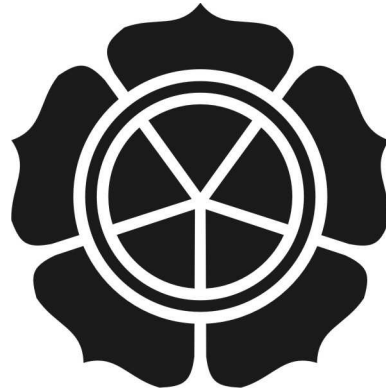


**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
PEMBELAJARAN 16 TENSES BAHASA INGGRIS DENGAN  
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

**Skripsi**

disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi  
Strata Satu (S1) pada jurusan  
Sistem Informasi



disusun oleh

**Janeman Sumah**

**07.12.2336**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 16 Tenses  
Bahasa Inggris Dengan Menggunakan  
Macromedia Flash**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Janeman Sumah**

**07.12.2336**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Januari 2011

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 16 Tenses  
Bahasa Inggris Dengan Menggunakan  
Macromedia Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Janeman Sumah**

**07.12.2336**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Juni 2011

#### Susunan Dewan Penguji

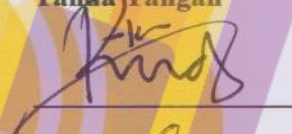
**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
NIK. 190302029

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juni 2011

**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 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, 15 Juni 2011

**Janeman Sumah**  
**07.12.2336**

## MOTTO

*“Tidak ada yang mudah, tapi tidak ada yang tidak mungkin”*

**“The main purpose of life is to live rightly, think rightly, and act rightly”**

**(Mahatma Gandhi)**

**“The most powerful words in creative thinking:**

**WHAT IF? WHY NOT? WHAT ELSE?**

**WHAT MORE?”**

## PERSEMBAHAN

Pertama kali penulis ucapkan puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih setia-Nya yang selalu membimbing dan menuntun selama di Jogja baik susah maupun senang. Penulis juga berterima kasih atas berkat karunia yang dilimpahkan kepada keluarga sehingga dapat membiayai segala keperluan kuliah dan kebutuhan lainnya tanpa pernah kurang, Amin.

Penulis persembahkan untuk keluarga yang telah memberikan dorongan, nasehat-nasehat untuk terus berusaha selagi ada kesempatan dan juga atas kerja keras untuk membiayai kebutuhan hidup dan kuliah selama di Jogja. Penulis juga meminta maaf apabila hasil tidak dapat mencapai cita-cita seperti yang diharapkan, terima kasih.

Penulis juga berterima kasih kepada “Mayada“ yang selalu setia menemani dan memberi dorongan yang positif. Penulis juga berterima kasih kepada teman-teman kost maupun teman-teman se-angkatan kuliah di STMIK AMIKOM, khususnya angkatan 2007 SI / D. Terima kasih atas pengertian dan persahabatan kalian semua. Semoga apa yang telah penulis peroleh selama perkuliahan dapat dikembangkan di lingkungan kerja, masyarakat dan lainnya, terima kasih.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan segala Kasih Karunia-Nya sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul “PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN 16 TENSES BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH”.

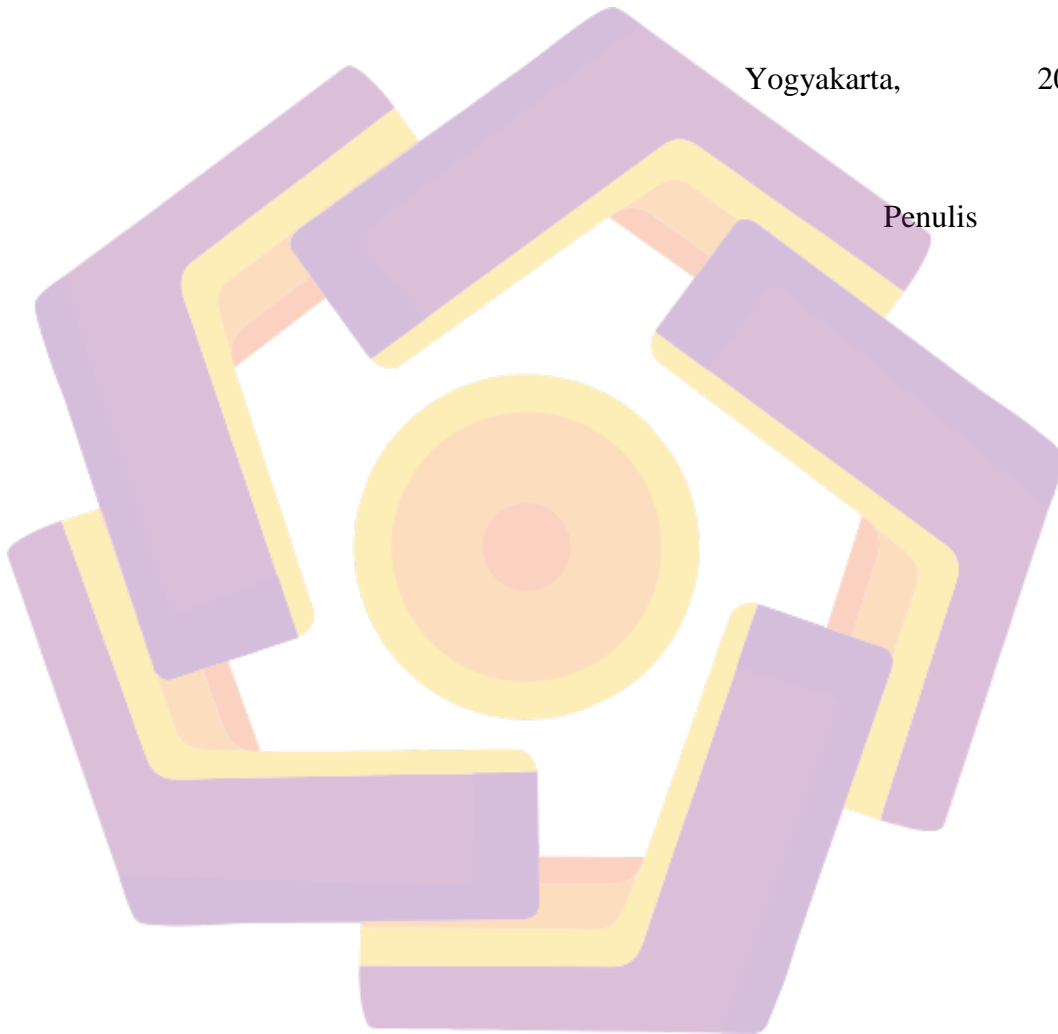
Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran, dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan dukungan DOA, materiil maupun inmateriil.
5. Semua teman yang telah membantu dan memberi dukungan yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 2011

Penulis



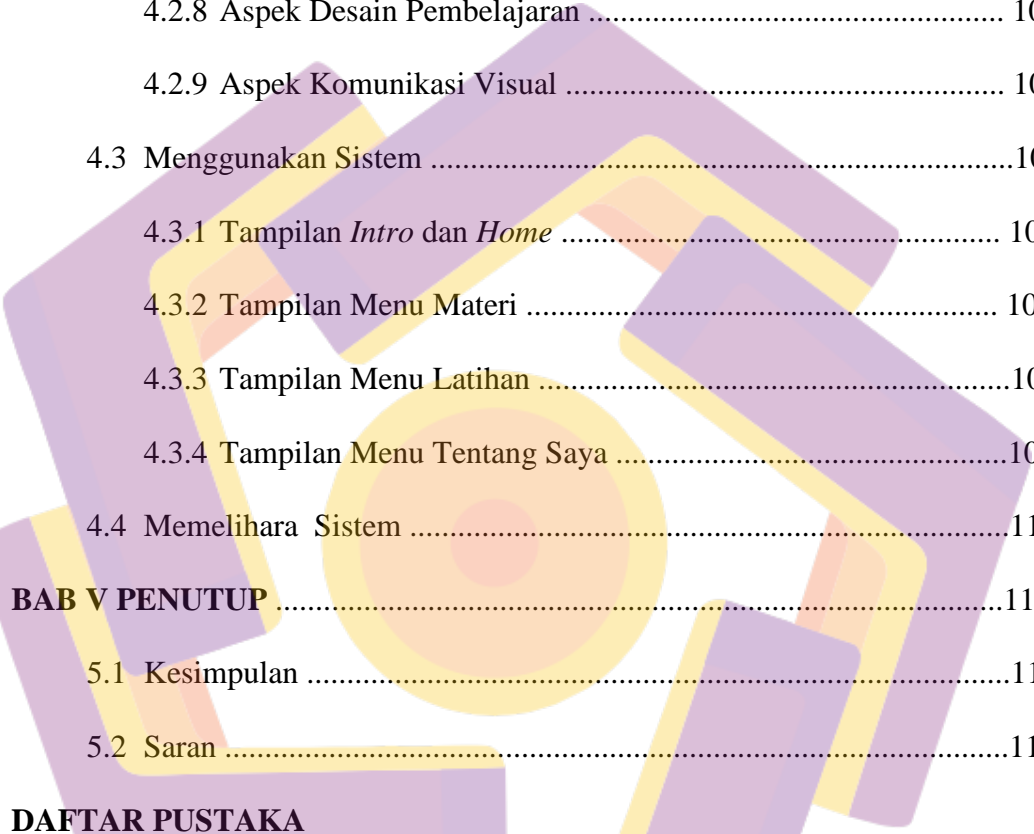


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Defenisi dan Pengertian Multimedia .....	6

2.2	Objek-Objek Multimedia .....	8
2.3	Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	10
2.3.1	Struktur Linear .....	11
2.3.2	Struktur Hierarki .....	12
2.3.3	Struktur Piramida .....	13
2.3.4	Struktur Polar .....	14
2.4	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	14
2.5	Defenisi dan Konsep Media Pembelajaran .....	17
2.5.1	Manfaat dan Penggolongan Media Pembelajaran .....	18
2.5.2	Prinsip Dasar Media Pembelajaran .....	20
2.6	Definisi dan Teori Tentang <i>Computer-Aided Instruction</i> .....	22
2.6.1	Struktur dan Kriteria <i>Computer-Aided Instruction</i> .....	23
2.6.2	Keuntungan & Keterbatasan <i>Computer-Aided Instruction</i> .....	24
2.6.3	Komponen-Komponen <i>Computer-Aided Instruction</i> .....	26
2.7	<i>Macromedia Flash (Adobe Flash)</i> .....	27
2.7.1	Pengenalan Media Editor Pada <i>Macromedia Flash</i> .....	30
2.8	Konsep Dasar Animasi <i>Flash</i> .....	33
2.8.1	Animasi <i>Flash</i> Dengan <i>ActionScript</i> .....	40
2.9	Pengenalan TENSES Dalam Bahasa Inggris .....	45
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....	<b>52</b>
3.1	Mendefinisikan Masalah .....	52
3.2	Analisis Kebutuhan .....	52
3.3	Analisis SWOT .....	53

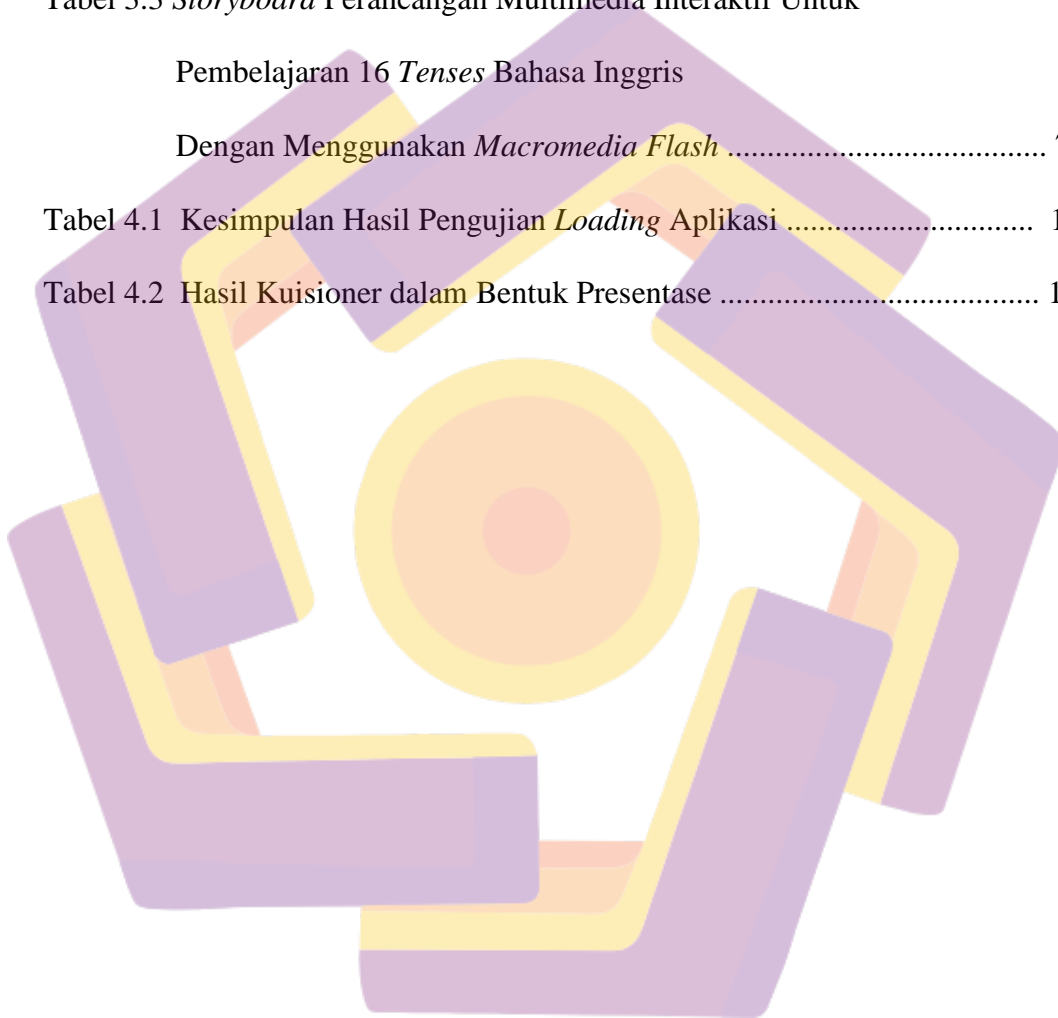
3.4	<i>Flowchart</i> .....	55
3.5	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	71
3.6	Perancangan Tampilan .....	79
3.6.1	Tampilan <i>Intro</i> .....	79
3.6.2	Menu <i>Home</i> .....	79
3.6.3	Menu Materi .....	80
3.6.4	Menu Latihan .....	83
3.6.5	Menu Tentang Saya .....	85
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		87
4.1	Mendefinisikan Masalah .....	87
4.1.1	Memproduksi Sistem .....	87
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i> .....	89
4.1.3	Pembuatan Layar <i>Intro</i> .....	90
4.1.4	Pembuatan Tombol <i>Button</i> .....	91
4.1.5	Isi Menu Materi .....	92
4.1.6	Menu Latihan .....	93
4.1.7	Pembuatan Suara ( <i>Audio</i> ) .....	95
4.1.8	Pembuatan <i>File Executable (Member File*.exe)</i> .....	97
4.1.9	Pembuatan <i>File AutoRun</i> .....	98
4.2	Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi .....	98
4.2.1	Uji Coba Sistem .....	98
4.2.2	Pengujian <i>Loading</i> File Aplikasi .....	99
4.2.3	<i>Intro</i> .....	100



4.2.4 Menu Utama .....	100
4.2.5 Menu Materi .....	100
4.2.6 Menu Latihan .....	100
4.2.7 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak .....	101
4.2.8 Aspek Desain Pembelajaran .....	102
4.2.9 Aspek Komunikasi Visual .....	102
4.3 Menggunakan Sistem .....	106
4.3.1 Tampilan <i>Intro</i> dan <i>Home</i> .....	106
4.3.2 Tampilan Menu Materi .....	108
4.3.3 Tampilan Menu Latihan .....	108
4.3.4 Tampilan Menu Tentang Saya .....	109
4.4 Memelihara Sistem .....	110
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	112
5.1 Kesimpulan .....	112
5.2 Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	53
Tabel 3.2 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i> .....	55
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran 16 <i>Tenses</i> Bahasa Inggris Dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> .....	71
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Loading</i> Aplikasi .....	101
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner dalam Bentuk Presentase .....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterangan Icon Dalam Struktur Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Struktur Linear Referensi Laura Lemay .....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki Referensi Laura Lemay .....	13
Gambar 2.4 Struktur Piramida Referensi Laura Lemay .....	13
Gambar 2.5 Struktur Polar Referensi Laura Lemay .....	14
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
Gambar 2.7 Urutan Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
Gambar 2.8 Siklus Aplikasi Multimedia Raymond McLeod .....	16
Gambar 2.9 Area Kerja <i>Macromedia Flash</i> .....	30
Gambar 2.10 <i>Timeline</i> pada <i>Macromedia Flash</i> .....	35
Gambar 2.11 Bentuk <i>Layer</i> pada <i>Motion Tween</i> .....	36
Gambar 2.12 Bentuk <i>Layer</i> pada Teknik <i>Shape Tween</i> .....	37
Gambar 2.13 Bentuk Animasi <i>Frame by Frame</i> .....	38
Gambar 2.14 Bentuk Teknik <i>Masking</i> .....	38
Gambar 2.15 Bentuk Teknik <i>Guide</i> .....	39
Gambar 2.16 <i>Panel Script</i> .....	41
Gambar 2.17 <i>Script</i> Fungsi untuk Perintah Tombol .....	41
Gambar 2.18 Hasil Tes <i>Movie</i> untuk Perintah Fungsi Tombol .....	42
Gambar 2.19 Property Sebuah <i>Movie Clip</i> Melalui Tombol .....	44
Gambar 2.20 Pola Penulisan Operator “ <i>and</i> ” .....	44
Gambar 2.21 Penggunaan Operator “ <i>or</i> ” Pada <i>Movie Clip</i> .....	45

Gambar 2.22 Pola Penulisan Operator “for” .....	45
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Home</i> .....	57
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Halaman Pilihan Materi .....	58
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Present Tense</i> .....	59
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Tense</i> .....	60
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Future Tense</i> .....	61
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Future Tense</i> .....	62
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Simple Present Tense</i> .....	62
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Present Continuous Tense</i> .....	63
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Present Perfect Tense</i> .....	63
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Present Perfect Continuous Tense</i> .....	64
Gambar 3.11 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Simple Past Tense</i> .....	64
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Continuous Tense</i> .....	65
Gambar 3.13 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Perfect Tense</i> .....	65
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Perfect Continuous Tense</i> .....	66
Gambar 3.15 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Simple Future Tense</i> .....	66
Gambar 3.16 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Future Continuous Tense</i> .....	67
Gambar 3.17 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Future Perfect Tense</i> .....	67
Gambar 3.18 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Future Perfect Continuous Tense</i> .....	68
Gambar 3.19 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Simple Past Future Tense</i> .....	68
Gambar 3.20 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Future Continuous Tense</i> .....	69
Gambar 3.21 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Future Perfect Tense</i> .....	69
Gambar 3.22 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Past Future Perfect Continuous Tense</i> .....	70

Gambar 3.23 <i>Flowchart</i> Halaman Latihan .....	70
Gambar 3.24 <i>Flowchart</i> Halaman Tentang Saya .....	71
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan <i>Intro</i> .....	79
Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Menu <i>Home</i> .....	80
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Pilihan Menu Materi .....	81
Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Pilihan Menu <i>Present Tense</i> .....	81
Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Pilihan Menu <i>Past Tense</i> .....	82
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Pilihan Menu <i>Future Tense</i> .....	82
Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Pilihan Menu <i>Past Future Tense</i> .....	83
Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Awal Mulai Latihan .....	84
Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Saat Mengerjakan Soal Latihan .....	84
Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Hasil Latihan .....	85
Gambar 3.35 Rancangan Tampilan Menu Tentang Saya .....	86
Gambar 4.1 Gambar <i>Background</i> .....	89
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Size</i> .....	90
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Intro</i> .....	91
Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi .....	92
Gambar 4.5 Tampilan Menu Latihan .....	93
Gambar 4.6 Teknik Pemotongan Suara .....	96
Gambar 4.7 Membuat <i>File Executable</i> .....	97
Gambar 4.8 Tampilan <i>Intro</i> .....	107
Gambar 4.9 Tampilan Menu <i>Home</i> .....	107
Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi .....	108



Gambar 4.11 Tampilan Menu Latihan ..... 109

Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang Saya ..... 109



## INTISARI

Dalam perkembangannya, Bahasa Inggris dianggap sebagai salah satu bagian keabsahan bagi siapa saja dalam era global saat ini. Kemampuan dalam menguasai Bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan menjadi salah satu tolak ukur dan wajib bagi seseorang dalam seleksi memasuki dunia kerja. Sejalan dengan perkembangan teknologi, orang tidak hanya mendapat edukasi tentang Bahasa Inggris di sekolah-sekolah formal maupun kursus. 16 Tenses Bahasa Inggris atau 16 Bentuk Struktur penggunaan pola kalimat Bahasa Inggris masih merupakan momok bagi setiap orang dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Dalam kenyataannya rata-rata kemampuan seseorang dalam menguasai Bahasa Inggris hanya bersifat abstrak atau sementara dan metode pembelajaran ‘manghafal’ tanpa mengerti struktur dan penggunaan tata Bahasa Inggris yang baik. Demikian, dengan pembuatan media interaktif untuk pembelajaran 16 Tenses Bahasa Inggris akan dapat bermanfaat bagi siapa saja dan tingkat pendidikan apa saja untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam menguasai teknik dan struktur penggunaan pola kalimat dalam Bahasa Inggris.

Desain multimedia pembelajaran 16 Tenses Bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash akan lebih interaktif dan sekiranya akan menambah kemampuan berbahasa Inggris.

**Kata kunci:** Macromedia Flash, Tenses English 16, Multimedia

## **ABSTRACT**

*During its development, English is considered as one of the validity for anyone in today's global era. Ability in mastering the English language orally and in writing to be one of the benchmarks and mandatory for anyone entering the workforce in the selection. In line with developments in technology, people are not only getting about English education in formal schools and courses. Tenses English 16 or 16 form the sentence structure of English usage pattern is still a bugbear for everyone in learning English.*

*In reality the average person's ability to master the English language is abstract or only temporary and learning methods 'memorize' without understanding the structure and use of good English grammar. Similarly, with the creation of interactive media for learning English Tenses 16 will be beneficial to anyone and any level of education to further enhance the ability to master and use structure technique sentence patterns in English.*

*Multimedia Design 16 Tenses English learning using Macromedia Flash will be more interactive and if will add ability to speak English.*

**Keywords:** *Macromedia Flash, Tenses English 16, Multimedia*