

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SENI MERANGKAI BUNGA DAN
SENI MELIPAT KERTAS SEBAGAI PENUNJANG MATA PELAJARAN
MUATAN LOKAL DI SD N 04 KESUGIHAN CILACAP**

SKRIPSI



disusun oleh

Retno Kurnianti

07.12.2485

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SENI MERANGKAI BUNGA DAN
SENI MELIPAT KERTAS SEBAGAI PENUNJANG MATA PELAJARAN
MUATAN LOKAL DI SD N 04 KESUGIHAN CILACAP**

Skripsi

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



disusun oleh

Retno Kurnianti

07.12.2485

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Mutimedia Pembelajaran Seni Merangkai Bunga Dan Seni Melipat Kertas
Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SD N 04 Kesugihan
Cilacap**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Kurnianti

07.12.2485

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Multimedia Pembelajaran Seni Merangkai Bunga Dan Seni Melipat Kertas
Sebagai Penunjang Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SD N 04 Kesugihan
Cilacap**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Kurnianti

07.12.2485

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 03 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

M.Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098p

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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, 03 Maret 2011



Retno Kurnianti

07.12.2485

MOTTO

- ❖ Harta yang paling menguntungkan ialah SABAR. Teman yang paling akrab adalah AMAL. Pengawal peribadi yang paling waspada yaitu DIAM. Bahasa yang paling manis SENYUM. Dan ibadah yang paling indah tentunya KHUSYUK.
- ❖ Membalas kebaikan dengan kejahatan adalah perangai yang serendah-rendahnya. Membalas kejahatan dengan kejahatan, bukanlah perikemanusiaan. Membalas kebaikan dengan kebaikan adalah hal biasa. Membalas kejahatan dengan kebaikan adalah cita-cita kemanusiaan yang setingginya.
- ❖ Dalam kehidupan ini kita tidak dapat selalu melakukan hal yang besar. Tetapi kita dapat melakukan banyak hal kecil dengan cinta yang besar.
- ❖ Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan akhir.
- ❖ Dalam kerendahan hati ada ketinggian budi. Dalam kemiskinan harta ada kekayaan jiwa. Dalam kesempitan hidup ada kekuasaan ilmu.
- ❖ Orang bijaksana tidak sesekali duduk meratapi keagalannya, tapi dengan lapang hati mencari jalan bagaimana memulihkan kembali kerugian yang dideritainya.

PERSEMBAHAN

1. Sembah sujudku kepada sang Maha Segala – galanya “ALLAH SWT” yang selalu melimpahkan nikmat dan rahmat-Nya kepada penulis dan kita semuanya.
2. Nabi dan Rosul Akhir sepanjang jaman “MUHAMMAD” yang telah “Menyelamatkan Dunia” dari kemurkaan “Sang Pencipta”, dan beserta “SAHABAT ROSUL” dan “ULAMA “ yang telah menjadi “Penyambung” perjuangan Rosul dalam menegakkan “Kebenaran Haqiqi”.
3. “Bapak” dan “Ibu” tersayang yang selalu mendukung dan selalu memberi semangat, yang telah memberi makan, minum, uang serta tak henti – hentinya memberi doa untuk anaknya agar senantiasa di beri kelancaran dalam menjalani segala urusannya. Semoga “ALLAH” memberikan sesuatu yang terbaik dari yang terbaik atas jasa – jasa-“MU”.
4. Para “GURU” / ”DOSEN” yang saya hormati, karena “BELIAU” lah yang telah memberikan ilmunya sehingga aku tahu bagaimana belajar “Bertahan” dan “Menjalani”hidup di dunia-nya ALLAH SWT .
5. “Mba Wuri” tersayang yang telah memberi semangat dan motivasi aku untuk selalu belajar.
6. Sahabatku Reny yang selalu setia menemaniku dan memberi aku semangat dan nasehat –nasehat, semoga persahabatan kita sampai akhir hayat.

7. Teman – teman Kos ku Sri Wex (*Cilacap*), Eka (*Cilacap*), Ulfa (*Madura*), Lina (*Solo*), Vita (*Wonosari*), temen – temen kelasku Tiyas, Efri, Iskandar, Dias, Ale, Febry terimakasih kalian selalu mendukung, memberikan semangat dan banyak membantuku untuk menyelesaikan laporan ini. Semoga ikatan persahabatan kita dapat kuat selamanya...Amin..Amin.
8. Mas Jamet, Adek Tofiq dan Bapak, Ibu Edi Handono kalian keluarga kedua ku yang telah memberikan kasih sayang serta dukungannya padaku.
9. Teman-teman Sistem Informasi kelas F 2007 STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas semangat yang kalian berikan. Kalian akan selalu ada dihatiku dan tak akan terlupa.
10. Terimakasih untuk DIKTI dan KOPERTIS yang telah memberi kesempatan untuk saya menikmati beasiswa yang di berikan kepada saya. Ini sangat bermanfaat dan membantu saya dalam menyelesaikan studi di AMIKOM.
11. Dan semua teman – teman yang mungkin saya khilaf dan lupa untuk menyebutkan satu-persatu, jikalau pun “Tidak Ada” di coretan kertas ini tapi teman – teman selalu “Ada” di “*Lubuk Hati*” ku yang paling dalam. Sobat...makasih banget ya...sudah bantuin Aku.

Semoga laporan skripsi yang penyusun persembahkan ini akan bermanfaat bagi semuanya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba – hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan tauladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Bapak Hanif Al Fatta selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberkin bimbingan yang telah banyak memberikan bimbingan, ilmu – ilmu serta pengarahan maupun nasehat – nasehatnya dalam pembuatan laporan ini.
2. Ibu Ning Catur. Selaku kepala sekolah SD N 04 Kesugihan, Cilacap beserta guru – guru dan staf yang telah mempercayakan dan mengijinkan kepada penulis untuk membuat aplikasi multimedia dan laporan skripsi ini.

3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
4. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan – kekurangan dan kelemahan – kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun ke alamat *e – mail* : philos_bae@yahoo.com. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak – banyak terima kasih.

Yogyakarta, 02 Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Pengertian Multimedia	9
2.1.2 Elemen Multimedia	10
2.2 Struktus Aplikasi Muktimedia	12
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia	15
2.4 Perangkat Lunak yang digunakan	18
2.4.1 Adobe Flash CS3 Professional	18
2.4.2 Adobe Photoshop 7.0	19

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Tinjauan Umum	22
3.1.1 Lokasi SD N 04 Kesugihan Cilacap	22
3.1.2 Visi SD N 04 Kesugihan Cilacap	22
3.1.3 Misi SD N 04 Kesugihan Cilacap	22
3.1.4 Sistem Pembelajaran	23
3.1.5 Kurikulum Seni Merangkai Bunga dan Seni Melipat Kertas ...	24
3.1.6 Struktur Organisasi SD N 04 Kesugihan Cilacap	28
3.1.7 Materi	28
3.1.7.1 Ikebana	28
3.1.7.2 Origami	30
3.2 Analisis Sistem	31
3.3 Identifikasi Masalah	32
3.4 Usulan Sistem Multimedia	33
3.5 Analisis PIECES	34
3.5.1 Analisis Kinerja (Performance)	34
3.5.2 Analisis Informasi (Information)	35
3.5.3 Analisis Ekonomi (Economics)	36
3.5.4 Analisis Pengendalian (Control)	37
3.5.5 Efisiensi (Efficiency)	38
3.5.6 Pelayanan (Service)	39
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	41
3.7 Analisis Kelayakan	43
3.7.1 Kelayakan Teknis	44
3.7.2 Kelayakan Operasi	44
3.7.3 Kelayakan Hukum	45
3.8 Perancangan Sistem	45
3.8.1 Merancang Konsep	45
3.8.2 Merancang Isi	46

3.8.3 Merancang Naskah	49
3.8.4 Merancang Grafik	52

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem	55
4.1.1 Adobe Photoshop 7.0	55
4.1.2 Adobe Flash CS3 Professional	57
4.1.3 Memasukkan Objek	57
4.1.1 Memasukkan File Gambar	57
4.1.5 Memasukkan File wav dan Mp3.....	58
4.1.6 Membuat Kontrol Navigasi	58
4.1.7 Pembuatan Animasi Teks	60
4.1.8 Tahap Pengintegrasian	61
4.1.9 Membuat Tampilan Full Screen	63
4.1.10 Membuat File Windows Projector	63
4.2 Mengetes Sistem	64
4.3 Menggunakan Sistem	66
4.4 Memelihara Sistem	66
4.5 Hasil produksi	69

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

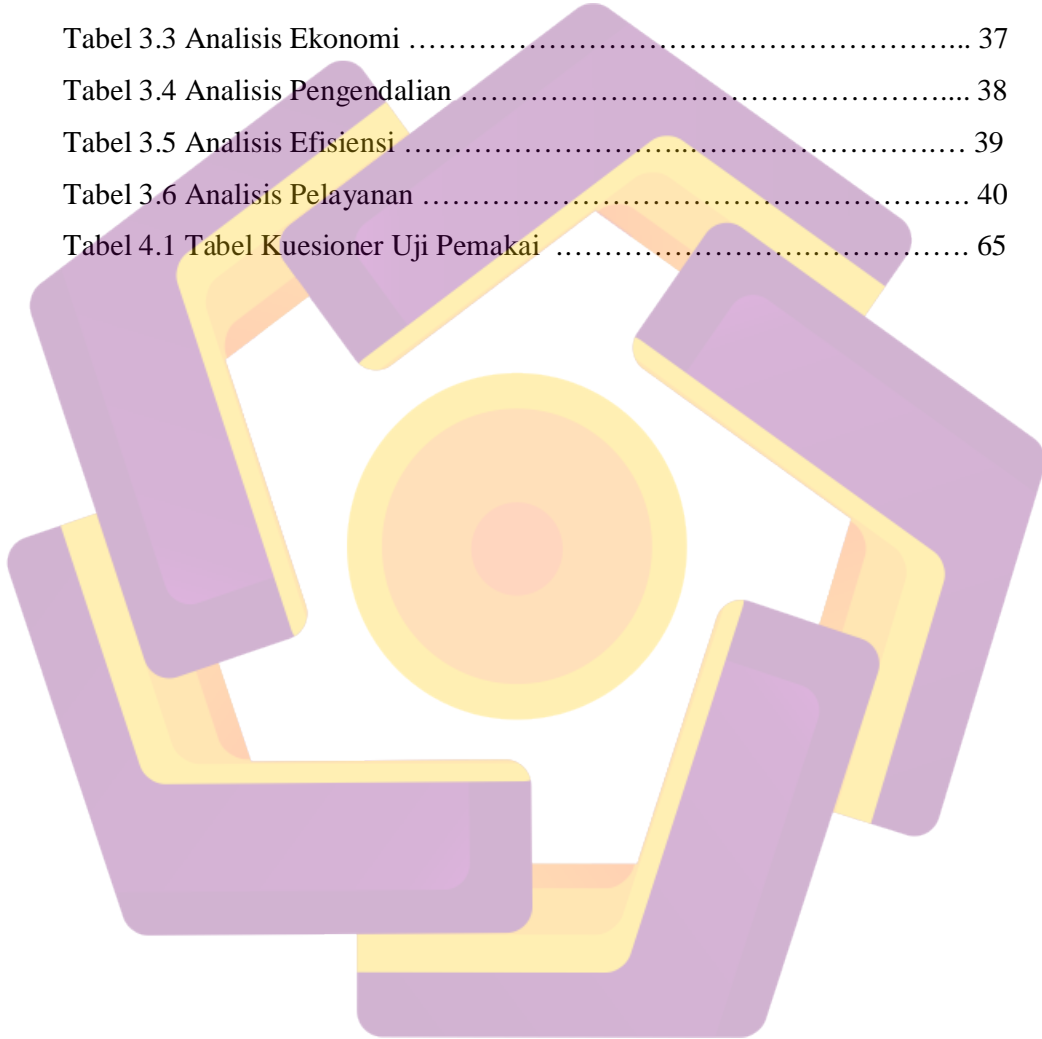
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Model Ikon	12
Gambar 2.3 Struktur Linier	13
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Piramida	14
Gambar 2.6 Struktur Polar	14
Gambar 2.7 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.8 Tampilan Area kerja Adobe Flash CS3 Professional	19
Gambar 2.9 Tampilan Area kerja Adobe Photoshop 7.0	21
Gambar 3.1 Proses Belajar di SD N 04	23
Gambar 3.2 Bagan Struktur Organisasi SD N 04	28
Gambar 3.3 Diagram Alur Program	48
Gambar 3.4 Sketsa Desain Halaman Utama	52
Gambar 3.5 Sketsa Desain Halaman Materi	53
Gambar 3.6 Sketsa Desain Halaman Video	53
Gambar 3.7 Sketsa Desain Halaman Sub Menu Pada Menu Origami	54
Gambar 4.1 Pembuatan Gambar .PNG Pada Adobe Photoshop 7.0	56
Gambar 4.2 Mengimport File Pada Adobe Flash CS3 Professional	58
Gambar 4.3 Tampilan Panel Action Button	60
Gambar 4.4 Membuat Tombol Navigasi Adobe Flash CS3 Professional	61
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu Utama	69
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi Origami	70
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Sub Menu Pada Materi Origami	71
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Pada Proses Pembuatan Kupu-kupu	72
Gambar 4.9 Tampilan Pada Halaman Video	73
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Pembuat	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	35
Tabel 3.2 Analisis Informasi	36
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	37
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	38
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	39
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	40
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner Uji Pemakai	65



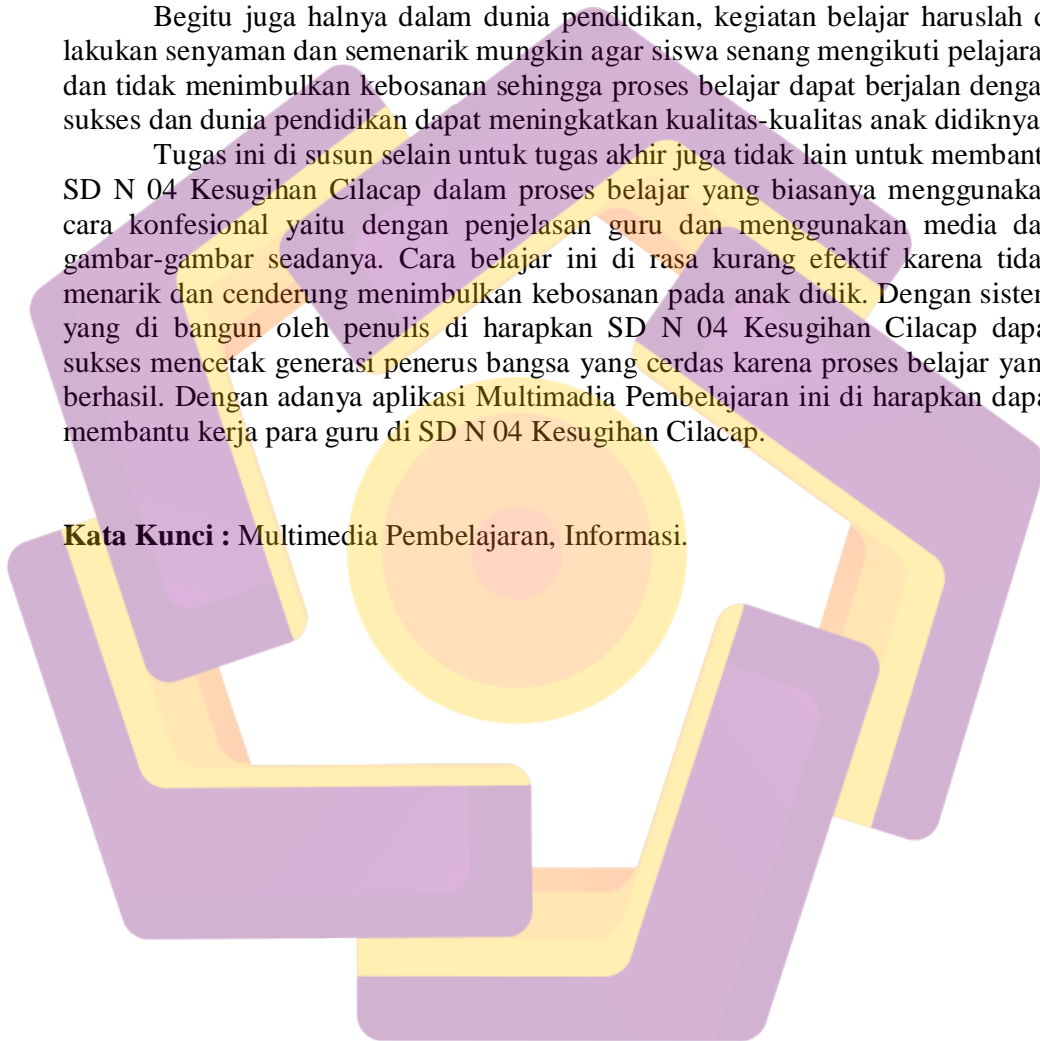
INTISARI

Kemajuan teknologi yang begitu pesat pada saat ini memaksa kita untuk mengikutinya agar tidak ketinggalan informasi. Kemajuan ini dapat mempermudah kerja manusia dalam melaksanakan tugasnya karena hampir semua bidang menggunakan komputer dengan tujuan agar dapat menghemat waktu dan lebih efisien dan efektif.

Begitu juga halnya dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar haruslah dilakukan menyenangkan dan semenarik mungkin agar siswa senang mengikuti pelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan sehingga proses belajar dapat berjalan dengan sukses dan dunia pendidikan dapat meningkatkan kualitas-kualitas anak didiknya.

Tugas ini disusun selain untuk tugas akhir juga tidak lain untuk membantu SD N 04 Kesugihan Cilacap dalam proses belajar yang biasanya menggunakan cara konvensional yaitu dengan penjelasan guru dan menggunakan media dan gambar-gambar seadanya. Cara belajar ini dirasa kurang efektif karena tidak menarik dan cenderung menimbulkan kebosanan pada anak didik. Dengan sistem yang dibangun oleh penulis diharapkan SD N 04 Kesugihan Cilacap dapat sukses mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas karena proses belajar yang berhasil. Dengan adanya aplikasi Multimedia Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kerja para guru di SD N 04 Kesugihan Cilacap.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, Informasi.



ABSTRACT

Advances in technology are so rapid today forces us to follow so as not to miss the information. These advances can facilitate human labor in performing their duties because almost all fields using a computer in order to save time and be more efficient and effective.

Similarly in education, learning activities should be undertaken as comfortable and attractive as possible for students enjoyed the course and did not result in boredom, so the learning process can be run successfully and the world of education can improve the qualities of their students.

This task set up in addition to other duties not too late to help SD N 04 Kesugihan Cilacap in the learning process that typically uses the confessional manner with teacher explanations and using the media and sober images. How to learn this in a sense less effective because it is not attractive and tend to cause boredom in students. With the system built by the author in the hope that SD N 04 Kesugihan Cilacap can successfully print a bright future generation because of the learning process successful. With the application of Learning Multimedia is expected to assist the teacher in SD N 04 Kesugihan Cilacap.

Keywords: *Multimedia Learning, Information*

