ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJARAN SEJARAH KELAS IX (Studi Kasus : SMPN 4 SUMBAWA BESAR)

SKRIPSI

disusun oleh

Donny Golden

09.12.4122

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJARAN SEJARAH KELAS IX (Studi Kasus : SMPN 4 SUMBAWA BESAR)

SKRIPSI

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

disusun oleh

Donny Golden

09.12.4122

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJARAN SEJARAH KELAS IX (Studi Kasus : SMPN 4 SUMBAWA BESAR)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Donny Golden

09.12.4122

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 31 Oktober 2012

Dosen Pembimbing

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PELAJARAN SEJARAH KELAS IX (Studi Kasus : SMPN 4 SUMBAWA BESAR)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Donny Golden

09.12.4122

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Kusnawi, S.Kom, M.Eng NIK. 190302112	
M. Rudyanto Arief, MT NIK. 190302098	
Hanif Al Fatta, M. Kom NIK. 190302096	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 atau diterbitkan oranglain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dama daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 juli 2013

Donny Golden
09.12.4122

MOTTO

- Tidak ada doa yang paling baik selain doa dari Orang Tua.
- Apa yang terjadi hari ini adalah rancangan kita sendiri dimasa lalu.
- Karena Inter kita bersaudara.
- 1 lebih baik dari pada 0, -1 lebih buruk daripada 0. Melakukan satu kebaikan lebih baik daripada diam, dan diam lebih baik dari pada tidak melakukan kebaikan.
- Eggs today better than Chicken tomorrow, apa yang dimiliki hari ini lebih baik dari apa yang dijanjikan esok hari.
- Tidak ada Bad Dosen, kecuali banyak Bad Mahasiswa.

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, atas segala berkat dan rahmat serta hidayah-Nya
2. Nabi Muhammad SAW sebagai teladan semua umat Islam
3. Mami dan Papi tercinta
4. Adik-adik ku Melvin dan Merlin
5. Kakek dan nenek
6. Shincia Purnamasari yang terus-terusan mensupport
7. Teman-teman yang sudah hadir dan mensupport langsung pada ujian ku
8. Anak kontrakan yang memotivasi kelancaran skripsi ini
9. Seluruh teman-teman kelasku S1-SI-09
10. Seluruh teman yang seperjuangan ngantri Dosen sejak subuh
11. Teman-teman yang biasa futsal bareng
12. Kepada yang saya lupa sebutkan juga saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana strata satu sistem informasi pada STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari selesainya penyusunan skripsi ini karena bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya sampaikan ucapan terimaksaih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "Amikom" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan S1–SI .
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT Selaku Dosen Pembibing. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, saran dan kritiknya. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada kedua orang tua, BapakVery Purnomo dan Ibu Elly Seniwati terima kasih atas kasih sayang beliau, dukungan, nasehat, motivasi serta do'a yang tercurah selama ini, dan skripsi ini saya persembahakan khusus untuk beliau..

Dan penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 juli 2013

Donny Golden

09.12.4122

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Metode Penelitian 5
1.7 Sistematika Penulisan 6
BAB II 8
LANDASAN TEORI 8
2.1 Multimedia Pembelajaran 8
2.1.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran 8
2.1.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran 10
2.2 Multimedia 11
2.2.1 Definisi Multimedia 11

2.2.2 Sistem Multimedia 12
2.2.3 Elemen Multimedia 13
2.2.4 Sejarah Multimedia 14
2.2.5 Komponen-Komponen Pendukung Multimedia 15
2.2.6 Analisis Sistem Pembelajaran Multimedia 17
2.3 Perancangan Sistem Multimedia 18
2.3.1 System Development Life Cycle (SDLC) 18
2.3.2 Teori *Testing* / Pengujian 25
2.3.3 Tinjauan Umum Sistem yang Sedang berjalan 26
2.4 Struktur Desain Sistem Multimedia 27
2.4.1. Desain linier 27
2.4.2 Desain Hierarki 28
2.4.3. Desain Piramida 29
2.4.4. Desain Polar 29
2.4.5 Aliran Aplikasi Yang Digunakan 30
2.5 Software Yang Digunakan 31
2.5.1 Adobe Flash CS3 31
2.5.2 Adobe Photoshop CS3 33
2.5.3 Adobe Soundbooth CS3 35
2.5.4 Spesifikasi Perangkat Keras Yang Digunakan Dalam Pembuatan 37
BAB III 39
3.1 Analisis Sistem 38
3.1.1 Definisi Analisis Sistem 38
3.2 Analisis SWOT 38
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem 41
3.3.1 Kebutuhan Fungsional 41
3.3.2 Kebutuhan non Fungsional 41
3.3.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*) 41
3.3.2.2 Perangkat Lunak (*Software*) 42

3.3.2.3 Sumber Daya Manusia (*Brainware*) 43
3.4 Analisis Kelayakan Sistem 44
3.3.1 Kelayakan Teknologi 44
3.3.2 Kelayakan Hukum 44
3.3.3 Kelayakan Operasional 45
3.3.4 Kelayakan Ekonomi 45
3.3.4.1 Komponen Biaya 46
3.3.4.2 Komponen Manfaat 48
3.5 Merancang Konsep 54
3.5.1 Merancang Isi 54
3.5.1.1 Struktur Navigasi 54
3.5.2 Merancang Naskah 56
3.5.2.1 Rancang Bangun Aplikasi 81
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 39
BAB IV 87
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 87
4.1 Pembuatan Aplikasi 86
4.1.1 Skema Langkah-Langkah 86
4.1.2 Mengelola Background dengan Adobe Photoshop CS3 88
4.1.3 Mengelola File Suara dengan Adobe Soundbooth CS3 89
4.1.4 Mengkonversi File Video dengan Forrmat Factory 90
4.1.5 Membangun Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 91
4.1.5.1 Mengimport File 91
4.1.5.2 Membuat Tombol 98
4.1.5.3 Membuat Navigasi 98
4.1.5.4 Memasang Musik Latar 99
4.1.5.5 Mengimport Video 100
4.1.5.6 Mempublish atau Membuat File *Executable* (*.exe) 100
4.1.5.7 Membuat *autorun* 102

4.1.5.2 Memburning aplikasi kedalam CD 103
4.2 Pembahasan 103
4.2.1 Pengujian Aplikasi 103
4.2.2 Prosedur Penggunaan Aplikasi 109
4.3 Memelihara Sistem 109
4.4 Keterangan Tampilan Setiap Halaman Aplikasi 110
BAB V 117
PENUTUP 117
5.1 Kesimpulan 117
5.2 Saran 118
DAFTAR PUSTAKA 119

DAFTAR TABEL

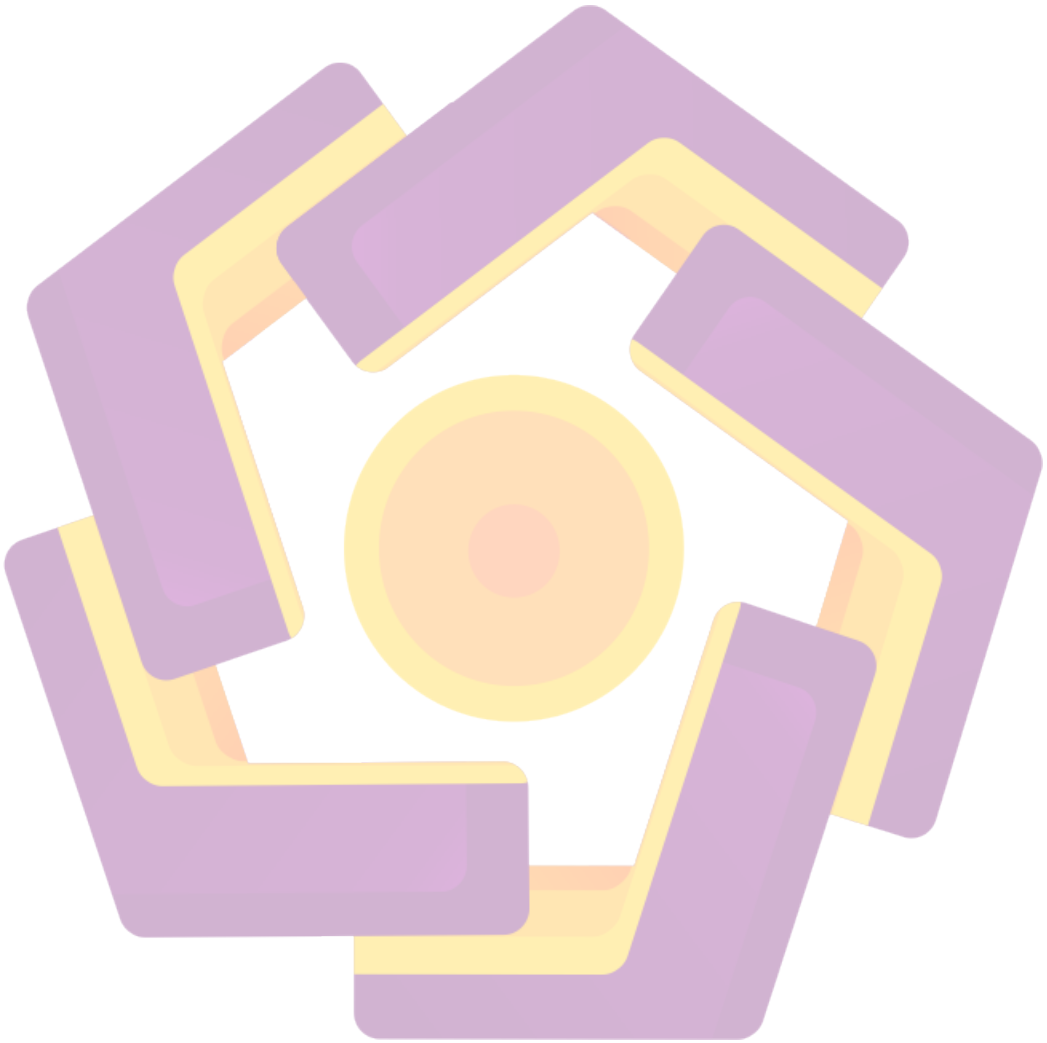
Tabel 2.1 Pengembangan Aplikasi Multimedia 24
Tabel 3.1 Analisis SWOT 39
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat 50
Tabel 4.1 Hasil Mengolah Background dengan adobe photoshop CS3 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia 23
Gambar 2.2 Icon yang digunakan untuk mendesain struktur 27
Gambar 2.3 Desain Linier 28
Gambar 2.4 Desain Hierarchial 28
Gambar 2.5 Desain Piramida 29
Gambar 2.6 Desain Polar 30
Gambar 2.7 Tampilan aplikasi Adobe Flash CS3 32
Gambar 2.8 Tampilan aplikasi Adobe Photoshop CS3 34
Gambar 2.9 Tampilan aplikasi Adobe Soundbooth CS3 36
Gambar 3.1 Struktur Hirarki media pembelajaran Sejarah Perang Dunia II 55
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Pembukaan 81
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Awal 81
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Kurikulum 82
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Home 82
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Isi 83
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Bantuan 83
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Uji Kompetensi/Kuis 84
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Pemutar Video 84
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Peta dan Statistik 85
Gambar 4.1 Skema Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi 87
Gambar 4.2 Mengolah Background dengan adobe photoshop CS3 88
Gambar 4.3 Menseleksi dan member efek fade pada file suara 89
Gambar 4.4 mengkonversi file video dengan format factory 91
Gambar 4.5 tampilan awal adobe flash CS3 92
Gambar 4.6 tampilan jendela kerja adobe flash CS3 92
Gambar 4.7 pengaturan document properties adobe flash CS3 93
Gambar 4.8 mengelola background dengan adobe flash CS3 94

Gambar 4.9 mengimport file pada adobe flash CS3 94
Gambar 4.10 mengimport sound pada adobe flash CS3 95
Gambar 4.11 tampilan setelah file sound diimport pada adobe flash CS3 95
Gambar 4.12 membuat judul media pembelajaran 96
Gambar 4.13 memasukan musik latar 96
Gambar 4.14 membuat animasi vertical dengan motion tween 97
Gambar 4.15 membuat animasi horizontal dengan motion tween 97
Gambar 4.16 mengolah button untuk musik 98
Gambar 4.17 memasukkan musik latar 99
Gambar 4.18 menambahkan video media pembelajaran 100
Gambar 4.19 mempublish media pembeljaran menjadi file *.exe 101
Gambar 4.20 membuat file autorun 102
Gambar 4.21 tampilan intro 105
Gambar 4.22 tampilann halaman selamat datang 105
Gambar 4.23 tampilan animasi halaman awal 106
Gambar 4.24 tampilann halaman kurikulum 106
Gambar 4.25 tampilann halaman home 107
Gambar 4.26 tampilann halaman help 107
Gambar 4.27 tampilann halaman isi 108
Gambar 4.28 tampilann halaman zoom foto 108
Gambar 4.29 intro 111
Gambar 4.30 halaman selamat datang 111
Gambar 4.31 halaman awal 112
Gambar 4.32 halaman kurikulum 112
Gambar 4.33 home 113
Gambar 4.34 help 113
Gambar 4.35 isi materi 114
Gambar 4.36 halaman memutar video 115
Gambar 4.37 halaman peta 115

Gambar 4.38 halaman uji kompetensi 116



INTISARI

Saat ini belajar tidak hanya dapat dilakukan dengan cara membaca buku, namun perkembangan teknologi juga harus dimanfaatkan dalam membantu dan memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Keberadaan fasilitas komputer, laptop, dan perangkat sejenisnya yang telah difasilitasi pemerintah untuk sekolah-sekolah harus lebih dimanfaatkan, juga dengan perangkat yang dimiliki siswa-siswi yang sebagian besar hanya menjadi sarana bermain, atau hanya memutar music dan film.

Dalam pelajaran sejarah yang lebih banyak menjelaskan disertai gambar, tentunya akan lebih baik jika dalam proses belajar mengajar juga menggunakan komputer atau laptop sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan hanya menerangkan isi buku atau menulis pada papan tulis.

Analisis dan perancangan media pembelajaran untuk pelajaran sejarah diharapkan dapat memaksimalkan proses belajar pada SMP Negeri 4 Sumbawa Besar.

Kata kunci: media pembelajaran, Sejarah.

ABSTRACT

At present studying not only be done by reading books, but also the development of technology should be utilized to assist and facilitate the teaching and learning activities. The existence of computer facilities, a laptop, and the like which has been facilitated by the government for schools should be utilized, as well as with devices owned by students who mostly just a means to play, or just play music and movies.

In a history lesson that more explaining with pictures, of course, would be better if in the process of learning to use a computer or laptop as well as a medium of learning as opposed to simply describe the contents of a book or writing on a chalkboard.

Analysis and design of learning media for subject History is expected to maximize the learning process at SMP Negeri 4 Sumbawa Besar.

***Keywords**: learning media, History.*