

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERMAIN BERSAMA VILDA**

SKRIPSI



disusun oleh

Juria

07.12.2384

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERMAIN BERSAMA VILDA**

Skripsi

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



disusun oleh

Juria

07.12.2384

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERMAIN BERSAMA VILDA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juria

07.12.2384

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Desember 2011

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN**SKRIPSI****ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERMAIN BERSAMA VILDA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Juria

07.12.2384

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Juni 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 25 Juli 2012

**KETUA SIMAK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
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 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, 9 Agustus 2012

Juria
07.12.2384

MOTTO

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*).

Jangan tunda sampai besok apa yang bisa engkau kerjakan hari ini.

Lebih baik jadi pemain daripada hanya jadi penonton.

Hadir terlambat memang lebih baik daripada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali-kali adalah suatu kecerobohan.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk semua yang telah mendukung dan mendo'akan sehingga skripsi ini dapat selesai...

- o Thanks to Lord Jesus for His help and protection.
- o Full thanks to father and mother and my beloved family who always pray for, encourage, motivate, and patience I Love U so Much ... For dear sister "Maici" thanks for prayers and support ...
- o Thanks to **MAYAPALA** which has provided many thrilling experiences and challenges and fun
- o Thanks to my big family **MAYAPALA** the togetherness that is so impressive and memorable way.
- o Thanks to my friends in atlet **FPTI SLEMAN** Yogyakarta.
- o Terimakasih buat saudara-saudari **MAPALA**.
- o Terimakasih kepada Ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta Bpk Prof.Dr.M.Suyanto, MM , Dosen Pembimbingku Bpk Melwin Syafrizal, S.Kom,M.Eng dan semua Dosen yang pernah mengajar dan memberi ilmu , terima Kasih Semuanya...
- o Terimakasih buat teman-teman kost Srikandi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Analisis Dan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bermain Bersama Vilda” dengan baik.

Penyusunan laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hambanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom,M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikanlah skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Drs.Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya.

6. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan , maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, Agustus 2012

Penulis,

Juria

DAFTAR ISI

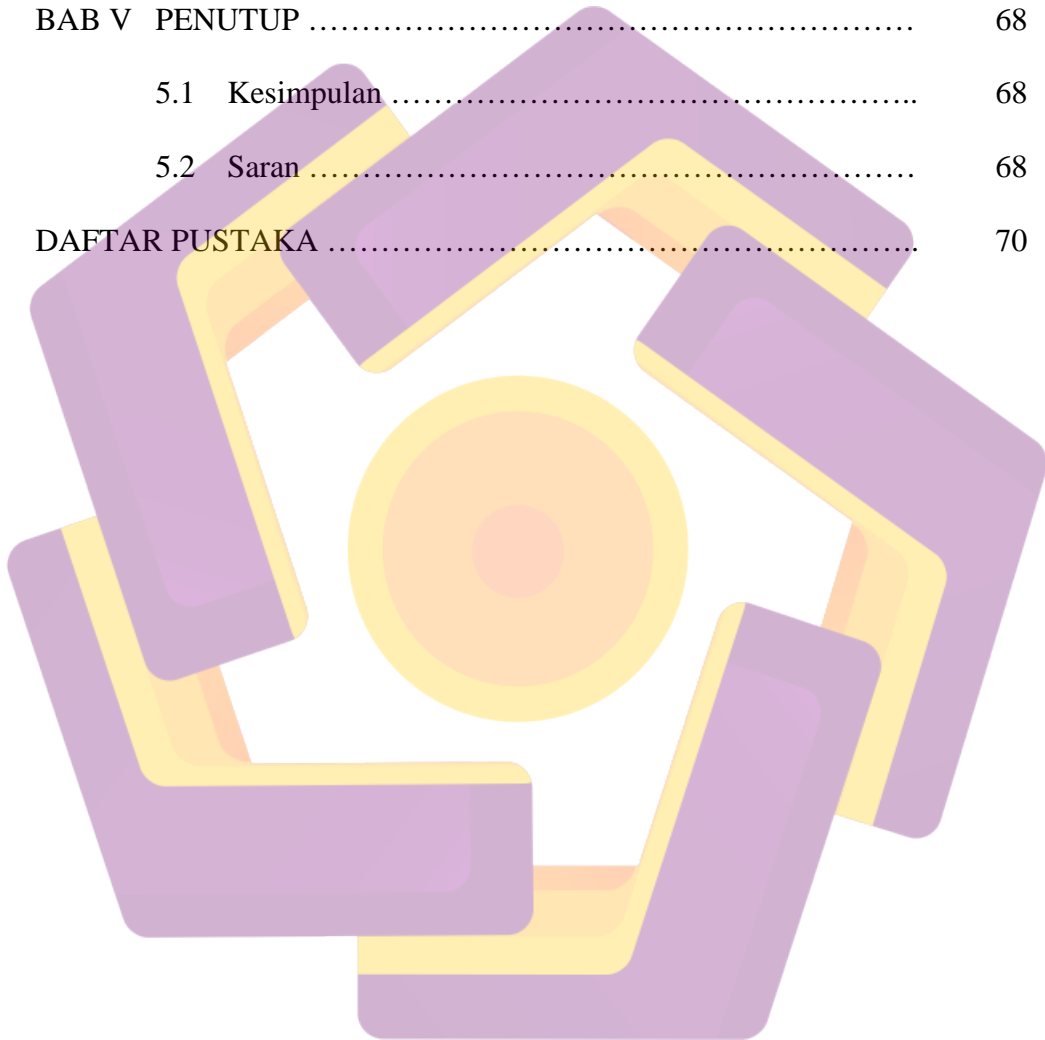
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2	Rumusan
Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4

1.7	Sistematika Penulisan	4
1.8	Rencana Kegiatan	5
BAB II	LANDASAN TEORI	6
2.1	Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1	Definisi Multimedia	6
2.1.2	Elemen – Elemen Multimedia	7
2.1.3	Struktur Aplikasi Multimedia	9
2.1.3.1	Struktur Linier	9
2.1.3.2	Struktur Menu	10
2.1.3.3	Struktur Hierarki	11
2.1.3.4	Struktur Jaringan	12
2.1.3.5	Struktur Hibrid	12
2.1.4	Tahap – Tahap Pengembangan Multimedia	13
2.1.4.1	Mendefinisikan Masalah	15
2.1.4.2	Merancang Konsep	15
2.1.4.3	Merancang Isi	15
2.1.4.4	Menulis Naskah	15
2.1.4.5	Merancang Grafik	16
2.1.4.6	Memproduksi Sistem	16
2.1.4.7	Melakukan Tes Pemakai	16

2.1.4.8 Menggunakan Sistem	16
2.1.4.9 Memelihara Sistem	17
2.2 Software Yang Digunakan	17
2.2.1 Adobe Flash CS3	17
2.2.2 CorelDraw	19
2.2.3 ActionScript 2.0	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Tinjauan Umum	23
3.1.1 Analisis Kelemahan (SWOT)	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.1.2.1 Analisis kebutuhan Fungsional	25
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
3.1.3 Analisis Kelayakan Sistem	27
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	27
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	28
3.1.3.3 Kelayakan Operasional	28
3.2 Perancangan Sistem	28
3.2.1 Mendefinisikan Masalah	28
3.2.2 Merancang Konsep	29
3.2.3 Merancang Isi	29
3.2.4 Merancang Naskah	31
3.2.5 Merancang Grafik	37

3.2.5.1 Rancangan Halaman	37
3.2.5.2 Tahap – Tahap Pembuatan Origami ...	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Implementasi Aplikasi	48
4.1.1 Membuat Gambar	49
4.1.1.1 Import Image	50
4.1.1.2 Import Suara	51
4.1.1.3 Pembuatan Button	52
4.2 Manual Program	53
4.2.1 Tampilan Intro	53
4.2.2 Tampilan Menu Utama	53
4.2.3 Tampilan Menu Utama Origami	54
4.2.4 Tampilan Menu Origami	55
4.2.5 Tampilan Menu Mewarnai	55
4.2.6 Tampilan Menu Tebak – Tebakan	56
4.2.7 Tampilan Menu Keluar	57
4.3 Pembahasan	57
4.3.1 Tombol Origami	58
4.3.2 Tombol Mewarnai	61
4.3.3 Tombol Tebak – Tebakan	62
4.3.4 Tombol Keluar	63
4.4 Uji Coba Program	64

4.4.2 Pengujian Error Sistem	64
4.5 Membuat File .exe	66
4.6 Pemeliharaan Sistem	67
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70



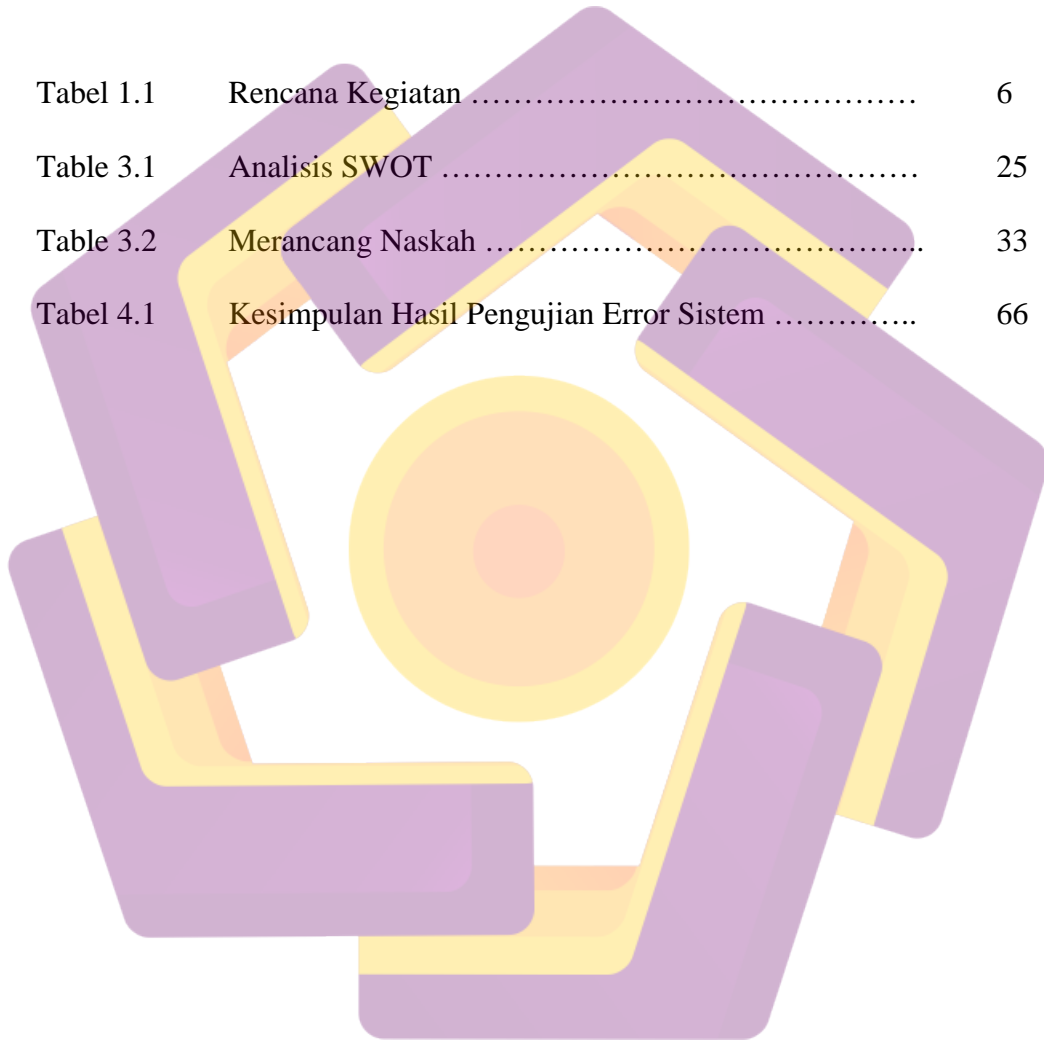
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	11
Gambar 2.2	Struktur Menu	12
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4	Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5	Struktur Hibrid	15
Gambar 2.6	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia Oleh Raymond McLeod, Jr	16
Gambar 2.7	Tampilan Area Kerja Adobe Flash	19
Gambar 2.8	Tampilan Area Kerja CorelDraw	21
Gambar 2.9	Tampilan Area Kerja ActionScript	24
Gambar 3.1	Rancangan Struktur Hierarki	32
Gambar 3.2	Rancangan Halaman Utama	39
Gambar 3.3	Rancangan Halaman Origami	40
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Mewarnai Gambar	41
Gambar 3.5	Rancangan Halaman Tebak-Tebakan	42
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Menu Keluar	42
Gambar 3.7	Origami Bunga Tulip	43
Gambar 3.8	Origami Ikan Paus	44
Gambar 3.9	Origami Pakaian Wanita	45

Gambar 3.10	Origami Kupu-Kupu	46
Gambar 3.11	Origami Singa Laut	47
Gambar 3.12	Origami Kotak Pensil	48
Gambar 3.13	Origami Penguin	49
Gambar 4.1	Bagan Pengembangan Aplikasi	50
Gambar 4.2	Tampilan Kerja Adobe photoshop CS3	51
Gambar 4.3	Karakter animasi kupu-kupu.jpg	51
Gambar 4.4	Karakter animasi ikan paus.jpg	51
Gambar 4.5	Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	52
Gambar 4.6	Import image to Stage	53
Gambar 4.7	Import Suara to library	53
Gambar 4.8	Membuat tombol	54
Gambar 4.9	Tampilan halaman Intro	55
Gambar 4.10	Tampilan halaman Menu Utama	56
Gambar 4.11	Tampilan halaman Menu Utama Origami	56
Gambar 4.12	Tampilan halaman Menu Origami	57
Gambar 4.13	Tampilan halaman Mewarnai	57
Gambar 4.14	Tampilan halaman Tebak-tebakan	58
Gambar 4.15	Tampilan halaman Keluar	58
Gambar 4.16	halaman Menu Utama	59
Gambar 4.17	Membuat File Executable	67

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kegiatan	6
Table 3.1	Analisis SWOT	25
Table 3.2	Merancang Naskah	33
Tabel 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	66



INTISARI

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menarik. Komputer dengan kemampuan multimedia bisa menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif. Interaktifitas inilah yang tidak dimiliki oleh media televisi. Dengan visualisasi yang bersifat interaktif, komputer akan membantu anak belajar dan memahami lebih cepat, karena anak dituntut untuk memberikan respon atau jawaban yang tepat.

Aplikasi multimedia ini dirancang khusus untuk tujuan pengajaran, namun penyajiannya menggunakan unsur hiburan dan permainan sehingga belajar akan sangat menyenangkan. Dengan kemasannya yang menghibur maka anak merasa senang berada di depan komputer. Dalam skripsi ini dikembangkan aplikasi multimedia edukatif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bagi anak-anak khususnya untuk usia taman kanak-kanak, karena didalamnya terdapat beberapa permainan antara lain seperti Origami, Tebak-tebakan, mewarnai gambar.

Proses pembuatan animasi menggunakan software Adobe Flash CS3, Actionscript 2.0, Adobe photoshop CS3, coreldraw. Dengan menggunakan perangkat lunak diharapkan dapat menghasilkan animasi musik berkualitas multimedia untuk membantu membuat aplikasi.

Keywords : Video musik, Animasi, Multimedia

ABSTRACT

Multimedia can be defined as the use of different media to combine and deliver information in the form of text, audio, graphics, animation, and video. Multimedia can be used as a medium of learning interest. Computers with multimedia capabilities can present a variety of information in audio visual and interactive. Interactivity is not owned by the television media. With interactive visualization, the computer will help children learn and understand more quickly, because the children are required to provide the appropriate response or answer.

Multimedia applications are designed specifically for teaching purposes, but the presentation using elements of entertainment and games that will be very fun to learn. With kemasann entertain the children feel happy to be in front of the computer. In this thesis developed educational multimedia application that can be used as a learning tool for children, especially for kindergarten age, because in it there are several games, among others such as Origami, guess riddles, coloring pictures.

The proses of making the animation usin software Adobe flash CS3, Actionscript 2.0, Adobe photoshop CS3, coreldraw. By using software expected to produce a quality multimedia music animation to help promote hopes song.

Keywords : Music video, Animation, Multimedia