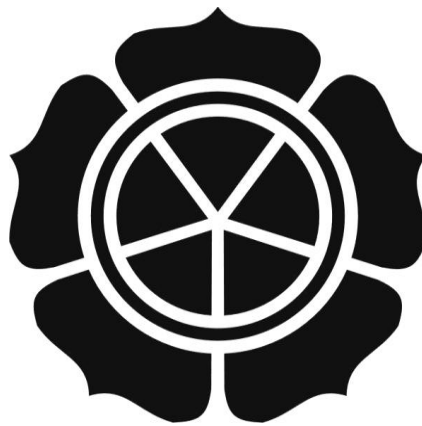


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KESEJAHTERAAN KELUARGA DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA
UNTUK KELAS VII**

SKRIPSI



disusun oleh

Diah Vitaloka

07.11.1671

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KESEJAHTERAAN KELUARGA DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA
UNTUK KELAS VII**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata I jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Diah Vitaloka

07.11.1671

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Di SMP Negeri 11 Yogyakarta
Untuk Kelas VII**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Diah Vitaloka

07.11.1671

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Di SMP Negeri 11 Yogyakarta
Untuk Kelas VII
yang dipersiapkan dan disusun oleh**

Diah Vitaloka

07.11.1671

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

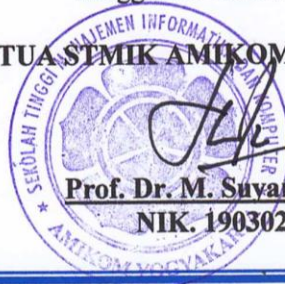
Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Kusrini, DR., M.Kom.
NIK. 190302106

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil 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 kami 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, April 2011

Diah Vitaloka

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk kedua orangtua ku tercinta

Ayah... Ibu...

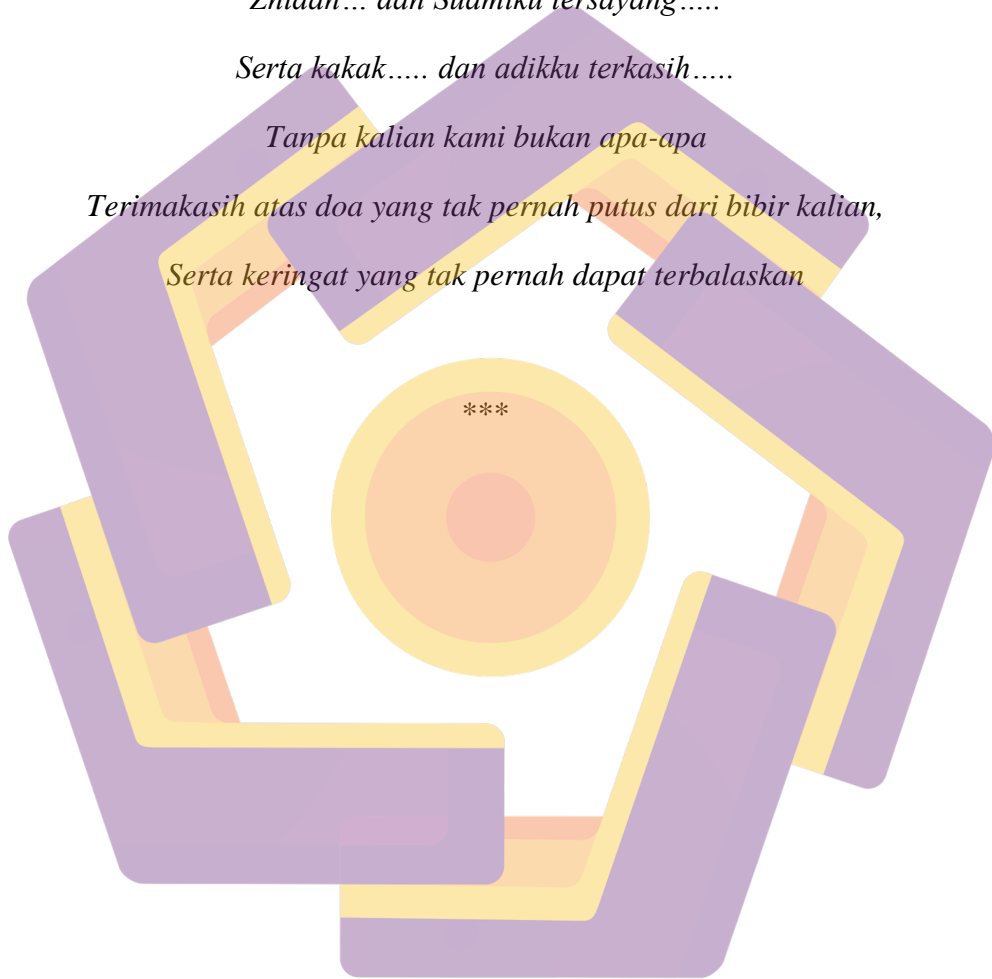
Zhidan... dan Suamiku tersayang.....

Serta kakak..... dan adikku terkasih.....

Tanpa kalian kami bukan apa-apa

Terimakasih atas doa yang tak pernah putus dari bibir kalian,

Serta keringat yang tak pernah dapat terbalaskan



HALAMAN MOTTO

Dalam Hidup, kamu harus ingat : kamu lebih berani dari yang kamu duga, lebih kuat dari apa yang kamu tahu, dan lebih pintar dari yang kamu pikirkan.

Jangan pernah berhenti berharap. karena kebahagiaan adalah milik mereka yang berharap, meskipun mereka pernah kecewa sebelumnya

Do what you love, and love what you do. And you will get what you want..

You can't go back and make new start..But you can start now to make new end...

Genggamlah bumi sebelum bumi menggenggam anda, pijaklah bumi sebelum bumi memijak anda, maka perjuangkanlah hidup ini sebelum anda memasuki perut bumi.

Kejujuran adalah batu penjurur dari segala kesuksesan, pengakuan adalah motivasi terkuat.

Tidak semua yang dapat menghitung dapat dihitung, dan tidak semua yang dapat dihitung dapat menghitung.

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan Media Pembelajaran Pendidikan Kesejahteraan Keluarga di SMP Negeri 11 Yogyakarta Untuk Kelas VII* ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. SMP N 11 Yogyakarta atas kerja sama dan dukungannya.
4. Bapak, Ibu, dan adik yang telah memberikan doa dan semangat.
5. Rekan-rekan S1 TI E 2007.

6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan agar menjadikan lebih baik di waktu yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi pihak terkait serta kalangan umum dan khususnya bagi penyusun sendiri.



Yogyakarta, April 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRAKSI	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8

2.1.2 Sejarah Multimedia	9
2.1.3 Perkembangan Multimedia	10
2.1.4 Hukum Multimedia	10
2.1.5 Perangkat Keras	11
2.1.6 Unit Masukan.....	12
2.2 Elemen Multimedia.....	13
2.2.1 Teks	13
2.2.2 Grafik	13
2.2.3 Audio	14
2.2.4 Video	15
2.2.5 Animasi	15
2.3 Pengertian Media Pembelajaran	16
2.4 Pengertian CD Interaktif	17
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	17
2.5.1 Struktur Linier.....	17
2.5.2 Struktur Menu	18
2.5.3 Struktur Hierarki	19
2.5.4 Struktur Jaringan	20
2.5.5 Struktur Kombinasi	20
2.6 Pengembangan Multimedia	22
2.6.1 Mendefinisikan Masalah	24
2.6.2 Merancang Konsep	24
2.6.3 Merancang Isi Multimedia	25
2.6.4 Merancang Naskah.....	25
2.6.5 Merancang Grafik	25

2.6.6	Memproduksi Sistem Multimedia.....	25
2.6.7	Pengetesan Sistem Multimedia.....	26
2.6.8	Penggunaan Sistem Multimedia	26
2.6.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia	27
2.7	Perangkat Lunak Multimedia	27
2.7.1	Macromedia Flash 8.....	27
2.7.2	Adobe Photoshop CS3	29
2.7.3	Adobe Audition.....	30
2.8	Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK)	31
2.8.1	Menghias Kain (Menyulam).....	31
2.8.1.1	Macam-macam Tusuk Hias.....	32
2.8.1.2	Teknik Sulaman.....	34
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Tinjauan Umum Objek.....	35
3.1.1	Latar Belakang RPP KTSP.....	35
3.1.2	Tujuan Penyusunan KTSP.....	37
3.1.3	Prinsip Pengembangan KTSP.....	38
3.1.4	RPP KTSP	40
3.2	Analisis Sistem	45
3.2.1	Identifikasi Masalah	46
3.2.2	Analisis SWOT	47
3.2.2.1	Analisis Strength (Kekuatan)	48
3.2.2.2	Analisis Weakness (Kelemahan).....	48
3.2.2.3	Analisis Opportunity.....	49
3.2.2.4	Analisis Threats (Ancaman).....	49

3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
3.2.3.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	50
3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	52
3.2.4 Analisis Kelayakan	53
3.2.4.1 Kelayakan Teknis	54
3.2.4.2 Kelayakan Operasional	54
3.2.4.3 Kelayakan Hukum	54
3.3 Perancangan Sistem	55
3.3.1 Merancang Konsep	55
3.3.2 Merancang Isi	56
3.3.3 Merancang Naskah.....	57
3.3.4 Merancang Grafik	60
3.3.4.1 Rancangan Tampilan Intro.....	60
3.3.4.2 Rancangan Tampilan Menu Utama	61
3.3.4.3 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Pengetahuan Dasar ...	62
3.3.4.4 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Ragam Tusuk Hias ...	62
3.3.4.5 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Teknik Sulaman	63
3.3.4.6 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Tutorial	64
3.3.4.7 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Galeri.....	65
3.3.4.8 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Latihan Soal	66
3.3.4.9 Rancangan Tampilan dari Sub Menu Tips.....	67

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem	68
4.1.1. Pembuatan Background dengan Adobe Photoshop CS3.....	68
4.1.2. Merekam dan Mengedit Suara dengan Adobe Audition 1.0	71

4.1.3 Pembuatan Aplikasi dengan Macromedia Flash 8.....	73
4.1.3.1 Membuat Lembar Kerja.....	73
4.1.3.2 Proses Importing Objek	74
4.1.3.3 Pembuatan Tombol Navigasi	75
4.1.3.4 Pembuatan volume slider	77
4.1.3.5 Pembuatan Animasi.....	80
4.1.3.5.1 Animasi Tween.....	80
4.1.3.5.2 Animasi Masking	81
4.1.3.6 Mengedit Video	82
4.1.3.7 Mengimport Video	86
4.1.3.8 Action Script	88
4.1.3.9 Membuat File executable (member file *.exe).....	89
4.1.3.10 Membuat file autorun.....	89
4.2 Implementasi Sistem.....	90
4.2.1 Pengetesan Umum.....	90
4.2.2 Pengetesan pemakai	96
4.3 Menggunakan Sistem / Manual Program.....	98
4.3.1 Menggunakan Sistem.....	99
4.3.2 Manual Program.....	99
4.4 Memelihara Sistem	106
4.4.1 Pemeliharaan Aplikasi.....	107
4.4.2 Pemeliharaan Perangkat Keras	107
4.5 Implementasi Sistem.....	108

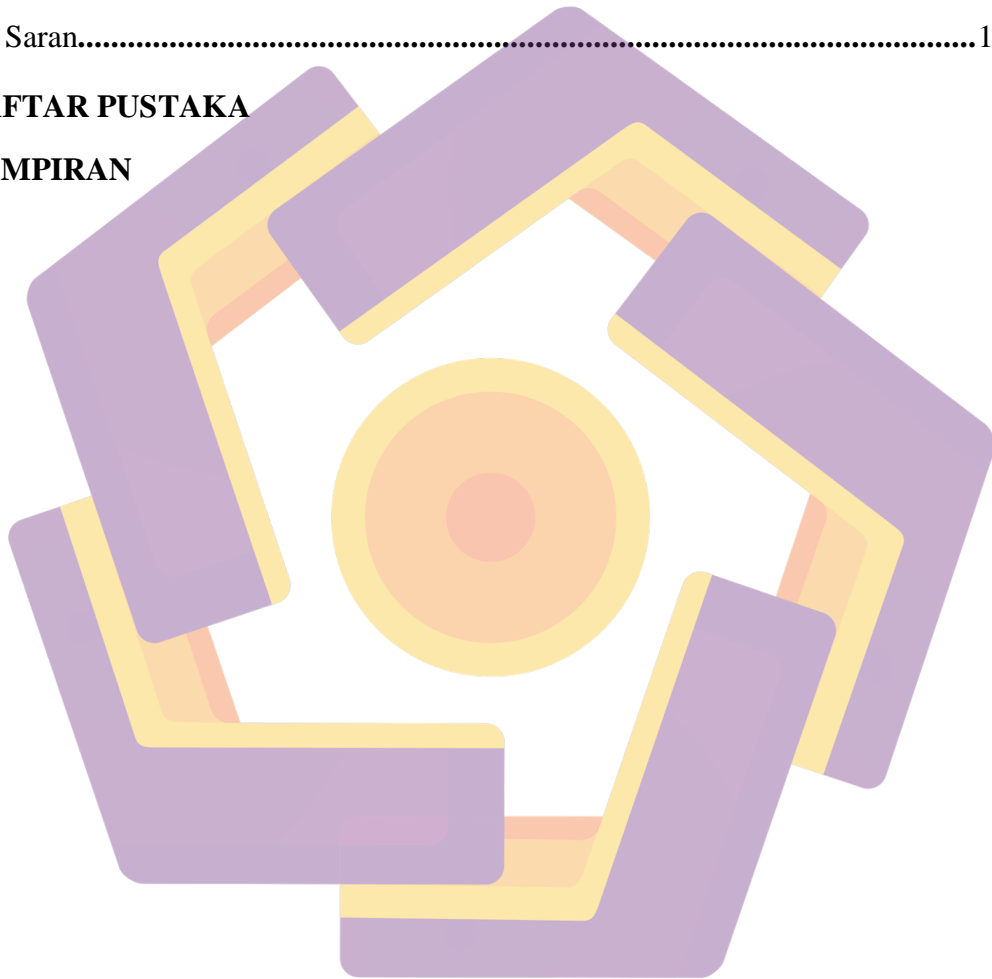
BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....109

5.2 Saran.....110

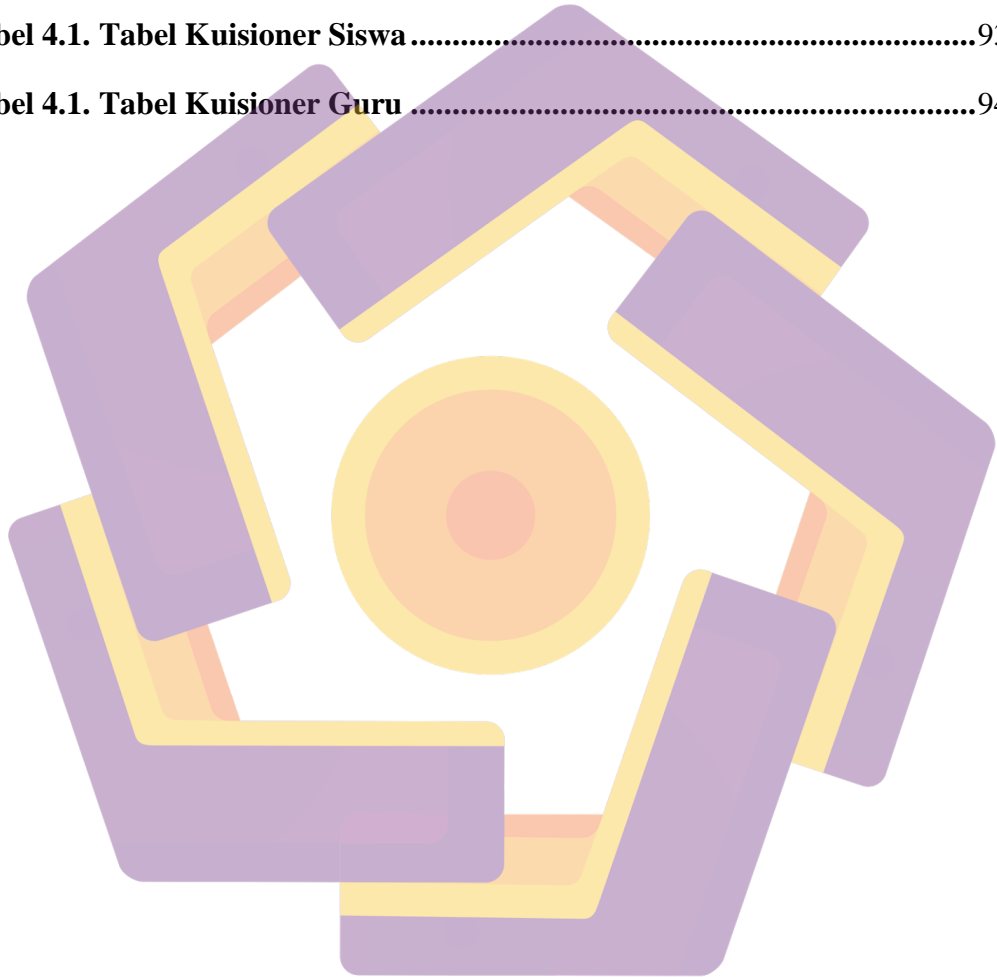
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis Hardware	51
Tabel 3.2. Tabel Analisis Software	51
Tabel 4.1. Tabel Kuisisioner Siswa	93
Tabel 4.1. Tabel Kuisisioner Guru	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Desain Multimedia.....	58
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan Intro	60
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Menu Utama	61
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Sub Menu Pengetahuan Dasar	62
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Sub Menu Ragam Tusuk Hias	62
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Sub Menu Teknik Sulaman.....	63
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan Sub Menu Tutorial	64
Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Sub menu Galeri	65
Gambar 3.9. Rancangan Tampilan Sub Menu Latihan Soal	66
Gambar 3.10. Rancangan Tampilan Sub Menu Tips.....	67
Gambar 4.1 Kotak dialog New	69
Gambar 4.2 Kotak dialog Open	69
Gambar 4.3. Menyusun Gambar	70
Gambar 4.4. Kotak dialog Layer Style	71
Gambar 4.5 Pengaturan sample rate	72
Gambar 4.6 Lembar Area kerja Adobe Audition	72
Gambar 4.7 Proses Editing Noise.....	73
Gambar 4.8 Lembar kerja Macromedia Flash 8	74
Gambar 4.9 Kotak dialog Import	74
Gambar 4.10 Hasil Import Gambar	75
Gambar 4.11 Proses pembuatan Button menu.....	76
Gambar 4.12 Proses pengkonvertan Button menu.....	76
Gambar 4.13 Hasil pembuatan Button menu	77

Gambar 4.14 Posisi volume slider	78
Gambar 4.15 Kotak dialog linkage	80
Gambar 4.16 Proses pembuatan Animasi tween	81
Gambar 4.17 Proses akhir pembuatan Animasi tween	81
Gambar 4.18 Hasil Pembuatan Animasi Masking	82
Gambar 4.19 Kotak dialog New Project	83
Gambar 4.20 Kotak dialog Import Video	83
Gambar 4.21 Hasil Import Video.....	84
Gambar 4.22 Proses pemotongan Video.....	84
Gambar 4.23 Kotak dialog Title.....	85
Gambar 4.24 Proses editing Title.....	85
Gambar 4. 25 Kotak dialog Export Movie.....	86
Gambar 4.26 Kotak dialog Import Video	87
Gambar 4.27 Kotak dialog Encoding.....	87
Gambar 4.28 Proses pempublishan file.....	89
Gambar 4.29 Proses pembuatan Autorun	90
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Intro	100
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Utama.....	101
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Pengetahuan Dasar	102
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Ragam Tusuk Hias.....	102
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Teknik Sulaman	103
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Tutorial.....	104
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Galeri.....	105
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Latihan Soal	105
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Tips	106

INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, berkembang sangat pesat khususnya komputer. Manfaat dari kecanggihan teknologi komputer dapat dirasakan oleh semua orang Hampir diseluruh penjuru dunia,tidak terkecuali di bidang pendidikan. Adanya fenomena mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa menjadi pekerjaan tambahan bagi para pengajar, orang tua dan siswa itu sendiri. Pelajaran yang banyak dianggap kurang menarik adalah pelajaran PKK atau yang biasa dikenal dengan Pendidikan Kesejahteraan keluarga.

Untuk memicu minat agar siswa senang belajar PKK salah satunya adalah dengan mengakomodir minat dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, menjembatani pola aktivitas keseharian mereka dengan pola belajar mereka, dimana mereka sangat senang dengan sesuatu yang lucu dan mereka suka dengan belajar sambil bermain.

Melalui perancangan media pembelajaran interaktif pelajaran Pendidikan Kesejahteraan Keluarga ini diharapkan persepsi pelajaran Pendidikan Kesejahteraan Keluarga adalah pelajaran yang kurang menyenangkan dapat perlahan mulai dihilangkan dan media interaktif ini dapat bermanfaat bagi pengajar Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan siswa.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, PKK (Pendidikan Kesejahteraan Keluarga)

ABSTRACT

Development of science and technology at present, is growing very rapidly, especially computers. Benefits of sophistication of computer technology can be felt by almost everyone all over the world, not least in the field of education. There is a phenomenon that subjects considered less attractive by some students to be extra work for teachers, parents and students themselves. Lessons that many considered as not to be fun is PKK or subjects that are common with the subjects Family Welfare Education.

To trigger the students to interest learn Family Welfare Education is one of them accommodate to the interests of students and to the education media, bridge their daily activity patterns with the patterns they learned, where they are very happy with something funny and they like to learn while playing.

Through the design of interactive education media is expected perceptions of Family Welfare Education is lessons that are less fun it can slowly begin to be removed and interactive media will be useful for teachers and students of the Family Welfare Education.

Keywords : *Interactive education media, PKK (Family Welfare Education*