

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI
KEPALANGMERAHAN UNTUK RELAWAN
(Studi Kasus : PMI KAB.SLEMAN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Karyanti

09.11.2586

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI
KEPALANGMERAHAN UNTUK RELAWAN
(Studi Kasus : PMI KAB.SLEMAN)**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Tri Karyanti

09.11.2586

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI
KEPALANGMERAHAN UNTUK RELAWAN
(Studi Kasus : PMI KAB.SLEMAN)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Tri Karyanti
09.11.2586**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2013

Dosen Pembimbing ,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI
KEPALANGMERAHAN UNTUK RELAWAN
(Studi Kasus : PMI KAB.SLEMAN)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Karyanti

09.11.2586

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Februari 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

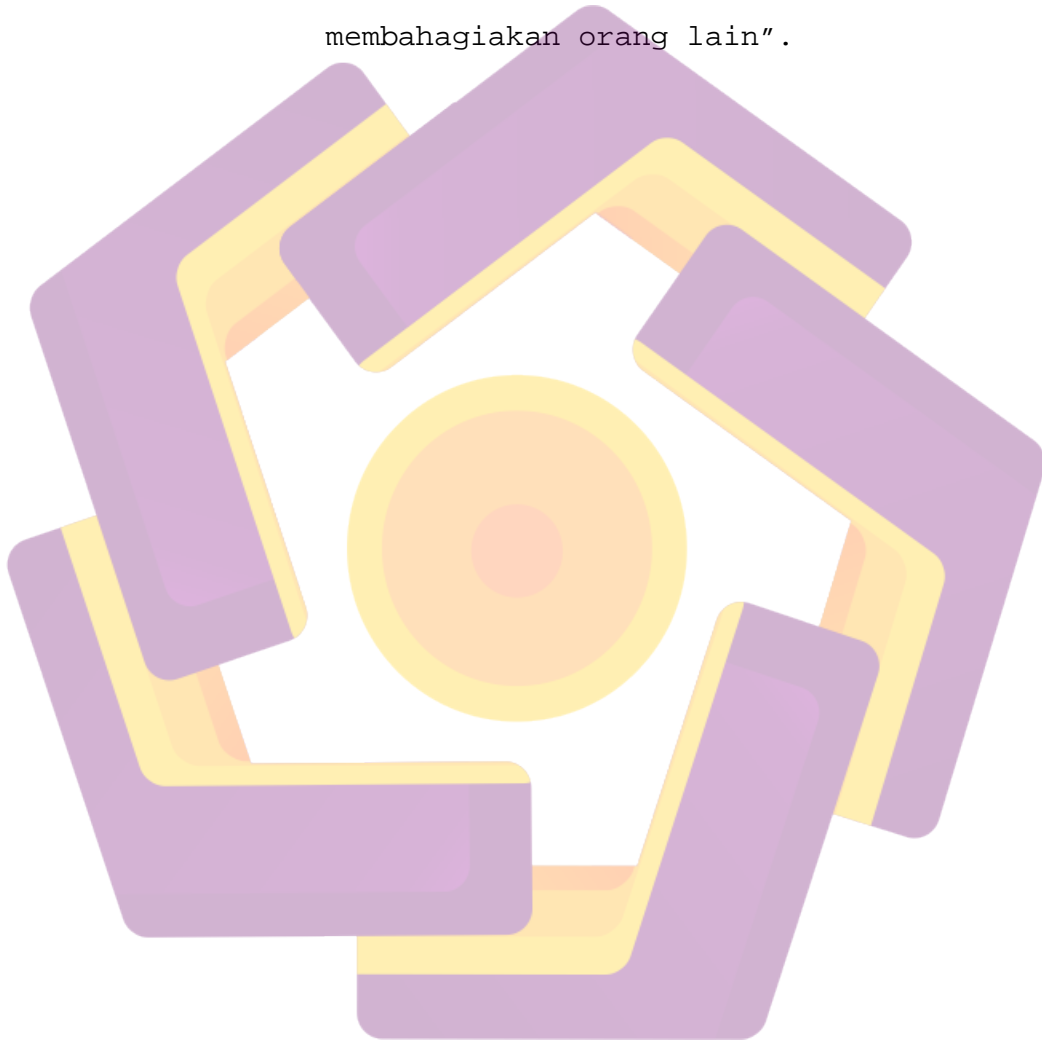
Yogyakarta, 1 Maret 2013

Tri Karyanti

09.11.2586

MOTTO

"Bahagia bukan datang dari pangkat atau kekayaan, tapi
bahagia itu datang dari bagaimana kita bisa
membahagiakan orang lain".



LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan segala bentuk kemudahan dan anugrah dalam menyelesaikan laporan ini dengan sangat baik. Tak akan lupa juga saya ucapkan kepada orang-orang yang amat sangat saya sayangi.

- ❖ Untuk kedua orangtuaku, terima kasih mama untuk semua senyum, doa dan motivasimu hingga saat ini. Terima kasih Babe untuk semua pengorbanan, kerja keras dan doamu untuk setiap keberhasilanku. Hingga aku bisa terus berjuang dalam menggapai semua cita-citaku. Aku sangat mencintai kalian berdua.
- ❖ Terima kasih paling besar dan tulus saya haturkan kepada bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah dengan sabar membimbing penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
- ❖ Terima kasih juga buat mbak-mbak ku, Dwi Mulyani, Winarsih, Yuni Wahyuningsih dan mbak-mbakku yang lainnya. Yang selalu jadi motivatorku untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih untuk teman-teman pembimbing-pembimbing bayanganku, Muazzinatun, Maksum rois, Mas Roy, Eki, mas Anggit, mas Yusuf dan masih banyak lagi. Terima kasih sudah membantuku dan membimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Untuk Meru Indrayani calon suamiku yang paling banyak mengorbankan waktunya untuk membantuku menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada seluruh teman-teman relawan PMI Kab.Sleman yang mau bekerjasama untuk menyelesaikan misi ku selama ini
- ❖ Terima kasih untuk semua teman-teman ku di Amikom. Untuk teman-teman Forseka, teman-teman EC, teman-teman 09-SITI 01. Teman-teman MQ FM. Terimakasih sudah memberikan warna-warni cerita untuk ku selama masa studi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat Nya, sehingga semua kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini dapat dipenuhi.

Penyusunan skripsi yang dimaksud ini, diharapkan dapat memperbaiki media pembelajaran yang sudah ada di PMI Kab. Sleman, sehingga bisa lebih maksimal dalam pemanfaatan pembelajaran materi kepalangmerahan untuk relawan PMI Kab. Sleman.

Kekurangan dan ketidak sempurnaan tentu masih dapat ditemukan agar dapat menjadi pengantar kearah yang lebih baik dimasa yang akan datang. Maka dari itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan media pembelajaran ini.

Selebihnya permohonan maaf jika terdapat salah kata dan salah dalam penyusunan. Terima Kasih.

Yogyakarta, 1 Maret 2013

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II Landasan Teori	5
2.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.1.1 Komponen Multimedia.....	5
2.1.2 Elemen Multimedia.....	6
2.1.3 Struktur Multimedia.....	6
2.1.3.1 Struktur Linier.....	6
2.1.3.2 Struktur Menu.....	7
2.1.3.3 Struktur Hierarki.....	8
2.1.3.4 Struktur Jaringan.....	9
2.1.3.5 Struktur Kombinasi.....	10
2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	12

2.2.2	Perangkat Media Pembelajaran.....	13
2.3	Multimedia Pembelajaran	13
2.3.1	Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	13
2.3.2	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran.....	14
2.3.3	Fungsi Multimedia Pembelajaran.....	14
2.3.4	Format Multimedia Pembelajaran.....	14
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	15
2.4.1	Adobe Flash CS3.....	15
2.4.2	Adobe Photoshop CS3.....	16
2.4.3	CorelDraw X5.....	16
BAB III Analisis dan Perancangan Sistem		18
3.1	Tinjauan Umum	18
3.1.1	Profil Markas PMI Kab. Sleman	18
3.1.2	Visi Dan Misi PMI.....	18
3.1.2.1	Visi.....	18
3.1.2.2	Misi.....	19
3.2	Masalah Multimedia.....	20
3.3	Studi Kelayakan.....	20
3.3.1	Kelayakan Teknis	20
3.3.2	Kelayakan Operasi	20
3.4	Analisis Kebutuhan.....	21
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	21
3.4.2	Kebuthan Non Fungsional.....	21

3.5	Perancangan Sistem.....	23
3.5.1	Merancang Konsep.....	23
3.5.2	Merancang Isi.....	24
3.5.3	Merancang Naskah.....	24
3.5.4	Merancang Grafik.....	26

BAB IV Implementasi dan Pembahasan 29

4.1	Implementasi Sistem.....	29
4.1.1	Persiapan Aset-Aset	29
4.1.2	Pembuatan Grafik.....	30
4.1.2.1	Pembuatan Grafik	31
4.1.2.2	Pembuatan Button	33
4.2	Membuat File Executable (.exe).....	39
4.3	Uji Coba Aplikasi	40
4.4	Pemeliharaan Sistem	41
4.4.1	Perangkat Keras (Hardware).....	41
4.4.2	Perangkat Lunak (Software).....	42
4.5	Interface	42

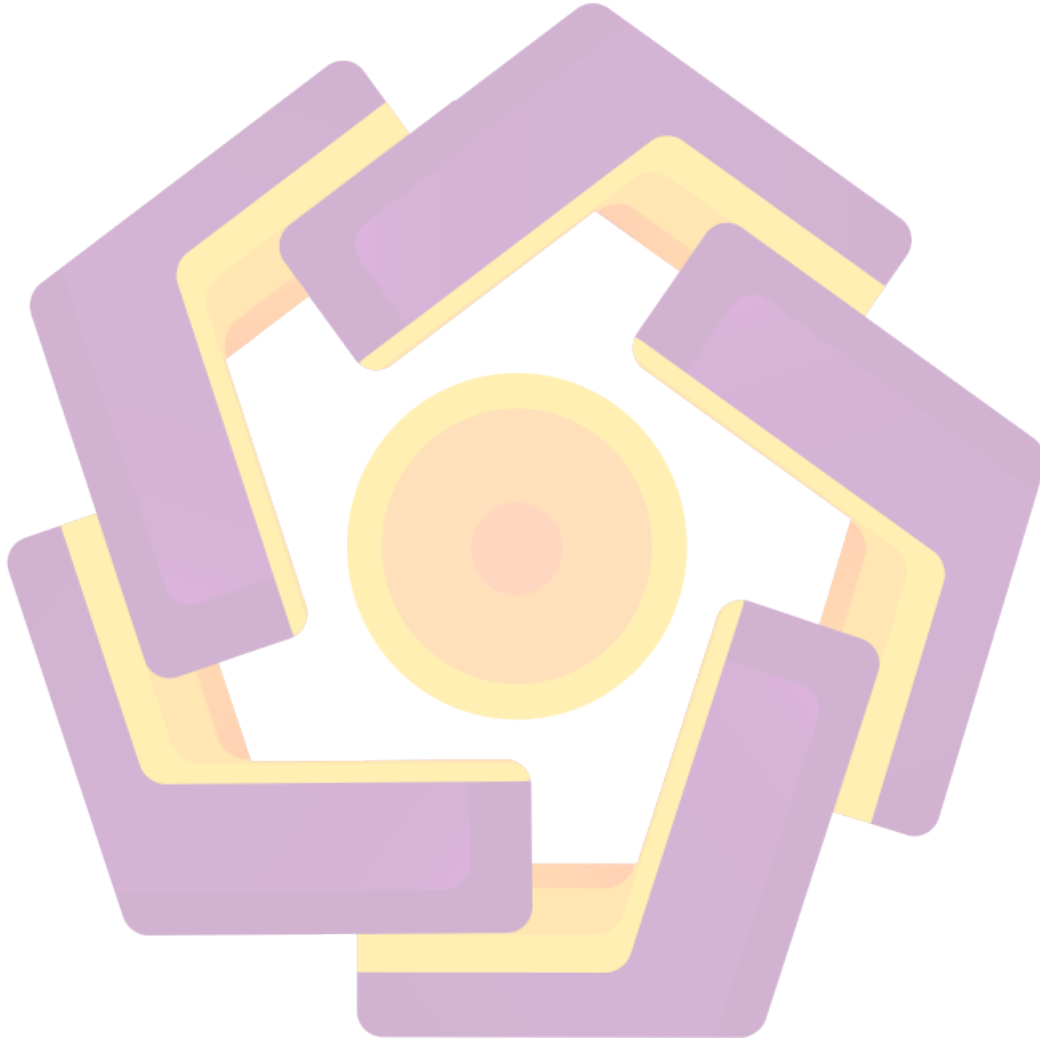
BAB V Penutup 47

5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA 49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 3.2 Kurs Rupiah Terhadap Dolar	22
Tabel 3.3 Spesifikasi Samsung RV413.....	30
Tabel 4.1 Uji coba Aplikasi	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	7
Gambar 2.2 Struktur Menu	8
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	9
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	10
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	11
Gambar 2.6 Tampilan Layar Adobe Flash CS3	15
Gambar 2.7 Tampilan Layar Adobe Photoshop CS3.....	16
Gambar 2.8 Tampilan Layar CorelDraw X5.....	17
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Menu	25
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Utama.....	26
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Isi Materi 7 Prinsip Palang Merah.....	27
Gambar 3.4 Halaman Isi Materi Kemanusiaan Dari 7 Prinsip Palang Merah.....	27
Gambar 3.5 Halaman Isi Materi Sejarah Palang Merah	28
Gambar 4.1 Background Yang Digunakan.....	30
Gambar 4.2 Button-Button Yang Digunakan.....	30
Gambar 4.3 Lambang Palang Merah Indonesia.....	31
Gambar 4.4 Proses Pengambilan Gambar Untuk Background (1).....	31
Gambar 4.5 Proses Pengambilan Gambar Untuk Background (2).....	32
Gambar 4.6 Gambar Guna Pembuatan Background(1).....	32
Gambar 4.7 Gambar Guna Pembuatan Background(2).....	32
Gambar 4.8 Gambar Guna Pembuatan Background(3).....	32
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Background(1).....	33
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Background(2).....	33
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Button(1).....	34
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Button(2).....	34
Gambar 4.13 Publish Setting	40
Gambar 4.14 Halaman Utama	42
Gambar 4.15 Halaman Awal Materi 7 Prinsip Palang merah.....	43
Gambar 4.16 Halaman Isi Materi Kemanusiaan.....	43

Gambar 4.17 Halaman Isi Materi Sejarah Palang Merah.....	43
Gambar 4.18 Halaman Awal Evaluasi	44
Gambar 4.19 Halaman Pengantar Pertanyaan Materi.....	44
Gambar 4.20 Halaman Pertanyaan	44
Gambar 4.21 Halaman Konfirmasi Saat Menjawab Salah.....	45
Gambar 4.22 Halaman Konfirmasi Saat Menjawab Benar.....	45
Gambar 4.23 Halaman Author.....	45
Gambar 4.24 Halaman Konfirmasi Untuk Keluar Dari Aplikasi.....	46

