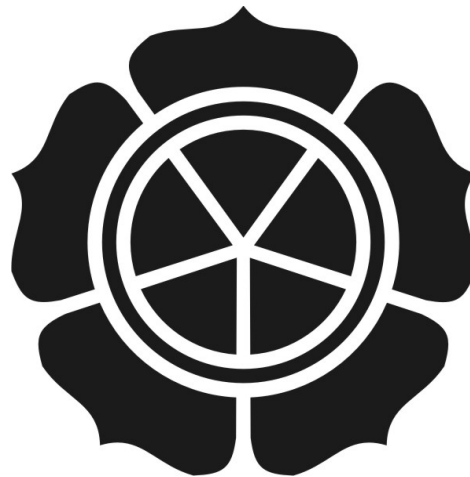


**APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA BERDASAR  
SUDUT ALAM SEKITAR, PEMBANGUNAN, KELUARGA,  
KEBUDAYAAN, KETUHANAN UNTUK TAMAN  
KANAK – KANAK RA MASYITHOH  
BLEBERAN II PLAYEN WONOSARI  
GUNUNGGKIDUL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1 pada jurusan  
Sistem Informasi



disusun oleh

**Oki Basirudin**

**11.22.1345**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA BERDASAR  
SUDUT ALAM SEKITAR, PEMBANGUNAN, KELUARGA,  
KEBUDAYAAN, KETUHANAN UNTUK TAMAN  
KANAK – KANAK RA MASYITHOH  
BLEBERAN II PLAYEN WONOSARI  
GUNUNGGIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oki Basirudin**

**11.22.1345**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Juli 2012

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA BERDASAR  
SUDUT ALAM SEKITAR, PEMBANGUNAN, KELUARGA,  
KEBUDAYAAN, KETUHANAN UNTUK TAMAN  
KANAK – KANAK RA MASYITHOH  
BLEBERAN II PLAYEN WONOSARI  
GUNUNGGIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oki Basirudin**

**11.22.1345**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Armadyah Ambarowati, S.Kom, M.Eng.**  
**NIK. 190302063**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 5 Maret 2013

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya penulis sendiri (ASLI) dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Oki Basirudin

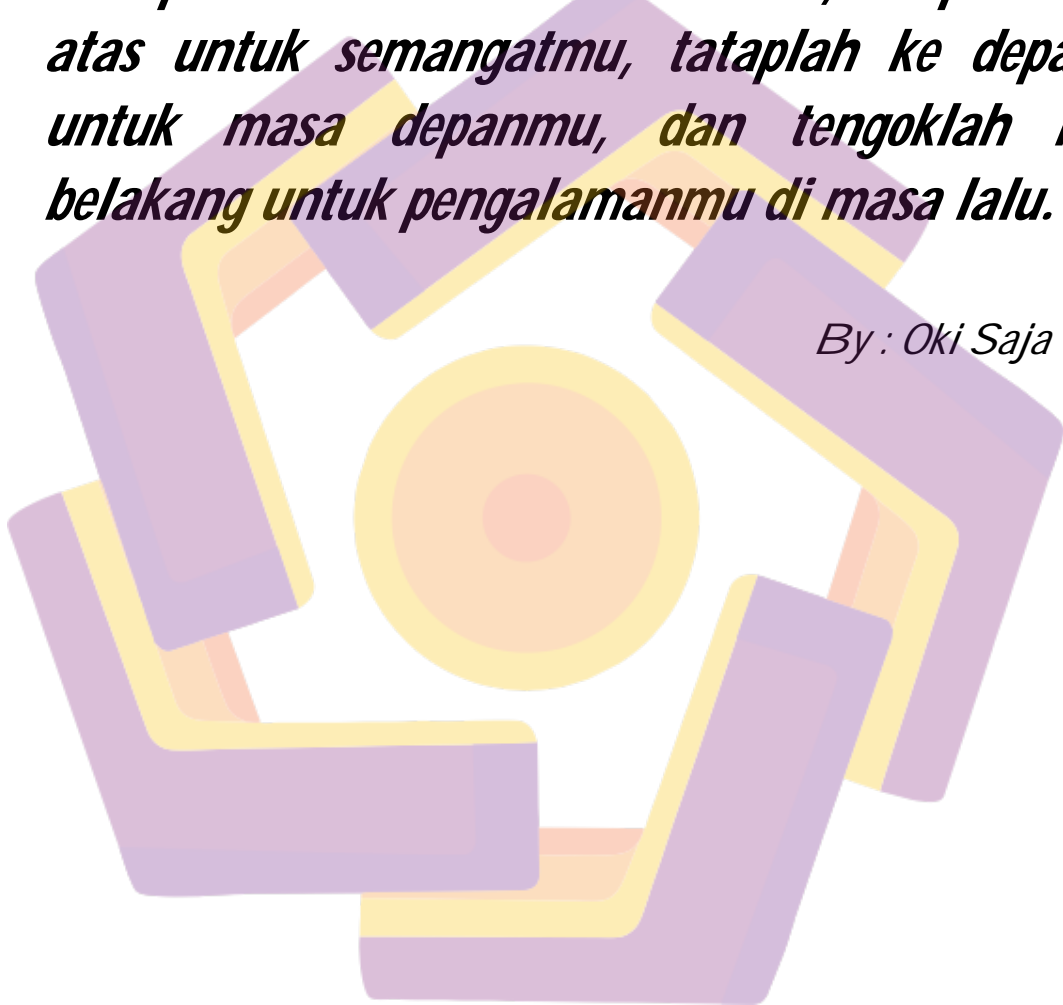
11.22.1345



## Motto

*Tataplah kebawah untuk emosimu, tataplah ke atas untuk semangatmu, tataplah ke depan untuk masa depanmu, dan tengoklah ke belakang untuk pengalamanmu di masa lalu.*

*By : Oki Saja*



## Halaman Persembahan

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayahNya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Terima kasih Kepada Bapak dan Ibu tercinta, yang telah mendukung secara moral dan materi,maturnuwun Pak...Bu...

Terima kasih Kepada mbahku,mbak-mbak dan mas-masku semuanya atas dukungannya.

Kepada Kampus Ungu(AMIKOM) dan seluruh Dosen dan karyawan..AMIKOM.

Terima kasih Kepada Bpk Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah membimbing kami dalam pengerjaan Skripsi ini.

Kepada semua temen-temen S1 Transfer yang telah mendukung dan menyupport kami, terima kasih semuanya.

Terima kasih buat ayank tercinta (Yasiah Susanti) yang selalu support aku.

Terima kasih Kepada temen-temen Telowers yang selalu dukung n support aku.. akhirnya skripsiku selesai juga mennn,,Salam telowers,n sukses buat kita semua...!!!!!!

Terima kasih Kepada temenku Hendra,rahmad supono yang telah membantu dalam pembuatan program kami, tanpa kamu program ini gak akan kelar-kelar, tengkyu ya atas bantuannya.

Kepada RA Masyithoh Bleberan II yang telah bersedia sebagai tempat penelitian kami dalam pembuatan Skripsi ini.

Terima kasih temen-temen Guru RA MAsyithoh Bleberan II yang selalu support aku.

Terima kasih laptopku n mtor mio ku yg selalu menemaniku sampai skripsi ini selesai.

Terima kasih buat temen-temen yg gak bisa ku sebutin satu persatu thanks buat support n bantuannya....

By Oki Saja

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat-Nya Skripsi “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Ketuhanan, Kebudayaan Untuk Taman Kanak-Kanak RA Masyithoh Bleberan II Playen Wonosari Gunungkidul” dapat selesai dengan baik. Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Keluarga besar RA Masyithoh Bleberan II yang telah memberikan izin penelitian.
5. Keluarga besar di rumah atas doa dan dukungannya.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 1 Maret 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

Lembar judul .....	i
Persetujuan .....	ii
Pengesahan .....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar isi .....	viii
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Gambar .....	xii
Intisari .....	xvi
Abstract .....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>



2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.1.4 Ciri – ciri Media Pembelajaran .....	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	13
2.2.1. Pengertian Multimedia .....	13
2.2.2. Sejarah Multimedia .....	15
2.3 Objek – objek Multimedia .....	16
2.3.1. Gambar .....	16
2.3.2. Suara .....	16
2.3.3. Text .....	17
2.3.4. Animasi .....	17
2.3.5. Video Digital .....	18
2.4 Langkah – langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ...	18
2.4.1. Mendefinisikan Masalah .....	19
2.4.2. Merancang Konsep.....	19
2.4.3. Merancang Isi .....	19
2.4.4. Menulis Naskah .....	20
2.4.5. Merancang Grafik .....	20
2.4.6. Memproduksi Sistem .....	20
2.4.7. Melakukan Test Pemakai .....	20
2.4.8. Menggunakan Sistem.....	21

2.4.9. Memelihara Sistem .....	21
2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	21
2.5.1. Struktur Linear .....	22
2.5.2. Struktur Peramida .....	23
2.5.3. Struktur Hierarki .....	23
2.5.4. Struktur Kombinasi .....	23
2.6. Perangkat Lunak Yang Akan Digunakan .....	24
2.6.1 Macromedia Director MX 2004 .....	24
2.6.2 Adobe Photoshop CS3 .....	26
2.6.3 Adobe Audition 3.0 .....	29
2.6.4 CorelDraw X3.....	32
2.6.5 Adobe Photoshop CS3 .....	14
2.7 Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>35</b>
3.1 Analisis Sistem .....	35
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	35
3.2 Analisis SWOT .....	36
3.2.1 Strength .....	36
3.2.2 Weakness .....	37
3.2.3 Opportunity .....	37
3.2.4 Threat .....	38
3.2.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.6 Analisis Hardware .....	39

3.2.7 Aspek Software .....	39
3.2.8 Aspek Brainware .....	40
3.3 Proses Pembuatan Aplikasi Multimedia .....	40
3.3.1 Merancang Konsep .....	40
3.3.2 Merancang Isi .....	41
3.3.3 Merancang Naskah .....	43
3.3.4 Merancang Grafik .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN</b> .....	<b>62</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	62
4.1.1 Merancang tombol menu dengan CorelDraw X3 .....	62
4.1.2. Adobe Photoshop CS3 .....	70
4.1.3 Merancang music dengan adobe audition 3.0 .....	78
4.1.4 Macromedia Director MX 2004 .....	85
4.2 Tes Pemakai .....	92
4.3 Menggunakan sistem .....	92
4.4 Memelihara sistem .....	93
4.5 Tampilan Screenshot .....	93
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>98</b>
5.1 Kesimpulan .....	98
5.2 Saran .....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar bentuk gelombang dari format file Wav ..	17
Gambar 2.2 Proses pengembangan sistem .....	19
Gambar 2.3 Model Simbol .....	22
Gambar 2.4 Struktur Linear .....	22
Gambar 2.5 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu.....	23
Gambar 2.6 Struktur Hierarki .....	23
Gambar 2.7 Struktur Polar.....	24
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	25
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	28
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Audition 3.0 .....	30
Gambar 2.11 Tampilan CorelDraw X3 .....	32
Gambar 3.1 Merupakan desain menggunakan struktur dari web multimedia .....	42
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Menu Utama .....	48
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Materi .....	49
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Sudut kebudayaan .....	50
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Sudut alam sekitar .....	53
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Sudut pembangunan .....	55
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Sudut ketuhanan.....	57
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Sudut keluarga.....	59

Gambar 4.1 Tampilan Awal CorelDraw X3.....	62
Gambar 4.2 Lembar kerja pada CorelDraw X3 .....	63
Gambar 4.3 Membuat tombol.....	64
Gambar 4.4 Tampilan gambar menggunakan contour .....	64
Gambar 4.5 Tampilan tombol yang sudah jadi.....	65
Gambar 4.6 Kotak diaolog Save As File .....	65
Gambar 4.7 Kotak dialog open file .....	66
Gambar 4.8 Tampilan gambar yang akan di edit .....	66
Gambar 4.9 Tampilan gambar yang akan di gabungkan.....	67
Gambar 4.10 Kotak dialog PowerClip .....	67
Gambar 4.11 Tampilan menggabungkan gambar dengan PowerClip ....	68
Gambar 4.12 Tampilan hasil dari PowerClip .....	68
Gambar 4.13 Kotak dialog group untuk menyatukan gambar.....	69
Gambar 4.14 Tampilan gambar yang telah disatukan.....	69
Gambar 4.15 Kotak dialog Export .....	70
Gambar 4.16 Kotak dialog untuk mengganti format gambar .....	70
Gambar 4.17 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 .....	71
Gambar 4.18 Membuat dokumen baru.....	71
Gambar 4.19 Membuka file gambar .....	72
Gambar 4.20 Gambar yang akan diganti warna .....	73
Gambar 4.21 Aktifkan gambar yang akan dig anti warnanya .....	73
Gambar 4.22 Cara mengubah warna dengan Hue Saturantion.....	74
Gambar 4.23 Cara menyimpan hasil gambar .....	74



Gambar 4.24 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS3 .....	75
Gambar 4.25 Membuat dokumen baru .....	75
Gambar 4.26 Membuka file gambar .....	76
Gambar 4.27 Tampilan gambar yang akan di edit .....	76
Gambar 4.28 Dialog box .....	77
Gambar 4.29 Tampilan dialog Layer Style .....	77
Gambar 4.30 Dialog box Save As.....	78
Gambar 4.31 Tampilan awal Adobe Audition 3.0.....	79
Gambar 4.32 Kotak dialog open file .....	79
Gambar 4.33 Tampilan file sound yang akan di edit .....	80
Gambar 4.34 Pemotongan file sound .....	80
Gambar 4.35 Kotak dialog Save As pada Adobe Audition 3.0.....	81
Gambar 4.36 Tampilan awal Adobe Audition 3.0.....	81
Gambar 4.37 Kotak dialog open file .....	82
Gambar 4.38 Tampilan file sound yang akan di edit .....	82
Gambar 4.39 Tampilan file yang akan di perkecil.....	83
Gambar 4.40 Kotak dialog Fade in .....	83
Gambar 4.41 Tampilan hasil Fade in .....	84
Gambar 4.42 Kotak dialog Save As pada Adobe Audition 3.0.....	84
Gambar 4.43 Tampilan Macromedia Director MX2004.....	85
Gambar 4.44 Membuka file gambar .....	85
Gambar 4.45 Tampilan setelah gambar di drag ke layer kerja.....	86
Gambar 4.46 Tampilan untuk menggunakan Behaviors .....	86

Gambar 4.47 Kotak dialog Behaviors .....	87
Gambar 4.48 Hasil dari behaviors.....	87
Gambar 4.49 Tampilan Menyimpan project.....	88
Gambar 4.50 Tampilan Macromedia Director MX2004.....	88
Gambar 4.51 Membuka file gambar .....	89
Gambar 4.52 Tampilan setelah gambar di drag ke layer kerja.....	89
Gambar 4.53 Kotak dialog Insert Keyframe.....	90
Gambar 4.54 Tampilan menggerakkan gambar buku kesamping .....	90
Gambar 4.55 Pengetesan hasil menggerakkan gambar .....	91
Gambar 4.56 Kotak dialog Save .....	91
Gambar 4.57 Tampilan menu utama.....	93
Gambar 4.58 Tampilan menu materi.....	94
Gambar 4.59 Tampilan sudut ketuhanan.....	94
Gambar 4.60 Tampilan sudut alam sekitar.....	95
Gambar 4.61 Tampilan menu sudut keluarga.....	95
Gambar 4.62 Tampilan sudut pembangunan .....	96
Gambar 4.63 Tampilan sudut kebudayaan .....	96
Gambar 4.64 Tampilan menu soal .....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	46
---------------------------	----

## INTISARI

Multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu : suara, gambar, dan teks dengan memanfaatkan computer untuk membuat dan menghubungkan antara teks, audio dan gambar. Menggabungkan link dan tool yang menghubungkan user untuk menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung.

Dalam hal ini Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan dimaksudkan agar anak – anak di usia dini dapat mengenal isi-isi yang terdapat dalam sudut-sudut diatas dan mempelajarinya dengan mudah. Untuk mensukseskan program tersebut diperlukan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara pengajar dan anak didik dan pengajar tidak perlu memperlihatkan isi-isi yang ada didalam sudut-sudut diatas secara langsung kepada anak - anak.

Di sini penulis akan memudahkan anak-anak untuk lebih cepat mengerti dan mudah untuk memahami materi yang di sampaikan, serta untuk memperkenalkan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan untuk taman kanak – kanak ini berupa CD Interaktif.

**Kata kunci :** Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Berdasar Sudut Alam Sekitar, Pembangunan, Keluarga, Kebudayaan, Ketuhanan, CD Interaktif

## ABSTRACT

*Multimedia is a combination of three elements: sounds, images, and text by using computers to create and connect between text, audio and images. Combine links and tools that connect users to explore the interconnected information networks.*

*In this regard Based Multimedia Applications Based Learning Corner Nature Neighborhoods, Development, Family, Culture, Divinity intended for children - children at an early age to know the contents contained in the above angles and learn to make the program successful .*

*The necessary applications multimedia as a means of communication between teachers and students and teachers do not need to show the contents that are in the corners directly on the child - the child.*

*Here the author will allow children to more quickly understand and easy to understand the material conveyed, as well as to introduce the Multimedia Applications Based Angle-Based Learning About Nature, Development, Family, Culture, Divinity for kindergarten - kindergarten this form Interactive CD.*

**Keyword:** *Application, Multimedia Application Of Corener Based Learning Around Nature, Development, Family, Culture, Lordship Form Interactive C*