

**MEMBUAT ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK CD
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
DI ROUDLATUL ATHFAL Kabupaten PATI**

SKRIPSI



disusun oleh

Endang Setyaningsih

08.11.2536

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**MEMBUAT ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK CD
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
DI ROUDLATUL ATHFAL Kabupaten PATI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Endang Setyaningsih

08.11.2536

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEMBUAT ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK
CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
DI ROUDLATUL ATHFAL Kabupaten PATI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endang Setyaningsih

08.11.2536

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2011

Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEMBUAT ANIMASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BENTUK
CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS
DI ROUDLATUL ATHFAL Kabupaten PATI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endang Setyaningsih

08.11.2536

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

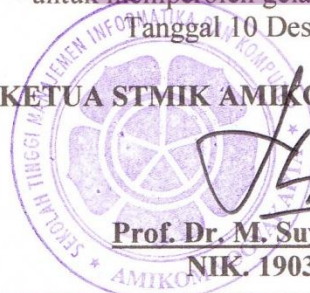


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli 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, Desember 2012

Tanda tangan

Endang Setyaningsih

NIM. 08.11.2536

HALAMAN MOTTO

“Everything and every moment is very spesial”.

- Infinite, L.

“Inspiration come to us slowly and quietly... prime it with a little solitude”

- Brenda Ueland

“Those who try to do something and fail, are infinitely better than those who try to do nothing and success”

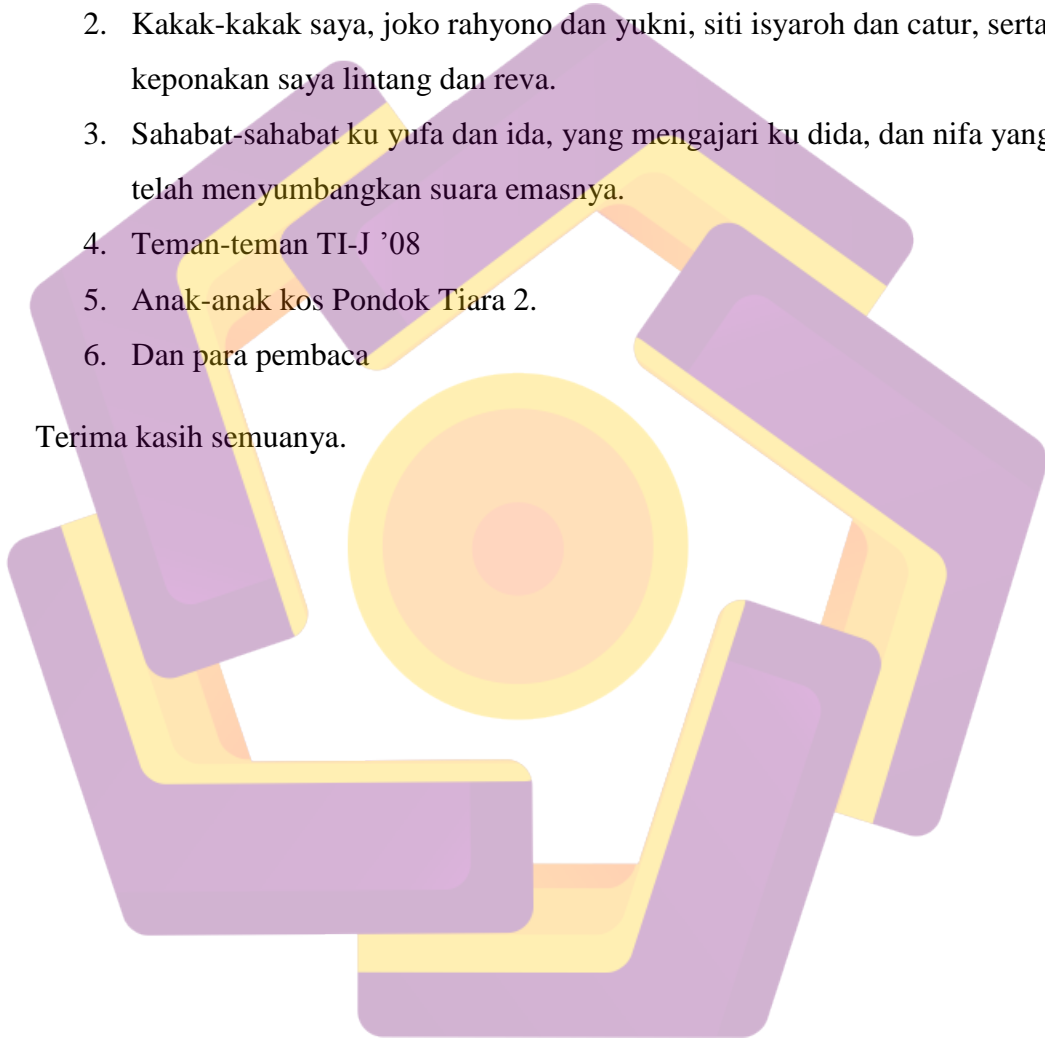


HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya, bapak kusen dan ibu sutarmi
2. Kakak-kakak saya, joko rahyono dan yukni, siti isyaroh dan catur, serta keponakan saya lintang dan reva.
3. Sahabat-sahabat ku yufa dan ida, yang mengajari ku dida, dan nifa yang telah menyumbangkan suara emasnya.
4. Teman-teman TI-J '08
5. Anak-anak kos Pondok Tiara 2.
6. Dan para pembaca

Terima kasih semuanya.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Atas berkat rahmat Allah SWT, penulis memanjatkan puji syukur kepada-Nya yang telah memberikan kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program Strata satu. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom sebagai dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu dalam memberikan petunjuk, peengarahan serta bimbingan yang besar dalam skripsi ini.
4. Kedua orang tua yang telah melahirkan dan membesarkan penulis dengan penuh perjuangan selalu memberikan dukungan moril serta meteril dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang
5. Kakak-kakak saya, joko rahyono dan yukni, siti isyaroh dan catur, serta keponakan saya lintang dan reva.
6. Sahabat-sahabat ku yufa dan ida, yang mengajari ku dida, dan nifa yang telah menyumbangkan suara emasnya. Dan teman-teman TI-J '08.

7. Seluruh staf dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu lancarnya segala aktivitas penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmad dan karunia-Nya kepada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, Desember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	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. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Pentingnya Multimedia	8
2.1.3 Obyek-Obyek Multimedia	9
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.2.1 Struktur Linier	12
2.2.2 Struktur Menu	12
2.2.3 Struktur Hierarki	13
2.2.4 Struktur Jaringan	15
2.2.5 Struktur Kombinasi	16
2.3. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	18
2.4. Software Yang digunakan	22
2.4.1 Adobe Flash CS3	22
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	23
2.4.3 Adobe Soundbooth CS3	25
2.4.4 Adobe Premiere Pro CS3	26
2.5. Hardware yang Digunakan	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1. Analisis Sistem	29
3.1.1 Mendefinisikan Masalah	29
3.1.2 Analisis Kelemahan Sistem	30

3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.1.4 Analisis Kelayakan Sistem	36
3.2. Perancangan Sistem Multimedia	38
3.2.1 Pra Produksi	38
3.2.1.1 Merancang Konsep	38
3.2.1.2 Merancang Isi	39
3.2.1.3 Merancang Naskah	40
3.2.1.4 Merancang Storyboard	41
3.2.1.5 Merancang Grafik	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Produksi	48
4.1.1 Memproduksi Sistem	48
4.1.1.1 Pembuatan Desain Grafik	48
4.1.1.2 Aplikasi dengan Adobe Flash CS3	51
4.1.1.3 Aplikasi dengan Adobe Soundbooth CS3	54
4.1.2 Tampilan Program	55
4.1.2.1 Tampilan Intro	55
4.2. Pasca Produksi	57
4.2.1 Uji Coba Sistem	57
4.2.1.1 Melakukan Pengujian Pemakai	57
4.2.2 Menggunakan Sistem	58
4.2.3 Pemeliharaan Sistem	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	60



DAFTAR TABEL

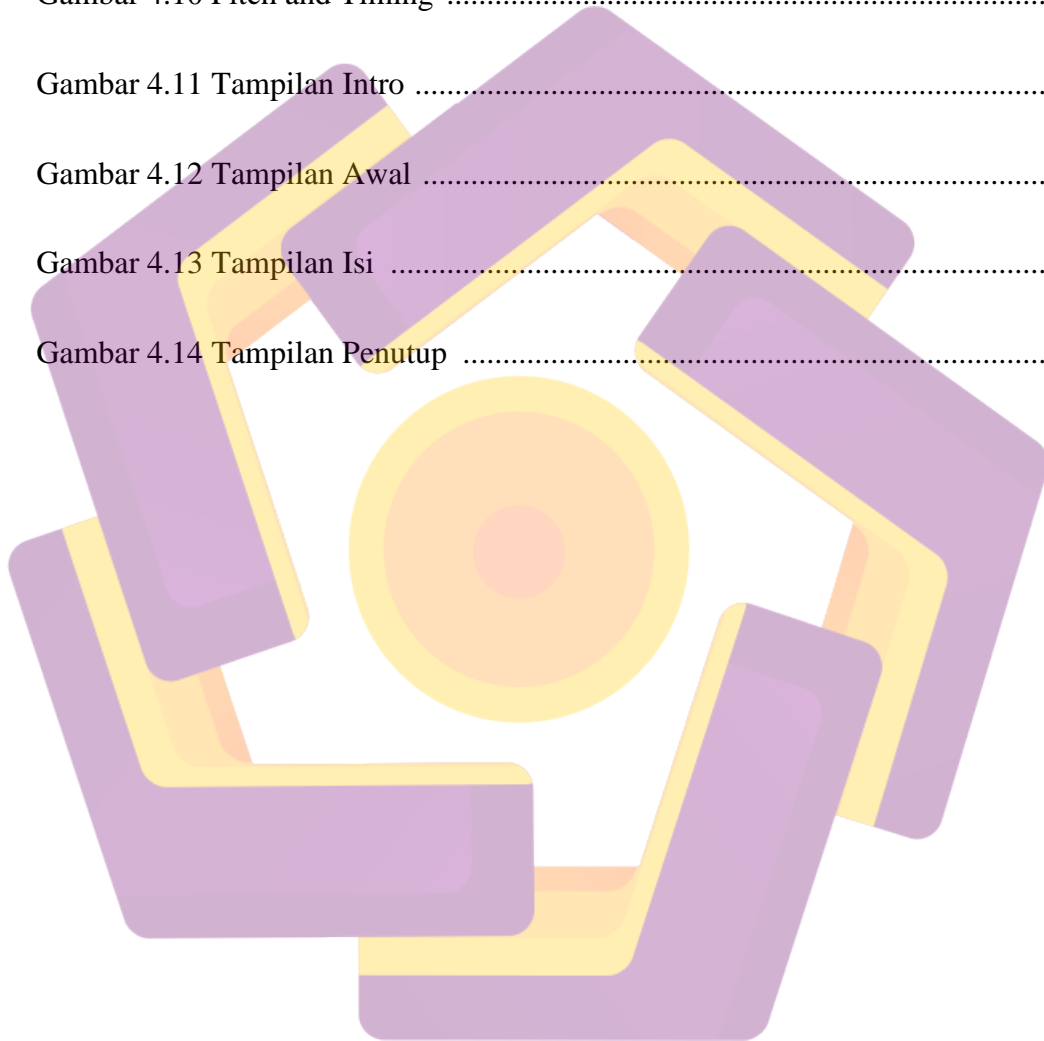
Tabel 3.1 Storyboard	41
Tabel 4.1 Hasil pengujian aplikasi	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Menu	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.6 Bagan Proses Pengembangan Sistem Multimedia	21
Gambar 2.9 Tampilan <i>Adobe Flash CS3</i>	23
Gambar 2.9 Tampilan <i>Adobe Photoshop CS3</i>	25
Gambar 2.10 Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	26
Gambar 2.11 Tampilan <i>Adobe Premiere pro CS3</i>	27
Gambar 3.2 Rancangan desain Intro	46
Gambar 3.3 Rancangan Desain Utama	46
Gambar 3.4 Rancangan Desain Penutup	47
Gambar 4.1 Tampilan Image Size Adobe Photoshop CS3	49
Gambar 4.2 Layar kerja di Adobe Photoshope CS3	50
Gambar 4.3 Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS3	50
Gambar 4.4 Adobe Flash CS3	51
Gambar 4.5 Document Properties Adobe Flash CS3	52
Gambar 4.6 Lembar Kerja Flash Baru	52

Gambar 4.7 Import file Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.8 Import file audio Adobe Flash CS3	53
Gambar 4.9 Import file audio ke Adobe Soundbooth CS3	54
Gambar 4.10 Pitch and Timing	55
Gambar 4.11 Tampilan Intro	55
Gambar 4.12 Tampilan Awal	56
Gambar 4.13 Tampilan Isi	56
Gambar 4.14 Tampilan Penutup	57



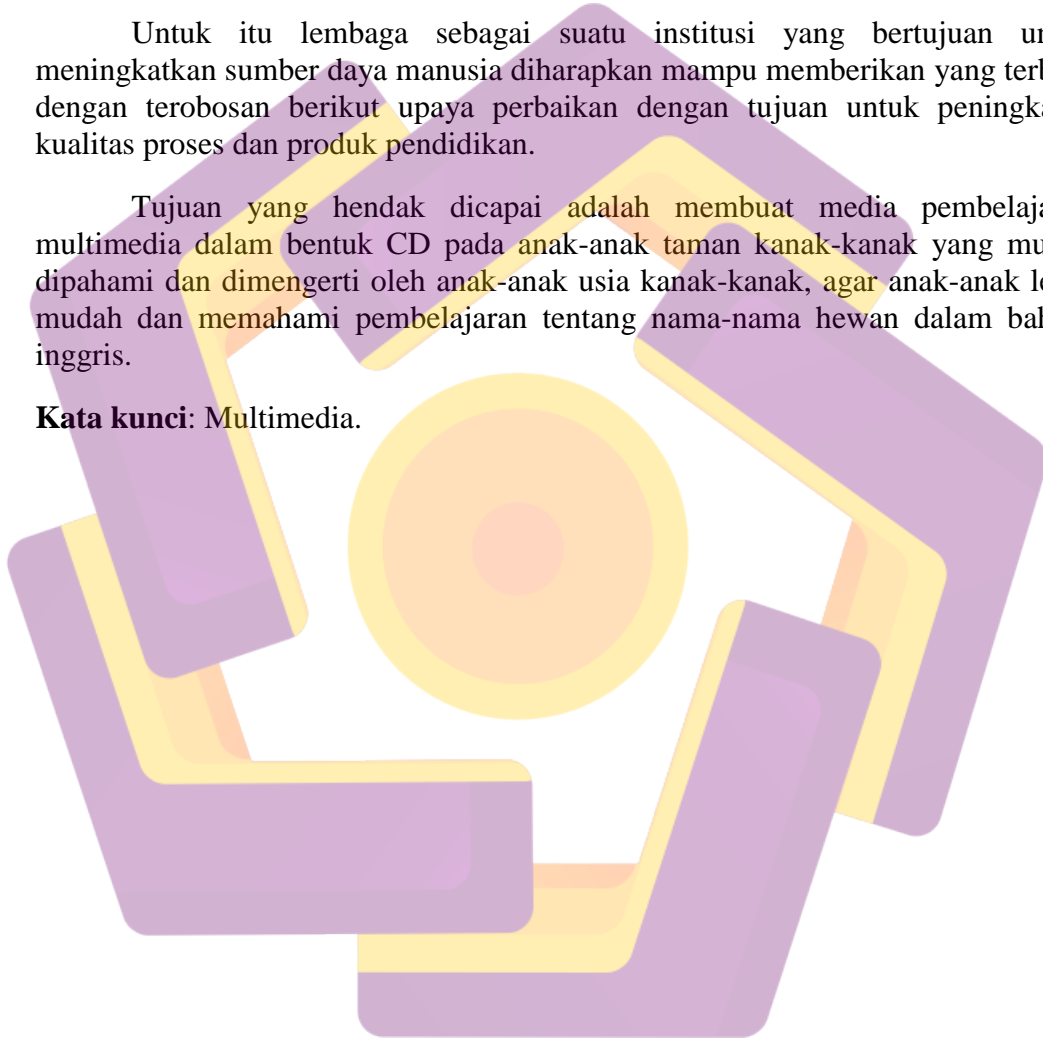
INTISARI

Banyak sekarang ini ilmu pengetahuan dikenalkan sejak dini, pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut telah menghadirkan tantangan bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan yang sangat kompleks, salah satunya peningkatan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan berkiprah di era globalisasi ini.

Untuk itu lembaga sebagai suatu institusi yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia diharapkan mampu memberikan yang terbaik dengan terobosan berikut upaya perbaikan dengan tujuan untuk peningkatan kualitas proses dan produk pendidikan.

Tujuan yang hendak dicapai adalah membuat media pembelajaran multimedia dalam bentuk CD pada anak-anak taman kanak-kanak yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak usia kanak-kanak, agar anak-anak lebih mudah dan memahami pembelajaran tentang nama-nama hewan dalam bahasa inggris.

Kata kunci: Multimedia.



ABSTRACT

Many of today's science is introduced early, rapid advances in technology and science has been a challenge for all aspects of human life, including education. Education is now confronted with a very complex challenge, one human resource that is able to compete and take part in this globalization era.

For that institution as an institution that aims to improve human resources are expected to provide the best with the following breakthrough improvement efforts with a view to improving the quality of processes and products of education.

Goals to be achieved is to create multimedia learning media in the form of CD in children kindergarten are easy to understand and be understood by children childhood, that children more easily and understand learning the names of animal in English.

Keywords : *Multimedia.*

