

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN “PEMBUATAN BATU BATA,
GENTENG DAN KERAJINAN TANAH LIAT” DI DESA TEGOWANUH
KABUPATEN TEMANGGUNG**

SKRIPSI



disusun oleh

Pabriyana

09.11.3456

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN “PEMBUATAN BATU BATA,
GENTENG DAN KERAJINAN TANAH LIAT” DI DESA TEGOWANUH
KABUPATEN TEMANGGUNG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Pabriyana

09.11.3456

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN “PEMBUATAN BATU BATA,
GENTENG DAN KERAJINAN TANAH LIAT” DI DESA TEGOWANUH
KABUPATEN TEMANGGUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pabriyana

09.11.3456

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN “PEMBUATAN BATU BATA,
GENTENG DAN KERAJINAN TANAH LIAT” DI DESA TEGOWANUH
KABUPATEN TEMANGGUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pabriyana

09.11.3456

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

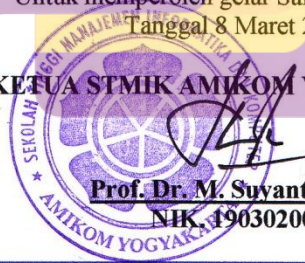


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Maret 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah 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/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Maret 2013



PABRIYANA

09.11.3456

MOTTO

1. Tiada hari tanpa belajar, pengalaman adalah guru terbaik, dan jadikanlah ilmu berguna bagi diri sendiri dan orang lain.
2. Kerjakanlah kebaikan yang semestinya dilakukan.
3. Selalu bantu-membantu kepada semua orang.
4. Selalu positif dan optimis.
5. Keep Moving Forward
6. You'll Never Walk Alone
7. Berguna dan bermanfaat untuk Agama, Keluarga, dan Negara
8. Selalu semangat dan selalu bangkit apabila mengalami suatu kegagalan.

PERSEMBAHAN

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada :

1. Ibu adalah segalanya, yang sangat luar biasa selalu memberikan kasih sayang dan doa kepada penulis.
2. Bapak yang tidak pernah lelah memberikan semangat kehidupan penulis.
3. Kakak, Adik dan Nenek yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis.
4. Pak Yanto selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Pak Amir selaku dosen pembimbing penulis.
6. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM.
7. Teman-teman kelas S1-TI-12.
8. Teman-teman kost.

Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan. Semoga semuanya selalu diberikan kesehatan, keselamatan, keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan kehidupan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Khamidah yang tak lain adalah Ibu dari penulis yang sangat luar biasa selalu memberikan kasih sayang dan doa kepada penulis.
2. Bapak Musyafak yaitu Bapak dari penulis yang tidak pernah lelah memberikan semangat kehidupan penulis.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang sangat luar biasa dalam memberikan ilmu dan bimbingan kepada semua mahasiswa/mahasiswi.
6. Semua teman-teman yang selama ini selalu memberikan semangat dan persahabatan yang sangat berarti dalam kehidupan penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan dan dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan para pembaca.

Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 8 Maret 2013



Penulis

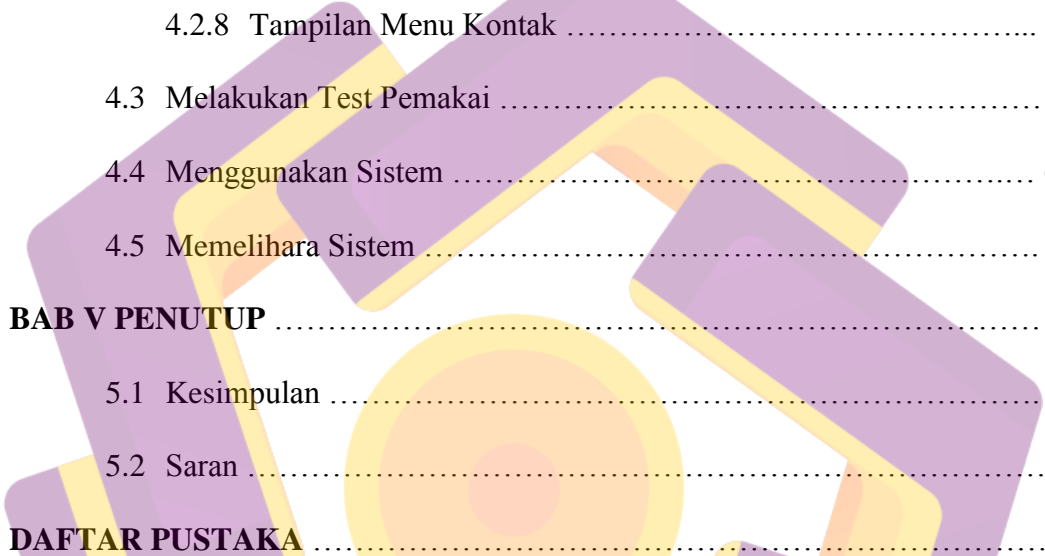
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.4.1 Internal	5
1.4.2 Eksternal	5
1.5 Manfaat Penelitian	6

1.5.1	Bagi Masyarakat	6
1.5.2	Bagi Mahasiswa	6
1.5.3	Bagi Akademik	6
1.6	Metode Penelitian	7
1.6.1	Metode Observasi	7
1.6.2	Metode Wawancara	7
1.6.3	Metode Studi Pustaka	7
1.6.4	Dokumentasi	8
1.7	Sistematika Penulisan Laporan	8
BAB II LANDASAN TEORI		10
2.1	Konsep Dasar Multimedia	10
2.1.1	Pengertian Multimedia	10
2.1.2	Objek-objek Multimedia	11
2.1.2.1	Teks	11
2.1.2.2	Grafik	11
2.1.2.3	Bunyi	12
2.1.2.4	Video	13
2.1.2.5	Animasi	13
2.1.3	Struktur Multimedia	14
2.1.4	Pengembangan Sistem Multimedia	16
2.2	Media Pembelajaran	20
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran	20

2.2.2	Manfaat Multimedia Pembelajaran	21
2.2.3	Format Multimedia Pembelajaran	22
2.3	Sistem Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan	23
2.3.1	Macromedia Director (MX 2004)	23
2.3.2	Adobe Photoshop CS3	26
2.3.3	3D Studio Max 6	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Diskripsi Objek dan Analisis	29
3.1.2	Visi dan Misi	30
3.1.3	Profil Balai Desa Tegowanuh, Kabupaten Temanggung	30
3.2	Analisis Kelayakan Sistem	31
3.2.1	Kelayakan Teknis	31
3.2.2	Kelayakan Hukum	31
3.2.3	Kelayakan Ekonomi	32
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	32
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
3.3.3	Kebutuhan Teknologi	34
3.3.4	Kebutuhan Informasi	34
3.3.5	Kebutuhan Pengguna	35

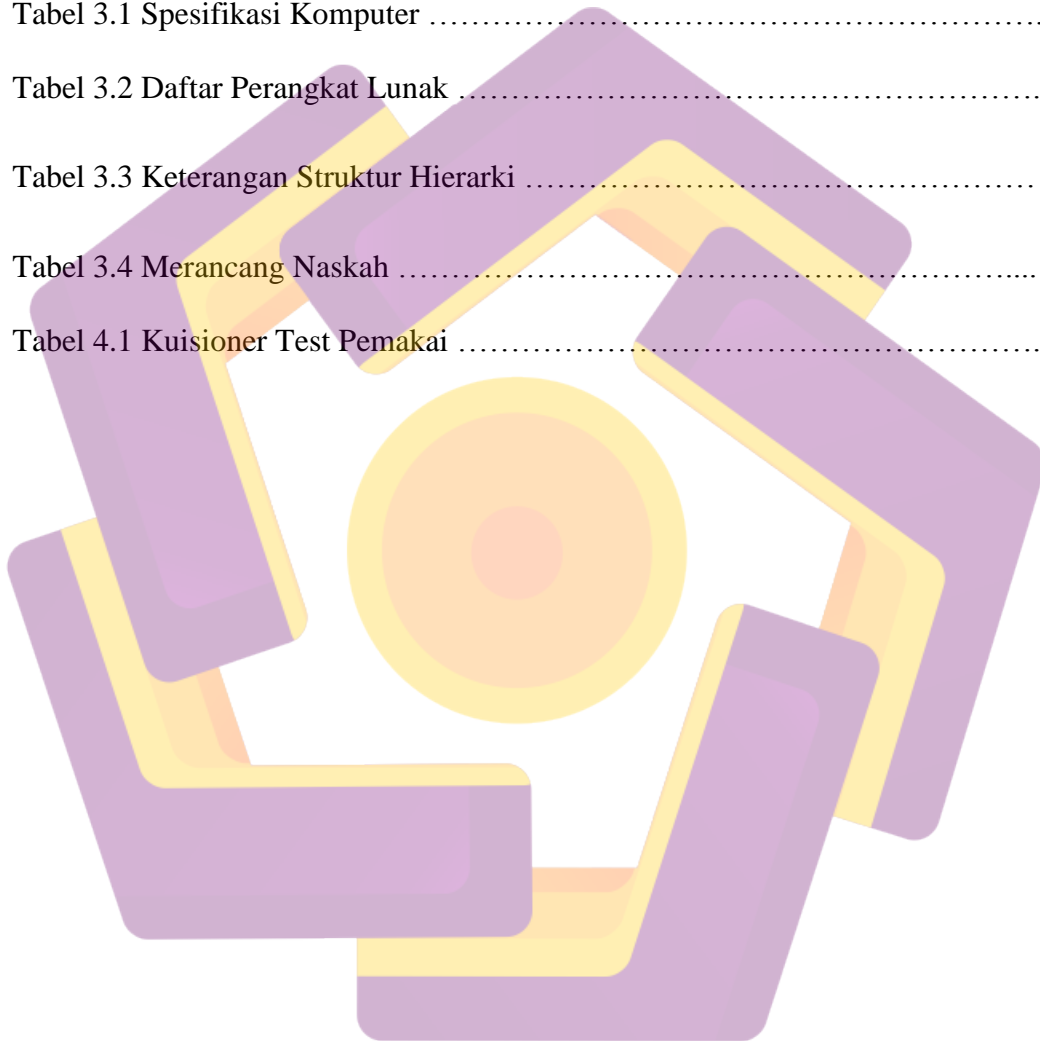
3.4 Perancangan Media Pelatihan Pembuatan “Pembuatan Batu Bata, Genteng dan Kerajinan Tanah Liat” di Desa Tegowanuh	36
3.4.1 Merancang Konsep	36
3.4.2 Merancang Isi	36
3.4.3 Merancang Naskah	39
3.4.4 Merancang Grafik	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Memproduksi Sistem	45
4.1.1 Mendesain Gambar Dengan Adobe Photoshop CS3	46
4.1.2 Membuat Tombol di Adobe Flash CS3	46
4.1.3 Mengolah Video di Adobe Premier Pro	47
4.1.4 Membuat Hasil Produk di 3D Studio Max 6	49
4.1.5 Pembuatan Aplikasi di Macromedia Director MX 2004	50
4.1.5.1 Mengatur Bidang Kerja dan Import Data	51
4.1.5.2 Menata Objek Multimedia di Macromedia Director	52
4.1.5.3 Implementasi Tombol dan Pendeklarasian Aksi	52
4.1.5.4 Pemberian Interaksi Pada Objek 3 Dimensi	55
4.1.5.5 Membuat Projector	59
4.2 Tampilan Program	59
4.2.1 Tampilan Intro	59
4.2.2 Tampilan Menu Utama	60
4.2.3 Tampilan Menu Profil	60



4.2.4 Tampilan Menu Pelatihan	61
4.2.5 Tampilan Menu Gallery	61
4.2.6 Tampilan Menu Video	62
4.2.7 Tampilan Menu Struktur	62
4.2.8 Tampilan Menu Kontak	63
4.3 Melakukan Test Pemakai	63
4.4 Menggunakan Sistem	65
4.5 Memelihara Sistem	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer	33
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak	33
Tabel 3.3 Keterangan Struktur Hierarki	38
Tabel 3.4 Merancang Naskah	39
Tabel 4.1 Kuisisioner Test Pemakai	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier	14
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki	14
Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier	15
Gambar 2.4 Desain Struktur Komposit	15
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Director MX 2004	24
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3	26
Gambar 2.8 Tampilan 3D Studio Max 6	28
Gambar 3.1 Balai Desa Tegowanuh	30
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	37
Gambar 3.3 Rancangan Intro	40
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	40
Gambar 3.5 Rancangan Menu Profil	41
Gambar 3.6 Rancangan Menu Pelatihan	41
Gambar 3.7 Rancangan Menu Gallery	42
Gambar 3.8 Rancangan Menu Video	42
Gambar 3.9 Rancangan Menu Struktur	43
Gambar 3.10 Rancangan Menu Kontak	43

Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi Aplikasi	44
Gambar 4.2 Tampilan Pengolahan Video	47
Gambar 4.3 Bentuk Kurva Guci Yang Akan Dibuat	48
Gambar 4.4 Hasil Jadi Objek Shape Guci	49
Gambar 4.5 Menentukan Ukuran Stage di Menu Property Inspector	50
Gambar 4.6 Tampilan pada Score dan Stage	51
Gambar 4.7 Script Menghentikan Sprite	52
Gambar 4.8 Script Menuju Menu Profil	53
Gambar 4.9 Tampilan Rotasi Ke Kanan Objek	54
Gambar 4.10 Tampilan Rotasi Ke Kiri Objek	55
Gambar 4.11 Tampilan Rotasi Ke Atas Objek	55
Gambar 4.12 Tampilan Rotasi Ke Bawah Objek	56
Gambar 4.13 Tampilan Reset Objek	57
Gambar 4.14 Tampilan Intro	59
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama	59
Gambar 4.16 Tampilan Menu Profil	60
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pelatihan	60
Gambar 4.18 Tampilan Menu Gallery Foto dan 3D	61
Gambar 4.19 Tampilan Menu Video	61
Gambar 4.20 Tampilan Struktur Organisasi	62
Gambar 4.21 Tampilan Menu Kontak	62

INTISARI

Desa Tegowanuh sebagian besar warganya berprofesi sebagai pembuat Batu Bata, Genteng dan Kerajinan tanah liat. Untuk meningkatkan perkembangan usaha dari pembuatan Batu Bata, Genteng dan Kerajinan Tanah Liat ini, warga harus mengetahui bagaimana cara membuat sesuai dengan cara yang benar dan bisa mengetahui informasi yang dibutuhkan oleh warga dalam proses pembuatannya supaya kualitasnya tetap bagus.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi media pelatihan “Pembuatan Batu Bata, Genteng dan Kerajinan Tanah Liat” Di Desa Tegowanuh Kabupaten Temanggung sebagai sarana belajar bagi warga. Teknik yang digunakan penulis adalah dengan mengumpulkan data dan melakukan survey dalam pencarian informasi.

Aplikasi ini merupakan media pelatihan dan penyampaian informasi yang berfungsi untuk membantu warga dalam belajar dan menampilkan informasi tentang Pembuatan Batu Bata, Genteng dan Kerajinan Tanah Liat yang diharapkan bisa meningkatkan produksi tersebut.

Kata kunci : pembuat batu Bata, genteng dan kerajinan tanah liat, media pelatihan, penyampaian informasi.

ABSTRACT

In Tegowanuh village, most of the people here depend their lives on making bricks, roof tiles and clay crafts. In order to improve the production of these commodities, people should ascertain the standardized manufacture as well as the correct process to attain good quality of brick, roof tile and clay craft.

In relation with this matter, the writer is interested in establishing a training media on the making of brick, roof tile and clay craft in Tegowanuh village Temanggung District as a learning media for the people. The method used is by collecting data and carry out survey.

This application is a training media and information delivery functions to assist people in learning and display information about the Creation Bricks, Roof Tiles and Clay Crafts is expected to increase the production.

Keyword : *making bricks, roof tiles and clay crafts, training media, information delivery.*