audition 1.5	57
4.1.3	Menggabungkan Semua Elemen Multimedia di Adobe Flash CS4	59
4.1.4	Pengujian Alfa	66
4.1.5	Pengujian Beta	67
4.2	Implementasi	70
4.2.1	Manual Program	70
4.2.2	Halaman Intro dan Halaman Utama	71
4.2.3	Menu Utama	71
4.2.4	Menu Conversation	73
4.2.5	Menu video CONVERSATION	73
4.2.6	Menu Listening	74
4.3	Menggunakan Sistem	75
4.4	Memelihara Sistem	75

BAB V PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Peneliti.....	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Perancangan Naskah Materi.....	39
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Gambar di Adobe Photoshop CS4	58
Tabel 4.2 Hasil Pengolahan Suara di Adobe Audition 1.5	60
Tabel 4.3 Uji Tombol Aplikasi Multimedia Interaktif.....	70
Tabel 4.4 Uji Coba Aplikasi dengan Beberapa Sistem Operasi dan Hardware	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Struktur Linear	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	17
Gambar 2.4 Struktur Piramida	17
Gambar 2.5 Struktur Polar	18
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS4	22
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS4	25
Gambar 3.1 Struktur Hierarki	37
Gambar 3.2 Sketsa Intro.....	51
Gambar 3.3 Sketsa Menu Utama	52
Gambar 3.4 Sketsa Sub menu GRAMMAR	53
Gambar 3.5 Sketsa Sub Menu Conversation	54
Gambar 3.6 Sketsa Sub Menu Video Conversation.....	55
Gambar 3.7 Sketsa Sub Menu Listening.....	56
Gambar 4.1 New Document Flash File ActionScript 2.0	61
Gambar 4.2 Pengaturan Size	62
Gambar 4.3 Mengimport File ke Adobe Flash CS4.....	63
Gambar 4.4 Pembuatan Background.....	63
Gambar 4.5 Pembuatan Tombol	64
Gambar 4.6 Timeline Button	65
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi.....	47
Gambar 4.8 Penulisan Script yang Salah	68
Gambar 4.9 Tampilan Compiler Error	69
Gambar 4.10 Penulisan Script yang Benar	69
Gambar 4.11 Tampilan Publish Setting	72
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	73
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Materi GRAMMAR	74
Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Conversation.....	75
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Video Conversation.....	76

Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Listening..... 76



INTISARI

Bahasa Inggris merupakan suatu alat komunikasi yang sering digunakan oleh manusia. Namun dalam segi penggunaannya masih banyak yang belum paham bagaimana cara untuk memulai belajar bahasa Inggris dengan benar, apalagi para pelajar Indonesia masih mengagap bahwa bahasa Inggris merupakan hal yang sulit untuk dipelajari. AEC (Amikom English Club) sebagai salah satu UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) juga mengalami hal yang sama dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah langkah-langkah bagaimana para pelajar ataupun mahasiswa yang ikut belajar di AEC, sehingga mereka bisa memulai belajar bahasa Inggris dengan benar, juga tanpa harus terjebak dalam perubahan rumus-rumus kata dalam bahasa Inggris yang selalu membingungkan.

Maka dari itu dibuatlah suatu program aplikasi interaktif yang berbasis multimedia. Program yang dibuat berupa media pembelajaran interaktif yang mana isi materi disesuaikan dengan materi dasar bahasa Inggris. Baik dari segi Grammar, Conversation dan listening.

Kata Kunci: Pembelajaran, Multimedia, Interaktif

ABSTRACT

English language is communication tool using by all the people in global. But on implement to using it. So many student still doesn't understand it, Indonesian student still think that if English language difficult to learn. AEC (Amikom English Club) as one of organization English they got same problem too, about to share the material of subject.

To solve this problem, was determined step by step how to help the student who want to learn English with easily without worried about the formula word in English, it can help the AEC too, in order that the subject material English can be easy to understand

Therefore, the program application interactive multimedia base was made to solve this problem. The subject material has adjusted by Grammar, Conversation and Listening.

Key words: *Learning, Multimedia, Interactive*

