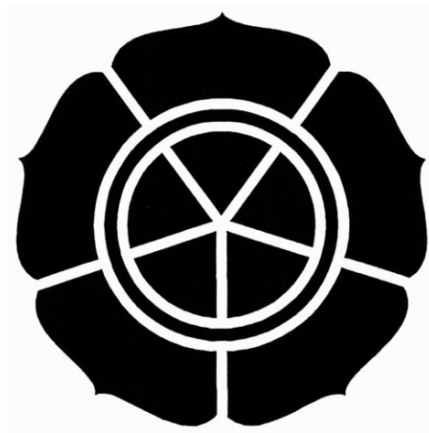


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-
NAMA PROVINSI DAN IBUKOTA DI INDONESIA**

(Studi Kasus: SD Negeri Kalasan Baru)

SKRIPSI



disusun oleh

Yan Sidik Setiawan

11.21.0596

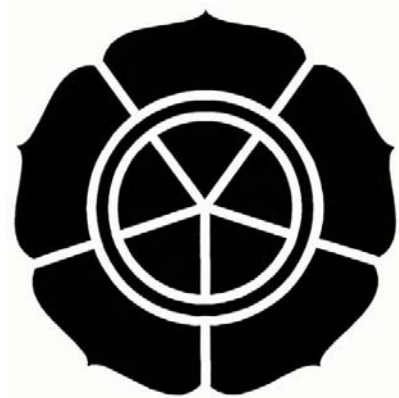
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-
NAMA PROVINSI DAN IBUKOTA DI INDONESIA**

(Studi Kasus: SD Negeri Kalasan Baru)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yan Sidik Setiawan

11.21.0596

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
NAMA-NAMA PROVINSI DAN IBUKOTA DI INDONESIA**
(Studi Kasus: SD Negeri Kalasan Baru)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yan Sidik Setiawan

11.21.0596

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T. M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
NAMA-NAMA PROVINSI DAN IBUKOTA DI INDONESIA**

(Studi Kasus: SD Negeri Kalasan Baru)

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Yan Sidik Setiawan

11.21.0596

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK. 190302047

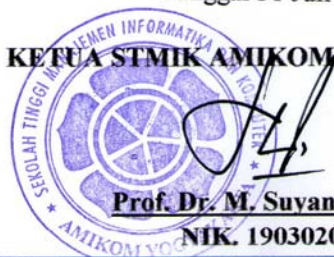
Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Tonny Hidayat, M. Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2013

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Juli 2013


Yan Sidik Setiawan

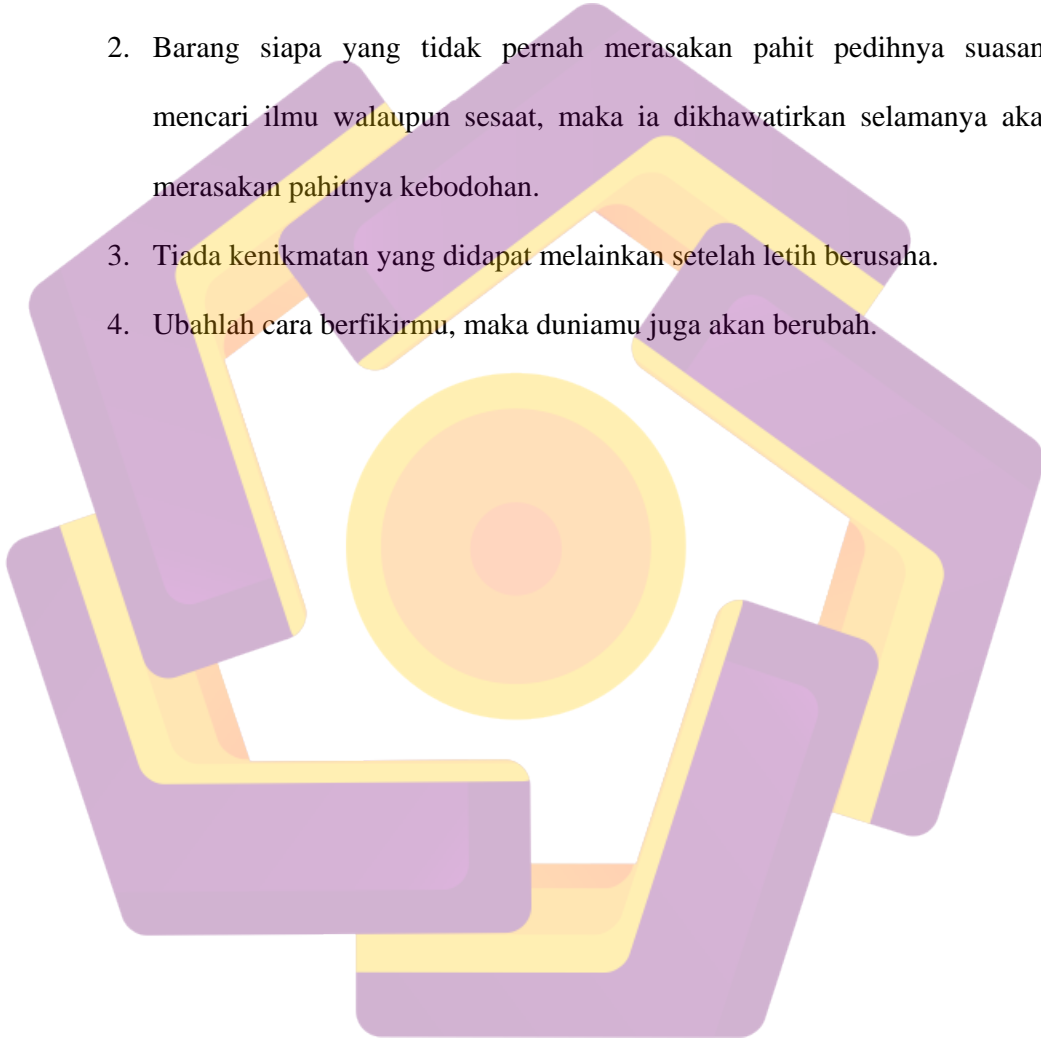
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayahNYA sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kepada Allah SWT, alhamdulillah atas bantuan-NYA saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk Bapak dan Ibu yang sangat saya cintai dan saya sayangi, terima kasih atas didikan dan ajarannya yang telah banyak membantu saya. Semoga saya dapat membalas jasa-jasa ibu dan bapak di kemudian hari.Amien.
- Buat Kakakku dan Istrinya, keponakanku Zidan motivasi dan semangat kepada saya agar dapat selangkah lebih maju.
- Sahabatku Kenang, Heri, Santo, Putra, Anwar, Bernad, Kiki, Angga, Bangkit, Joko, Decky, Endra dan Ony yang selalu menghibur juga menyemangatiku
- Teman – teman S1 TT class 2011 atas kritik, saran.
- My Partner AB 2000 MZ yang selalu setia mengantarku kemana saja
- Semua keluarga dan teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas doa dan dukungannya

MOTTO

1. Sejauh mana usahamu untuk sukses, maka sejauh itu pula kesuksesan itu akan kamu peroleh. Dan barang siapa yang memiliki cita-cita tinggi, maka ia harus terjaga setiap malam
2. Barang siapa yang tidak pernah merasakan pahit pedihnya suasana mencari ilmu walaupun sesaat, maka ia dikhawatirkan selamanya akan merasakan pahitnya kebodohan.
3. Tiada kenikmatan yang didapat melainkan setelah letih berusaha.
4. Ubahlah cara berfikirmu, maka duniamu juga akan berubah.



KATA PENGANTAR



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

Skripsi ini disusun 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. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu N. Tjahjantini. S.Pd selaku Kepala Sekolah di SD Negeri Kalasan Baru, yang telah membantu untuk memberikan masukan kepada penulis untuk membuat aplikasi ini.

5. Kedua orang tua dan Eyangku tersayang yang tak lelah mendoakan serta merawatku hingga aku dewasa, aku tak akan mengecewakan kalian.
6. Teman – teman seperjuangan di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah memberi kritik, saran dan masukan.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh studi.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian 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. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 30 Juli 2013

Penulis

Yan Sidik Setiawan

DAFTAR ISI

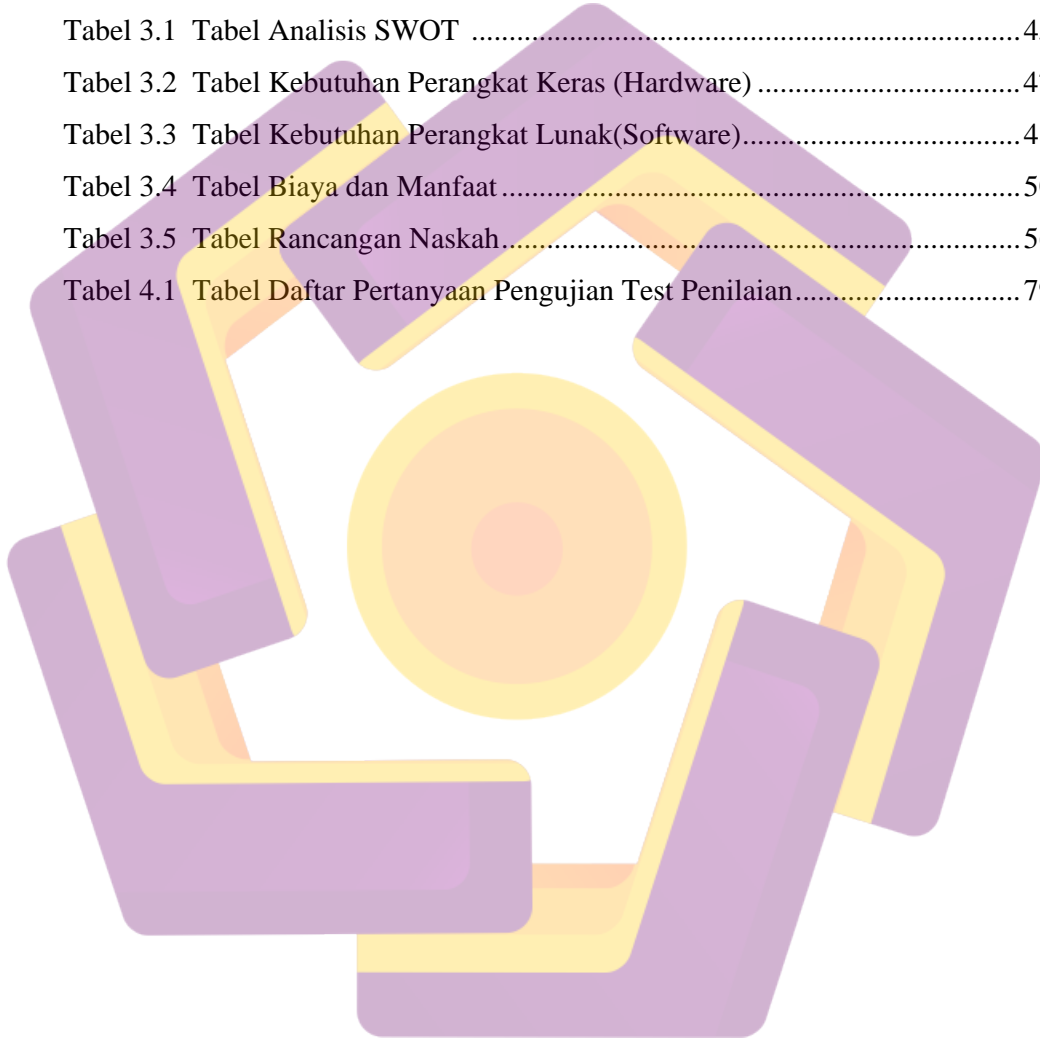
	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Rencana Kegiatan.....	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Multiedia.....	8
2.2 Objek-objek Multimedia.....	9
2.2.1 Teks.....	9
2.2.2 Grafik.....	9
2.2.3 Suara.....	10
2.2.4 Video.....	10
2.2.5 Animasi.....	10
2.3 Teori Tentang Media Pembelajaran.....	11

2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.3.3	Media Pembelajaran Yang Baik	15
2.4	Teori Perancangan Media Pembelajaran.....	16
2.5	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	21
2.5.1	Struktur Linier.....	21
2.5.2	Struktur Menu	22
2.5.3	Struktur Hierarki	22
2.5.4	Struktur Jaringan	23
2.5.3	Struktur Kombinasi.....	24
2.6	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	26
2.7	Analisis SWOT	31
2.8	Pengenalan Perangkat Lunak Software Multiedia	32
2.8.1	Adobe Flash CS 3	32
2.8.2	Adobe Photoshop CS 3	34
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Gambaran Umum Tentang SD.....	39
3.1.1	Deskripsi Objek Analisis	39
3.1.2	Visi SD N Kalasan Baru	41
3.1.3	Misi SD N Kalasan Baru.....	41
3.1.4	Profil SD N Kalasan Baru	42
3.1.5	Struktur Organisasi	43
3.2	Mendefinisikan Masalah	44
3.2.1	Tahapan Analisis SWOT	45
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	46
3.3.1	Kebutuhan non Fungsional	47
3.4	Analisis Kelayakan	49
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	49
3.4.2	Kelayakan Oprasional	49
3.4.3	Kelayakan Ekonomi	50

3.5 Rancangan Sistem	53
3.5.1 Merancang Konsep	53
3.5.2 Merancang Isi.....	54
3.5.3 Merancang Naskah.....	55
3.5.4 Merancang Grafik	60
3.5.4.1 Halaman Intro	60
3.5.4.2 Menu Utama	61
3.5.4.3 Menu Materi	62
3.5.4.4 Menu Peta.....	63
3.5.4.5 Menu Galeri.....	63
3.5.4.6 Halaman Kuis	64
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pembuatan Program	66
4.1.1 Membuat Dokumen Baru.....	67
4.1.2 Membuat Script di Adobe Flash	68
4.2 Implementasi Tampilan Program.....	75
4.3 Melakukan Ujicoba Sistem	77
4.4 Melakukan Tes Pemakaian	78
4.5 Pemeliharaan Sistem	80
4.5.1 Perangkat Keras	81
4.5.1 Perangkat Lunak.....	81
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Tabel Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.1 Tabel Contoh Alat Pengukur Keberhasilan	20
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	45
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	47
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak(Software).....	48
Tabel 3.4 Tabel Biaya dan Manfaat	50
Tabel 3.5 Tabel Rancangan Naskah.....	56
Tabel 4.1 Tabel Daftar Pertanyaan Pengujian Test Penilaian.....	79



DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Struktur Linier	21
Gambar 2.2 Struktur Menu	22
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	23
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	24
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	25
Gambar 2.6 Struktur Pembangunan Multimedia.....	28
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS 3.....	33
Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Photoshop CS 3	38
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	40
Gambar 3.2 Struktur Hierarki.....	55
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro	60
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Utama	61
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Materi	62
Gambar 3.6 Tampilan Menu Peta	63
Gambar 3.7 Tampilan Menu Galeri	63
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Kuis	64
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Keluar.....	64
Gambar 4.1 Desain Tampilan di Photoshop CS 3.....	66
Gambar 4.2 Tampilan Desain Adobe Flash CS 3	68
Gambar 4.3 Script Mulai Aplikasi	69
Gambar 4.4 Script Tombol Pengertian Provinsi	70
Gambar 4.5 Script Tombol Provinsi Indonesia.....	71
Gambar 4.6 Script Tombol Galeri.....	72
Gambar 4.7 Script Tombol Kuis	73
Gambar 4.8 Script Tombol Selesai	74
Gambar 4.9 Tampilan Awal Program	75
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	75

Gambar 4.11 Tampilan Submenu Materi..... 76
Gambar 4.12 Tampilan Materi Pengetahuan Dasar 76
Gambar 4.13 Tampilan Materi Provinsi Indonesia 76
Gambar 4.14 Tampilan Soal Kuis..... 77



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, tidak lepas dari penggunaan Multimedia sebagai sarana pendukung penyampaian informasi. Media Pembelajaran mempunyai ragam jenis masing – masing, dalam Skripsi ini saya ingin menjelaskan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama-nama Provinsi Dan Ibukota Di Indonesia Studi Kasus SD Negeri Kalasan Baru.

Fungsi Media Pembelajaran ini diharapkan dapat berguna bagi siswa sekolah dasar yang sedang belajar mengenai pengenalan nama-nama provinsi dan ibukota, sehingga dengan adanya media pembelajaran di sekolah dasar dapat membantu memberikan ilmu tentang nama-nama provinsi dan ibukotanya, letak daerah provinsi tersebut dimana, serta informasi yang ada di provinsi tersebut. Agar pelajaran pengenalan nama-nama provinsi yang ada di sekolah dasar siswa dapat di mengerti siswa maka media pembelajaran ini akan menggunakan animasi yang dapat membantu siswa untuk mengingatnya.

Dari keterangan diatas maka penulis berusaha untuk memberikan media pembelajaran multimedia untuk menyamapaikan pengenalan provinsi dan ibukota Indonesia pada siswa SD Negeri Kalasan Baru.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Provinsi dan Ibukota

ABSTRACT

Development of information technology is growing, not out of the use of multimedia as a means of supporting the delivery of information. Learning Media has a variety of types of each - each, in this I want to explain the introduction of Learning Media Names of Provinces and the Capital in Indonesia Based Multimedia In New Kalasan Elementary School.

Learning Media function is expected to be useful for elementary school students who are learning about the introduction of the names of the provinces and the capital, so the presence of a medium of learning in primary schools can help to provide knowledge about the names of the province and its capital, lies the area where the province, as well as information in the province. So that lessons province names in elementary school students can understand the students' learning media will use animation to help students to remember.

From the description above, the authors sought to provide media to deliver multimedia learning and the introduction of the provincial capital of Indonesia in New Kalasan elementary school students.

Keywords: *Learning Media, Animation, and Provincial Capital*

