

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MESIN BUBUT

(Studi Kasus : SMK Nawa Bhakti Kebumen)

SKRIPSI



disusun oleh

Teddy Mandala Putra

06.12.1952

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

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MESIN BUBUT

(Studi Kasus : SMK Nawa Bhakti Kebumen)

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Teddy Mandala Putra

06.12.1952

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Media Pembelajaran Pengenalan Mesin Bubut
(Studi Kasus : SMK Nawa Bhakti Kebumen)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Teddy Mandala Putra

06.12.1952

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 08 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Media Pembelajaran Pengenalan Mesin Bubut
(Studi Kasus : SMK Nawa Bhakti Kebumen)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Teddy Mandala Putra

06.12.1952

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 06 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

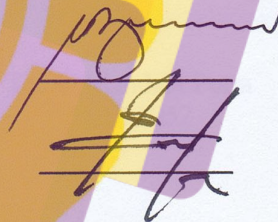
Nama Penguji

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

Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034

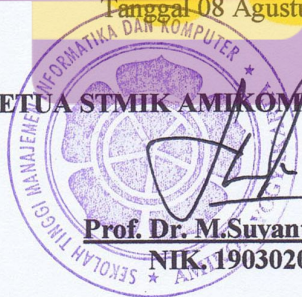
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



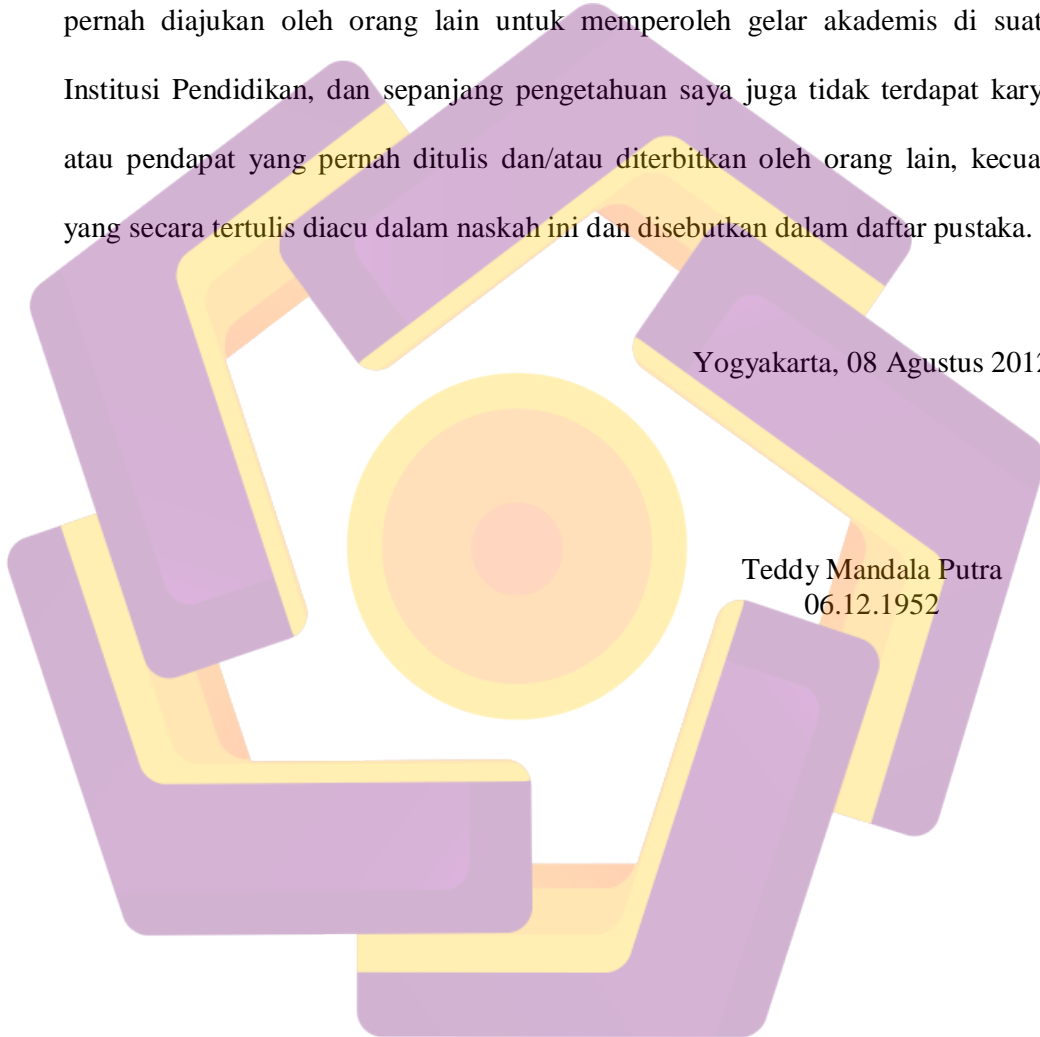
Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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.

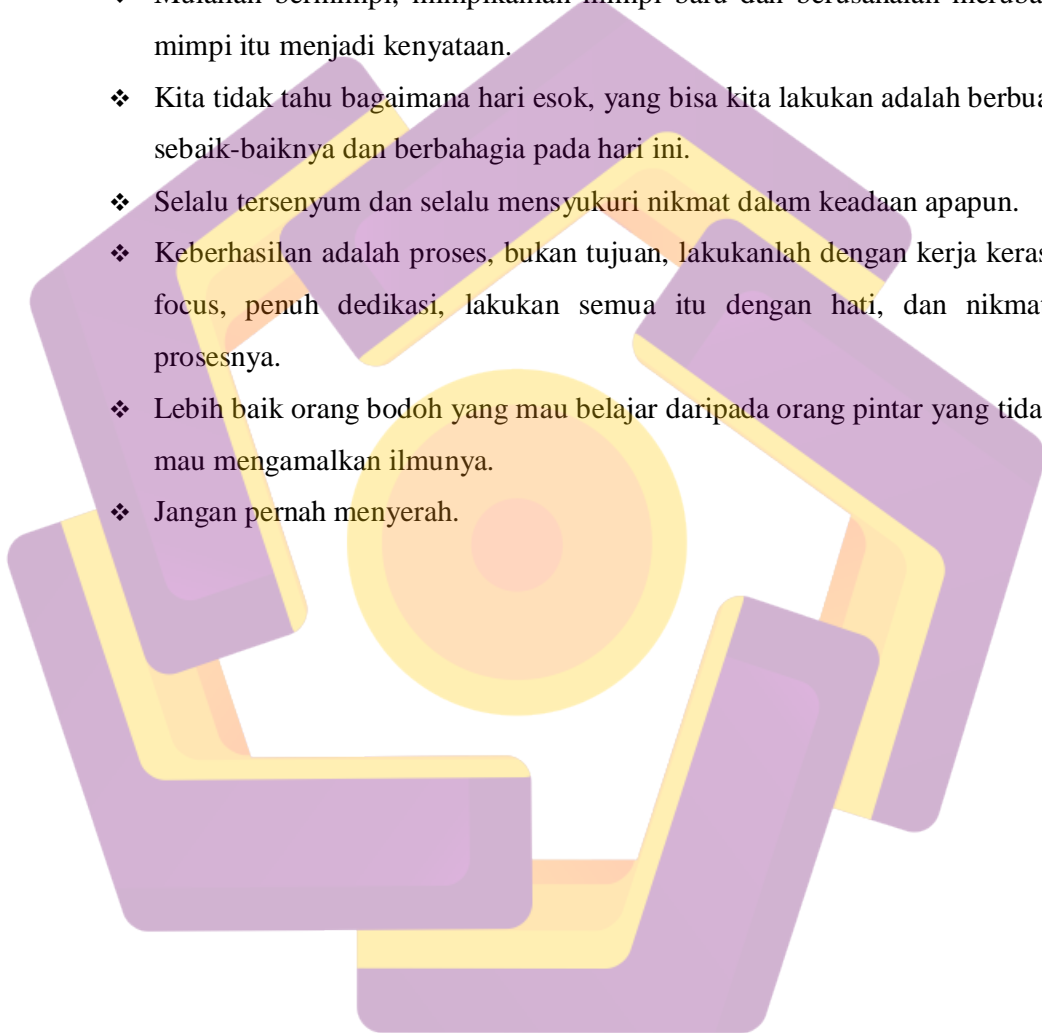
Yogyakarta, 08 Agustus 2012

Teddy Mandala Putra
06.12.1952



MOTTO

- ❖ Jangan pernah penunda apapun apabila sekarang bisa kamu kerjakan, menunda hanya akan menjadi beban masalah.
- ❖ Mulailah bermimpi, mimpikanlah mimpi baru dan berusahalah merubah mimpi itu menjadi kenyataan.
- ❖ Kita tidak tahu bagaimana hari esok, yang bisa kita lakukan adalah berbuat sebaik-baiknya dan berbahagia pada hari ini.
- ❖ Selalu tersenyum dan selalu bersyukur nikmat dalam keadaan apapun.
- ❖ Keberhasilan adalah proses, bukan tujuan, lakukanlah dengan kerja keras, focus, penuh dedikasi, lakukan semua itu dengan hati, dan nikmati prosesnya.
- ❖ Lebih baik orang bodoh yang mau belajar daripada orang pintar yang tidak mau mengamalkan ilmunya.
- ❖ Jangan pernah menyerah.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai juga skripsi ini...

Karya saya ini kupersembahkan untuk:

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan kepada hamba-MU ini.
- Bapak (Alm) dan Ibu tercinta yang selalu dengan sabar membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna didunia dan akhirat.
- Buat abang olan dan adik imam & putri, semoga kita menjadi orang yang berbakti pada orang tua dan menjadi orang yang sukses, Amien.
- Buat seseorang dewi paramita MS, terima kasih atas segala dukungannya, semoga kita selalu didekatkan dan diberi kemudahan.. amien
- Temen –temen seperjuangan (harmoko sudah sehat, wilda heru subekti, kristian andri, dheva, dll) semoga kita menjadi orang yang sukses, Amien.
- Dan semuanya yang tidak bisa saya sebutin satu-satu.

Diriku tidak akan menjadi seperti ini tanpa kalian semua....

Wassalamualaikum...

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang hingga saat ini penulis masih diberikan kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi “Media Pembelajaran Pengenalan Mesin Bubut Dalam Program Keahlian Teknik Permesinan untuk SMK Kelas XI” tepat pada waktunya dengan baik dan lancar tanpa suatu halangan yang berarti.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan serta motivasi kepada penulis selama penulisan skripsi ini.

4. Bapak Edy Riyanto SPd Selaku Kepala SMK Nawa Bhakti Kebumen yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian guna penulisan skripsi ini.
5. Bapak Soleman SPd Selaku Guru Teknik Permesinan SMK Nawa Bhakti Kebumen yang telah membantu penulis dalam pengambilan data.
6. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan juga pengalaman.
7. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini dan telah memberikan dukungan serta motivasi yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan oleh keterbatasan dan kelemahan, baik dari segi teknis penulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai bahan masukan bagi penulis agar lebih baik di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 08 Agustus 2012

Teddy Mandala Putra

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

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 Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2 Sejarah Multimedia	8
2.3 Elemen-elemen Multimedia	9
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.4.1 Struktur Linier	11
2.4.2 Struktur Menu	12
2.4.3 Struktur Hierarki	13
2.4.4 Struktur Jaringan	14
2.5 Langkah-langkah Pengembangan Sistem.....	15
2.6 Media Pembelajaran.....	20
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran.....	20
2.6.2 Proses Media Pembelajaran	21
2.6.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.7.1 Adobe Photoshop CS3.....	22
2.7.2 Adobe Flash CS3 Profesional	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Sejarah SMK Nawa Bhakti Kebumen.....	28
3.1.2 Visi, Misi, dan Struktur Organisasi.....	30
3.2 Definisi Analisis Sistem.....	31
3.3 Identifikasi Masalah.....	32
3.3.1 Permasalahan yang timbul.....	32
3.3.2 Identifikasi Penyebab Masalah.....	33
3.4 Usulan Sistem Multimedia.....	33
3.5 Analisis Sistem.....	34
3.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.5.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	34
3.5.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.5.1.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.5.1.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.5.1.5 Analisis Biaya Manfaat.....	36
3.5.1.6 Komponen Biaya.....	36
3.5.1.7 Komponen Manfaat.....	37
3.5.1.8 Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.5.1.9 Kelayakan Teknologi.....	41
3.5.1.10 Kelayakan Operasional.....	42
3.6 Perancangan Sistem.....	42
3.6.1 Merancang Konsep.....	42
3.6.2 Merancang Isi.....	43
3.6.3 Merancang Naskah.....	46
3.6.4 Merancang Grafik.....	52

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

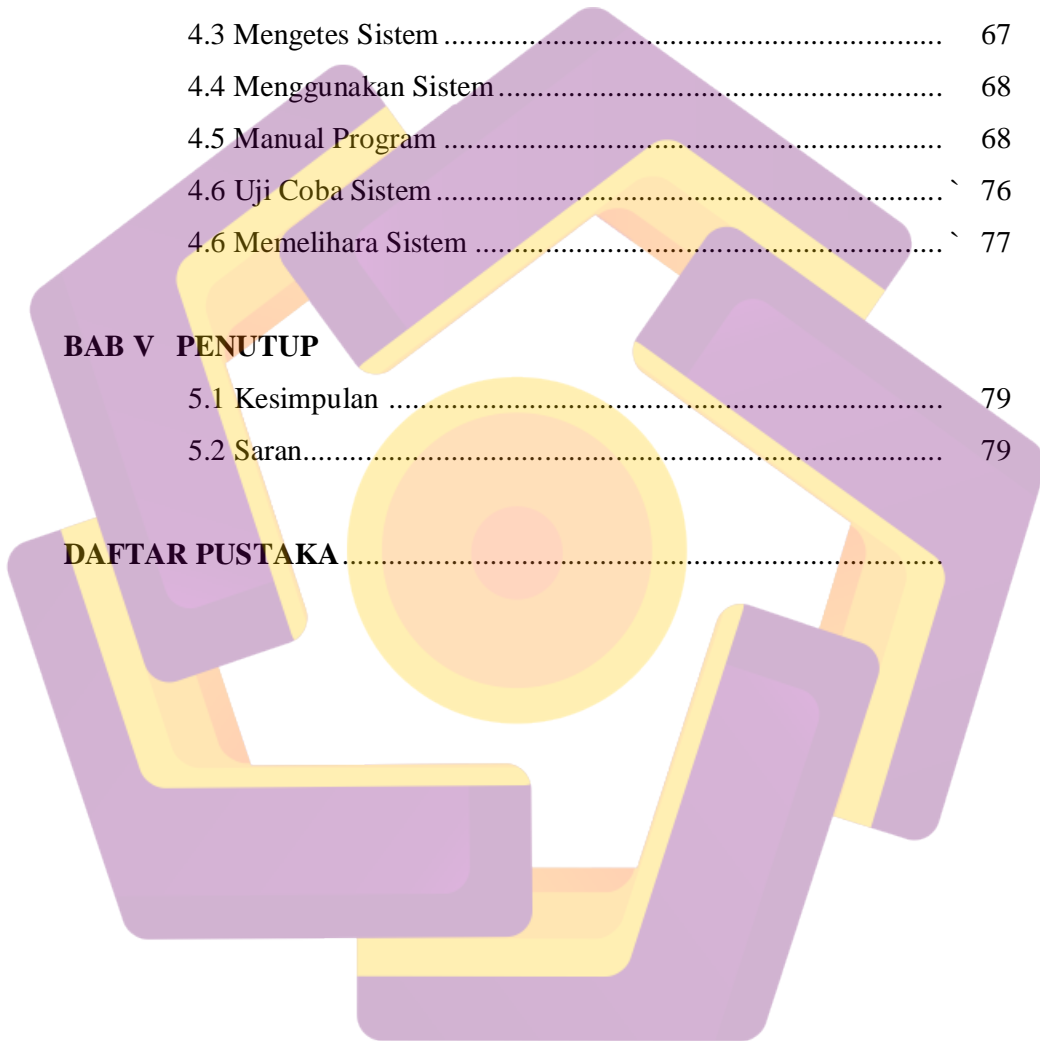
4.1 Memproduksi Sistem.....	58
-----------------------------	----

4.1.1 Membuat Grafik	58
4.1.2 Import Image	60
4.1.3 Import Suara	61
4.1.4 Membuat Tombol	62
4.2 <i>Actionscript</i> Pada Masing-Masing Tombol	63
4.3 Mengetes Sistem	67
4.4 Menggunakan Sistem	68
4.5 Manual Program	68
4.6 Uji Coba Sistem	76
4.6 Memelihara Sistem	77

BAB V PENUTUP

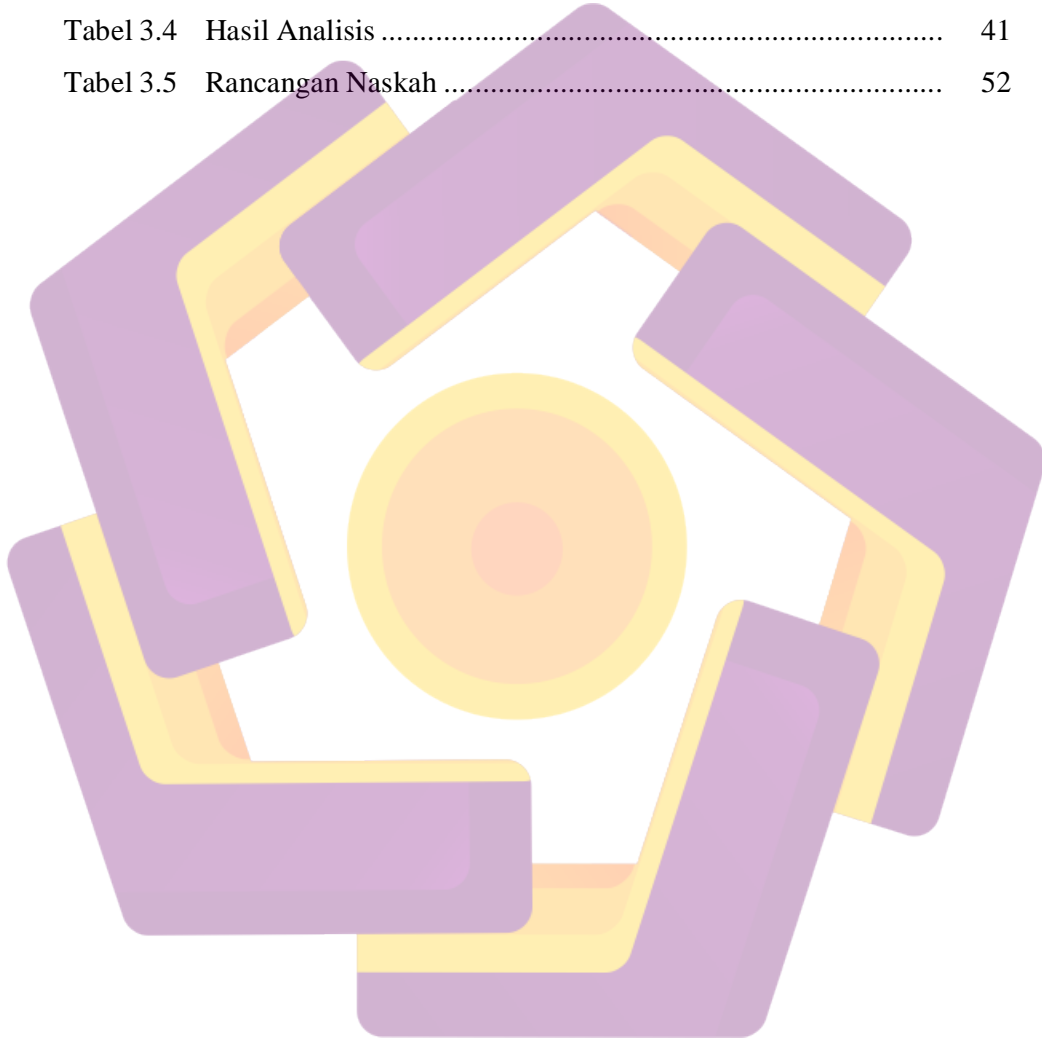
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

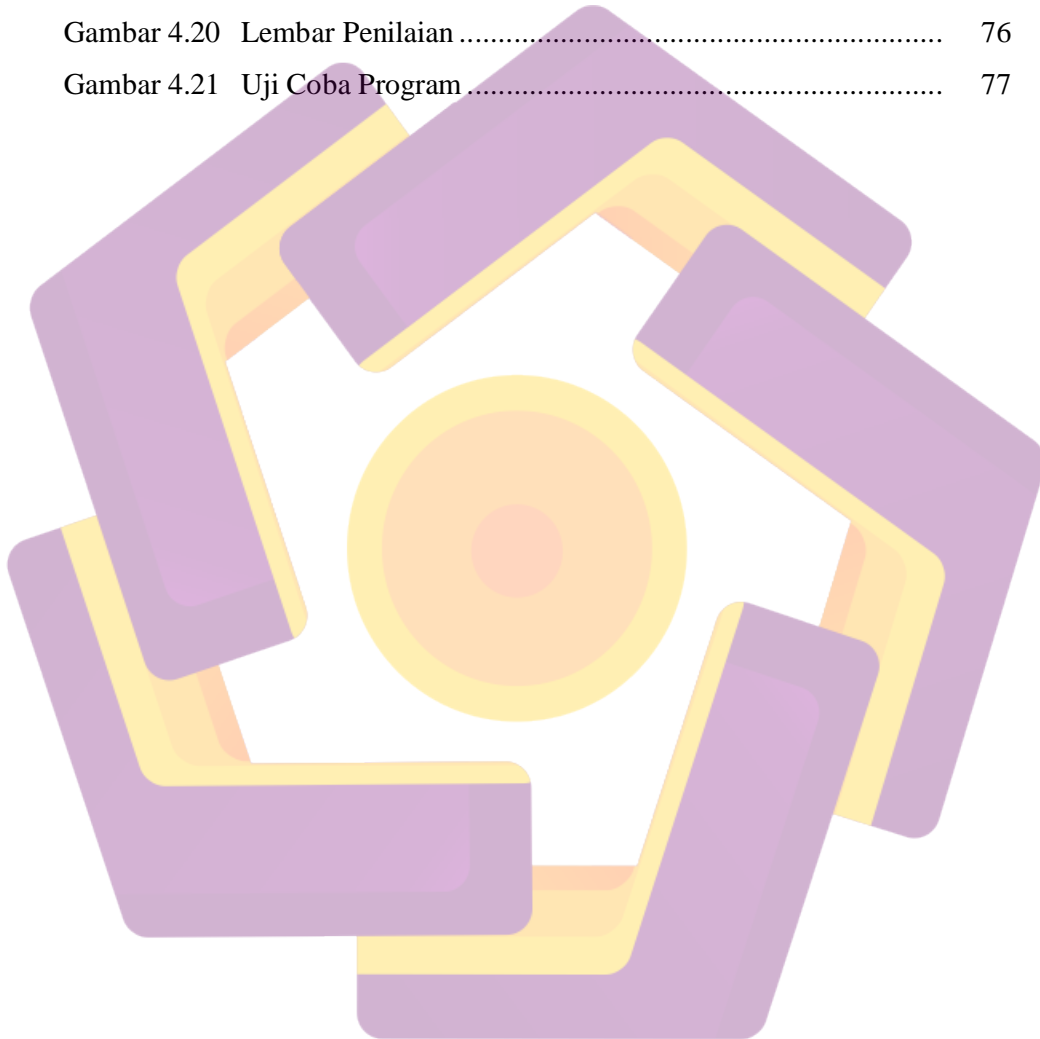
Tabel 3.1	Rincian Biaya Software	35
Tabel 3.2	Rincian Biaya Hardware.....	36
Tabel 3.3	Rincian Biaya Manfaat	38
Tabel 3.4	Hasil Analisis	41
Tabel 3.5	Rancangan Naskah	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sruktur Linier	12
Gambar 2.2	Aliran Aplikasi Multimedia Dengan Struktur Menu	13
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	15
Gambar 2.5	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Mutimedia.....	19
Gambar 2.6	Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	21
Gambar 2.7	Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	22
Gambar 2.8	Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.9	Adobe Flash CS3 Profesional.....	26
Gambar 3.1	Struktur Organisasi SMK Nawa Bhakti Kebumen.....	31
Gambar 3.2	Aliran Aplikasi Kombinasi (Linier dan Hierarki).....	44
Gambar 3.3	Menu Utama	53
Gambar 3.4	Menu Tujuan.....	54
Gambar 3.5	Menu Materi	55
Gambar 3.6	Menu Sub Materi	56
Gambar 3.7	Menu Evaluasi	57
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Multimedia	58
Gambar 4.2	Menu Setting Adobe Photoshop CS3	59
Gambar 4.3	Menu Setting Background Adobe Photoshop CS3.....	59
Gambar 4.4	Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash CS3	60
Gambar 4.5	Import Image To Library.....	61
Gambar 4.6	Import Suara To Library	61
Gambar 4.7	Membuat Tombol.....	62
Gambar 4.8	Halaman Utama	63
Gambar 4.9	Tombol Mulai	64
Gambar 4.10	Pertanyaan Evaluasi	65
Gambar 4.11	Halaman Penilaian	66
Gambar 4.12	Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.13	Tampilan Menu Tujuan.....	70
Gambar 4.14	Tampilan Menu Materi.....	71

Gambar 4.15	Isi Materi Memperhatikan Aspek Keselamatan Kerja.....	72
Gambar 4.16	Tampilan Menu Referensi	73
Gambar 4.17	Isi Tentang SMK Nawa Bhakti Kebumen.....	73
Gambar 4.18	Menu Evaluasi	74
Gambar 4.19	Isi Pertanyaan Evaluasi	75
Gambar 4.20	Lembar Penilaian	76
Gambar 4.21	Uji Coba Program	77



INTISARI

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat memaksa diadakannya pengembangan di segala bidang sistem informasi. Termasuk dalam sistem mengajar di sekolah maupun perguruan tinggi. Sistem mengajar di SMK Nawa Bhakti Kebumen yang sebelumnya menggunakan buku dan guru menerangkan di papan tulis akan menyita banyak waktu dan siswa kurang tertarik untuk belajar. Sehingga proses mengajar membosankan, sangat disayangkan apabila siswa tidak bisa menyerap semua materi yang diterangkan oleh guru.

Tujuan penelitian ini untuk membantu guru dalam mengajar siswa kelas XI di kelas dan mendapatkan gambaran yang jelas tentang keefektifan CD interaktif sebagai media pembelajaran. Tampilan CD Pembelajaran ini perlu disempurnakan lagi dengan penambahan animasi, video, dan suara dengan kualitas yang baik. Sebagai tindak lanjut penelitian ini, perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap CD Pembelajaran yang dibuat, juga pengembangan metode pembelajaran oleh guru dan praktisi computer untuk menghasilkan metode kegiatan pembelajaran yang lebih baik lagi.

Dengan dukungan sistem berbasis komputerisasi ini, dapat mengubah suasana mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan perkembangan sarana teknologi modern yang lebih baik, akan tercipta suatu lingkungan yang lebih produktif.

Kata Kunci : Siswa, Sistem Informasi, Kabupaten Kebumen, SMK Nawa Bhakti Kebumen.

ABSTRACT

Advances in information technology are rapidly forcing the holding of the development in all fields of information systems. Included in the system of teaching in schools and colleges. The system taught in high school a Kebumen previously used the book and the teacher explained the board would take a lot of time and students are less interested in learning. So that the tedious process of teaching, very unfortunate if students can not absorb all the material described by the teacher.

The purpose of this study to assist teachers in teaching the class XI in the class and get a clear picture about the effectiveness of an interactive CD as a medium pembelajaran. Tampilan CD These lessons need to be revised with the addition of animation, video, and voice with good quality. As a follow-up study, need to be conducted trials to determine the level of students' understanding of learning CDs are made, also the development of methods of learning by teachers and practitioners of computer to produce a method of learning activities that better.

With the support of computerized-based system, it can change the atmosphere to teach more efficiently and effectively. With the development of modern technology means a better, will create a more productive environment.

Keywords: *Student, Information Systems, Kebumen, SMK Nawa Bhakti Kebumen.*