

**MEDIA PENGENALAN BINATANG ENDEMIK INDONESIA YANG  
TERANCAM PUNAH PADA TK TUMUS ASIH YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**CICILIA LINDANINGRUM**

**07.12.2120**

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

**2011**

**MEDIA PENGENALAN BINATANG ENDEMIK INDONESIA YANG  
TERANCAM PUNAH PADA TK TUMUS ASIH YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**CICILIA LINDANINGRUM**

**07.12.2120**

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

**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Media Pengenalan Binatang Endemik Indonesia yang Terancam Punah  
Pada TK Tumas Asih Yogyakarta**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cicilia Lindaningrum**

**07.12.2120**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Mei 2011

**Dosen Pembimbing**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Media Pengenalan Binatang Endemik Indonesia yang Terancam Punah  
Pada TK Tumas Asih Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cicilia Lindaningrum**

**07.12.2120**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038

Bambang Sudaryatno, Drs, MM  
NIK. 190302029

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Mei 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

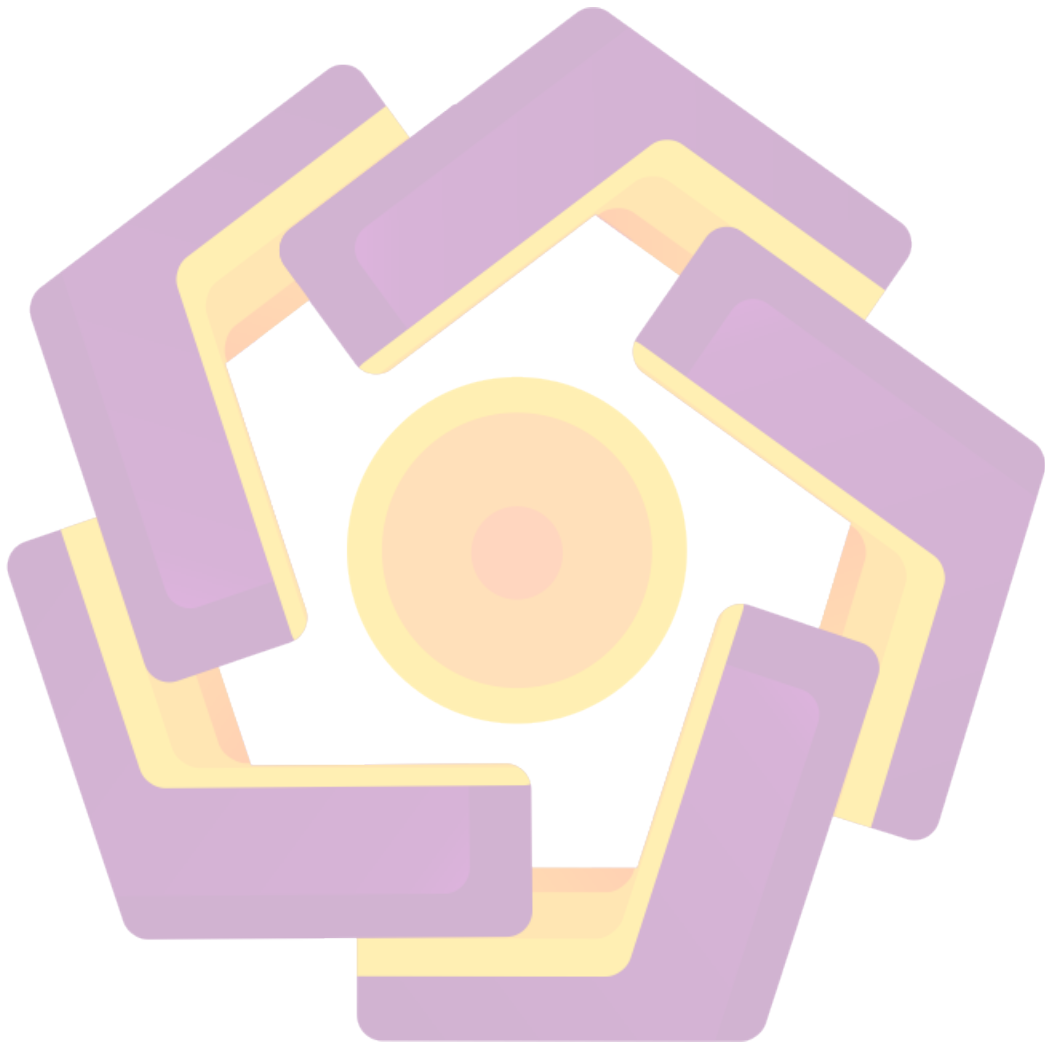
## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi 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, 11 Juni 2011

Cicilia Lindaningrum

NIM 07.12.2120



## MOTTO

*Orang yang sabar bertahan sampai pada waktu tepat, kemudian akan terbit sukacita baginya..(Sirakh 1:23)*

*Bukan keahlian yang menunjukkan siapa kita sebenarnya. Tetapi pilihan yang kita ambil..*

*Jika kamu seorang pelajar, jadilah pelajar yang terbaik.. Jika kamu seorang pegawai, jadilah pegawai yang baik.. Bahkan jika kamu seorang penyanyi jalanan, menyanyilah yang terbaik yang kamu bisa, sehingga ketika semua orang mendengar tertanam dalam pikiran mereka bahwa kamu adalah orang terbaik di tempatmu berada..*

*Seorang petualang terbaik tak hanya orang yang selalu mencoba hal-hal baru, tapi dia juga orang yang tak pernah melupakan sejarah dirinya..*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkah yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini..

Terima kasih banyak untuk *Mami dan Papi* yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan dalam bentuk apa pun..Lup yu so much..

Buat *my twin Linda*, makasih untuk doa, ide dan supportnya..

Buat *my sista 'n brotha, Indah dan Lukas*..makasih untuk nasihat dan doanya..

Buat temen-temenku, *Intan\_hun2, Papah JamboeLz, Joe\_nyong2, Ari, Lini\_beibz, Nove\_nyet2, M' Pece*...thx untuk doa dan semangatnya yah..(thx udah mau direpotin..hehe..)

Buat Bocah Kelas "A", thx yah untuk semuanya..ayo, segera menyusul ku..^^

Semua sahabat yang tidak bisa disebutkan satu persatu, makasih untuk dukungan, doa dan saran dalam menyusun skripsi..



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul “MEDIA PENGENALAN BINATANG ENDEMIK INDONESIA YANG TERANCAM PUNAH PADA TK TUMUS ASIH YOGYAKARTA” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepala TK Tumus Asih Yogyakarta, Ibu Sukastini yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orangtua yang telah memberi doa dan nasehat.

6. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.



Yogyakarta, Mei 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>HALAMAN DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>INTISARI</b> .....	xvii
<b>ABSTRACT</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</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 .....	4
1.7. Sistematika Penulisan Laporan .....	5

**BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Konsep Dasar Media Pengenalan.....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia.....	8
2.2. Pengembangan Multimedia.....	9
2.2.1. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia .....	9
2.2.2. Sistem Penyajian Multimedia .....	13
2.2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	15
2.3. Sistem Perangkat Lunak yang digunakan .....	18
2.3.1. Adobe Photoshop CS .....	18
2.3.2. Macromedia Flash Pro 8 .....	20
2.3.3. Adobe Audition 1.0.....	22

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1. Gambaran Umum TK Tumus Asih .....	25
3.1.1. Visi .....	25

3.1.2. Misi .....	25
3.1.3. Profil.....	25
3.2. Mendefinisikan Masalah .....	28
3.2.1. Analisis PIECES .....	28
3.2.1.1. Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	28
3.2.1.2. Analisis Informasi ( <i>Information</i> ) .....	30
3.2.1.3. Analisis Ekonomi ( <i>Economic</i> ) .....	31
3.2.1.4. Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ).....	31
3.2.1.5. Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ).....	33
3.2.1.6. Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....	34
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.2.2.1. Analisis Kebutuhan Informasi.....	35
3.2.2.2. Komponen Pendukung Sistem .....	35
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	36
3.2.3.1. Faktor Teknis .....	36
3.2.3.2. Faktor Operasional.....	36

3.2.3.3. Faktor Strategi.....	36
3.3. Merancang Konsep .....	37
3.4. Merancang Isi.....	37
3.5. Merancang Naskah.....	39
3.6. Merancang Grafik .....	43
3.6.1. Merancang Intro.....	44
3.6.2. Rancangan Menu Utama.....	45
3.6.3. Rancangan Menu Pengenalan Binatang.....	47
3.6.4. Rancangan Menu Jenis Binatang .....	48
3.6.5. Rancangan Menu Penyebaran.....	49
3.6.6. Rancangan Menu Soal Evaluasi.....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Implementasi Sistem.....	51
4.2. Memproduksi Sistem .....	51
4.2.1. Proses Pembuatan Suara.....	53
4.2.2. Editing .....	56
4.2.3. Membuat File Exe .....	58
4.3. Pengetesan Sistem.....	59

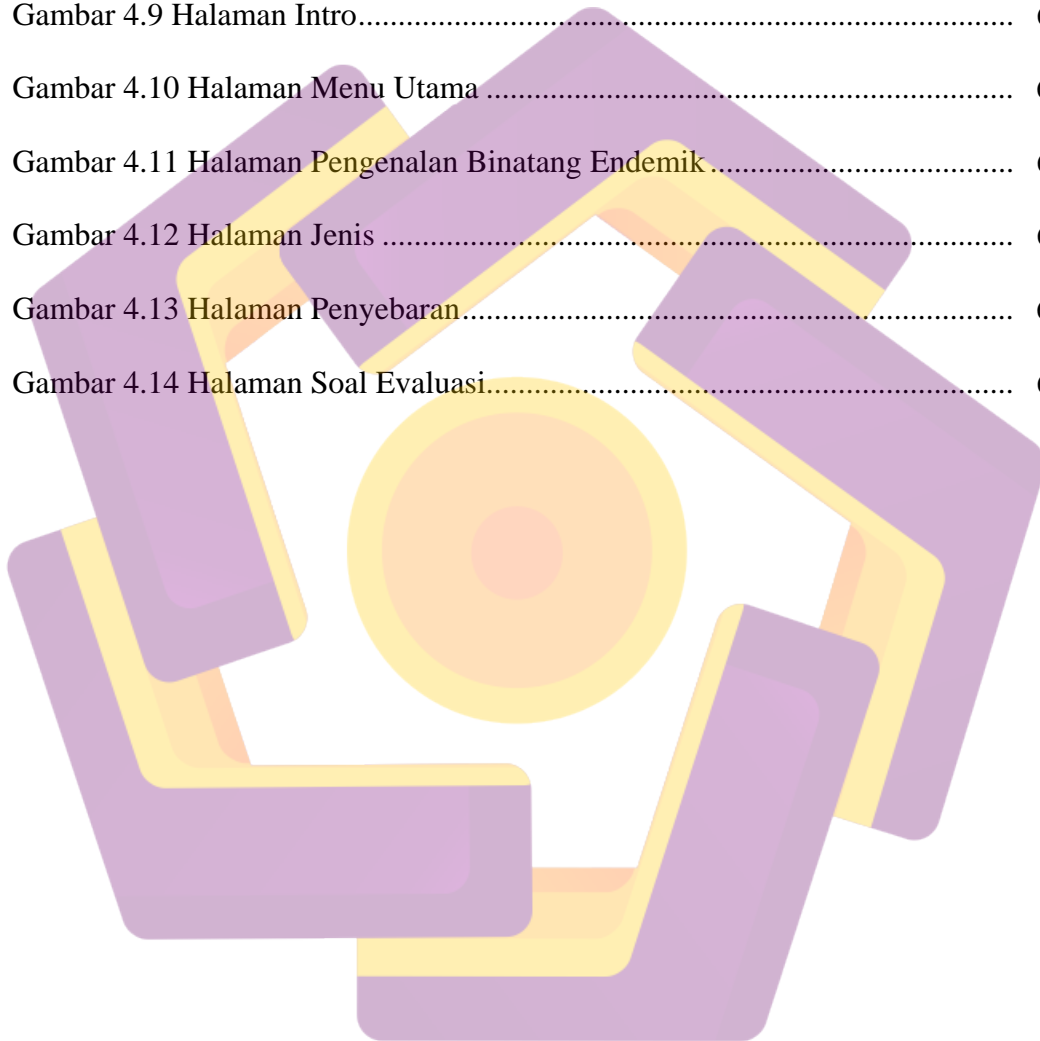
4.3.1. Melakukan Tes Pemakai.....	60
4.4. Menggunakan Sistem.....	61
4.4.1. Manual Program.....	61
4.4.1.1. Halaman Intro .....	61
4.4.1.2. Halaman Menu Utama .....	62
4.4.1.3. Halaman Pengenalan Binatang .....	63
4.4.1.4. Halaman Jenis .....	63
4.4.1.5. Halaman Penyebaran.....	64
4.4.1.6. Halaman Soal Evaluasi .....	64
4.5. Memelihara Sistem .....	65
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	67
5.2. Saran.....	68
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur Linear .....	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	16
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	17
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	17
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS .....	19
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash 8.....	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.0.....	23
Gambar 3.1 Struktur Hierarki .....	39
Gambar 3.2 Rancangan Menu Intro .....	44
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	46
Gambar 3.4 Rancangan Pengenalan Binatang Endemik.....	47
Gambar 3.5 Rancangan Menu Jenis Binatang .....	48
Gambar 3.6 Rancangan Menu Penyebaran Binatang.....	49
Gambar 3.7 Rancangan Menu Soal Evaluasi.....	50
Gambar 4.1 Membuat Layer Baru untuk Background.....	52
Gambar 4.2 Tampilan Adobe Audition 1.0.....	53
Gambar 4.3 Tampilan Save As .....	54
Gambar 4.4 Tampilan Import.....	55
Gambar 4.5 Tampilan Proses Animasi Pada Macromedia Flash 8.....	56

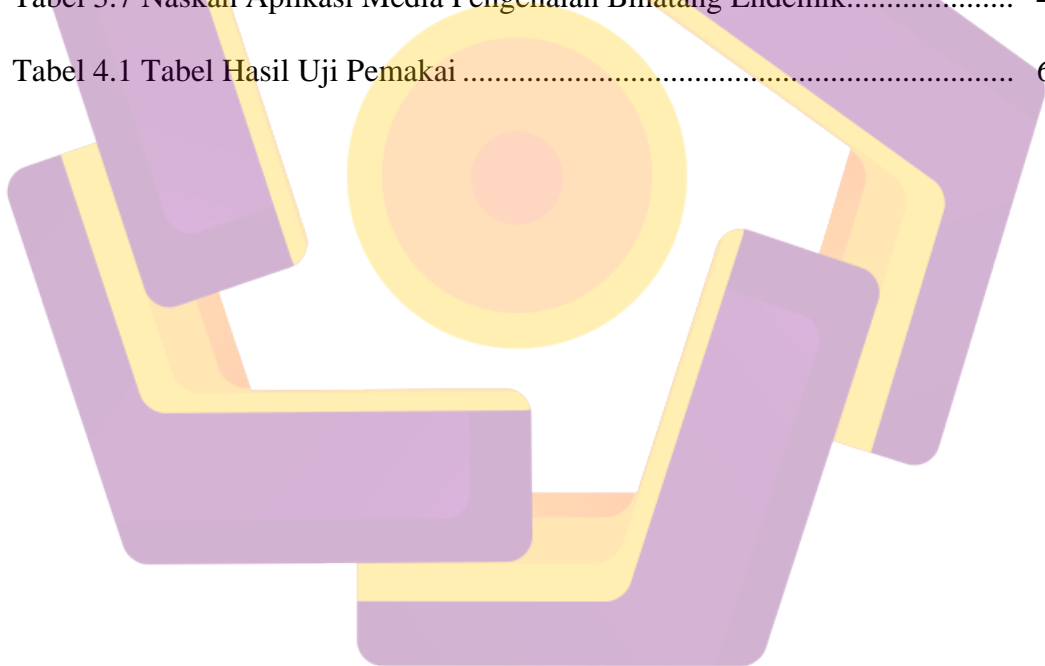


Gambar 4.6 Tampilan Proses Pembuatan Tombol.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Publish Setting .....	58
Gambar 4.8 Tampilan Aplikasi.....	59
Gambar 4.9 Halaman Intro.....	62
Gambar 4.10 Halaman Menu Utama .....	62
Gambar 4.11 Halaman Pengenalan Binatang Endemik .....	63
Gambar 4.12 Halaman Jenis .....	63
Gambar 4.13 Halaman Penyebaran.....	64
Gambar 4.14 Halaman Soal Evaluasi.....	65



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisi Kinerja (Performance) .....	29
Tabel 3.2 Analisis Informasi (Information) .....	30
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (Economic) .....	31
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (Control) .....	32
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	33
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (Service) .....	34
Tabel 3.7 Naskah Aplikasi Media Pengenalan Binatang Endemik.....	42
Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Pemakai .....	60



## INTISARI

Kebutuhan manusia akan pendidikan semakin lama semakin meningkat. Peningkatan ini sejalan dengan berkembangnya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Manusia sebagai makhluk dinamis, tidak pernah berhenti dari kegiatan mencari ilmu dan mengembangkan pendidikan menjadi lebih tinggi, terutama pengenalan binatang endemik yang ada di Indonesia pada anak usia dini, khususnya bagi murid taman kanak-kanak. Didukung pula dengan berbagai perangkat untuk menunjang dalam proses pengenalan.

**Binatang endemik** adalah gejala yang dialami oleh organisme (fauna) untuk menjadi unik pada satu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, lungkang (*niche*), negara, atau zona ekologi tertentu. Untuk dapat dikatakan endemik suatu satwa harus ditemukan hanya di suatu tempat dan tidak ditemukan di tempat lain. Indonesia merupakan negara dengan tingkat endemik (endemisme) yang tinggi.

Dalam membuat media pengenalan ini, penyusun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS untuk perancangan desain grafisnya, untuk interaktifnya menggunakan Macromedia Flash Pro 8. Dan yang lain sebagai pendukung seperti Adobe Audition 1.0. Tujuan penyusunan adalah meningkatkan potensi guru dalam penyampaian pesan pengenalan dan pelestarian binatang-binatang endemik yang terancam punah secara efektif, menarik dan inovatif.

Kata Kunci : Teknologi Multimedia, Media Pengenalan, Binatang Endemik

## ABSTRACT

*Human needs for education is more and more increasing. This increase is in line with the development of increasingly sophisticated technological advances. Dynamic human beings, never cease from the activities in search of knowledge and develop higher education, particularly the introduction of an animal that is endemic in Indonesia in early childhood, especially for kindergarten students. Supported also by a variety of tools to support the recognition process.*

*Endemic animals are symptoms experienced by organisms (fauna) to be unique in one particular geographic location, such as islands, pool (niche), country, or specific ecological zones. For an animal can be said to be endemic found only in one place and not found elsewhere. Indonesia is a country with endemic (endemism) is high.*

*In making the media introduction, the authors use Adobe Photoshop CS software to design graphics design, to interactive use Macromedia Flash Pro 8. And the other as a supporter like Adobe Audition 1.0. The aim is to increase the potential for the preparation of teachers in delivering the introduction and conservation of endemic animals threatened with extinction in an effective, attractive and innovative.*

**Keywords:** *Multimedia Technology, Media Recognition, Endemic Animals*