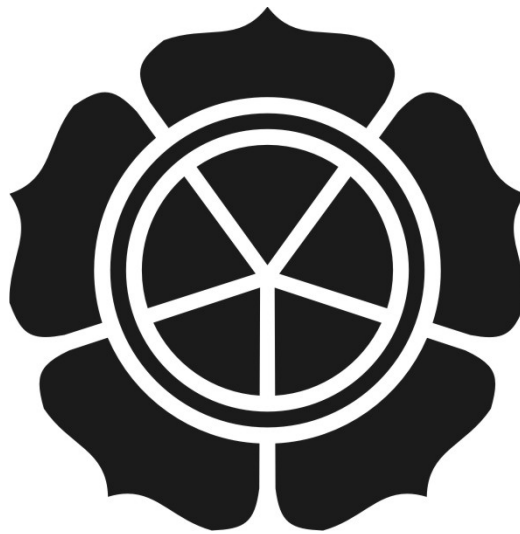


**PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB
BERBASIS MULTIMEDIA
TUGAS AKHIR**



Disusun oleh

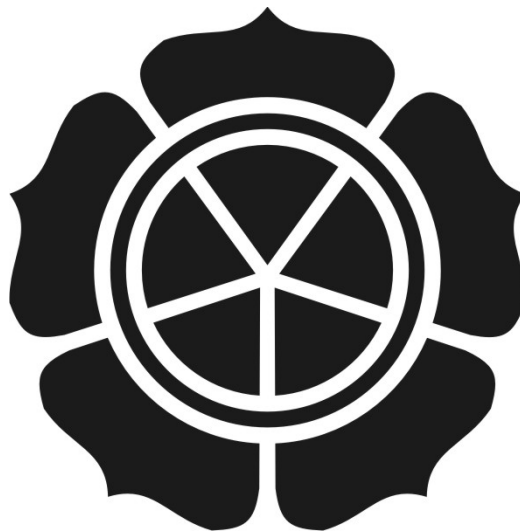
1. Arya Banu Syahputra 08.01.2456
2. Andreas Avellini Dimas Lini Inawan 08.01.2481

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

**PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

1. Arya Banu Syahputra 08.01.2456
2. Andreas Avellini Dimas Lini Inawan 08.01.2481

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

NASKAH PUBLIKASI

**“PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB BERBASIS
MULTIMEDIA”**

disusun oleh

Arya Banu Syahputra 08.01.2456
Andreas Avellini Dimas Lini Inawan 08.01.2481

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001

Tanggal 01 Agustus 2012

**Ketua Jurusan
D3-IT Informatika**




Hamdi Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**“PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB BERBASIS
MULTIMEDIA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arya Banu Syahputra 08.01.2456

Andreas Avellini Dimas Lini Iluawan 08.01.2481

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 03 Juli 2012

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**“PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB BERBASIS
MULTIMEDIA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arya Banu Syahputra 08.01.2456

telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 01 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

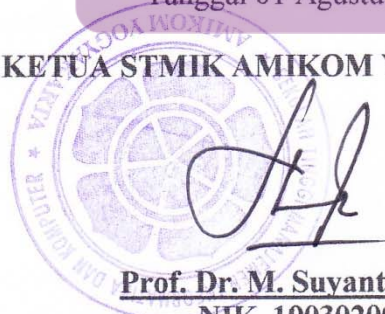
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 01 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB
BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andreas Avellini Dimas Lhai Hnawan 08.01.2481

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tenny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190000002



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA





Prof. Dr. M. Supalito, M.M.
NIK. 190002001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 01 Agustus 2012

Nama	NIM	Tanda Tangan
Arya Banu Syahputra	08.01.2456	
Andreas Avellini Dimas Lini Ilnawan	08.01.2481	

HALAMAN MOTTO

- ❖ *Manfaatkanlah ilmu untuk kebajikan.*
- ❖ *Barang siapa menjalani suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka dianugerahi Allah kepada-Nya jalan surga (Al Hadits).*
- ❖ *Tuntutlah ilmu dari ayunan sampai liang lahat.*
- ❖ *Kegagalan yang tertunda bukan berarti kehancuran tetapi jadikanlah kegagalan itu sebagai batu loncatan untuk menuju kesuksesan.*
- ❖ *Selalu yakin dengan kemampuan yang dimiliki dan percaya bahwa kita mampu melakukannya.*
- ❖ *Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian untuk sukses (David Viscoot)*

By: Arya

HALAMAN MOTTO

- ❖ *Sejauh mana usahamu untuk sukses, maka sejauh itu pula kesuksesan itu akan kamu peroleh. Dan barang siapa yang memiliki cita-cita tinggi, maka ia harus terjaga setiap malam*
- ❖ *Barang siapa yang tidak pernah merasakan pahit pedihnya suasana mencari ilmu walaupun sesaat, maka ia dikhawatirkan selamanya akan merasakan pahitnya kebodohan.*
- ❖ *Tiada kenikmatan yang didapat melainkan setelah letih berusaha.*
- ❖ *Ubahlah cara berfikirmu, maka duniamu juga akan berubah.*

By: Lini

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini kepada :

- 1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya untuk membimbing dan memberikan kesehatan kepadaku sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.*
- 2. Ayah dan ibuku tercinta yang sampai saat ini menjadi sang tauladan dan penasehat bagiku. Selalu mendoakanku juga mendukungku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- 3. Rendy Irdiansyah(Kakak), Septian Wirangga Putra, Dandi Rizki Zulfansyah(Adik).*
- 4. Dean, Eko Dom, Nugroho(Sahabat SMA).*
- 5. Dosen pembimbingku Bapak Agus Purwanto yang telah membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- 6. Buat Lini , teman seperjuanganku, terimakasih atas kerja samanya.*
- 7. Teman-teman D3TI angkatan 2008. Terima kasih atas semuanya.*
- 8. Buat Andi, Zaid, Anis, Oliver, Ari, Anggit, dan Semua Orang yang mengenal saya yang gak bisa saya sebutkan satu – satu namanya yang telah banyak membantu dan memberikan saran – sarannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.*

By : Arya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini kepada :

- 1. Kepada Kanjeng Gusti Allah Bapa di Surga ,Tuhan Yesus Kristus ,Bunda Maria , Santo Andreas terimakasih Syukur kepada Allah atas bantuan dan kekuatan yang telah dilimpahkan kepada kami umat-umatMu.*
- 2. Untuk Bapak, Ibu, dan Dek Tia ya dengan caranya masing-masing memberi semangat, dorongan dan mendo'akanku selalu*
- 3. Dosen pembimbingku Bapak Agus Purwanto S.Kom yang telah membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- 4. Buat Arya Banu Syahputra, teman seperjuanganku, terimakasih atas kerjasama yang hebat dan Juooooos ini tir.*
- 5. Buat teman-teman D3-TI'08, terima kasih sudah menerima kehadiranku. buat kebersamaan kita yang teramat manis saat kita sama – sama jalani perjuangan dalam penantian yang terkadang amat menjemukan.*
- 6. Spesial buat gadis Manis yang sudi menemaniku mengendarai Honda C70 itu. Anis Puji Lestari. Tunggu ya wisuda ku... ☺*
- 7. Buat Temen temen OPHIO JOGJA REPTILES CLUB, RO(ReptileOwner), Mbak Lydia Apririasari TULATA SNAKE RESEARCH, Drh Slamet Raharjo M.P, Keluarga CAKRA (Mas Hendy, Mbak I'ing, Mas O'ik, Dimas Ompong), Keluarga ORKES MORAL THE PRODUK GAGAL Management (SANTOSA dan CHIS), Si Pho Poe, Keluarga Besar Kontrkkan DJASOEM*

(Andy Afriadi, M.Zaid, Wawan, AgusAri, S.Kom,Anggit). Terimakasih sudah membuat saya ada.

By : Lini



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagunganNya telah memberikan begitubanyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kitasemua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **“PEMBELAJARAN REPTIL ENDEMIK INDONESIA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN DI OPHIO JOGJA REPTILES CLUB BERBASIS MULTIMEDIA”** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, anatara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

4. Teman-teman D3TI angkatan 2008 yang telah mendukung kami.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga Tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Yogyakarta, 01 Agustus 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

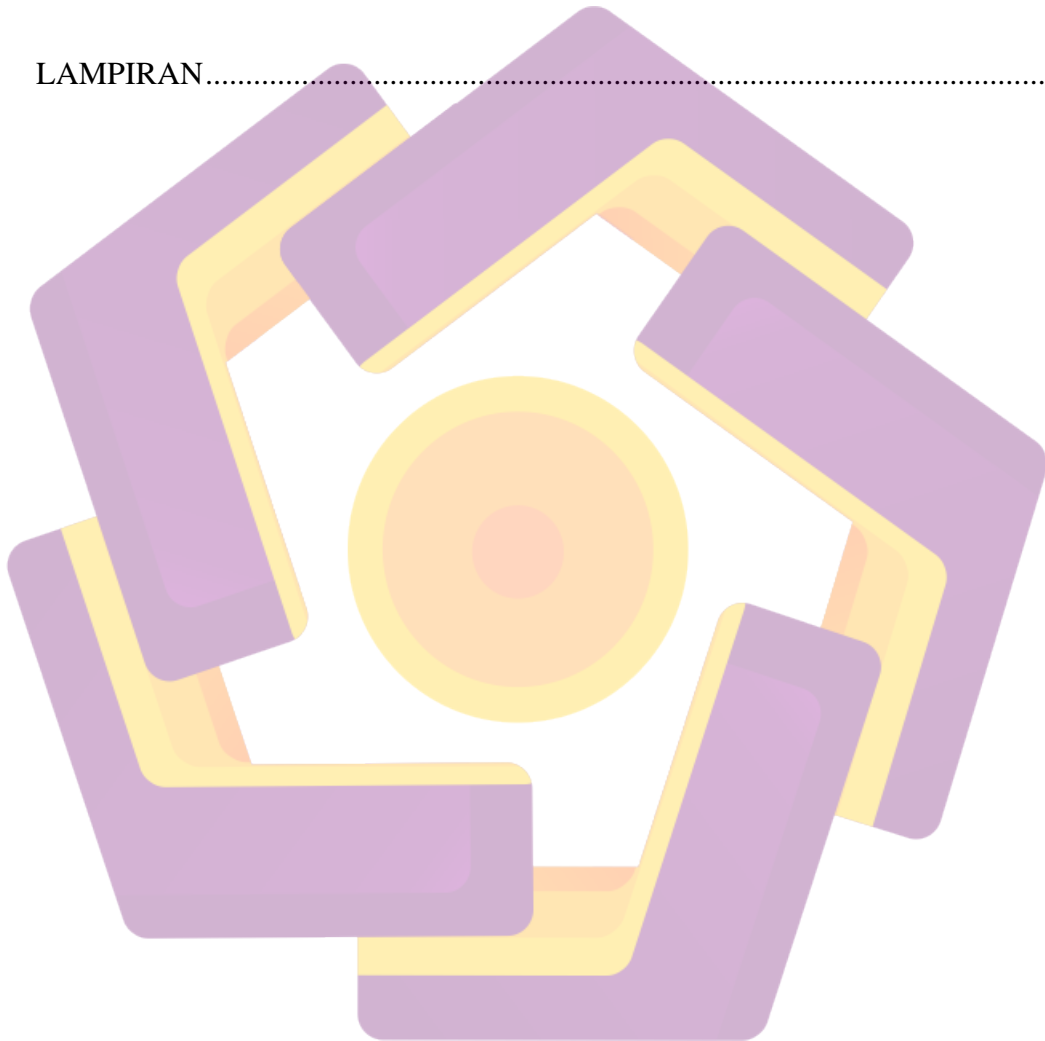
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
INTISARI.....	xxiv
ABSTRACT.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3

1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.6	Metode Pengumpulan Data	4
1.7	Sistematika Penulisan Laporan.....	5
1.8	Rencana Kegiatan.....	7
BAB II DASAR TEORI		8
2.1	Definisi Multimedia.....	8
2.2	Objek – Objek Multimedia.....	9
2.3	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	10
2.4	Macam – Macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	14
2.4.1	Struktur Linear	14
2.4.2	Struktur Menu	15
2.4.3	Struktur Hierarki	16
2.4.4	Struktur Jaringan	17
2.4.5	Struktur Kombinasi	18
2.5	Media Pembelajaran	20
2.6	Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia.....	22
2.6.1	Adobe Flash CS3 Profesional	22
2.6.2	Adobe Illustrator CS3	24
BAB III TINJAUAN UMUM.....		26
3.1	Visi dan Misi Ophio	26

3.1.1	Visi	26
3.1.2	Misi	27
3.2	Kegiatan Komunitas Ophio	27
3.3	Fasilitas pendukung	29
3.4	Reptil	30
BAB IV PEMBAHASAN		33
4.1	Mendefinisikan Masalah	33
4.2	Merancang Konsep	33
4.3	Merancang Isi	35
4.4	Merancang Naskah	38
4.5	Merancang Grafik	40
4.5.1	Rancangan Menu utama	40
4.5.2	Rancangan Menu Materi	41
4.5.3	Rancangan Menu Galeri	42
4.5.4	Rancangan Menu Video	43
4.5.5	Rancangan Menu Latihan	44
4.5.6	Rancangan Tampilan Nilai	45
4.6	Memproduksi Sistem	46
4.6.1	Membuat Background	46
4.6.2	Mengatur Obyek Menu Utama	47

4.6.3	Mengimport ke Flash	48
4.6.4	Pembuatan Button	48
4.6.5	Pembuatan Animasi	50
4.6.6	Pembuatan Button Back Sound.....	52
4.6.7	Pembuatan Layar Galeri.....	53
4.6.8	Pembuatan Navigator Galeri.....	54
4.6.9	Menyusun Menu	55
4.6.10	Link Antar Menu.....	57
4.6.11	Mengexport File menjadi . EXE	65
4.6.12	Menyimpan File	65
4.7	Implementasi Tampilan Program	67
4.7.1	Tampilan Menu Utama	67
4.7.2	Tampilan Menu Materi	68
4.7.3	Tampilan Menu Galeri	68
4.7.4	Tampilan menu Video.....	69
4.7.5	Tampilan Menu Latihan.....	69
4.7.6	Tampilan Nilai	70
4.8	Melakukan Tes Pemakai	71
4.9	Menggunakan Sistem	72
4.10	Pemeliharaan Sistem.....	72

BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	1



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana kegiatan7



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia	11
Gambar 2.2 Struktur linier	15
Gambar 2.3 Struktur menu.....	16
Gambar 2.4 Struktur hierarki	17
Gambar 2.5 Struktur jaringan.....	18
Gambar 2.6 Struktur kombinasi	19
Gambar 2.7 Area kerja Adobe Flash.....	23
Gambar 2.8 Area kerja Adobe Illustrator.....	24
Gambar 3.1 Lambang Komunitas Reptil OPHIO Jogjakarta.....	26
Gambar 3.2 Edukasi Reptil di Carnival SCTV 2011 bersama Irvan Hakim di Alun Alun Utara Yogyakarta	27
Gambar 3.3 Sharring Handling keluarga OPHIO Jogja Retails Club di Fak. Kedokteran Hewan UGM Yogyakarta.....	28
Gambar 3.4 Edukasi Reptil di Mall Galeria Yogyakarta 2011	28
Gambar 3.5 Edukasi Reptil di TK MENTARI Kartasuro , Surakarta November 2011.....	28
Gambar 3.6 Edukasi Reptil di TK Primagama Sagan Yogyakarta 2011	29
Gambar 3.7 Laboratorium Komputer.....	29

Gambar 3.8 Proyektor	30
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Hierarki	39
Gambar 4.2 Menu Utama.....	41
Gambar 4.3 Menu Materi.....	42
Gambar 4.4 Menu Galeri	43
Gambar 4.5 Menu Video	44
Gambar 4.6 Menu Latihan	45
Gambar 4.7 Tampilan Nilai	45
Gambar 4.8 Lembar kerja pada Adobe Illustrator CS3	46
Gambar 4.9Membuat Background dengan Adobe Illustrator CS3	47
Gambar 4.10Mengimport ke Flash	48
Gambar 4.11 Pembuatan simbol button	48
Gambar 4.12 Tampilan mengedit button	49
Gambar 4.13 tampilan mengedit suara button	49
Gambar 4.14 tampilan movie clip button.....	50
Gambar 4.15 Penempatan button pada aplikasi	50
Gambar 4.16 tampilan animasi burung terbang	51
Gambar 4.17 tampilan pengaturan animasi tiap layer	51
Gambar 4.18 tampilan animasi jadi pada layer	52
Gambar 4.19 Tampilan button sound Off	52

Gambar 4.20 Tampilan button sound on.....	52
Gambar 4.21 tampilan penempatan backsound	53
Gambar 4.22 tampilan layar galeri.....	53
Gambar 4.23 tampilan navigator galeri.....	55
Gambar 4.24 tampilan dalam menyusun menu.....	55
Gambar 4.25 tampilan penamaan movie	56
Gambar 4.26 tampilan dalam menyusun actions	56
Gambar 4.27 Tampilan agar aplikasi dapat Fullscreen.....	56
Gambar 4.28 Script untuk masuk ke tampilan submenu materi reptil.....	57
Gambar 4.29 Script untuk masuk ke tampilan submenu galeri	57
Gambar 4.30 Script untuk masuk ke tampilan submenu video.....	57
Gambar 4.31 Script untuk masuk ke tampilan submenu latihan	58
Gambar 4.32 Script Tombol Next	58
Gambar 4.33 Script Tombol Previous.....	58
Gambar 4.34 Script Tombol kembali.....	59
Gambar 4.35 Script Tombol Mulai Soal.....	59
Gambar 4.36 Salah dan Benar	59
Gambar 4.37 Script Tombol Pilihan Jawaban Benar	60
Gambar 4.38 Script Tombol Pilihan Jawaban Salah	60
Gambar 4.39 Script Tombol Next Latihan Soal Selanjutnya.....	61

Gambar 4.40 Script Skor Nilai.....	61
Gambar 4.41 Script Tombol Coba Lagi.....	62
Gambar 4.42 Script tombol navigator.....	62
Gambar 4.43 Script Tombol Keluar.....	63
Gambar 4.44 Script backcound	63
Gambar 4.45 Script tombol backcound of	64
Gambar 4.46 Script tombol backcound on.....	64
Gambar 4.47 Membuat file exe.....	65
Gambar 4.48 Simpan file	66
Gambar 4.49 Insert fie START.exe	66
Gambar 4.50 Proses burning	67
Gambar 4.51 Menu Utama	67
Gambar 4.52 Menu maeteri	68
Gambar 4.53 Menu galeri	68
Gambar 4.54 Menu Video.....	69
Gambar 4.55 Menu Latihan	69
Gambar 4.56 Tampilan Nilai	70

INTISARI

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan melihat perkembangan teknologi dan minat belajar terhadap reptil, tercipta sebuah pemikiran untuk menciptakan alternatif dalam metode belajar selain berkontak langsung dengan reptil yaitu dengan memasukkan materi reptil ke dalam cd pembelajaran, sehingga tercipta sebuah aplikasi media pembelajaran tentang reptil endemik Indonesia.

Dengan aplikasi ini diharapkan anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar dalam mengenal reptil endemik Indonesia karena terdapat sebuah materi, galery, video, dan juga latihan soal tentang reptil sehingga anak akan lebih mudah dalam memahaminya. Para guru juga dapat dengan mudah memberikan materi kepada anak didiknya khususnya materi tentang reptil.

Kata Kunci : Multimedia, Media pembelajaran, Reptil.

ABSTRACT

Medium of learning is one component of learning that has an important role in teaching and learning activities. By looking at the development of technology and interest in learning to reptiles, to create an idea to create an alternative learning method other than direct contact with reptiles reptiles is by inserting the material into learning cd, so as to create a media application of learning about reptiles endemic to Indonesia.

With this application expected the children would be interested to know the reptiles are endemic Study abroad in Indonesia because there is a material, gallery, videos, and also practice questions about reptiles, so the child will be easier to understand. Teachers can also easily provide the material to their students, especially the material about the reptiles.

Keywords : *Multimedia, Learning Media, Reptiles.*