

**ANALISIS DAN PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN
PENGENALAN INTERNET PADA SMP
NEGERI 3 KADEMANGAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Niko Andreas Triutomo

07.11.1767

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN
PENGENALAN INTERNET PADA SMP
NEGERI 3 KADEMANGAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Niko Andreas Triutomo

07.11.1767

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN
PENGENALAN INTERNET PADA SMP
NEGERI 3 KADEMANGAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Niko Andreas Triutomo

07.11.1767

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 7 Mei 2012

Dosen Pembimbing



Kusnawi, S.Kom. M.Eng

NIK : 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN CD PEMBELAJARAN

PENGENALAN INTERNET PADA SMP

NEGERI 3 KADEMANGAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Niko Andreas Triutomo

07.11.1767

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112**

**Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

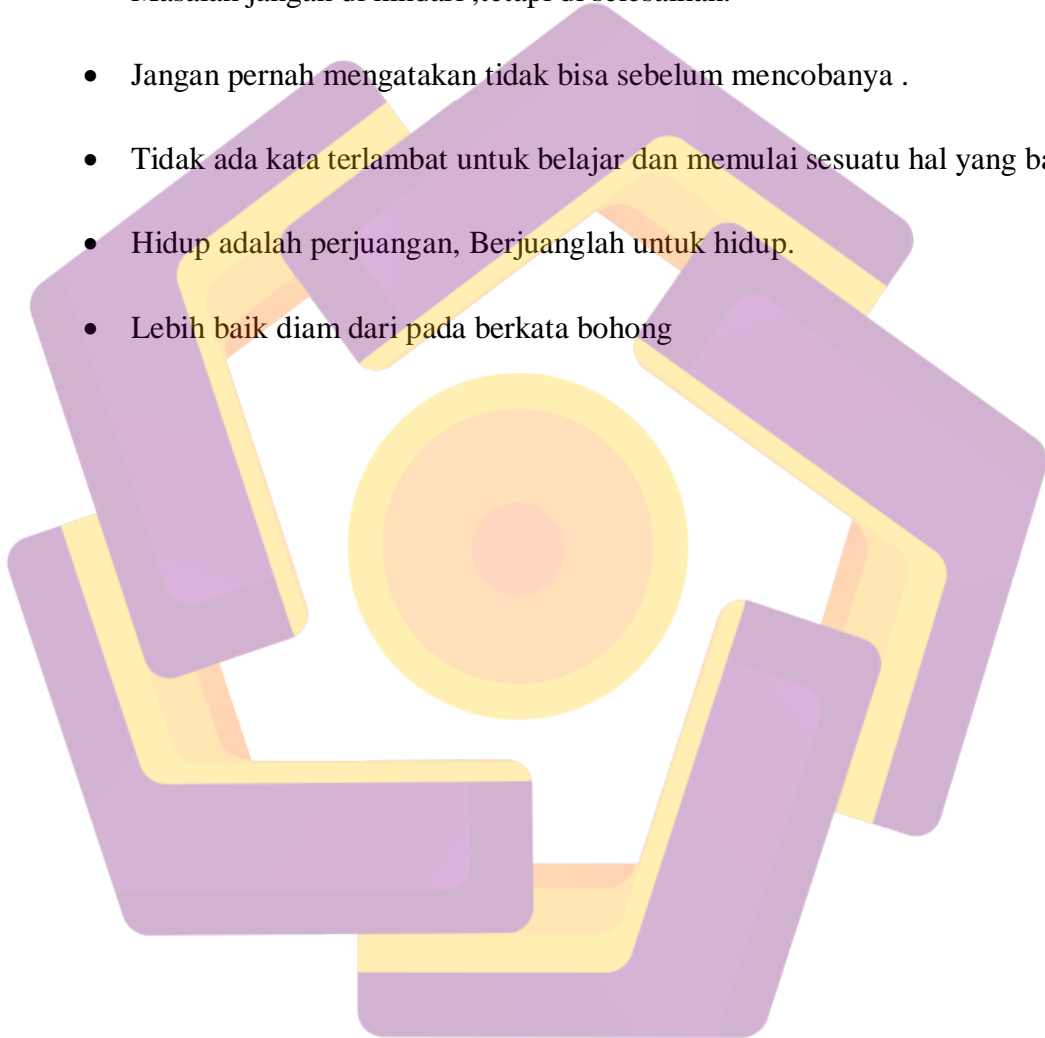
Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam ddaftar pustaka.

Yogyakarta, 22 juli 2013

Niko Andreas Triutomo
NIM: 07.11.1767

MOTTO

- Tidak ada sesuatu yang lebih menyenangkan selain menimbulkan senyum di wajah orang yang kita cintai.
- Masalah jangan di hindari ,tetapi di selesaikan.
- Jangan pernah mengatakan tidak bisa sebelum mencobanya .
- Tidak ada kata terlambat untuk belajar dan memulai sesuatu hal yang baru.
- Hidup adalah perjuangan, Berjuanglah untuk hidup.
- Lebih baik diam dari pada berkata bohong



PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai
- Bapak, Ibu, Kakak serta adik saya yang selalu memberikan semangat dan doa kepada saya agar skripsi ini bisa selesai.
- Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
- Teman-teman S1 TI – 07 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
- Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu – persatu yang telah mensupport dan mendukung saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi TUHAN YME atas limpahan kasih dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “Analisis dan Perancangan CD Pembelajaran Pengenalan Internet Pada SMP Negeri 3 Kademangan ” dengan lancar, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Berhasilnya penyusunan skripsi ini tak lepas dari berbagai pihak. Sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Kusnawi. S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing.
3. Edy Sumanto S.p.d. yang telah memberikan tempat penelitian di SMP Negeri 3 Kademangan.
4. Seluruh dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Keluarga, saudara, sahabat dan teman-teman yang telah memberi motivasi dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 9 September 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian CD Pembelajaran	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Struktur Aplikasi Multimedia	9
2.2.2.1 Struktur Linier	9
2.2.2.2 Struktur Herarki	9
2.2.2.3 Struktur Piramid	10
2.2.2.4 Struktur Polar	11
2.2.3 Sistem Penyajian Multimedia	12

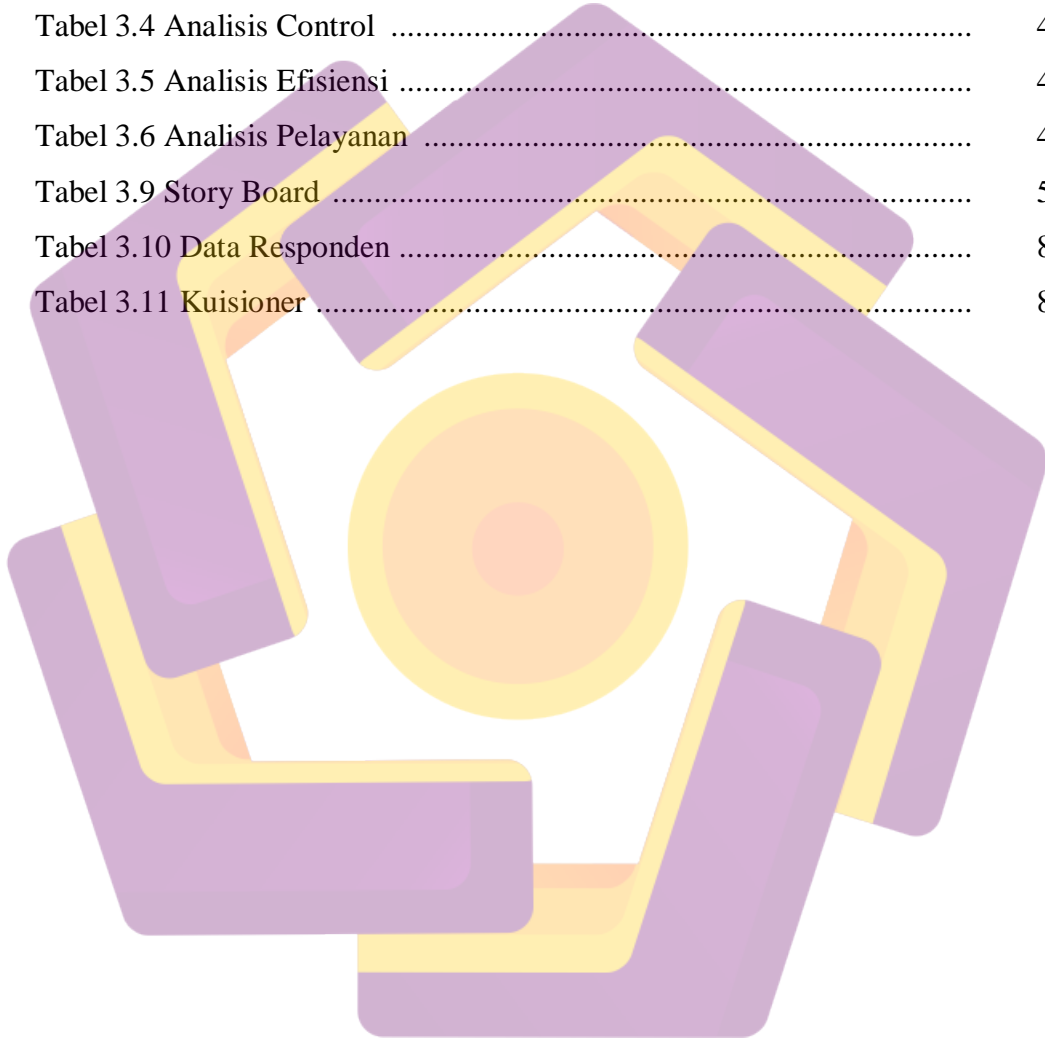
2.2.3.1 System Interaktif	12
2.2.3.2 System Looping/Presentasi	12
2.2.4 Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.2.4.1 Mendefinisikan Masalah	13
2.2.4.2 Merancang Konsep	13
2.2.4.3 Merancang Isi	13
2.2.4.4 Menulis Naskah	13
2.2.4.5 Merancang Grafik	14
2.2.4.6 Memproduksi Sistem	14
2.2.4.7 Melakukan Tes Pemakai	14
2.2.4.8 Menggunakan Sistem	14
2.2.4.9 Memelihara Sistem	14
2.2.5 Objek – Objek Multimedia	16
2.2.5.1 Teks	16
2.2.5.2 Image	18
2.2.5.3 Animasi	18
2.2.5.4 Audio	19
2.2.5.5 Full – Motion Dan Live Video	19
2.2.5.6 Software	20
2.3 Konsep Dasar Internet	20
2.3.1 Definisi Internet	20
2.3.2 Sejarah Internet	21
2.3.4 Manfaat Internet	23
2.3.5 Dampak Internet	25
2.3.6 TCP/IP	26
2.3.7 HTTP	28
2.3.8 WWW (Word Wide Web)	30
2.3.9 URL	31
2.4 Perangkat Lunak Yang Di Gunakan	31
2.4.1 Adobe Flash CS 3	31
2.4.2 Adobe Photoshop CS 3	32

2.4.3 Coreldraw	33
2.4.4 Any Video Converter	33
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1 Gambaran Umum SMP Negeri 3 Kademangan Blitar	35
3.1.2 Tujuan Di Dirikannya SMP Negeri 3 Kademangan	36
3.1.3 Visi Dan Misi SMP Negeri 3 Kademangan	36
3.1.4 Struktur Orgnisasi	37
3.2 Materi	38
3.2.1 Memahami Dasar – Dasar Penggunaan Internet	38
3.3 Analisis Sistem	40
3.4 Pendefinisian Masalah Multimedia	40
3.5 Analisis Pieces	41
3.5.1 Analisis Kinerja	41
3.5.2 Analisis Informasi	41
3.5.3 Analisis Ekonomi	43
3.5.4 Analisis Kontrol	44
3.5.5 Efisiensi	44
3.5.6 Pelayanan	45
3.6 Analisis Kebutuhan Proyek	46
3.6.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	46
3.6.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.6.2.1 Prosedur Yang Sedang Berjalan	48
3.6.2.2 Permasalahan yang terjadi	48
3.6.2.3 Kebutuhan	49
3.7 Analisis Kelayakan	49
3.7.1 Kelayakan Teknis	49
3.7.2 Kelayakan Operasiona/Organisasi	50
3.8 Perancangan	50
3.8.1 Merancang Konsep	50
3.8.2 Merancang Isi	50
3.8.3 Menulis Naskah	55

3.8.4 Merancang Grafik	56
3.8.4.1 Sketsa Pada Menu Utama	57
3.8.4.2 Sketsa Pada Menu Materi	58
3.8.4.3 Sketsa Pada Sub Materi	59
3.8.4.4 Sketsa Menu Video	60
3.8.4.5 Sketsa Menu About	61
BAB IV. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	62
4.1 Memproduksi Sistem	62
4.1.1 Adobe Photoshop CS3	62
4.1.2 Any Video Converter	67
4.1.2.1 Mengkonversi File Video	68
4.1.2.2 Mengubah Resolusi Video	69
4.1.3 Adobe Flash CS3	69
4.1.3.1 Memasukkan Object	69
4.1.3.2 Memasukkan Gambar	70
4.1.3.3 Memasukkan File Wav dan Mp3	70
4.1.3.4 Membuat Kontrol Navigasi	71
4.1.3.5 Pembuatan Animasi Teks	72
4.1.3.6 Membuat Animasi Gambar Bergerak	73
4.1.3.7 Action Script	74
4.2 Uji Coba	78
4.2.1 Uji Coba Sistem	78
4.2.2 Uji Coba Pemakai	82
4.3 Menggunakan Sistem	83
4.4 Memelihara Sistem	83
4.4.1 Pemeliharaan Sistem	84
BAB V. PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	41
Tabel 3.2 Analisis Informasi	42
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	43
Tabel 3.4 Analisis Control	44
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	45
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	46
Tabel 3.9 Story Board	55
Tabel 3.10 Data Responden	82
Tabel 3.11 Kuisisioner	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	9
Gambar 2.1 Struktur Herarki	10
Gambar 2.3 Struktur Piramid	10
Gambar 2.4 Struktur Polar	11
Gambar 2.5 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymon Mc Leod	15
Gambar 3.2 Diagram Alur	52
Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Menu Utama	57
Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Menu Materi	58
Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Menu Sub Materi	59
Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Menu Video	60
Gambar 3.7 Tampilan Menu About	61
Gambar 4.1 Layar Baru Pada Adobe Photoshop Cs 3 Profesional	63
Gambar 4.2 Layar Kerja Di Adobe Photoshop Cs 3 Profesional	64
Gambar 4.3 Tampilan Save As Di Adobe Photoshop Cs 3 Profesional	65
Gambar 4.4 Menu Utama.BMP	66
Gambar 4.5 Menu Materi .BMP	66
Gambar 4.6 Mengkonversi File Video Di Any Video Converter	67
Gambar 4.7 Memasukkan Gambar Pada Adobe Flash Cs 3	70
Gambar 4.8 Tombol Navigasi Pada Adobe Flash Cs 3	72
Gambar 4.9 Animasi Teks Bergerak	73
Gambar 4.10 Animasi Gambar Bergerak	74
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama Dan Home	79

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Materi	80
Gambar 4.13 Tampilan Penjelasan Judul Materi	81



INTISARI

Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu jenjang pendidikan yang harus selesaikan oleh seorang siswa / murid setelah menyelesaikan jenjang pendidikan sebelumnya, untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi harus memiliki metode pembelajaran yang baik, supaya menghasilkan SDM yang berhasil kedepannya. Metode belajar yang digunakan sering kali membosankan dan monoton bagi para siswa/murid yang menyebabkan materi yang diajarkan tidak mudah untuk dipahami para siswa/siswi di SMP Negeri 3 Kademangan ini Pada Khususnya.

Metode pembelajaran yang baru dan berbeda diperlukan dalam penyampaian materi pada siswa/siswi di SMP untuk merangsang kembali semangat belajar yang sering kali lesu karena bosan dengan cara belajar yang begitu – begitu saja. Banyak metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam penyampaian materi oleh guru dikelas, salah satunya dengan menggunakan CD PEMBELAJARAN, dimana para siswa diajak untuk lebih berinteraktif dan juga para siswa diajarkan untuk menggunakan pancainderanya secara bersamaan dalam menangkap materi, supaya materi yang disampaikan bisa lebih dipahami dan dimengerti.

Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari penerapan CD Pembelajaran Interaktif ini. Para siswa menjadi lebih rajin lagi dalam hal belajar karena menggunakan metode belajar yang baru yang memudahkan mereka menangkap setiap materi yang disampaikan oleh pengajar karena metode pengajarannya bersifat interaktif, selain itu juga memberikan referensi baru pada para pengajar dalam penyampaian materi di kelas.

Kata Kunci: Metode, Interaktif, Efektif, CD Pembelajaran, SMPN3 Kademangan

ABSTRACT

Secondary school education is one that must be completed by a student / disciple after completing previous levels, to be able to continue to pursue higher education yng should have good teaching methods, in order to produce a successful future human resources. Learning methods used are often boring and monotonous for students / pupils who cause the material being taught is not easy to understand the student / student at SMP Negeri 3 In particular this Kademangan.

New teaching methods and different required in the delivery of content to students / student in junior high to stimulate the spirit of learning that are often listless boredom by learning so - just like that. Many methods that can be applied in the delivery of materials by teachers in class, one of them by using the CD LEARNING, where students are invited to further interact and also the students are taught to use pancainderanya simultaneously in capturing the material, so that the material can be conveyed and understood understood.

Many benefits can be gained from the application of the Interactive Learning CD. The students became more diligently at learning as a new learning method that allows them to capture any material submitted by the faculty because pnegajaranya methods are interactive, while also providing a new reference to the teachers in the delivery of the material in class.

Keywords: *Method, Interactive, Effective Learning CD ,SMPN 3 Kademangan*