

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA PADA TK
GEMBLAKAN BAWAH YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Renta Pratama Putra Panjaitan

14.12.8219

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA PADA TK
GEMBLAKAN BAWAH YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Renta Pratama Putra Panjaitan

14.12.8219

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA PADA TK
GEMBLAKAN BAWAH YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Renta Pratama Putra Panjaitan

14.12.8219

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juni 2021

Dosen Pembimbing

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN MAKANAN 4 SEHAT 5 SEMPURNA PADA TK
GEMBLAKAN BAWAH YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Renta Pratama Putra Panjaitan

14.12.8219

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16, Juni, 2021



Renta Pratama Putra Panjaitan
NIM. 14.12.8219

MOTTO

- ❖ Kamu bisa meniru ide orang lain, tapi kamu belum tentu bisa meniru keberaniannya.
- ❖ Tidak ada yg namanya kebenaran, yang ada hanyalah kenyataan.
- ❖ Rendah diri, jiwa yang tenang adalah kunci kehidupan.
- ❖ Orang yang menikmati hidupnya, akan selalu jadi pemenang.
- ❖ Ketika ada seseorang yang kamu percaya di sampingmu, energi dan pikiranmu menjadi positif.
- ❖ *Just because you are correct doesn't mean you are right.*
- ❖ *Its not about you, its about everyone around you.*
- ❖ *Dream with your heart, work with your brain.*
- ❖ *Key to get success or better life is consisten.*
- ❖ Jika segalanya tampak tidak ada harapan saat kau sendirian, bergantunglah pada seseorang. Jika tidak begitu maka tidak akan ada yang akan bergantung padamu.

PERSEMBAHAN

1. Saya mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat mengerjakan skripsi ini dan diharapkan dapat membantu pembaca dalam media pembelajaran interaktif.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan yang terbaik untuk anaknya.
3. Terimakasih Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya memberikan masukan dan bimbingan untuk skripsi saya.
4. Terimakasih untuk dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membimbing saya selama kuliah.
5. Seluruh teman-teman 14-S1-SI-07 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas segala pengalaman mengesankan dengan kalian selama menjalani perkuliahan dan diluar perkuliahan.
6. Terima kasih kepada teman saya Yoas menjadi teman seperjuangan dalam mengerjakan berbagai tugas perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Makanan 4 Sehat 5 Sempurna pada TK Gemblakan Bawah Yogyakarta” .

Skripsi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, selain itu disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan menjadi bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi di jenjang Strata – 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam kesempatan kali ini, penulis dengan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bagian jurusan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan judul skripsi ini sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat kuliah.
5. Orang tua penulis atas doa dan restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman – teman S1-SI-07 terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan semasa kuliah.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmatnya kepada kita semua.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan, sehingga akan berguna untuk memperbaiki dan melengkapi skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

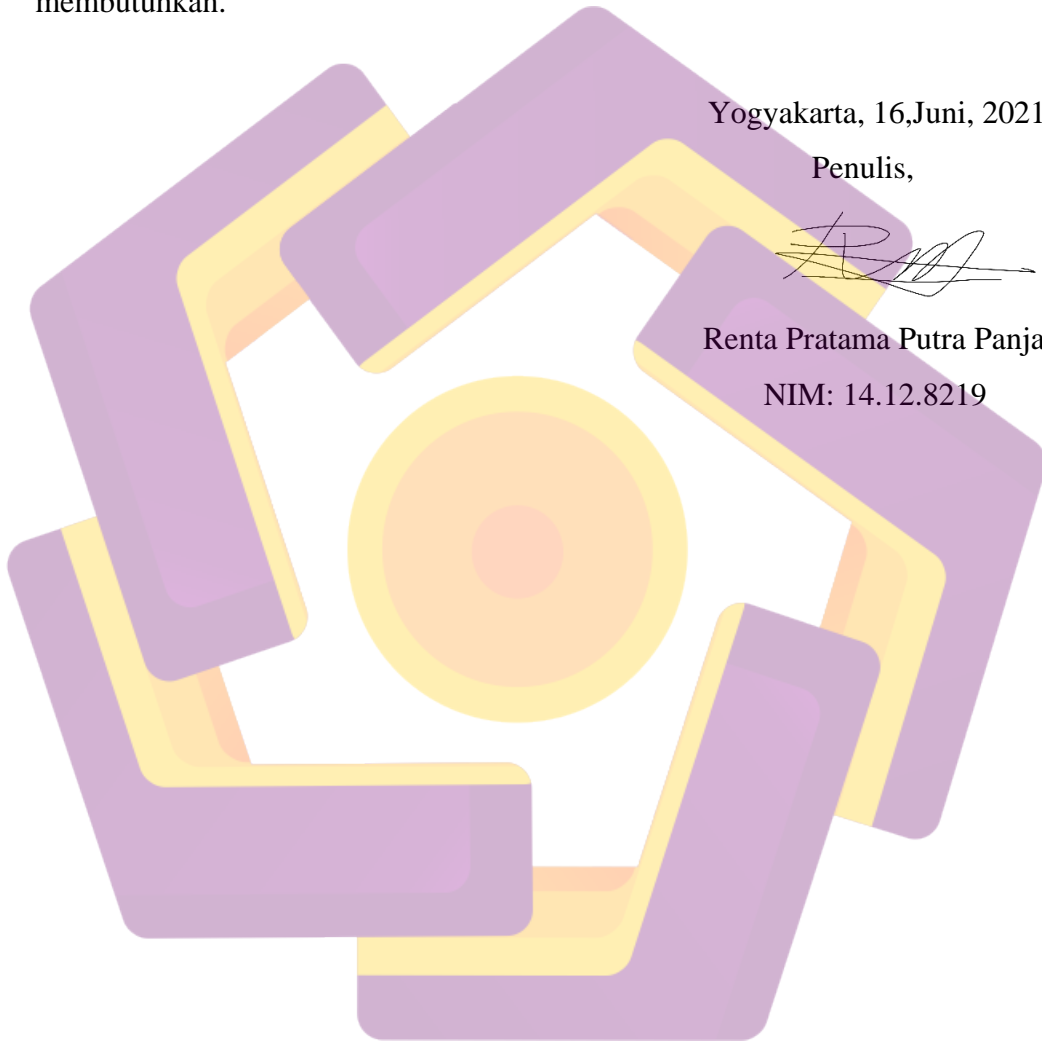
Yogyakarta, 16, Juni, 2021

Penulis,



Renta Pratama Putra Panjaitan

NIM: 14.12.8219



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Tahap Pengujian Sistem.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8

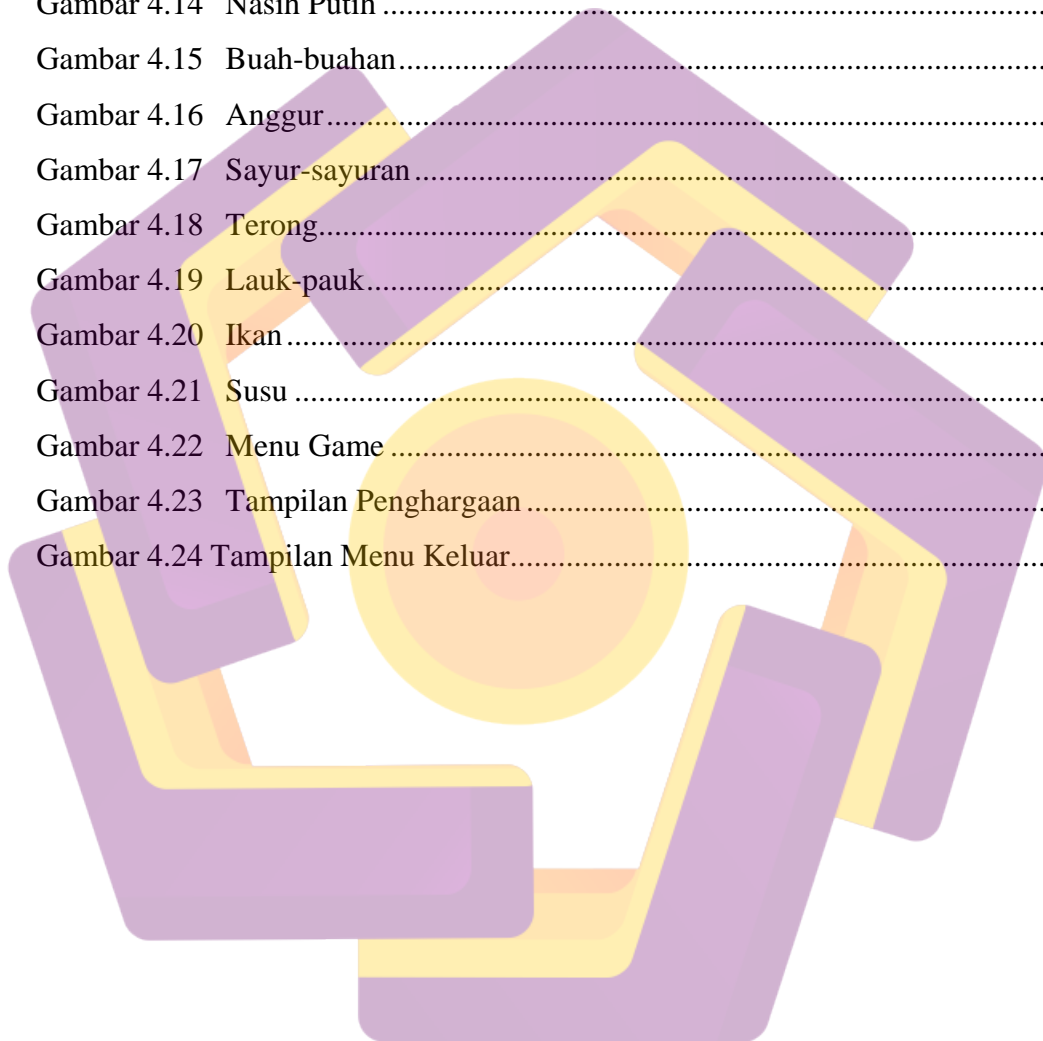
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2.3	Jenis Media Pembelajaran	11
2.2.4	Sejarah Multimedia	11
2.2.5	Pengertian Multimedia	12
2.2.6	Definisi Multimedia	13
2.2.7	Elemen Multimedia	14
2.2.8	Pengertian Multimedia Interaktif	15
2.2.9	Struktur Multimedia	16
2.3	Metode Analisis	22
2.4	Pengertian Makanan 4 Sehat 5 Sempurna	23
2.5	Perangkat Lunak yang digunakan	23
2.5.1	Adobe Flash CS6	23
2.5.2	Corel Draw 2020	25
2.5.3	Adobe Audition CS6	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.2	Visi dan Misi	29
3.3	Struktur Organisasi	30
3.4	Identifikasi Masalah	31
3.5	Analisis Kebutuhan	31
3.5.1	Analisis Sistem	31
3.5.2	Analisis SWOT	31
3.5.3	Kebutuhan Fungsional	32
3.5.4	Kebutuhan Non Fungsional	32
3.6	Analisis Kelayakan	33
3.6.1	Analisis Kelayakan Operasional	33
3.6.2	Analisis Kelayakan Teknologi	33
3.6.3	Analisis Kelayakan Hukum	33
3.7	Merancang Konsep	33
3.8	Merancang Isi	34

3.9 Merancang Naskah.....	34
3.10 Merancang Grafik	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi Sistem.....	40
4.1.1 Persiapan Komponen	40
4.2 Penggabungan Elemen Media Interaktif.....	52
4.2.1 Tampilan Opening	52
4.2.2 Tampilan Halaman Utama	53
4.2.3 Tampilan Menu Utama	53
4.2.4 Tampilan Halaman Tentang.....	54
4.2.5 Tampilan Menu Materi	55
4.2.6 Tampilan Menu Makanan Pokok.....	55
4.2.7 Tampilan Menu Buah-buahan	56
4.2.8 Tampilan Menu Sayur-sayuran.....	57
4.2.9 Tampilan Menu Lauk-pauk	58
4.2.10 Tampilan Menu Susu	59
4.2.11 Tampilan Menu Game	60
4.2.11 Tampilan Menu Keluar.....	61
4.3 Uji Coba Penggunaan Sistem.....	61
4.3.1 Unit Testing	62
4.3.2 Black Box Testing	65
4.4 Implementasi Sistem.....	67
4.4.1 Hasil Perhitungan Kuisisioner Dengan Skala Likert.....	68
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2	Lima Elemen Multimedia.....	14
Gambar 2.3	Struktur Linier	16
Gambar 2.4	Struktur Menu.....	17
Gambar 2.5	Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.6	Struktur Jaringan	19
Gambar 2.7	Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.8	Siklus Multimedia	21
Gambar 3.1	Adobe Flash CS6.....	24
Gambar 3.2	Corel Draw 2020	25
Gambar 3.3	Adobe Audition CS6	27
Gambar 3.4	Struktur Organisasi TK Gemblakan Bawah Yogyakarta	30
Gambar 3.5	Opening	35
Gambar 3.6	Halaman Utama.....	36
Gambar 3.7	Menu Utama	36
Gambar 3.8	Tentang	37
Gambar 3.9	Menu Materi	37
Gambar 3.10	Menu Materi	38
Gambar 3.11	Menu Game	38
Gambar 3.12	Menu Keluar.....	39
Gambar 4.1	New Corel Draw.....	41
Gambar 4.2	Background Opening.....	42
Gambar 4.3	Background Halaman Utama	42
Gambar 4.4	Background Menu	43
Gambar 4.5	Background Menu Materi.....	43
Gambar 4.6	Background Tentang	44
Gambar 4.7	Tombol	51
Gambar 4.8	Opening	52

Gambar 4.9	Halaman Utama	53
Gambar 4.10	Menu Utama	54
Gambar 4.11	Halaman Tentang.....	54
Gambar 4.12	Menu Materi	55
Gambar 4.13	Makanan Pokok	56
Gambar 4.14	Nasih Putih	56
Gambar 4.15	Buah-buahan.....	57
Gambar 4.16	Anggur.....	57
Gambar 4.17	Sayur-sayuran.....	58
Gambar 4.18	Terong.....	58
Gambar 4.19	Lauk-pauk.....	59
Gambar 4.20	Ikan.....	59
Gambar 4.21	Susu	60
Gambar 4.22	Menu Game	60
Gambar 4.23	Tampilan Penghargaan	61
Gambar 4.24	Tampilan Menu Keluar.....	61



DAFTAR TABEL

Tabel 2.2	Tabel Lima Elemen Multimedia	14
Tabel 3.1	Rancang Naskah.....	35
Tabel 4.1	Buah-buahan	45
Tabel 4.2	Lauk Pauk	46
Tabel 4.3	Makanan Pokok.....	48
Tabel 4.4	Sayur-sayuran.....	49
Tabel 4.5	Susu.....	50
Tabel 4.6	Unit Testing.....	62
Tabel 4.7	Black Box Testing.....	65
Tabel 4.8	Implementasi Sistem	67
Tabel 4.9	Tabel Aspek Penilaian 1.....	69
Tabel 4.10	Tabel Aspek Penilaian 2.....	69
Tabel 4.11	Tabel Aspek Penilaian 3.....	69
Tabel 4.12	Tabel Aspek Penilaian 4.....	70
Tabel 4.13	Tabel Aspek Penilaian 5.....	70
Tabel 4.14	Tabel Aspek Penilaian 6.....	70
Tabel 5.1	Tabel Presentase.....	72

DAFTAR ISTILAH

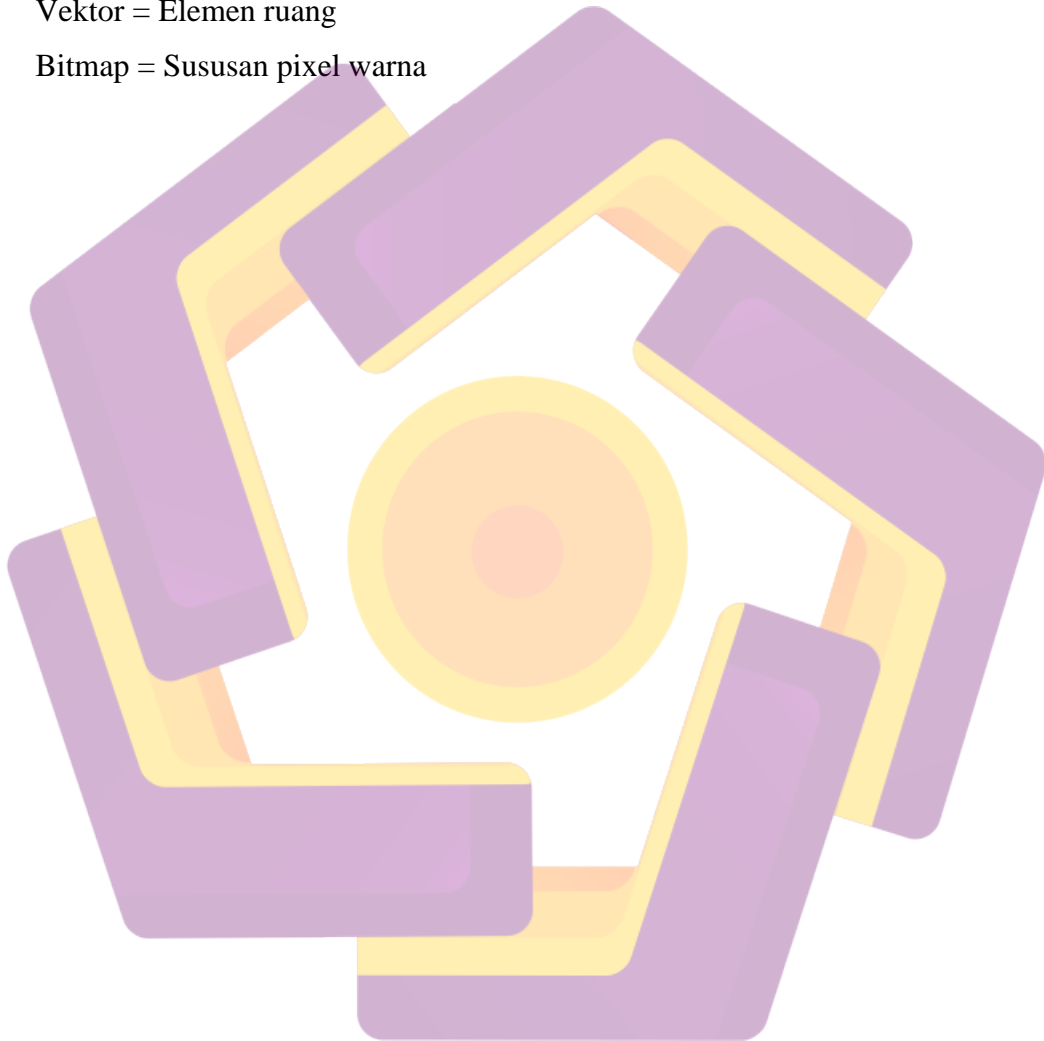
2D = Dua Dimensi

3D = Tiga Dimensi

Layer = Lapisan dalam pengeditan gambar

Vektor = Elemen ruang

Bitmap = Susunan pixel warna



INTISARI

Pertumbuhan teknologi semakin cepat sehingga mempengaruhi semua aspek-aspek yang dibuat oleh manusia. Setiap hari teknologi berkembang dan informasi yang diserap oleh manusia semakin banyak sehingga digunakan sebagai media penyampaian dan media belajar mengajar yang dimanfaatkan oleh guru. Hampir di setiap sekolah salah satunya TK Gemblakan Bawah Yogyakarta, guru diberikan fasilitas komputer atau laptop untuk menunjang proses mengajar meskipun penyampaiannya masih menggunakan buku dan papan tulis.

Sebab itu dalam penelitian ini membuat aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media pengajaran mengenal makanan 4 sehat 5 sempurna yang di fungsikan untuk meningkatkan dan menumbuhkan proses belajar mengajar pada TK Gemblakan Bawah Yogyakarta. Pengajaran menggunakan aplikasi multimedia ini diharapkan pada siswa supaya lebih mengenal makanan yang menyehatkan dengan bantuan tampilan gambar, suara dan animasi.

Penelitian ini memanfaatkan teknologi komputer yang digunakan untuk merancang dan membuat aplikasi multimedia yang diharapkan menunjang minat belajar siswa dan memudahkan siswa menyerap materi makanan 4 sehat 5 sempurna yang diberikan oleh guru TK Gemblakan Bawah Yogyakarta serta para siswa merasa senang dan tidak jenuh saat proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Interaktif, Multimedia, Taman Kanak-kanak, Makanan 4 Sehat 5 Sempurna, Adobe Flash

ABSTRACT

The growth of technology is getting faster so that it affects all aspects made by humans. Every day technology develops and more and more information is absorbed by humans so that it is used as a medium of delivery and teaching and learning media used by teachers. In almost every school, one of which is Gemblakan Bawah Kindergarten, Yogyakarta, teachers are given computer or laptop facilities to support the teaching process even though the delivery is still using books and blackboards.

Therefore, in this study, a multimedia application is used as a teaching medium to recognize 4 healthy 5 perfect foods which is functioned to improve and grow the teaching and learning process at Gemblakan Bawah Kindergarten, Yogyakarta. Teaching using this multimedia application is expected to make students more familiar with healthy foods with the help of displaying images, sounds and animations.

This study utilizes computer technology used to design and create multimedia applications that are expected to support student learning interest and make it easier for students to absorb 4 healthy 5 perfect food materials provided by the Gemblakan Bawah Yogyakarta Kindergarten teacher and the students feel happy and not bored during the teaching and learning process.

Keyword: *Learning Media, Interactive Media, Multimedia, Kindergarten, Food 4 Healthy 5 Perfect, Adobe Flash*