

PERANCANGAN CAL (*COMPUTER ASSITED LEARNING*)

BAHASA PERANCIS BERBASIS MULTIMEDIA

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

DI SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA

SKRIPSI

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



disusun oleh:

Trisna Widya wati

06.12.1622

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan CAL (*Computer Assisted Learning*)

Bahasa Perancis Berbasis Multimedia

Sebagai Media Pembelajaran

Di SMA Negeri 6 Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

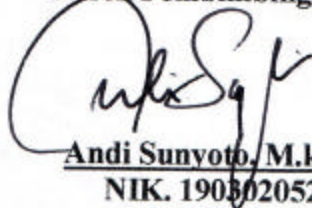
Trisna Widyawati

06.12.1622

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 15 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan CAL (*Computer Assisted Learning*)

Bahasa Perancis Berbasis Multimedia

Sebagai Media Pembelajaran

Di SMA Negeri 6 Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Trisna Widya wati

06.12.1622

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunvoto, M.Kom

NIK.190302052

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng

NIK.190302105

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK.190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 03 Desember 2010



KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, 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, 06 Desember 2010

Trisna Widyawati

06.12.1622

Motto

"Kegagalanmu jadikanlah pembelajaran untuk menuju kesuksesan"

"Iringilah tiap langkahmu, dengan niat yang baik dan hati yang tulus "

"Jangan pernah berhenti untuk berusaha demi mencapai suatu kesuksesan"

"Wahai orang-orang yang beriman mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan sholat"

"Hargailah Kemampuan yang anda Miliki dan Teruslah Berusaha Untuk Menjadi Yang Terbaik"

"Lihatlah ke depan, jangan lihat ke belakang anggap itu sebagai kenangan dan pengalaman"

Thank's to...

- ✚ Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran untuk Widya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Ayah, ibu, kodok (mas eko) , sutel kotel kotel (mas sutek) , wiwel (mas wiwid), mbak tika dan keluarga jambi q yang gag bisa di sebutin satu-satu yang selalu memberi semangat, doa, dan dukungan kepada saya.
- ✚ Dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam pembuatan skripsi.
- ✚ Dosen penguji saya ucapkan terima kasih atas Nilai yang diberikan .
- ✚ Honey q selama ini udah ngasih semangat, selalu do'ain aku, nemenin aku ,yang jelas kamu selalu di hatiku.
- ✚ Teman-teman Sistem Informasi kelas C angkatan 2006 terutama untuk erna, dani, santi, nepong, fitri, anna dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas persahabatan yang kalian ciptakan selama 4 tahun ini .
- ✚ Temen-temen pks.com (tante, yassot, detak detok, mb'cu, nenek, isa, ijah, erna cilik, mba'nonok , dwi, n rissa) yang selalu memberi semangat, doa dan dukungan kepada aku, Xan akan selalu q kenang prend, love you all.
- ✚ Temen – temen CS.net (pa'i, lina, mas andri (big bos), mba'dina , mba' mega, mba' devin, ci pipi bakpao (mas hepta), androt, zakki, dan mas raga). Terima kasih atas kedewasaan yang telah ditularkan kepada widya.
- ✚ Terakhir saya ucapkan banyak untuk terima kasih STMIK AMIKOM YOGYAKARTA buat ilmu yang sudah diberikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN CAL (*COMPUTER ASSISTED LEARNING*) BAHASA PERANCIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Sistem Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing dan memberikan masukan kepada penyusun, sehingga laporan Skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Drs. Rubiyatno, M.M, selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Bambang Edy Sulistyanto, selaku Guru Bahasa Perancis pelajaran SMA Negeri 6 Yogyakarta.
5. Seluruh Guru dan staf SMA Negeri 6 Yogyakarta.

6. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT memberikan pahala atas segalanya. Amin.

Kritik dan saran yang membangun selalu penyusun harapkan, karena penyusun sadari bahwa penulisan laporan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Harapan penyusun semoga laporan ini dapat bermanfaat dan penyusun dapat memberikan yang terbaik pada tugas-tugas berikutnya.

Wassalamualaikum wr.wb.

Yogyakarta, 01 Desember 2010

Penulis

INTI SARI

Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi di bidang multimedia dewasa ini telah berkembang pesat, tetapi sistem kegiatan belajar mengajar pada saat ini masih banyak menggunakan sistem konvensional. Sistem ini digunakan juga pada kegiatan belajar mengajar pada SMA N 6 Yogyakarta khususnya mata pelajaran bahasa Perancis. Sistem ini membuat siswa kurang bersemangat untuk belajar.

Mengingat pelajaran bahasa perancis ini sulit dipahami dan dipelajari siswa khususnya SMA N 6 Yogyakarta dengan adanya sistem ini akan sedikit membantu meningkatkan semangat belajar para siswa. Metode yang diterapkan adalah dengan metode CAL (*COMPUTER ASSISTED LEARNING*). Tujuan dari pembuatan ini adalah mampu memproduksi CAL (*Computer Assited Learning*) sebagai media pembelajaran Bahasa Perancis untuk mempermudah siswa dalam mempelajari pokok bahasan Bahasa Perancis dalam Materi Teknik Prononsiasi, Materi Alphabet, Nombres, La Carte d'identitee, L' famille, contoh soal, latihan, game, penulis serta daftar nilai yang dikembangkan dengan *Macromedia Directory*.

Dari hasil uji coba performance sistem, program pembelajaran Bahasa Perancis ini dapat dijalankan pada komputer manapun tanpa proses instalansi. Pada pengujian yang telah dilakukan di SMA N 6 YOGYAKARTA menyebutkan program ini layak dijadikan media pembelajaran Bahasa Perancis. Kekurangan dalam program ini dapat diperbaiki dalam pengembangan selanjutnya kearah yang lebih sempurna.

Kata-kunci: Sistem informasi, Multimedia

ABSTRACT

The development of information technology especially in the field of multimedia technology today has grown rapidly, but the system of teaching and learning activities at this time many still use the conventional system. This system is used also in teaching and learning activities of the SMA N 6 Yogyakarta especially French subjects. This system makes students less eager to learn. Given this French language lessons and learn elusive high school students in particular N 6 Yogyakarta in the presence of this system will do little to enhance students' learning spirit. The method applied is the method of CAL (Computer Assisted Learning).

The purpose of this creation is able to produce CAL (Computer Assited Learning) as a medium of learning the French language to facilitate students in learning the French language subject in Prononsiasi Materials Engineering, Materials Alphabet, Nombres, La Carte d'identitee, L 'famille, example problems, exercises, games, authors and a list of values that are developed with Macromedia Directory.

From the results of performance test systems, this French language learning programs can be run on any computer without intalansi process. For the testing has been performed in SMA N 6 YOGYAKARTA mention this program worthy of the French language learning media. Deficiencies in the program can be improved in future development towards more perfect.

Key words: *Information system, multimedia*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN INTISARI.....	ix
HALAMAN ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xx
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.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

1.8 Rencana Kegiatan	6
----------------------------	---

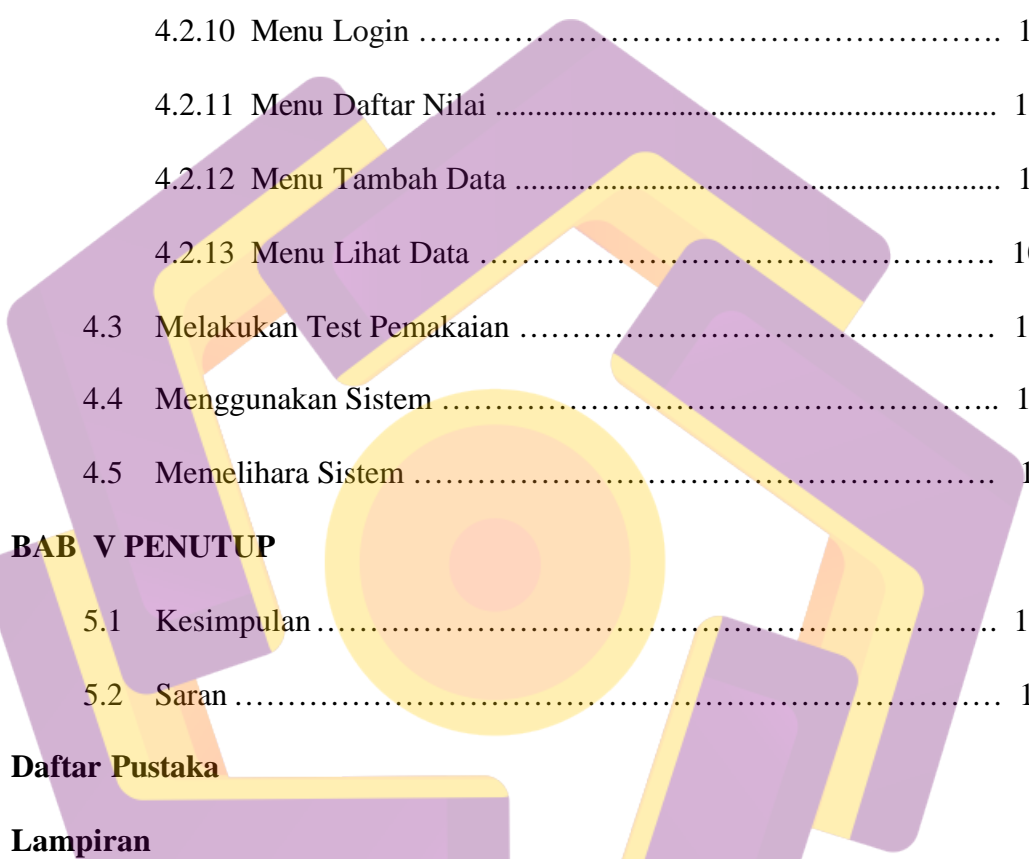
BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia	8
2.2 Elemen-elemen Multimedia	9
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia	10
2.4 Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	13
2.5 Penyajian Aplikasi Multimedia	18
2.6 CAL (<i>Computer Assisted Learning</i>)	18
2.7 Kelebihan dan Kekurangan Elearning	19
2.7.1 Kelebihan e-learning	19
2.7.2 Kekurangan e-learning	19
2.7.3 Konsep CAL (<i>Computer Assisted Learning</i>)	20
2.8 Perangkat Lunak	21
2.8.1 Macromedia Director MX	21
2.8.2 Adobe Photoshop CS2	24
2.8.3 Adobe Audition	27
2.8.4 Ulead PhotoImpact	28
2.9 Perangkat Keras	30
2.10 Teknik Prononsiasi	31
2.11 Alphabet	38
2.12 Nombres	39
2.13 La Carte D'identitee	40
2.14 L'Familee	42

BAB III ANALIS DAN RANCANGAN

3.1	Sejarah Singkat SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA	51
3.1.1	Visi dan Misi SMA N 6 Yogyakarta	55
3.1.2	Tujuan SMA Negeri 6 Yogyakarta	56
3.1.3	Indikator Keberhasilan	57
3.1.4	Profil Sekolah	57
3.1.5	Struktur Organisasi SMA Negeri 6 Yogyakarta	58
3.2	Analisis Sistem	59
3.3	Medefinisikan Masalah	60
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	61
3.4.1	Kelayakan Teknologi	61
3.4.2	Kelayakan Operasional	61
3.4.3	Kelayakan Hukum	62
3.5	Analisis PIECES	62
3.5.1	Analisis Kinerja Sistem	62
3.5.2	Analisis Informasi	63
3.5.3	Analisis Ekonomi	64
3.5.4	Analisis Pengendalian	65
3.5.5	Analisis Efisiensi	65
3.5.6	Analisis Pelayanan	66
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	66
3.6.1	Kebutuhan Fungsional (<i>functional requirement</i>)	66
3.6.2	Kebutuhan Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirements</i>) ..	67

3.6.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	69
3.6.4	Kebutuhan Brain Ware	69
3.7	Perancangan	69
3.7.1	Merancang Konsep	69
3.7.2	Merancang Isi	70
3.7.3	Merancang Naskah	70
3.7.3.1	Sketsa Tampilan Aplikasi	72
3.8	Merancang Grafik	86
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Memproduksi Sistem	88
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik	88
4.1.2	Memproduksi Suara	89
4.1.3	Memulai Pembuatan Movie	90
4.1.4	Membuat Marker	91
4.1.5	Pembuatan Tombol dengan Ulead PhotoImpact	94
4.1.6	Membuat Tombol Navigasi	98
4.1.7	Membuat .EXE	100
4.2	Tampilan Program	101
4.2.1	Tampilan Opening	101
4.2.2	Menu Utama	101
4.2.3	Menu Utama 2	102
4.2.4	Menu Materi	102
4.2.5	Menu Teknik Prononsiasi	103



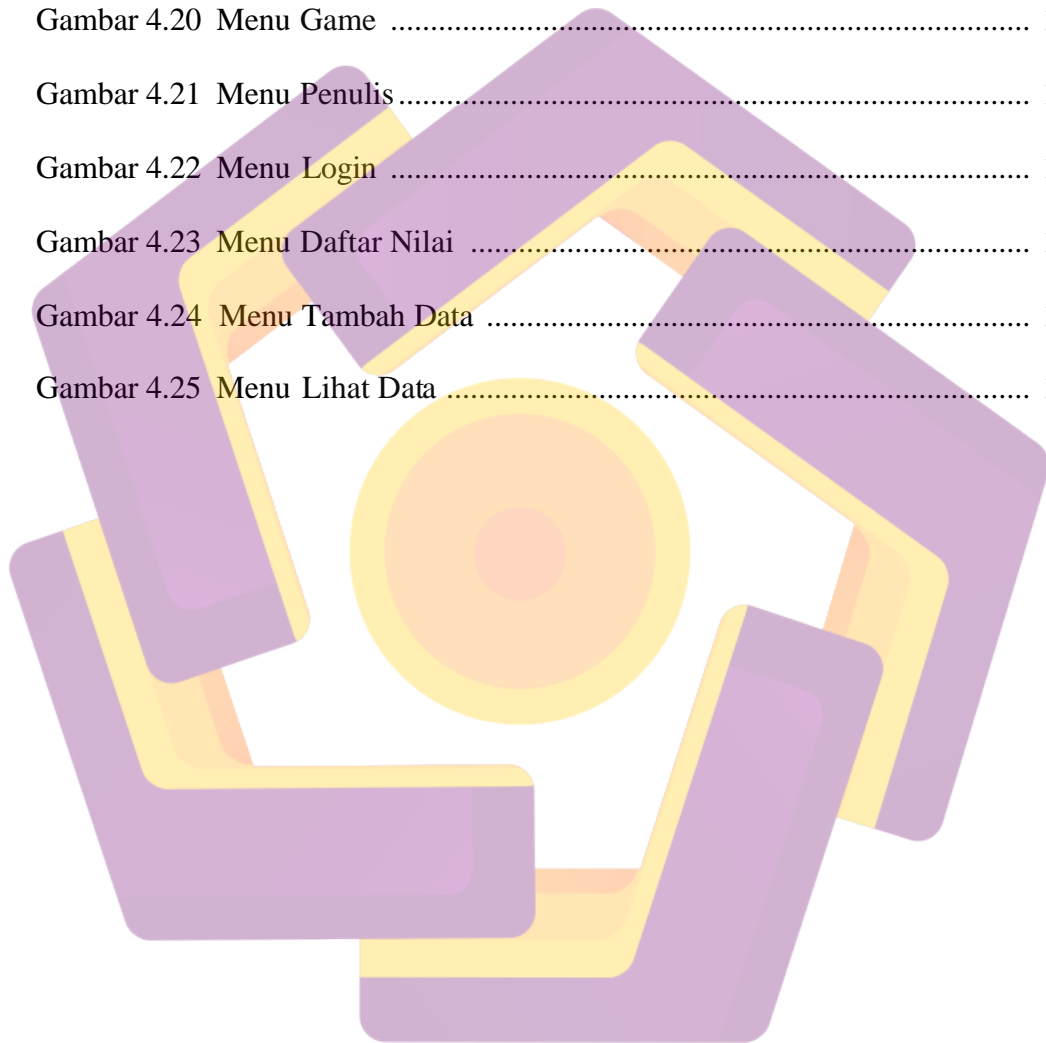
4.2.6	Menu Contoh	103
4.2.7	Menu Kuis	104
4.2.8	Menu Game	104
4.2.9	Menu Penulis	105
4.2.10	Menu Login	105
4.2.11	Menu Daftar Nilai	106
4.2.12	Menu Tambah Data	106
4.2.13	Menu Lihat Data	107
4.3	Melakukan Test Pemakaian	107
4.4	Menggunakan Sistem	109
4.5	Memelihara Sistem	109
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	111
5.2	Saran	112
Daftar Pustaka		
Lampiran		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Linier	13
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Macromedia Director MX.....	23
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS	25
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Audition.....	28
Gambar 2.10 Tampilan Ulead Photo Impact	29
Gambar 3.1 Tampilan Diagram Rancangan Naskah.....	71
Gambar 3.2 Sketsa Tampilan Awal.....	73
Gambar 3.3 Sketsa Tampilan Awal Menu Utama.....	74
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Menu Materi	75
Gambar 3.5 Sketsa Tampilan Menu Teknik Prononsiasi.....	76
Gambar 3.6 Sketsa Tampilan Menu L'alphabet.....	77
Gambar 3.7 Sketsa Tampilan Menu Las Nombres	78
Gambar 3.8 Sketsa Tampilan Menu La Carte d'identitee	79
Gambar 3.9 Sketsa Tampilan Menu La' famille	80
Gambar 3.10 Sketsa Tampilan Bahasa Perancis Pertama	81

Gambar 3.11 Sketsa Tampilan Contoh Bahasa Perancis Kedua	82
Gambar 3.12 Sketsa Tampilan Kuis.....	83
Gambar 3.13 Sketsa Tampilan Game.....	84
Gambar 3.14 Sketsa Tampilan Menu Daftar Nilai.....	84
Gambar 3.15 Sketsa Tampilan Penulis	85
Gambar 3.16 Sketsa Tampilan Awal.....	86
Gambar 3.17 Sketsa tampilan menu utama	87
Gambar 3.18 Sketsa tampilan setiap menu	87
Gambar 4.1 Tampilan Image size	88
Gambar 4.2 Tampilan Pemberian Efek Fade Out	89
Gambar 4.3 Tampilan Record	90
Gambar 4.4 Tampilan Area Kerja Macromedia Director MX.....	92
Gambar 4.5 Tampilan Marker Project Score	94
Gambar 4.6 Tampilan New Image	95
Gambar 4.7 Tampilan Text Entry Box.....	96
Gambar 4.8 Tampilan Type Gallery	97
Gambar 4.9 Tampilan Type Effect.....	97
Gambar 4.10 Tampilan Setelah diberi efek	98
Gambar 4.11 Jendela Events dan Action Behavior Inspector	99
Gambar 4.12 Menu Publish Settings	100
Gambar 4.13 Menu Opening	101
Gambar 4.14 Menu Utama	101
Gambar 4.15 Menu Utama 2	102

Gambar 4.16 Menu Materi.....	102
Gambar 4.17 Menu Teknik Prononsiasi	103
Gambar 4.18 Menu Contoh	103
Gambar 4.19 Menu kuis	104
Gambar 4.20 Menu Game	104
Gambar 4.21 Menu Penulis.....	105
Gambar 4.22 Menu Login	105
Gambar 4.23 Menu Daftar Nilai	106
Gambar 4.24 Menu Tambah Data	106
Gambar 4.25 Menu Lihat Data	107



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	7
Tabel 2.1 Tata-bahasa bahasa Perancis	38
Tabel 2.2 Nombres	39
Tabel 2.3 La Carte D'identitee.....	40
Tabel 2.4 Contoh Percakapan.....	42
Tabel 2.5 La, le, les.....	43
Tabel 2.6 Un, une, des	44
Tabel 2.7 Liaison.....	45
Tabel 2.8 Orang-orang	46
Tabel 2.9 Keluarga	47
Tabel 2.10 Avior	49
Tabel 2.11 Umur	50
Tabel 3.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 6 Yogyakarta	58
Tabel 3.2 Analisis Kinerja Sistem (Performance)	62
Tabel 3.3 Analisis Informasi (Information)	63
Tabel 3.4 Analisis Ekonomi (Economic)	64
Tabel 3.5 Analisis Pengendalian (Control)	65
Tabel 3.6 Analisis Efisiensi (Efficiency)	65
Tabel 3.7 Analisis Pelayanan (Service)	67
Tabel 4.1 Hasil pengujian sistem terhadap responden	108