

TUGAS AKHIR

METODE PENGENALAN PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT KEBUDAYAAN INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN KANAK-KANAK

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III Jurusan Manajemen Informatika



Di susun oleh :

Tinus Agung Nugroho 07.02.6726

Hendra Kristiyanto 07.02.6773

Syafrudin 07.02.6778

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**METODE PENGENALAN PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tinus Agung Nugroho	07. 02. 6726
Hendra Kristiyanto	07. 02. 6773
Syafrudin	07. 02. 6778

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 19 Febuari 2010

Dosen Pembimbing



Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**METODE PENGENALAN PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tinus Agung Nugroho

07. 02. 6726

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 7 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Agung Paambudi, ST
NIK. 190302012

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

yang tanggal 7 Juni 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**METODE PENGENALAN PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendra Kristiyanto

07. 02. 6773

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 5 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arief Setyanto, A.Si, MT
NIK. 190302036

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 5 Juni 2010

KETUA STMB AMKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**METODE PENGENALAN PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Syafradia

07. 02. 6778

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ir. Ram M Andri KR, M.Kom
NIK. 190302011

Heri Simono, M.Kom
NIK. 190302057

Handwritten signature and initials

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 3 Juni 2010



KEMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan ini dalam tugas akhir 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, Juni 2010

Nama	Nim	Tanda tangan
Tinus Agang Nugroho	07.02.6726	
Hendra Kristiyanto	07.02.6773	
Syafrudin	07.02.6778	

HALAMAN MOTTO

Waktu Begitu Berharga di Setiap Detiknya . . .

Jangan Pernah Menganggap Remeh Hal – hal Sekecil Apapun . . .

Karena Akan Menjadi Bumerang di Kemudian Hari.

Kunci Utama Meraih Kesuksesan Kerja Keras, Disiplin, Dan Sadar Diri .

Jangan Merasa Malu atau Takut Akan Kegagalan . . .

Karena Kegagalan itu Merupakan Sukses Yang Tertunda . .

Bersama Kita Bisa, Jadilah Seperti Yang Kau Mau . .

Tetap Positive Thinking . . .

Energi, Harapan, dan Optimis Harus di Pelihara . .

Semangat dan bekerja keras serta sabar dan selalu berdo berserah dirilah

kamu, agar tuhan membuka jalan kesuksesan buat kamu. . . .

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi tempat untuk menuntut ilmu.
2. Untuk keluarga besar untuk aku yang telah mendukung dan mendoakan dari awal sampai akhir.
3. Buat keluarga Hendra yang telah memberi tempat buat aku untuk mengerjakan Tugas Akhir ini dari awal sampai selesai.
4. Buat Tirta terima kasih atas bantuan rekaman suaranya, kalau gak ada suaramu aplikasi ini gak akan jadi - jadi, , Thaks Ya Sobat.
5. Buat Huda ucapan terimakasih yang hanya aku tuturkan, kamu sudah membantu kami dalam belajar . . .
6. Buat Dhani trim yah, , , atas informasinya, ,setiap kali kamu telah memberi saran dan info - info baru...
7. Teimakasih buat keluarga besar D3-MI-Class C, angkatan 2007 atas dukungan dan kerja samanya.
8. Syukur Alhamdulillah Tuhan telah memberi kesehatan dan perlindungan . . .Amin . . .!!!!

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami pamjatkan kehadiran Allah SWT, dan yang selalu memberi rahmat serta hidayahnya kepada kami Nabi Besar Muhammad SAW sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ Metode Pengenalan Pakaian Adat Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak-kanak “

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Kami menyadari kekurangan dan keterbatasan pada penyusunan pada tugas akhir ini dan kami berusaha menyajikan tugas ini agar dapat berguna dan bermanfaat bagi semua yang membutuhkan.

Dengan selesainya tugas akhir ini tidak lupa kami ucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan kepada :

1. Bapak Drs. H. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Ambarowati, S.Kom.,M, Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan tugas akhir.
3. Keluarga kami yang selalu mendukung dan mendoakan kami.
4. Taman kanak-kanak KEMALA BAYANGKARI 86 (Jl. Pahlawan No.8 Temanggung)
5. Teman-teman anak D3 Manajemen Informatika yang selalu membantu dan

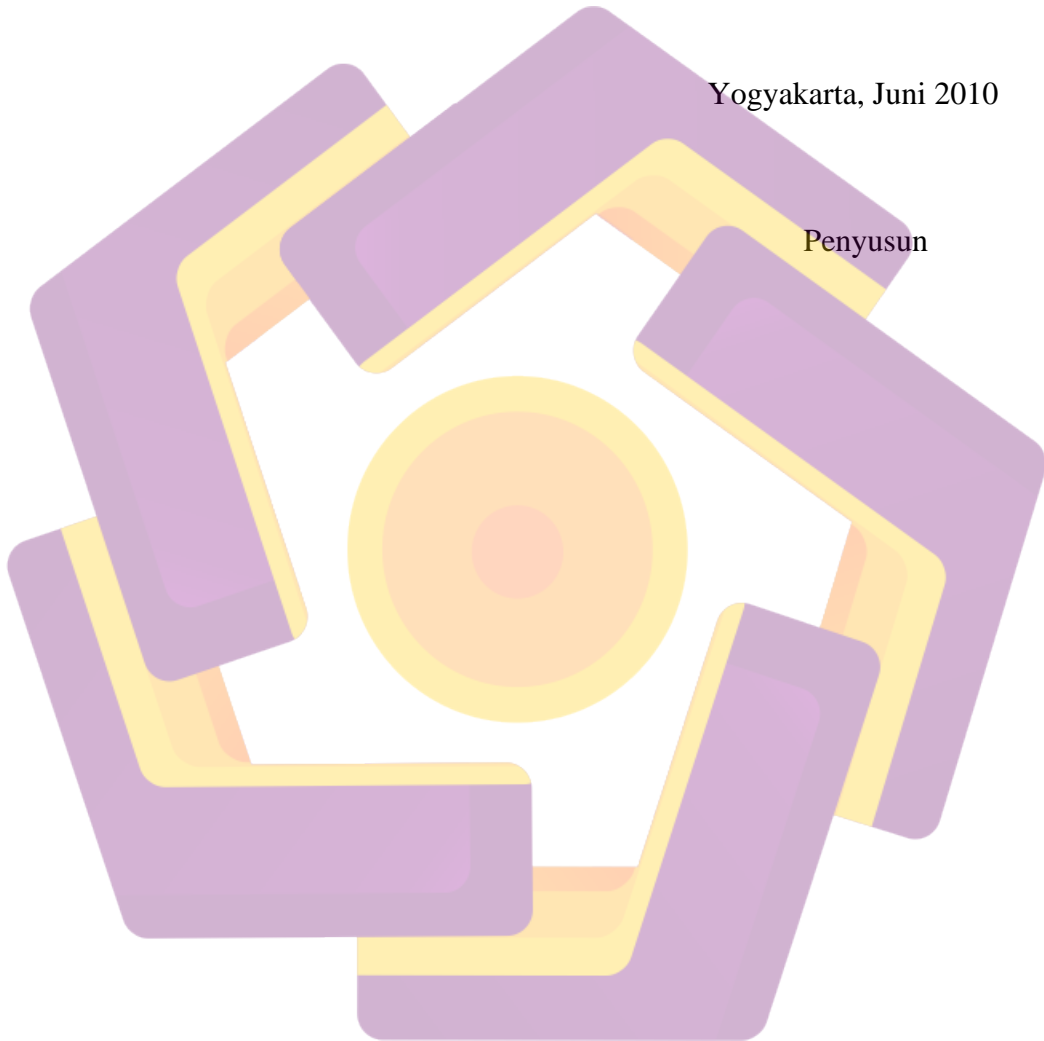
mendukung agar cepat selesainya tugas akhir kami.

6. Semua yang ikut berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir kami.

Akhirnya penyusun berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pengguna.

Yogyakarta, Juni 2010

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xxi
INTISARI	xxii
ABSTRACT	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Sejarah Multimedia	8
2.2 Objek – objek Multimedia	9
2.2.1 Gambar.....	9
2.2.2 Suara.....	12
2.2.3 Text	15
2.2.4 Animasi	15
2.2.5 Video digital.....	16
2.3 Langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	17
2.3.1 Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2 Merancang Konsep	18
2.3.3 Merancang Isi.....	19
2.3.4 Merancang Naskah.....	19
2.3.5 Merancang Grafik	19
2.3.6 Memproduksi Sistem	19
2.3.7 Melakukan Tes Pemakaian	20
2.3.8 Menggunakan Sistem.....	20
2.3.9 Memelihara Sistem.....	20
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	21
2.4.1 Struktur Linear	22
2.4.2 Struktur Piramida	22

2.4.3 Struktur Hierarki	23
2.4.4 Struktur Kombinasi	23
2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia	24
2.5.1 Macromedia Dircktor MX 2004.....	24
2.5.2 Adobe Photoshop CS2	26
2.5.3 Adobe Audition 2.0.....	32
2.5.4 CorelDraw X3	33
2.5.5 Mengenal Area Kerja CorelDraw X3	36
2.5.6 Memanfaatkan ToolBox Untuk Mendesain.....	39
2.6 Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan.....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	42
3.1 Analisis Sistem.....	42
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	42
3.2 Analisis Kelemahan Sistem Lama	43
3.2.1 Kinerja Sistem Performance	43
3.2.2 Informasi Information	44
3.2.3 Ekonomi Economic.....	44
3.2.4 Pengendalian Control.....	45
3.2.5 Efisien Efficiency.....	45
3.2.6 Pelayanan Services.....	46
3.3 Proses Pembuatan Aplikasi Multimedia	46
3.3.1 Merancang Konsep	46
3.3.2 Merancang Isi.....	47

3.3.3 Merancang Naskah.....	50
3.3.4 Merancang Grafik	68
BAB IV PEMBAHASAN	80
4.1 Memproduksi Sistem	80
4.4.1 Merancang grafik dengan CorelDraw X3.....	80
4.4.2 Merancang Grafik dengan Adobe Photoshop CS2 ..	95
4.4.3 Merancang musik dengan Adobe Audition 2.0.....	105
4.4.4 Membuat Aplikasi Macromedia Director MX2004..	114
4.2 Melakukan Tes Pemakai	126
4.3 Menggunakan Sistem.....	129
4.4 Memelihara Sistem	129
4.5 Tampilan ScreenShot.....	129
BAB V PENUTUP	138
5.1 Kesimpulan	138
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Vektor	10
Gambar 2.2 Contoh JPEG	10
Gambar 2.3 Contoh Gambar Bentuk Gelombang Format File * .WAV	12
Gambar 2.4 Contoh Animasi	16
Gambar 2.5 Proses Pengembangan Sistem	18
Gambar 2.6 Model Simbol	21
Gambar 2.7 Struktur Linear	22
Gambar 2.8 Aliran Aplikasi Multimedia Dengan Struktur Menu	22
Gambar 2.9 Struktur Hierarki	23
Gambar 2.10 Struktur Pola.....	23
Gambar 2.11 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	25
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Photoshop CS 2	29
Gambar 2.13 Tampilan Area Kerja Yang Sudah Di ubah	37
Gambar 3.1 Desain Menggunakan Struktur Dari Web Multimedia	48
Gambar 3.2 Menu Utama.....	69
Gambar 3.3 Menu Pendahuluan.....	71
Gambar 3.4 Menu Petunjuk	73
Gambar 3.5 Menu Materi	75
Gambar 3.6 Menu Pembelajaran.....	76
Gambar 3.7 Menu Profil	77

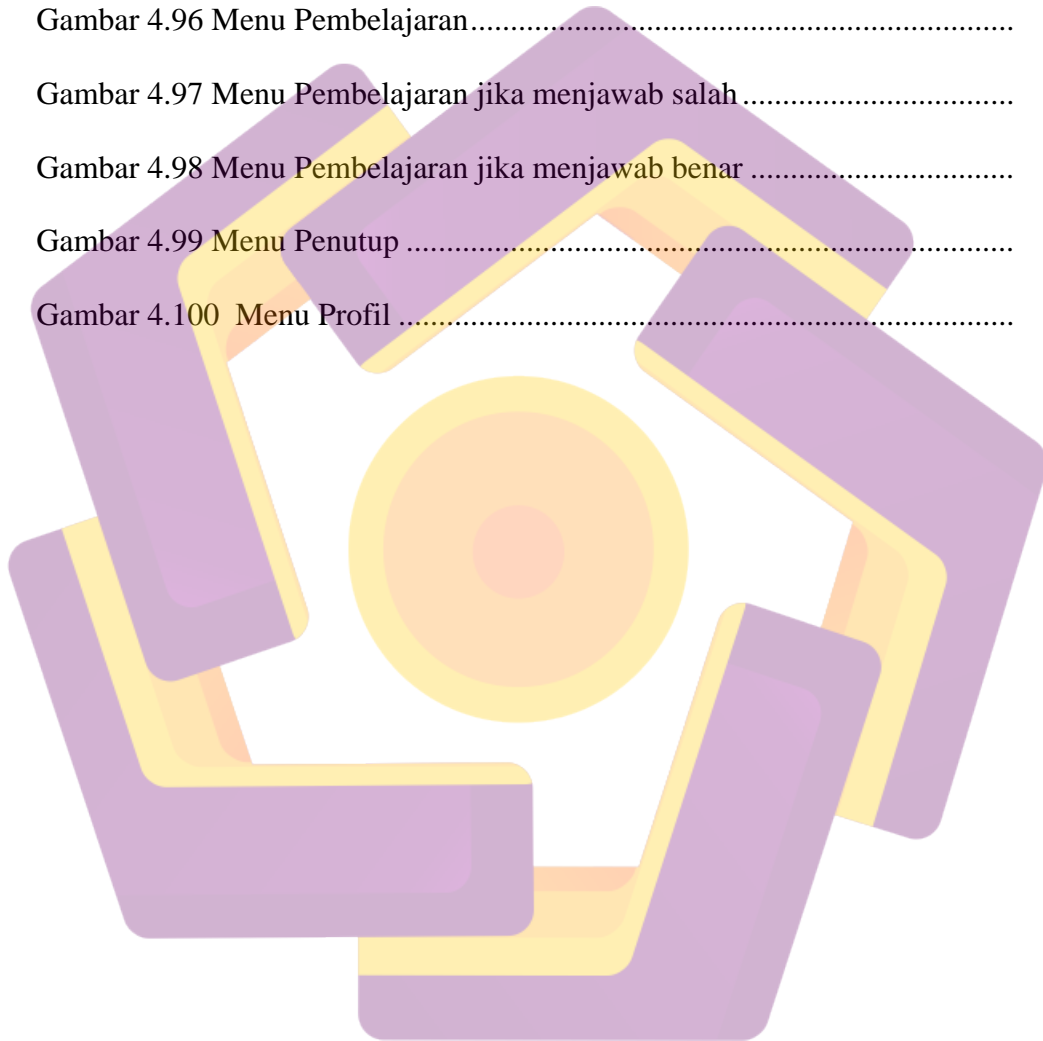
Gambar 3.8 Menu Penutup	78
Gambar 4.1 Tampilan Awal CorelDraw X3	80
Gambar 4.2 Lembar Kerja Baru Pada CorelDraw X3	81
Gambar 4.3 Membuat Tombol.....	81
Gambar 4.4 Hasil Power Clip	82
Gambar 4.5 Tampilan Gambar Menggunakan Contour.....	82
Gambar 4.6 Tampilan Tombol Yang Sudah Jadi.....	83
Gambar 4.7 Kotak Dialog Save As File.....	83
Gambar 4.8 Tampilan Awal CorelDraw X3	84
Gambar 4.9 Lembar Baru Pada CorelDraw X3	84
Gambar 4.10 Kotak Dialog Open File	85
Gambar 4.11 Tampilan Gambar Yang Akan Diedit	85
Gambar 4.12 Tampilan Gambar Yang Akan Digabungkan.....	86
Gambar 4.13 Kotak Dialog Power Clip.....	86
Gambar 4.14 Tampilan Menggabungkan Gambar.....	87
Gambar 4.15 Tampilan Hasil Dari Power Clip.....	87
Gambar 4.16 Kotak Dialog Grup Untuk Menyatukan Gambar.....	88
Gambar 4.17 Tampilan Gambar Setelah Disatukan.....	88
Gambar 4.18 Kotak Dialog Export	89
Gambar 4.19 Kotak Dialog Untuk Mengganti Format Gambar	89
Gambar 4.20 Tampilan Awal CorelDraw X3	90
Gambar 4.21 Lembar Kerja Baru Pada CorelDraw X3	90
Gambar 4.22 Membuat Kotak Dengan Recatangle Tool.....	91

Gambar 4.23 Hasil Shape Tool Pada Setiap Sudut Kotak	91
Gambar 4.24 Kotak Dialog Convert To Curves	92
Gambar 4.25 Tampilan Menggunakan Shape Tool	92
Gambar 4.26 Kotak Dialog To Curve	93
Gambar 4.27 Tampilan Hasil Dari TO Curve	93
Gambar 4.28 Tampilan Papan Yang Sudah Diberi Warna	94
Gambar 4.29 Tampilan Kotak Kedua	94
Gambar 4.30 Kotak Dialog Export	95
Gambar 4.31 Kotak Dialog Untuk Merubah Format Gambar	95
Gambar 4.32 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 2	96
Gambar 4.33 Membuat Dokumen Baru	96
Gambar 4.34 Membuka File Gambar	97
Gambar 4.35 Cara Menghapus Bagian Yang Tidak Diinginkan	98
Gambar 4.36 Menghaluskan Bagian Tepi Gambar	98
Gambar 4.37 Mengubah Ukuran Gambar	99
Gambar 4.38 Dialog Box Save File	99
Gambar 4.39 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 2	100
Gambar 4.40 Membuka File Gambar	100
Gambar 4.41 Gambar Yang Akan Diganti Warna	101
Gambar 4.42 Aktifkan Gambar Yang Di Rubah Warna	101
Gambar 4.43 Cara Merubah Warna Dengan Hue Saturation	102
Gambar 4.44 Menyimpan Hasil Gambar	102
Gambar 4.45 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 2	103

Gambar 4.46 Membuka File Gambar.....	103
Gambar 4.47 Tampilan Gambar Yang Akan Diedit	104
Gambar 4.48 Dialog Box	104
Gambar 4.49 Menghaluskan Tepi Dialog Box	105
Gambar 4.50 Dialog Save File Save	105
Gambar 4.51 Tampilan Adobe Audition 2.0.....	106
Gambar 4.52 Kotak Dialog Open File	106
Gambar 4.53 Tampilan File Sound Yang Diimport.....	107
Gambar 4.54 Pemotongan File Sound	107
Gambar 4.55 Kotak Dialog Save As File.....	108
Gambar 4.56 Tampilan Awal Adobe Audition 2.0.....	109
Gambar 4.57 Kotak Dialog Open File	109
Gambar 4.58 Tampilan File Yang Akan Di Perkecil.....	110
Gambar 4.59 Kotak Dialog Fade In.....	110
Gambar 4.60 Tampilan Hasil Fade In.....	111
Gambar 4.61 Kotak Dialog Save As.....	111
Gambar 4.62 Tampilan awal Adobe Audition 2.0.....	112
Gambar 4.63 Kotak dialog open file.....	112
Gambar 4.64 Tampilan Layer Multitrack View.....	113
Gambar 4.65 Tampilan Menggabungkan File Suara	113
Gambar 4.66 Kotak Dialog Export Audio	114
Gambar 4.67 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	114
Gambar 4.68 Tampilan Saat Menampilkan Background.....	116

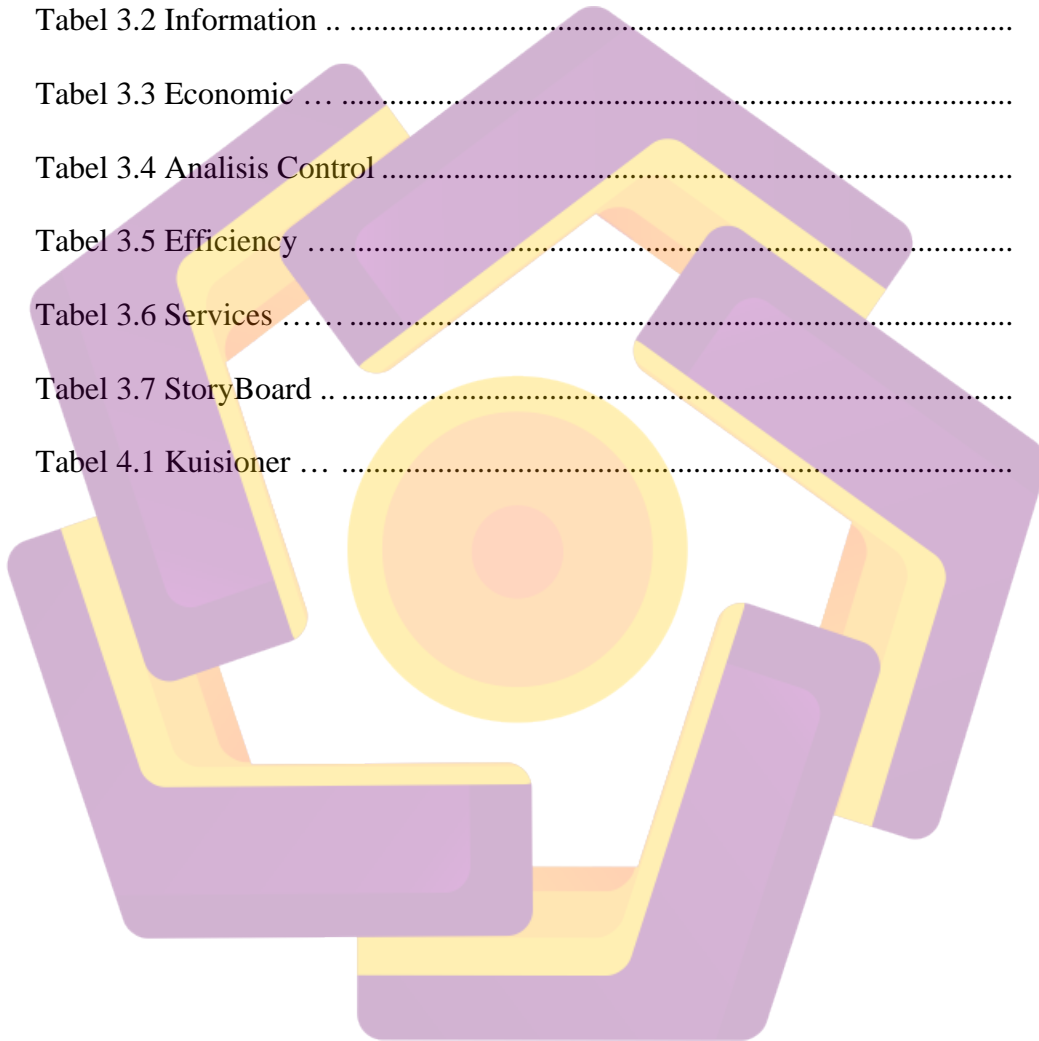
Gambar 4.69 Tampilan Saat Memasukkan Tombol	116
Gambar 4.70 Tampilan Saat Memasukkan Pakaian Adat.....	117
Gambar 4.71 Tampilan Saat Mejadikan File Aplikasi.....	118
Gambar 4.72 Tampilan Saat di Publish.....	118
Gambar 4.73 Tampilan Setelah Menjadi Aplikasi.....	118
Gambar 4.74 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	119
Gambar 4.75 Membuka Gambar.....	119
Gambar 4.76 Tampilan Setelah Gambar di drag ke Layar Kerja.....	120
Gambar 4.77 Tampilan Untuk Menggunakan Behavior.....	120
Gambar 4.78 Kotak Dialog Behavior	121
Gambar 4.79 Hasil Dari Behavior.....	121
Gambar 4.80 Kotak Dialog Save	122
Gambar 4.81 Tampilan Awal Macromedia Director MX 2004.....	122
Gambar 4.82 Membuka File Gambar.....	123
Gambar 4.83 Tampilan Saat Memasukkan Gambar	123
Gambar 4.84 Kotak Dialog Insert Keyframe	124
Gambar 4.85 Tampilan Menggerakkan Tombol Keatas	124
Gambar 4.86 Tampilan Menggerakkan Tomabol Kebawah.....	125
Gambar 4.87 Kotak Dialog Save	125
Gambar 4.88 Tampilan Loading	130
Gambar 4.89 Menu Pembuka.....	130
Gambar 4.90 MenuUtama.....	131
Gambar 4.91 Menu Pendahuluan.....	132

Gambar 4.92 Menu Petunjuk	133
Gambar 4.93 Menu Materi	133
Gambar 4.94 Menu Materi Pulau Kalimantan	134
Gambar 4.95 Menu Materi Pulau Kalimantan provinsi Kalimantan barat	134
Gambar 4.96 Menu Pembelajaran.....	135
Gambar 4.97 Menu Pembelajaran jika menjawab salah	135
Gambar 4.98 Menu Pembelajaran jika menjawab benar	136
Gambar 4.99 Menu Penutup	136
Gambar 4.100 Menu Profil	137



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Performance	43
Tabel 3.2 Information ..	44
Tabel 3.3 Economic	44
Tabel 3.4 Analisis Control	45
Tabel 3.5 Efficiency	45
Tabel 3.6 Services	46
Tabel 3.7 StoryBoard	51
Tabel 4.1 Kuisisioner ...	128



INTISARI

Pada perkembangan zaman modern ini senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti adanya perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era globalisasi ini terjadi berbagai perubahan dalam berbagai bidang kehidupan tidak lepas dari perubahan dan perkembangan tetapi juga berimbas pada perkembangan pola pikir anak usia dini.

Dalam hal ini kami mengambil judul **“Metode Pengenalan Pembelajaran Pakaian Adat Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia untuk Taman Kanak-Kanak”** di maksudkan agar anak-anak di usia dini dapat mengenal bahwa pakaian adat di Indonesia bermacam-macam dimana sebagai generasi penerus bangsa kita wajib mempertahankan hak milik bangsa Indonesia dan ini juga merupakan gambaran terhadap diri kita bahwa kita cinta tanah air Indonesia.

Adapun metode pembelajaran yang sama di rasakan khususnya pada daya tangkap anak – anak agar lebih cepat untuk di pahami bilamana penyajiannya dibuat lebih menarik. Di lingkungan taman kanak – kanak atau pra-sekolah dirasa kurang efektif, efisien, dan kurang dimengerti dalam metode pembelajaran. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik. Di sini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang di sampaikan, serta untuk mengenalkan Metode Pengenalan Dan Pembelajaran Pakaian Adat Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia ini berubah CD Interaktif.

Kata Kunci : Multimedia, Anak – Anak, Pengenalan Pakaian Adat Indonesia.

ABSTRACT

In the development of modern humans continues to influence the mindset to always actively follow the developments in order to survive and develop a pattern of life. Era of globalization this happens, several changes in various areas of life can not be separated from the changes and developments but also the impact on the development of early diusia child mindset.

In this case we took the title "Method of Teaching Introduction to Cultural Traditional Clothes.

Indonesia-Based Multimedia for Kindergarten "in referring to children at an early age can recognize that the traditional clothing in Indonesia, where diverse as the next generation of our nation is obliged to maintain the property of the Indonesian nation and is also a portrait of ourselves that we love of the homeland of Indonesia.

The same learning methods in particular feel the power of catching the child - the child in order to understand more quickly if the presentation is made more menarik. Di nursery environment - or pre-school children felt less effective, efficient, and less understood in the learning method. To succeed in these programs as required application multimedia communication between faculty and students. Here the author will allow children to more quickly understand and easy to understand the material on to say, and to introduce methods Apparel Indigenous Recognition And Learning Indonesian Culture-Based Interactive Multimedia CD is changed.

Keywords : *Mutlimedia, Child, Introduction to Cultural Traditional Clothes.*