

**PEMBANGUNAN APLIKASI PELAJARAN PERTAMAKU
UNTUK ANAK-ANAK PRASEKOLAH BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



**Disusun Oleh
Anita Carolina
08.22.0865**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2009**

**PEMBANGUNAN APLIKASI PELAJARAN PERTAMAKU
UNTUK ANAK-ANAK PRASEKOLAH BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

**Laporan Skripsi ini Disusun Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Komputer
Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta**



**Disusun Oleh
Anita Carolina
08.22.0865**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2009**

PESETUJUAN
SKRIPSI
PEMBANGUNAN APLIKASI PELAJARAN PERTAMAKU
UNTUK ANAK-ANAK PRASEKOLAH BERBASIS
MULTIMEDIA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anita Carolina
08.22.0865

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 23 Maret 2009

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

**PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBANGUNAN APLIKASI PELAJARAN PERTAMAKU UNTUK
ANAK-ANAK PRASEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang disiapkan dan disusun oleh
Anita Carolina
08.22.0865

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 November 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Armadyah Amborowati,S.KOM,M.ENG
NIK. 190302063

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Desember 2009

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

HALAM PERSEMBAHAN

“ Alif Laam Miem. Itulah Al Qur'an yang tidak ada keraguan sedikit juga padanya, benar-benar ia datang dari Allah yang menjadi petunjuk kepada segala orang yang taqwa”.

Caroline persembahkan semua ini untuk :

Kedua orang tua caroline tercinta
Atas curahan kasih dan sayang yang selalu diberikan tanpa batas waktu

Pembimbing Caroline Pak M.Rudyanto Arief terima kasih untuk segala waktu dan dukungan serta kebaikannya

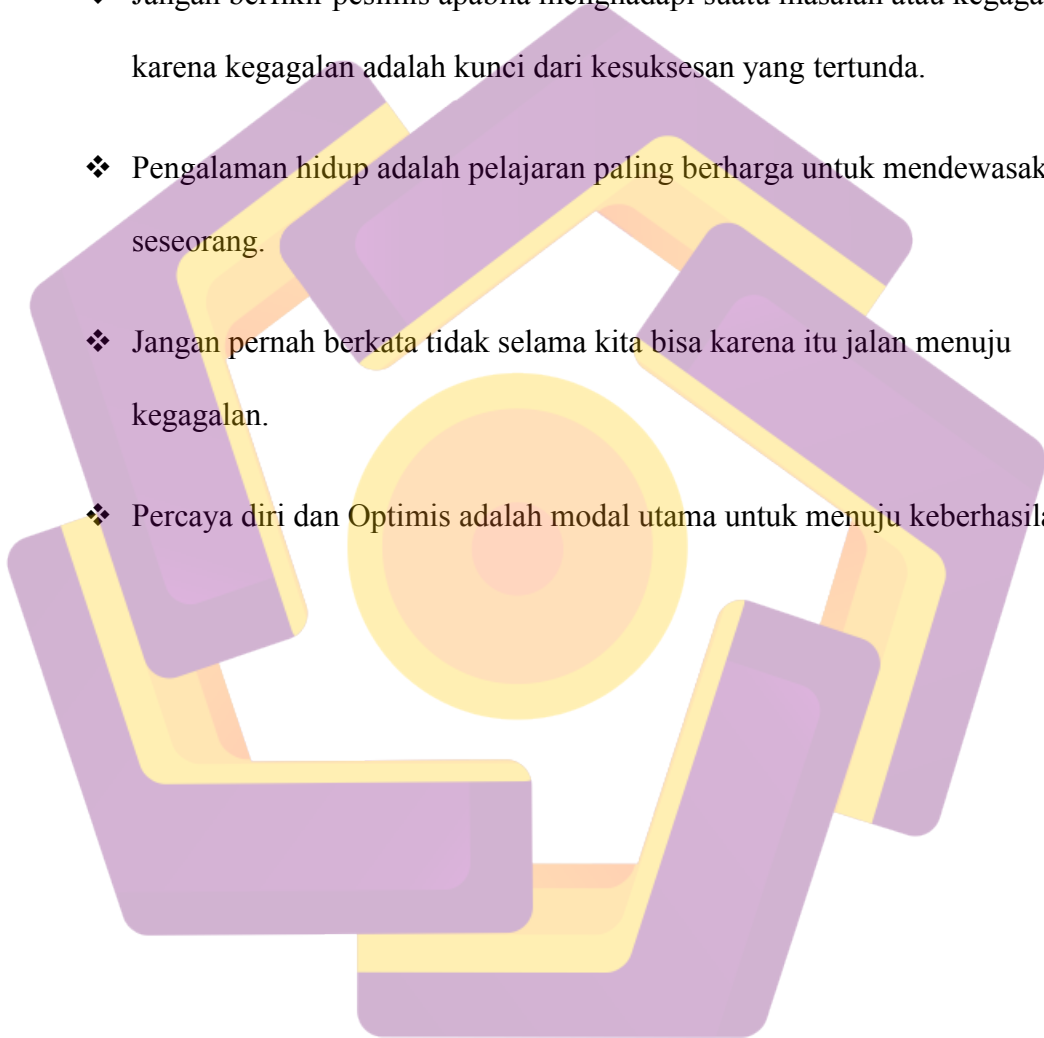
Kakak (ayi and Rio) dan adik (jaka)
Untuk dukungan, semangat dan do'anya..

My Best friend in Jogja..

Lita, yun, yuli,wiwid, bugie, andreas, yogi, maz mamad, agus and anak-anak SI TS-A yang gak bisa disebutin satu persatu.. pokoknya your the best..

HALAMAN MOTO

- ❖ Tuhan tidak akan memberikan cobaan diluar batas kemampuan seseorang.
- ❖ Jangan berfikir pesimis apabila menghadapi suatu masalah atau kegagalan, karena kegagalan adalah kunci dari kesuksesan yang tertunda.
- ❖ Pengalaman hidup adalah pelajaran paling berharga untuk mendewasakan seseorang.
- ❖ Jangan pernah berkata tidak selama kita bisa karena itu jalan menuju kegagalan.
- ❖ Percaya diri dan Optimis adalah modal utama untuk menuju keberhasilan.



KATA PENGANTAR

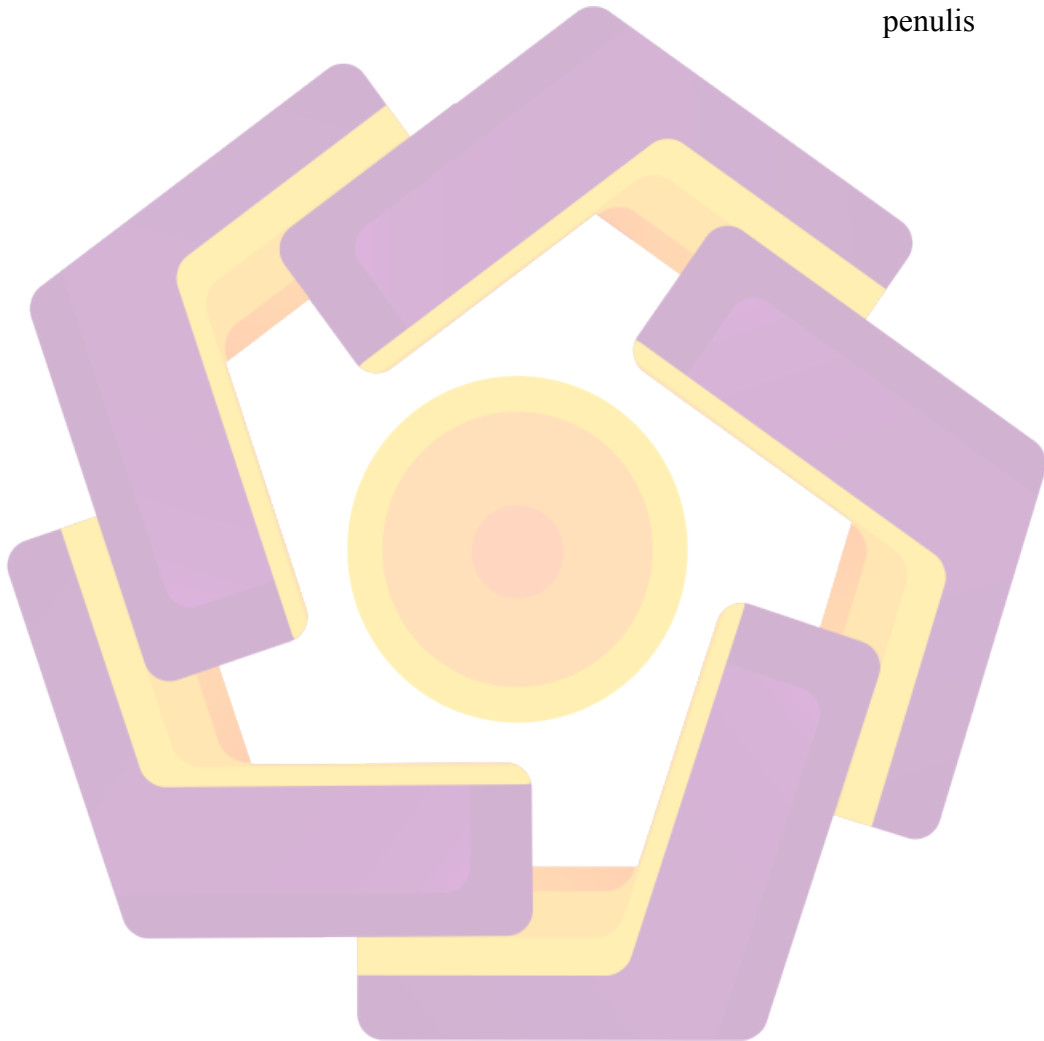
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “ PEMBANGUNAN APLIKASI PELAJARAN PERTAMA KU UNTUK ANAK-ANAK PRASEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA”. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan MI dan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Pak M.Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepala sekolah Tk Islam Alawiyah Yogyakarta yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan nasehat.
6. Semua rekan-rekan S1 SI TS-A

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, Desember 2009

penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMA MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Interview.....	4
1.5.2 Metode Observasi	4
1.5.3 Metode Study Pustaka.....	4
1.5.4 Metode Literatur	4
1.6 Sistem Penulisan	5

1.7 Rencana Kegiatan	6
----------------------------	---

BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Umum Multimedia	7
2.1.2 Elemen- Elemen Multimedia	9
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.2.1 Struktur Linier	11
2.2.2 Struktur Hierarki	11
2.2.3 Struktur Non linier	12
2.2.4 Struktur Komposit	12
2.3 Langkah- Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.3.1 Mendefinisikan Masalah	13
2.3.2 Merancang Konsep	13
2.3.3 Merancang Isi	13
2.3.4 Menulis Naskah	13
2.3.5 Merancang Grafik	13
2.3.6 Memproduksi Sistem	14
2.3.7 Melakukan Tes Pemakai	14
2.3.8 Menggunakan Sistem	14
2.3.9 Memelihara Sistem	14
2.4 Sistem Perangkat Lunak Multimedia yang Digunakan	16
2.4.1 Macromedia Director MX 2004	16
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	19

2.4.3 Macromedia Flash MX 2004	23
2.4.4 Cool Edit Pro 2.0	25
2.4.5 Shoting Glanda 2005	27
2.5 Tinjauan Umum	29
2.5.1 Sejarah Singakat Tk Islam Alawiyah	29
2.5.2 Visi dan Misi	29
2.5.3 Struktur Organisasi	30
2.6 Metode Pembelajaran	30
2.6.1 Materi yang Akan Diajarkan	32

BAB III. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Definisi analisis Sistem	34
3.1.1 Analisis Kelemahan Sistem	34
3.1.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance Analysis</i>).....	35
3.1.1.2 Analisis Informasi (<i>Information Analysis</i>).....	35
3.1.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic Analysis</i>).....	37
3.1.1.4 Analisis Pengendalian (<i>Control Analysis</i>).....	37
3.1.1.5 Analisis efisiensi (<i>Effeciency Analysis</i>).....	38
3.1.1.6 Analisis Pelayanan (<i>Service Analysis</i>).....	39
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.1.2.1 Kebutuhan Teknologi	41
3.1.3 Studi kelayakan	44
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	44
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	45

4.1.7. Memulai Pembuatan Movie	81
4.1.8 Membuat Marker	84
4.1.9 Cara Merubah atau Link Tombol-Tombol	84
4.1.10 Membuat dan memasukan backsound	87
4.1.11 Membuat volume slider	86
4.1.12 Penggunaan Script	88
4.1.13 Membuat Efek Transisi	89
4.1.14 Memproteksi File	90
4.1.15 Mengubah File .DIR Menjadi File .EXE	91
4.1.16 Membuat file Autorun	93
4.1.17 Mempublikasikan dengan Compact Disc (CD)	93
4.1.18 Melakukan Pengujian Sistem	95
4.1.19 Menggunakan Sistem	98
4.1.20 Memelihara Sistem	100
4.1.21 Manual Program.....	102

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

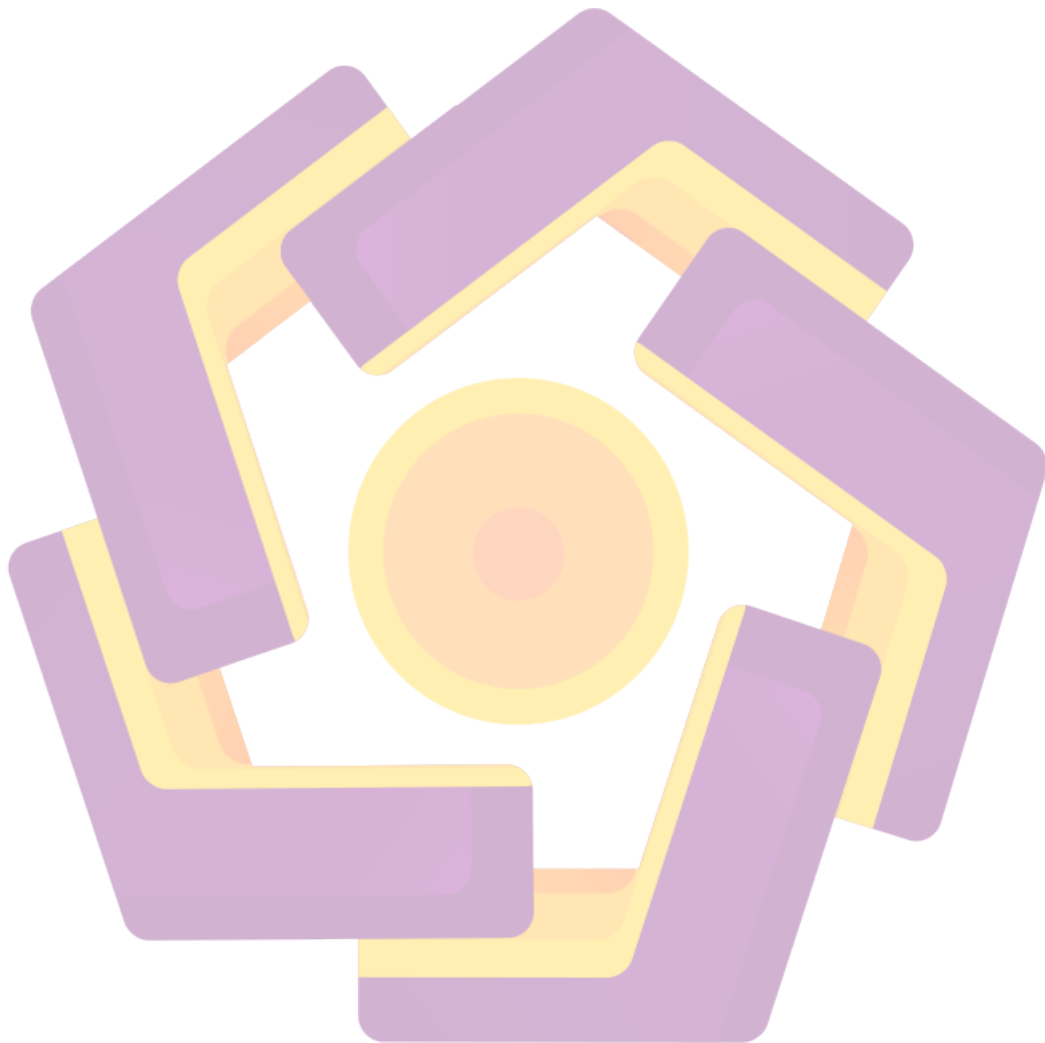
Gambar 2.1. Struktur linier	11
Gambar 2.2. Struktur Hirarkis	11
Gambar 2.3. Struktur Non Linier	12
Gambar 2.4. Struktur Komposit.....	12
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.6. Tampilan Macromedia Director MX	17
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.8. Tampilan Pada Macromedia Flash MX 2004	24
Gambar 2.9. Tampilan Kerja Cool Edit Pro 2.0	26
Gambar 2.10. Tampilan Shoting Glanda 2005	28
Gambar sketsa atau storyboard:	
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	56
Gambar 3.2 Tampilan Intro	62
Gambar 3.3 Tampilan Home	63
Gambar 3.4 Tampilan Menu Mengenal, Memilih dan Melengkapi Huruf.....	63
Gambar 3.5 Tampilan menu Pengenalan huruf	63
Gambar 3.6 Tampilan Menu Objek Gambar	64
Gambar 3.7 Tampilan Menu Memilih Huruf	65
Gambar 3.8 Tampilan Menu Melengkapi Huruf.....	65
Gambar 3.9 Tampilan Menu Pengenalan Angka	66
Gambar 3.10 Tampilan Menu Gambar Angka	66

Gambar 3.11	Tampilan Menu Penjumlahan	67
Gambar 3.12	Tampilan Menu Pengurangan	67
Gambar 4.13	Tampilan Menu Exit	68
Gambar Manual program		
Gambar 4.1	Menu setting adobe photoshop CS3	70
Gambar 4.2	Tampilan pembuatan Background	70
Gambar 4.3a	Format *.PSD	71
Gambar 4.3b	Format *.JPG	71
Gambar 4.4	Tampilan cutting / trim pada cool edit pro 2.0	72
Gambar 4.5	Tampilan New Waveform	72
Gambar 4.6	Tampilan Menu Record	73
Gambar 4.7	Tampilan Menu Save	73
Gambar 4.8	Tampilan Menbuat Movie Baru	74
Gambar 4.9	Tampilan Dokumen Properties	75
Gambar 4.10	Teks Tool pada Kotak Tool	75
Gambar 4.11	Tampilan Kerja Pada Flash	76
Gambar 4.12a	Format *.Swf	77
Gambar 4.12b	Format *.Fla	77
Gambar 4.13	Tampilan Kotak Shoting Glanda	78
Gambar 4.14	Tampilan Pilih Button	78
Gambar 4.15	Tampilan Elemen Properties	79
Gambar 4.16	Stage Pembuatan Movie	82
Gambar 4.17	Cast	83

Gambar 4.18	Cash Kosong	83
Gambar 4.19	Cara membuat marker	84
Gambar 4.20	Action Pada Behaviour	85
Gambar 4.21	Letak frame transitions	88
Gambar 4.22	Kotak dialog transitions	89
Gambar 4.23	Tampilan memproteksi movies	91
Gambar 4.24	Tampilan publish setting	92
Gambar 4.25	Tampilan Splash Screen	94
Gambar 4.26	Tampilan Add File	94
Gambar 4.27	Tampilan final Burn Setting	95
Gambar 4.28	Tampilan Intro	102
Gambar 4.29	Tampilan Menu Home	103
Gambar 4.30	Tampilan menu pengenalan, memilih dan melengkapi huruf	103
Gambar 4.31	Tampilan Menu Pengenalan Huruf	104
Gambar 4.32	Tampilan Menu Objek Gambar	105
Gambar 4.33	Tampilan Memilih Huruf Abjad	106
Gambar 4.34	Tampilan Menu Melengkapi Huruf	106
Gambar 4.35	Tampilan menu pengenalan angka, penjumlahan dan pengurangan	107
Gambar 4.36	Tampilan Menu Pengenalan Angka	108
Gambar 4.37	Tampilan Menu Objek Gambar dan Angka	108
Gambar 4.38	Tampilan Menu Penjumlahan	109

Gambar 4.39 Tampilan Menu Pengurangan110

Gambar 4.40 Tampilan Menu Exit110



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1 Hasil Anlisis Pieces.....	39
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat	49
Tabel 3.3 Tabel Kelayakan	54
Table 4.1 Pertanyaan 1 dan hasil responden kepada orang tua murid	96
Table 4.2 Pertanyaan 2 dan hasil responden terhadap pengajar di sekolah	97

