

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
FLORA DAN FAUNA INDONESIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA
DIRECTOR MX**

SKRIPSI



disusun oleh

Fenia Arian Widjoyo

07.12.2231

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
FLORA DAN FAUNA INDONESIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA
DIRECTOR MX**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fenia Arian Widjoyo

07.12.2231

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran
Pengenalan Flora dan Fauna Indonesia Menggunakan
Macromedia Director MX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fenia Arian Widjoyo

07.12.2231

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 15 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran
Pengenalan Flora dan Fauna Indonesia Menggunakan
Macromedia Director MX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fenia Arian Widjoyo
07.12.2231

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Juni 2011

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bambang Sudarvatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Emha Taufiq Luthfi, ST, M. Kom
NIK. 190302029

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

REKTOR STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

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 Instusi 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, 12 Juni 2011

Fenia Arian Widjoyo

07.12.2231



Halaman Motto



❖ *Semua impian kita dapat menjadi nyata,
jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya.*

❖ *Jerih Payah akan berhasil jika tidak mudah putus asa.*


❖ *Keberhasilan hanya bisa dicapai dengan kerja keras.*






PERSEMBAHAN


Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, penyertaan, rizki dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.




Kepada kedua orangtua yang telah memberikanku semangat, cinta, kasih sayang, dan selalu mengiringi ku dengan doa, dukungan moral maupun material yang tak ternilai harganya.




My Dearest, Abraham Pieter Rando yang sudah menemaniku selama 5th ini, selalu mendukungku untuk menjadi pribadi yang lebih baik, makasih untuk pengertian, perhatian, cinta, dan dukungannya ya ay.



My Little sister Puput, yang selalu menemaniku kemana-mana, yang juga selalu ngasih semangat untuk nyelesaiin Skripsi.



Buat teman-teman seperjuangan, Miko, Indra, Ryan, Himi chan, thanks buat sharing ilmu kalian semua. Akhirnya kita semua bisa lulus bareng-bareng. Buat nella ayo segera menyusul ya.



Buat semua pihak yang sudah banyak membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk semua supportnya.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, dan tak lupa shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW.

Salam hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Tak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini beserta Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan moralnya. Penulis juga sangat berterimakasih kepada keluarga penulis, dan teman – teman yang sudah banyak membantu, karena berkat dukungan dan semangat yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai prasyarat untuk menyelesaikan studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu masukan serta saran yang mendukung sangat dinantikan oleh penulis sebagai acuan yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 12 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTSARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
RUMUSAN MASALAH.....	2
BATASAN MASALAH.....	3
TUJUAN PENELITIAN.....	3
MANFAAT PENELITIAN.....	4
BAGI PENULIS.....	4
BAGI PENGGUNA.....	4
METODE PENELITIAN.....	4
METODE PENGUMPULAN DATA.....	4
METODE DOKUMENTER.....	5
METODE INTERNET.....	5
METODE PENGEMBANGAN SISTEM.....	5
KONSEP.....	5
PERANCANGAN.....	5
PENGUMPULAN BAHAN.....	5

PEMBUATAN.....	6
PENGUJIAN.....	6
PEMBAGIAN.....	6
SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	8
PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	8
OBJEK – OBJEK MULTIMEDIA.....	9
STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA.....	11
STRUKTUR LINIER.....	12
STRUKTUR HIERARKIS.....	12
STRUKTUR NON LINIER.....	13
STRUKTUR KOMPOSIT.....	13
PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	14
SIKLUS HIDUP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	14
MENDEFINISIKAN MASALAH.....	16
MERANCANG KONSEP.....	16
MERANCANG ISI MULTIMEDIA.....	17
MERANCANG NASKAH.....	17
MERANCANG GRAFIK.....	18
MEMPRODUKSI SISTEM MULTIMEDIA.....	18
PENGETESAN SISTEM MULTIMEDIA.....	19
PENGUNAAN SISTEM MULTIMEDIA.....	20
PEMELIHARAAN SISTEM MULTIMEDIA.....	20
KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN.....	20
PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	20
MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN.....	22
JENIS – JENIS MEDIA PEMBELAJARAN.....	22
PERAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	23
SISTEM PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	24

MACROMEDIA DIRECTOR MX.....	25
ADOBE PHOTOSHOP CS.....	27
ADOBE AUDITION.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	35
ANALISIS SISTEM.....	35
DEFINISI ANALISIS SISTEM.....	35
ANALISIS KELEMAHAN SISTEM.....	35
MENDEFINISIKAN MASALAH.....	35
ANALISIS SWOT.....	36
STRENGTH (KEKUATAN)	36
WEAKNESS (KELEMAHAN)	37
OPPORTUNITY (PELUANG)	37
THREAT (ANCAMAN)	37
ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	37
ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI.....	37
KOMPONEN PENDUKUNG SISTEM.....	37
ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	39
KELAYAKAN HUKUM.....	40
KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	40
KELAYAKAN OPERASIONAL.....	41
KELAYAKAN STRATEGI.....	41
PERANCANGAN SISTEM.....	41
MERANCANG KONSEP.....	41
MERANCANG ISI.....	42
MERANCANG NASKAH.....	54
MERANCANG GRAFIK.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	64
MEMPRODUKSI SISTEM.....	64

MENGOLAH GRAFIK DAN ANIMASI DENGAN ADOBE	
PHOTOSHOP.....	64
MENGOLAH GRAFIK.....	64
PENGEDITAN SUARA (SOUND) DENGAN ADOBE AUDITION 3.0...	67
PEMBUATAN APLIKASI DENGAN MACROMEDIA DIRECTOR.....	69
MEMASUKAN DATA KE MACROMEDIA DIRECTOR MX.....	69
MENYUSUN DATA KE DALAM SCORE.....	70
MEMBUAT ANIMASI.....	71
MEMBUAT TOMBOL.....	73
TAHAP PENGINTEGRASIAN.....	77
MEMBUAT FILE .EXE.....	84
PENGETESAN SISTEM.....	86
MENGGUNAKAN SISTEM.....	89
PEMELIHARAAN SISTEM.....	89
PEMELIHARAAN HARDWARE.....	89
PEMELIHARAAN SOFTWARE.....	90
MANUAL PROGRAM.....	90
TAMPILAN INTRO.....	90
TAMPILAN MENU UTAMA.....	91
TAMPILAN MENU TUMBUHAN.....	91
TAMPILAN MENU MELATA (REPTIL)	92
TAMPILAN MENU PIECES (IKAN).....	93
TAMPILAN MAMALIA.....	94
TAMPILAN MENU QUIZ.....	95
BAB V PENUTUP.....	96
KESIMPULAN.....	96
SARAN.....	96

DAFTAR PUSTAKA

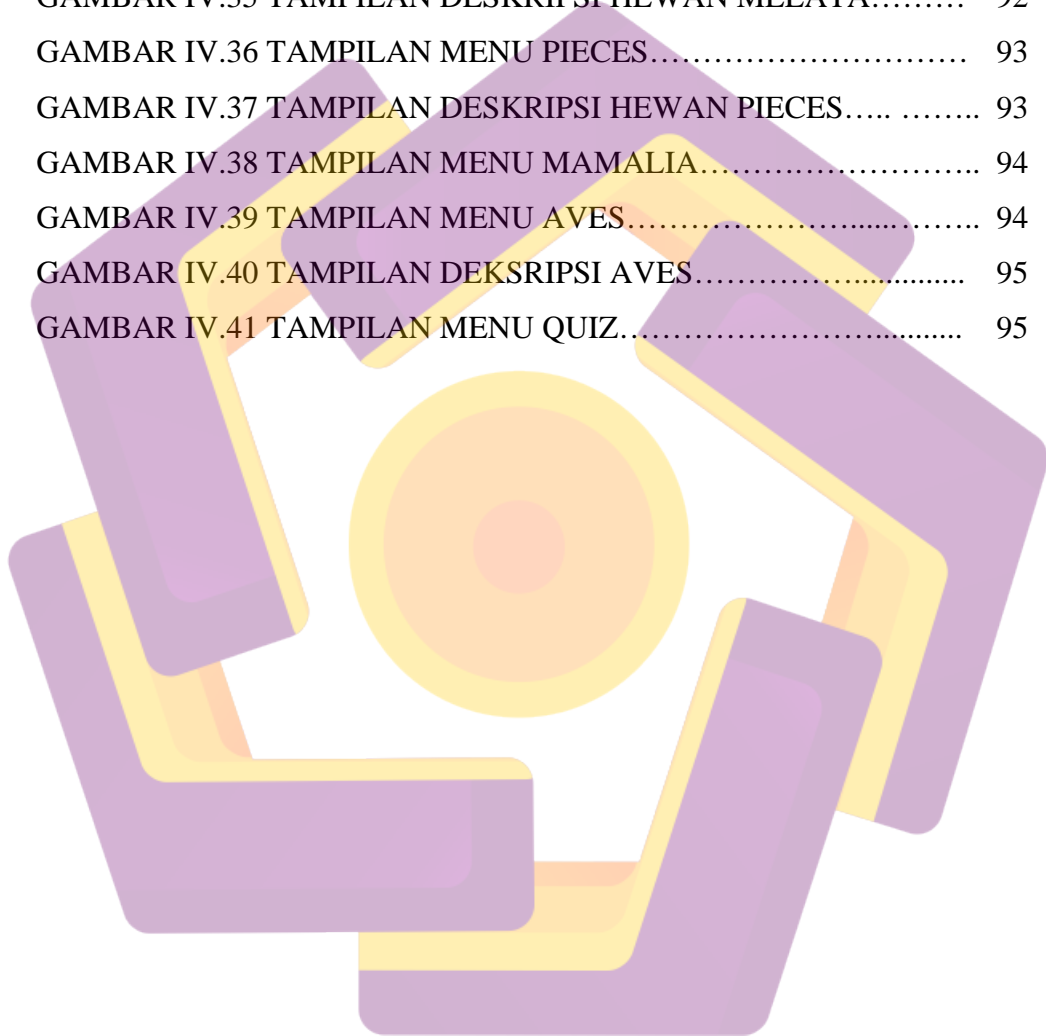
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR II.1 STRUKTUR LINIER.....	12
GAMBAR II.2 STRUKTUR HIERARKI.....	12
GAMBAR II.3 STRUKTUR NON LINIER.....	13
GAMBAR II.4 STRUKTUR KOMPOSIT.....	14
GAMBAR II.5 PROSES PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	15
GAMBAR II.6 TAMPILAN MACROMEDIA MX.....	26
GAMBAR II.5 TAMPILAN MENU DALAM PHOTOSHOP.....	27
GAMBAR II.8 TOOLBOX DALAM PHOTOSHOP.....	29
GAMBAR II.9 TAMPILAN ADOBE AUDITION.....	33
GAMBAR II.6 STRUKTUR APLIKASI CD INTERAKTIF.....	44
GAMBAR III.2 GRAFIK INTRO.....	56
GAMBAR I.3 GRAFIK MENU UTAMA.....	57
GAMBAR III.4 GRAFIK MENU TUMBUHAN.....	58
GAMBAR III.5 GRAFIK MENU MELATA.....	59
GAMBAR III.6 GRAFIK DESKRIPSI HEWAN.....	60
GAMBAR III.7 GRAFIK MENU PIECES.....	61
GAMBAR III.8 GRAFIK MENU MAMALIA.....	62
GAMBAR III.9 GRAFIK MENU AVES.....	63
GAMBAR IV.1 TAMPILAN BIDANG KERJA PADA PHOTOSHOP.....	65
GAMBAR IV.2 TAMPILAN MEMBUKA FILE PADA ADOBE PHOTOSHOP.....	65
GAMBAR IV.3 TAMPILAN MENDRAG GAMBAR.....	66
GAMBAR IV.4 MEMPERBESAR GAMBAR.....	66
GAMBAR IV.5 TAMPILAN PADA ADOBE AUDITION.....	67
GAMBAR IV.6 TAMPILAN MEMOTONG MUSIK PADA ADOBE AUDITION.....	68
GAMBAR IV.7 TAMPILAN MENYIMPAN DATA.....	68

GAMBAR IV.8 TAMPILAN STAGE PADA MACROMEDIA.....	69
GAMBAR IV.9 MENGIMPORT FILE KEDALAM MACROMEDIA.....	70
GAMBAR IV.10 TAMPILAN CAST MEMBER.....	70
GAMBAR IV.11 MENYUSUN MENU UTAMA.....	71
GAMBAR IV.12 MENYUSUN SUB MENU.....	71
GAMBAR IV.13 MENGIMPORT FILE BACKGROUND.....	72
GAMBAR IV.14 MENGATUR GAMBAR DARI SPRITE KE STAGE.....	72
GAMBAR IV.15 MEMPERKECIL SPRITE.....	73
GAMBAR IV.16 MEMPERBESAR SPRITE DENGAN RESTORE ALL.....	73
GAMBAR IV.17 GAMBAR BUTTON MAMALIA.....	74
GAMBAR IV.18 MEMBERIKAN EFEK SYTLE PADA TOMBOL.....	74
GAMBAR IV.19 TAMPILAN TOMBOL DALAM CAST INTERNAL.....	75
GAMBAR IV.20. MENYUSUN TOMBOL KEDALAM SCORE.	75
GAMBAR IV.21 MENAMPILKAN BEHAVIORS.....	76
GAMBAR IV.22 MEMBUAT NEW BEHAVIOR.....	76
GAMBAR VI.23 MENAMBAH EVENT DAN ACTION PADA MOUSE ENTER.....	76
GAMBAR IV.24 MENAMBAH EVENT DAN ACTION PADA MOUSE LEAVE.....	77
GAMBAR IV.25 TAMPILAN BUTTON.....	77
GAMBAR IV.26 TAMPILAN HASIL AKHIR PADA MACROMEDIA DIRECTOR.....	78
GAMBAR IV.27 GAMBAR SAVE MOVIE PADA DIRECTOR.....	84
GAMBAR IV.28 CREATE PROJECTOR.....	85
GAMBAR IV. 29 PROJECTOR OPTION.....	85

GAMBAR IV.30 CREATE PROJECTOR.....	86
GAMBAR IV.31 TAMPILAN INTRO.....	90
GAMBAR IV.32 TAMPILAN MENU UTAMA.....	91
GAMBAR IV.33 TAMPILAN MENU TUMBUHAN.....	91
GAMBAR IV.34 TAMPILAN MENU MELATA.....	92
GAMBAR IV.35 TAMPILAN DESKRIPSI HEWAN MELATA.....	92
GAMBAR IV.36 TAMPILAN MENU PIECES.....	93
GAMBAR IV.37 TAMPILAN DESKRIPSI HEWAN PIECES.....	93
GAMBAR IV.38 TAMPILAN MENU MAMALIA.....	94
GAMBAR IV.39 TAMPILAN MENU AVES.....	94
GAMBAR IV.40 TAMPILAN DEKSRIPSI AVES.....	95
GAMBAR IV.41 TAMPILAN MENU QUIZ.....	95



DAFTAR TABEL

TABEL III.1 PERANGKAT KERAS (HARDWARE)	38
TABEL III.2 KETERANGAN STRUKTUR APLIKASI.....	53



INTISARI

Belajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk mengetahui segala hal, baik yang bersifat umum maupun yang bersifat personal. Untuk menimbulkan keinginan belajar pada anak itulah hal yang cukup sulit. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mengasikan seperti halnya sebuah CD interaktif sehingga anak- anak tidak cepat merasa bosan dan selalu ingin belajar.

Dalam skripsi ini penulis mencoba menguraikan cara membuat aplikasi CD interaktif menggunakan Macromedia Director MX 2004. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 8-9 tahun. Tujuan dari aplikasi ini untuk mengenalkan hewan dan tumbuhan asli Indonesia yang unik, Langka dan beberapa di antaranya menjadi identitas provinsi Indonesia.

Kata Kunci : CD interaktif, Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Learning is something very important to know all things, both public and which are personal. To create a desire to study in children that it is quite difficult. Therefore, it needs an exciting learning media as well as an interactive CD so that children do not quickly get bored and always wanted to learn.

In this thesis the author tries to describe how to create interactive CD applications using Macromedia Director MX 2004. This application is intended for children aged 8-9 years old. The purpose of this application to introduce the animals and plants native to Indonesia's unique, rare and some of them into the identity of the province of Indonesia.

Keywords: *Interactive CD, Interactive Multimedia, Learning Media*

