

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI (TIK) BERBASIS MULTIMEDIA
DI SD N PUJOKUSUMAN I**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana D3
pada jurusan Teknik Informatika



diajukan oleh

Paramitha Rizky 07.01.2419

Sri Mariya Handayani 07.01.2433

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


**Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi
dan Komunikasi (TIK) Berbasis Multimedia
Di SD N Pujokusuman I**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paramitha Risky	07.01.2419
Sri Mariya Handayani	07.01.2433

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 22 April 2010

Dosen Pembimbing


Armadyah Ambarowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi
dan Komunikasi (TIK) Berbasis Multimedia
Di SD N Pujokusuman I**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Paramitha Rizky
07.01.2419

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Tonny Hidayat, S.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 18 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi
dan Komunikasi (TIK) Berbasis Multimedia
Di SD N Pujokusuman I**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sri Mariya Handayani
07.01.2433

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Joko Dwi Santoso, S.Kom.
NIK. 190302181

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 31 Oktober 2010

Nama

NIM

Tanda tangan

Paramitha Risky

07.01.2419

Sri mariya Handayani

07.01.2433

MOTTO

Bagaimana anda berpikir tentang anda “ **Itulah Anda**”

“**Positive Thinking**” merupakan langkah terpenting yang harus dilakukan untuk membangkitkan “**Motivasi**”, Kelemahan “**Motivasi**” disebabkan oleh “**Negative Thinking**” tentang kemampuan diri sendiri.

Petaka besar adalah malas berpikir sementara anda masih hidup ,Terus **bergerak** atau **mati** dalam gelisah.

Kerjakan pekerjaan yang membawa **berkah** bagi mu dan orang yang kamu cintai.

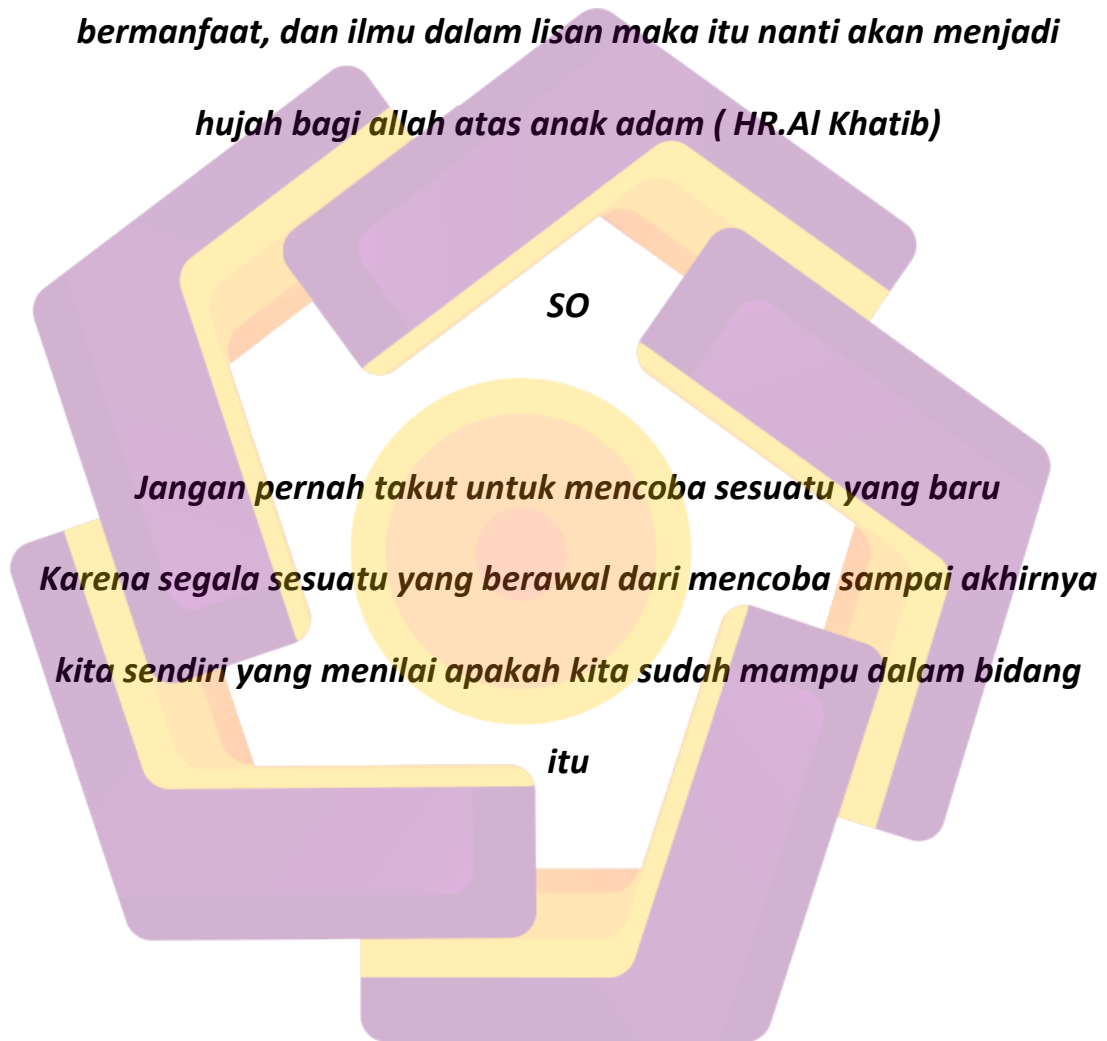
Dengan **mencoba** kita akan menemukan dan belajar membangun **kesempatan** untuk berhasil.

Yesterday is “**History**”, Tomorrow is “**Mistry**”, but Today is “**Blessing**”.

****BY. miTHA****

MOTTO

Ilmu itu ada dua macam, ilmu dalam hati maka itulah ilmu yang bermanfaat, dan ilmu dalam lisan maka itu nanti akan menjadi hujah bagi Allah atas anak Adam (HR. Al Khatib)



☺ MareAndha ☺

PERSEMBAHAN

“Alhamdulillah Hirobbilaalamiin.....”

Ucapan terima kasih kupersembahkan kepada :

- Allah SWT, atas segala Rahmat dan Karunia-nya.
- Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerah bagi dunia.
- Kedua orang tuaku yang telah memberikan dukungan berupa materiil, semangat, kasih sayang, serta doanya hingga saat ini
- Kakak – kakakku yang telah susah payah memberiku semangat dan motivasi untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Teman setia-ku yang selalu ada untuk ku. Di waktu senang dan susah.
- Sang pengisi suara Mimid a.k.a Mahestria
- Segenap jajaran di tempat penelitian, yaitu : Kepala Sekolah dan guru SD N Pujokusuman I, khususnya guru pembimbing kami Bp. Tri yang banyak membantu.
- Dosen Pembimbing Tugas Akhir Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
- Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta..
- Temen-temenku angkatan 2007 yang udah ngasih semangat, bantuan, doana...makasi banget.

** mitha**

“Alhamdulillah Hirobbilaalamiin.....”

Ucapan terima kasih kupersembahkan kepada :

- *Allah SWT, atas segala Rahmat, hidayah dan Karunia-nya.*
- *Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerah bagi dunia.*
- *Ayah Ibu.. yang slalu memberikan dukungan n kasih sayang, serta doanya hingga saat ini*
- *Adek qw dwi(SiGentong) , pipi(SiComel) yang memberiku semangat dan motivasi*
- *Rivan (Gajah) yang slalu ngasih motivasi dan makaseh bnyak buat wira – wirinya..si Latop*
- *Mahestria (Rima) sbagai pengisi suara,thanks.....bnget ats wktu dan sumbangsihnya*
- *Bapak Humam selaku Kepala Sekolah & Bapak Ibu Guru SD N Pujokusuman I atas spiritnya...Terutama pak Tri trimakasih atas bimbingan nya..mf terlalu banyak merepotkan.. 😊*
- *Dosen Pembimbing Tugas Akhir Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.*
- *Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*
- *Temen-temenku angkatan 2007 makaseh atas doa dan semangatnya kawan..*

😊MareAndha 😊

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis selama pembuatan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan, pengarahan, dan kesempatan yang telah diberikan selama pembuatan Proyek Akhir dan penyusunan laporan ini:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan D3 Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta..
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adikku tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil dan tak henti-hentinya memberikan semangat serta doa restunya.
5. Teman-teman seperjuangan TKJ angkatan 2007, terimakasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.

6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang lebih dari Allah SWT. Sebagai manusia yang tidak lepas dari kekurangan, penulis sadar bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini.

Sebagai kata penutup, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Oktober 2010

Penulis

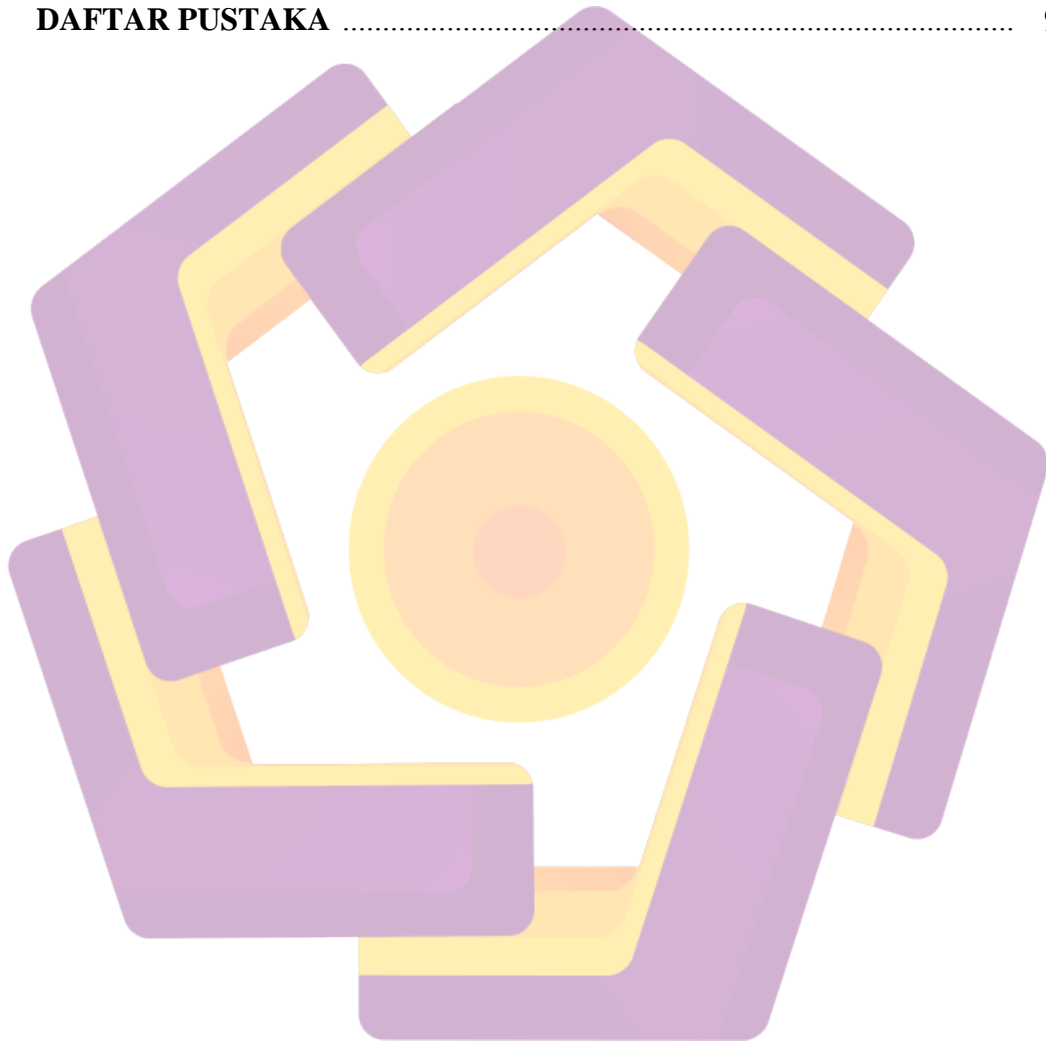
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRAKSI	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penulisan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Media Pembelajaran	6
2.1.1 Belajar	6

2.1.2	Pembelajaran	8
2.1.3	Media Pembelajaran	8
2.2	Konsep Multimedia	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Pentingnya Multimedia	10
2.2.3	Objek Multimedia	11
2.2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.2.5	Pengembangan Multimedia	15
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.3.1	Adobe Photoshop CS3	18
2.3.2	CorelDraw X3	19
2.3.3	CamStudio20	21
2.3.4	Cool Edit Pro 2.0	23
2.3.5	Macromedia Flash MX	26
BAB III TINJAUAN UMUM		31
3.1	Sejarah Singkat SD Negeri Pujokusuman I	31
3.2	Visi SD Negeri Pujokusuman I	32
3.3	Misi SD Negeri Pujokusuman I	32
3.4	Tujuan Sekolah	33
3.5	Struktur Organisasi SD Negeri Pujokusuman I	33
3.6	Gambaran Singkat tentang Sekolah	35
3.7	Fasilitas Sekolah	36
3.8	Gambaran Singkat Sistem Pembelajaran TIK	36

BAB IV PEMBAHASAN	39
4.1 Mendefinisikan Masalah	39
4.2 Perancangan Konsep	40
4.3 Perancangan Isi	40
4.4 Perancangan Naskah	43
4.5 Perancangan Grafik	57
4.6 Memproduksi Sistem	66
4.6.1 Mengelola dan Membuat Grafik	66
4.6.2 Merekam Video	69
4.6.3 Mengelola Suara	71
4.6.4 Pembuatan Aplikasi dengan Macromedia Flash MX	75
4.6.4.1 Pembuatan Halaman Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	75
4.6.4.2 Pembuat Tombol	81
4.6.4.3 Pembuatan Isi Materi	84
4.6.4.4 Proses Pemasukan Suara	86
4.6.4.5 Proses pemasukan Video Materi	87
4.6.4.6 Penggunaan Action Script	88
4.6.5 Membuat Menu File .EXE	89
4.6.6 Implementasi Sistem	89
4.7 Mengeset Sistem.....	94
4.8 Menjalankan Aplikasi.....	95
4.9 Memelihara Sistem	96

BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	13
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3	Struktur Piramida	14
Gambar 2.4	Struktur Polar	14
Gambar 2.5	Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.6	Area Kerja Adobe Photoshop CS3	18
Gambar 2.7	Area Kerja CorelDraw X3	20
Gambar 2.8	Area Kerja CamStudi20	22
Gambar 2.9	Area Kerja Cool Edit Pro 2.0	24
Gambar 2.10	Area Kerja Macromedia Flash MX	28
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi Sekolah	34
Gambar 4.1	Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki	41
Gambar 4.2	Rancangan Intro	58
Gambar 4.3	Rancangan Menu	59
Gambar 4.4	Rancangan Menu Tentang Komputer	60
Gambar 4.5	Rancangan Menu Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	61
Gambar 4.6	Rancangan Menu Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	62
Gambar 4.7	Rancangan Menu Soal	63
Gambar 4.8	Rancangan Menu Profil	64
Gambar 4.9	Rancangan Menu Help	65
Gambar 4.10	Alur Memproduksi Sistem	66

Gambar 4.11 Pembuatan Background dalam CorelDraw X3	68
Gambar 4.12 Penggabungan 2 Gambar pada Adobe Photoshop	68
Gambar 4.13 Hasil Pengeditan Gambar dengan Adobe Photoshop	69
Gambar 4.14 Tampilan CamStudio20	70
Gambar 4.15 Tampilan Penyimpanan pada CamStudio20	71
Gambar 4.16 Tampilan CoolEdit Pro 2.0	72
Gambar 4.17 Tampilan Jendela	72
Gambar 4.18 Tampilan Sinyal Suara	73
Gambar 4.19 Tampilan Noise Sinyal Suara	74
Gambar 4.20 Tampilan Pengaturan <i>Noise Reduction</i>	74
Gambar 4.21 Tampilan Hasil Akhir Penghilangan <i>Noise</i>	75
Gambar 4.22 Document Propertis	76
Gambar 4.23 Menambahkan <i>Background</i>	76
Gambar 4.24 Menambahkan Animasi Kupu	78
Gambar 4.25 Tampilan Membuat Awan	78
Gambar 4.26 Tampilan <i>Convert to Symbol</i> Awan	78
Gambar 4.27 Tampilan Mengganti <i>Instance Name</i>	79
Gambar 4.28 <i>Action Script</i> pada Animasi Awan	79
Gambar 4.29 Tampilan Penempatan <i>Movie Clip</i> isi_mc	80
Gambar 4.30 Tampilan <i>Convert to Symbol</i> isi_mc	80
Gambar 4.31 Tampilan Pembuatan Tombol Monitor	82
Gambar 4.32 Tampilan <i>ToolBoox Duplikate Symbol</i>	82
Gambar 4.33 Tampilan Perubahan Teks Tombol CPU	83

Gambar 4.34 Tampilan Posisi Tombol – Tombol	84
Gambar 4.35 Tampilan <i>Add Behavior</i>	85
Gambar 4.36 Tampilan Load External Movieclip	85
Gambar 4.37 Tampilan Memasukkan <i>Sounds</i>	87
Gambar 4.38 Tampilan <i>Action Script</i>	88
Gambar 4.39 <i>Action Script</i> pada Tombol Exit	88
Gambar 4.40 <i>Action Script Full screen</i>	88
Gambar 4.41 Tampilan Intro	89
Gambar 4.42 Tampilan Menu Utama /Home	90
Gambar 4.43 Tampilan Menu Tentang Komputer	90
Gambar 4.44 Tampilan Submenu Apa itu Komputer?	90
Gambar 4.45 Tampilan Menu Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	91
Gambar 4.46 Tampilan Submenu Monitor	91
Gambar 4.47 Tampilan Menu Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	92
Gambar 4.48 Tampilan Submenu Program Komputer	92
Gambar 4.49 Tampilan Submenu Basis Data (<i>Database</i>)	92
Gambar 4.50 Tampilan Menu Latihan Soal	93
Gambar 4.51 Tampilan Submenu Latihan Soal Gambar	93
Gambar 4.52 Tampilan Submenu Latihan Soal Pilihan	93
Gambar 4.53 Tampilan Menu Profil Sekolah	94
Gambar 4.54 Tampilan Menu Help	94

INTISARI

Penulis membuat aplikasi pembelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) berbasis multimedia di SD N Pujokusuman I di karenakan pelajaran TIK saat ini merupakan pelajaran yang mulai di perkenalkan dari dini seperti halnya di tingkat Sekolah Dasar untuk mendukung dalam kemajuan teknologi.

Pembahasan dimulai dengan memperkenalkan Macromedia Flash MX sebagai media pembangun dan beserta software pendukung. Seperti Adobe Photoshop, Corel Draw, Cool EditPro, dan Cam Studio. Prosedur kerja dari pembuatan media pembelajaran TIK adalah menentukan materi, menentukan skenario pembelajaran, menentukan diagram alir program, menentukan naskah program, Membuat prototipe program, dan yang terakhir adalah uji coba dan evaluasi.

Tujuan utama dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu dalam proses belajar mengajar khususnya untuk Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) . Sebagai sarana yang dapat memudahkan para siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Karena bersifat lebih interaktif dan mudah dipahami.

Kata kunci : multimedia, media belajar, TIK



ABSTRACT

The author makes learning the application of Information Communication Technology (ICT)-based multimedia in SD N Pujokusuman I in because of the current ICT lessons are lessons that began in early as well as introduce the elementary school level to support the advancement of technology.

The discussion begins with the introduction of Macromedia Flash MX as a media builder and its supporting software. Such as Adobe Photoshop, Corel Draw, Cool EditPro, and Cam Studio. Working procedures of making ICT learning media is to determine the material, determine the learning scenario, determine the program flow chart, determine the script program, Creating a prototype program, and the last is the test and evaluation.

The main purpose of making instructional media is to assist in teaching and learning, especially for Information Communication Technology (ICT). As a tool that can facilitate students to understand the material being taught. Because it is more interactive and easy to understand.

Keywords: multimedia, learning media, ICT