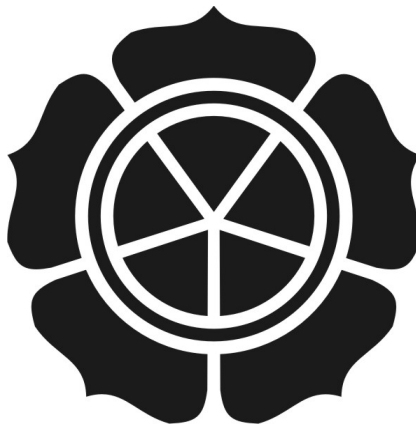


**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN GLOBAL WARMING SEJAK
USIA DINI
(Studi Kasus : PAUD Zaitun Jayapura)**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Lukas

08.12.3483

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN GLOBAL WARMING
SEJAK USIA DINI
(Studi Kasus : PAUD Zaitun Jayapura)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Lukas

08.12.3483

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang
Pengenalan Global Warming Sejak Usia Dini
(Studi Kasus: PAUD ZAITUN Jayapura)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Lukas

08.12.3483

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang
Pengenalan Global Warming Sejak Usia Dini Pada
PAUD ZAITUN Jayapura**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Lukas
08.12.3483

telah dipertahankan di depan Dewan penguji
Pada tanggal 4 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
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, 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, 10 Agustus 2012

Aditya Lukas
08.12.3483

HALAMAN MOTTO

“Life Must Go On “

“Manusia dapat hidup 40 hari tanpa makan, sekitar 3 hari tanpa minum, sekitar 8 menit tanpa udara. Tapi hanya 1 detik jika tanpa harapan.”

-Hal Lindsey-

“Terkadang kita harus meninggalkan pesta, meskipun pesta belum usai”

“Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.”

- Aldus Huxley



PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk seluruh pihak yang ada di sekitar ku :

- Untuk Tuhan ku Yesus Kristus yang selalu menyertai dan memberikan segalanya yang aku punya dalam hidup ini.
- Untuk kedua orang tua ku yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, dan doa yang tak pernah berhenti.
- Untuk semua keluarga ku yang selalu memberikan support dan doa
- Untuk seluruh teman yang memberikan kritik, saran dan suportnya : ASIK-08, TMS Family, Sedes Sapientiae 04-07, Teman – teman dari jayapura, dan semuanya yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.
- Untuk seseorang yang membuat ku termotivasi untuk selalu menyelesaikan tahap-tahap kehidupan.
- Untuk semua pihak yang terlibat dan membantu dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pengenalan GLOBAL WARMING Sejak Usia Dini pada PAUD Zaitun Jayapura”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

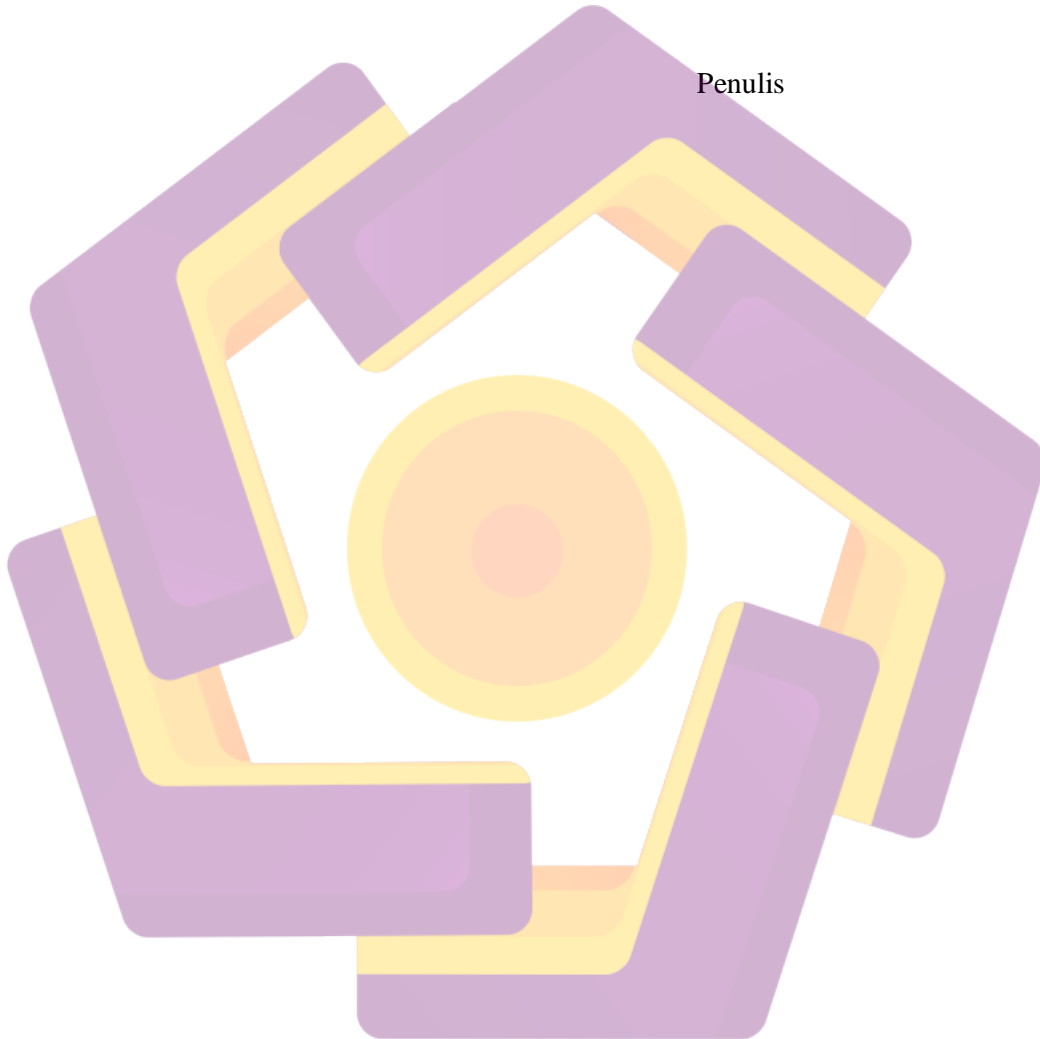
- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
- Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia teknologi informasi.
- Orang tua, dan saudara-saudara ku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
- Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Agustus 2012

Penulis

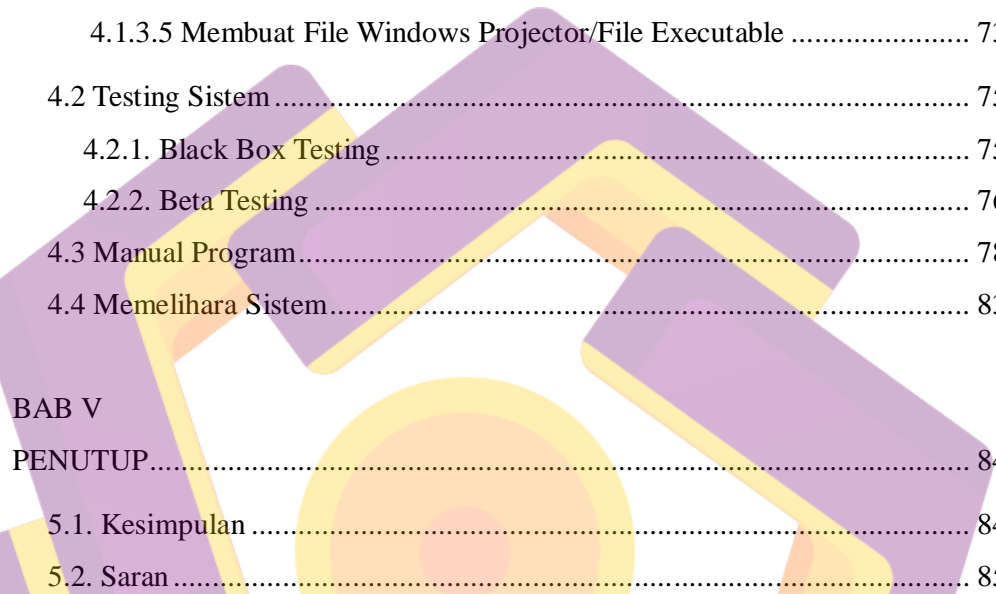


Daftar Isi

Cover.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
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.....	4
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Tahap Perancangan Sistem.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II	

LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Global Warming	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Sejarah Multimedia	8
2.2.2. Definisi Multimedia	9
2.2.3. Unsur-unsur Multimedia	9
2.2.4. Struktur aplikasi Multimedia	10
2.3 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	13
2.3.1. Mendefinisikan Masalah	13
2.3.2. Studi Kelayakan	13
2.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	13
2.3.4. Merancang Konsep	13
2.3.5 Merancang Isi	14
2.3.6 Menulis Naskah	13
2.3.7 Merancang Grafik	13
2.3.8 Memproduksi Sistem	13
2.3.9 Melakukan Tes pemakai	14
2.3.10 Menggunakan Sistem.....	14
2.3.11 Memelihara Sistem.....	14
2.4.Perangkat Lunak yang digunakan	15
2.4.1. Adobe Photoshop	16
2.4.2. Adobe Flash	17
2.4.3. Action Script	21
2.4.4. Sofonica MP3 cutter.....	23
 BAB III	
ANALISIS DAN PERANCANGAN	25

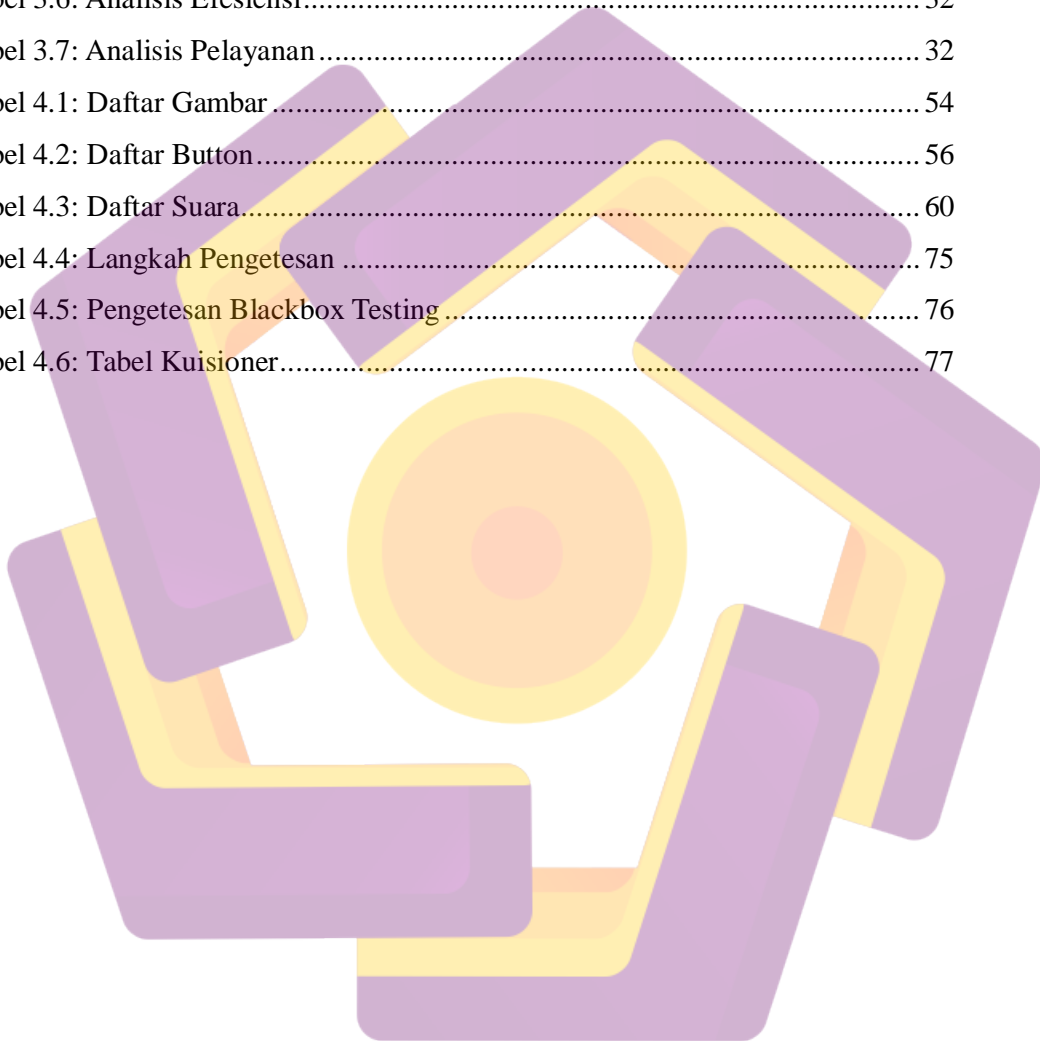
3.1. Tinjauan Umum.....	25
3.1.1. Sejarah Singkat PAUD Zaitun Jayapura	25
3.1.2. Visi Dan Misi PAUD Zaitun Jayapura	25
3.1.3. Struktur Organisasi.....	26
3.1.4. Kegiatan Belajar	26
3.2. Analisis Sistem.....	28
3.2.1. Definisi Analisis Sistem	28
3.3. Analisis Sistem Multimedia	29
3.3.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	29
3.3.2. Analisis PIECES	30
3.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.4. Analisis Kelayakan Sistem	35
3.4. Perancangan Sistem.....	37
3.4.1. Merancang Konsep	37
3.4.2. Merancang Isi	37
3.4.3. Perancangan Struktur Aplikasi	38
3.4.4. Perancangan Naskah	40
3.4.5. Perancangan Grafik.....	42
BAB IV	
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Memproduksi Sistem.....	49
4.1.1 Adobe Photoshop CS3.....	50
4.1.1.1 Membuat Grafik Background	50
4.1.1.2 Membuat Botton	55
4.1.2. Sofonica Cutter	57
4.1.3 Adobe Flash.....	61



4.1.3.1 Setting Size Stage.....	61
4.1.3.2 Memasukan File Objek	62
4.1.3.3 Membuat Aninasi teks dan gambar pada setiap menu	63
4.1.3.4 Membuat Tampilan Fullscreen.....	73
4.1.3.5 Membuat File Windows Projector/File Executable	73
4.2 Testing Sistem	75
4.2.1. Black Box Testing	75
4.2.2. Beta Testing	76
4.3 Manual Program.....	78
4.4 Memelihara Sistem.....	83
BAB V	
PENUTUP.....	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran	85

Daftar Tabel

Tabel 3.1: Struktur organisasi Paud Zaitun Jayapura	26
Tabel 3.2: Analisis Kinerja	30
Tabel 3.3: Analisis Informasi.....	30
Tabel 3.4: Analisis Ekonomi.....	31
Tabel 3.5: Analisis Pengendalian	31
Tabel 3.6: Analisis Efisiensi.....	32
Tabel 3.7: Analisis Pelayanan.....	32
Tabel 4.1: Daftar Gambar	54
Tabel 4.2: Daftar Button.....	56
Tabel 4.3: Daftar Suara.....	60
Tabel 4.4: Langkah Pengetesan	75
Tabel 4.5: Pengetesan Blackbox Testing.....	76
Tabel 4.6: Tabel Kuisisioner.....	77



Daftar Gambar

Gambar 2.1: Struktur Linier	11
Gambar 2.2: Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.3: Struktur Piramida.....	12
Gambar 2.4: Struktur Polar.....	13
Gambar 2.5: Memelihara Sistem	15
Gambar 2.6: Tampilan Adobe Photoshop.....	16
Gambar 2.7: Tampilan Adobe Flash.....	18
Gambar 2.8: Tampilan MenuBar	18
Gambar 2.9: Tampilan ToolBar	19
Gambar 2.10: Tampilan Timeline	20
Gambar 2.11: Tampilan Panel.....	20
Gambar 2.12: Tampilan Propeties.....	21
Gambar 2.13: Tampilan document properties	21
Gambar 2.14: Tampilan Action Script.....	23
Gambar 2.15: Tampilan Sofonica MP3 Cutter	24
Gambar 3.1: Rancangan Struktur Campuran.....	39
Gambar 3.2: Rancangan Intro.....	42
Gambar 3.3: Rancangan Menu Utama	43
Gambar 3.4: Rancangan Menu Pengenalan.....	43
Gambar 3.5: Rancangan Menu Dampak	44
Gambar 3.6: Rancangan Menu Pencegahan.....	45
Gambar 3.7: Rancangan Menu Manfaat	46
Gambar 3.8: Rancangan Menu Bantuan	47
Gambar 3.9: Rancangan Menu Tentang	47
Gambar 3.10: Rancangan Menu Keluar	48
Gambar 4.1: Tahapan Produksi aplikasi.....	49
Gambar 4.2: Area kerja adobe photoshop cs3	50
Gambar 4.3: Kotak dialog new	51
Gambar 4.4: Latar background.....	51
Gambar 4.5: warna background.....	52
Gambar 4.6: brush type Dialog box	52
Gambar 4.7: Color picker#1cb019.....	53

Gambar 4.8: Tampilan menu intro	53
Gambar 4.9: Menu Bar file-save as	54
Gambar 4.10: kotak dialog JPEG option.....	54
Gambar 4.11: Rounded Rectangle tool box.....	55
Gambar 4.12: tampilan setelah drag pada stage	55
Gambar 4.13: Tampilan Botton setelah diberi style.....	56
Gambar 4.14: Kotak dialog JPEG option.....	56
Gambar 4.15: Tampilan sofonica cutter	58
Gambar 4.16: dialog box open.....	58
Gambar 4.17: set start klik pada angka 20	59
Gambar 4.18: tampilan set end pada indicator 38	59
Gambar 4.19: Tampilan play selection.....	60
Gambar 4.20: Tampilan berhasil menyimpan file.....	60
Gambar 4.21: Tampilan awal Adobe flash	61
Gambar 4.22: Tampilan Stage Adobe flah.....	62
Gambar 4.23: Tampilan menu properties	62
Gambar 4.24: Mengimport file ke library	63
Gambar 4.25: Scene Menu intro.....	64
Gambar 4.26: scriptsound.....	64
Gambar 4.27: Scene Menu utama.....	65
Gambar 4.28: Scene Menu pengenalan.....	66
Gambar 4.29: Scene Menu dampak	67
Gambar 4.30: Scene Menu pencegahan	68
Gambar 4.31: Scene Menu manfaat.....	69
Gambar 4.32: Scene Menu bantuan	70
Gambar 4.33: Scene Menu tentang.....	71
Gambar 4.34: Scene Menu keluar.....	72
Gambar 4.35: pilihan file publish setting	73
Gambar 4.36: tampilan publish setting	74
Gambar 4.37: Tampilan Halaman Intro.....	78
Gambar 4.38: Tampilan Halaman Menu Utama	79
Gambar 4.39: Tampilan Halaman Menu Pengenalan	79
Gambar 4.40: Tampilan Halaman Menu Dampak	80
Gambar 4.41: Tampilan Halaman Menu Pencegahan.....	80

Gambar 4.42: Tampilan Halaman Menu Manfaat 81
Gambar 4.43: Tampilan Halaman Menu bantuan 81
Gambar 4.44: Tampilan Halaman Menu tentang 82
Gambar 4.45: Tampilan Halaman Menu Keluar 82



INTISARI

Global warming akhir akhir ini mengemuka menjadi suatu wacana yang sangat populer. Fenomena yang terjadi karena mulai membesarnya lubang ozon sebagai pelindung bumi di sadari atau tidak telah menimbulkan keresahan pada penduduk bumi.

Informasi mengenai pemahaman global warming perlu di ketahui oleh seluruh kalangan masyarakat. Anak anak juga perlu mengenal lebih dekat tentang masalah tersebut. aplikasi multimedia interaktif terkomputerisasi yang berkembang saat ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bagi anak.

Dengan aplikasi yang berbasis multimedia ini anak anak di harapkan lebih mudah mengenal tentang global warming, karna aplikasi ini di desain sedemikian rupa sesuai kebutuhan anak sehingga menarik minat anak untuk mempelajari atau mengenal tentang Global Warming.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, anak ,Global Warming.



ABSTRACT

Global warming surfaced lately become a very popular discourse. The phenomenon that occurs due to start growing hole in Earth's protective ozone as realize it or not has caused unrest in the population of the earth.

Information on understanding global warming needs to know the entire community. Children also need to know more closely on the matter. computerized interactive multimedia applications developed at this time can be utilized as a tool in the learning process for children.

With this multimedia-based applications expect young children more easily get to know about global warming, because the application is designed in such a way that the child needs to attract children to learn or know about Global Warming.

Keyword : *interactive multimedia, children, global warming*

