

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

MENGENAI VIRUS

(Studi Kasus : SMA Negeri 1 Wonosari Klaten)

SKRIPSI



disusun oleh

Marjanto

08.12.2827

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAI VIRUS
(Studi Kasus : SMA Negeri 1 Wonosari Klaten)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Marjanto

08.12.2827

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAI VIRUS
(STUDI KASUS : SMA Negeri 1 Wonosari Klaten)**

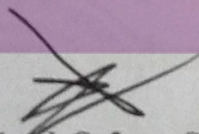
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marjanto

08.12.2827

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Agustus 2012

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAI VIRUS
(STUDI KASUS : SMA Negeri 1 Wonosari Klaten)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Marjanto

08.12.2827

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047

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

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

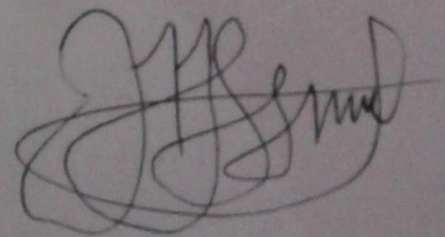


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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 dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 06 Agustus 2012



MARJANTO
NIM. 08.12.2827

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- + Allah S.W.T.
- + Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan secara material maupun spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- + Saudaraku yang selalu mendukung dan mendoakanku.
- + Bapak Amir, tanpa Anda aku nggak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik...thanks.
- + Mas Achun yang sudah mau berbagi ilmu denganku.
- + Bapak Kepala sekola beserta guru yang lain di SMA N 1 Wnosari yang telah membantu aku dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
- + Untuk teman-temanku atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- + Diriku.

TERIMALAH.....

MOTTO

- *Berharap dan berusaha lebih baik daripada memaksakan kehendak.*
- *Kisah yang lalu adalah kenangan, kisah sekarang adalah kenyataan, kisah esok adalah masa depan.*
- *Semakin banyak ilmu yang kita pelajari maka kita akan dapat menilai betapa bodohnya kita.*
- *Cucilah wajahmu dengan air wudhu, bersujudlah kamu jika melakukan dosa, obatilah luka hatimu dengan do'a, melangkahlah kamu dengan iman, berbuat baiklah kamu dengan penuh ikhlas serta jujur.*
- *Jangan selalu menyesali kesalahan masa lalu dengan kebodohan, namun jadikanlah kesalahan itu sebagai cermin diri kearah kebaikan.*
- *Harapan dan cita-cita boleh dititipkan di hari esok, namun langkah dan tindakannya dilakukan hari ini.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Virus (Studi Kasus : SMA Negeri 1 Wonosari Klaten)". Skripsi ini disusun sebagai Syarat kelulusan pada Program Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof.DR.M.Suyanto,M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan do'a dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Rekan-rekan se-angkatan serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 06 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
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 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Jadwal Rencana Kegiatan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	10
2.1.1 Definisi Multimedia.....	10
2.1.2 Elemen-Element Multimedia	12
2.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	14
2.3 Definisi Media Pembelajaran	17

2.4 Konsep Pembelajaran Tutorial	18
2.5 Bagan Alir	19
2.5.1 Bagan Alir Program	21
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.6.1 Adobe Flash CS3	22
2.6.2 Adobe Photoshop CS3	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis Sistem	28
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1.1 Kebutuhan Fungsional	28
3.1.1.2 Kebutuhan Non Fungsional	29
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem	30
3.1.2.1 Kelayakan Teknis	31
3.1.2.2 Kelayakan Operasional	31
3.1.2.3 Kelayakan Hukum	32
3.1.3 Analisis Kurikulum	32
3.2 Perancangan	35
3.2.1 Desain Flow Chart	35
3.2.2 Penulisan Story Board	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi	49
4.1.1 Pemrograman	49
4.1.1.1 Pembuatan Background	49
4.1.1.2 Pembuatan Tombol Navigasi	55
4.1.1.3 Pembuatan Animasi	58
4.1.1.4 Memasukkan Video	60
4.1.1.5 Memasukkan Audio.....	62
4.1.1.6 Action Script	66
4.1.2 Tahap Finishing dan Testing	73
4.1.2.1 Mastering Program	73
4.1.2.2 Testing	74

4.1.2.3 Tahap Uji Coba	75
4.2 Pembahasan	76
4.2.1 Halaman Pembukaan (Intro)	76
4.2.2 Halaman Menu Utama	77
4.2.3 Halaman Menu SK-KD	78
4.2.4 Halaman Menu Materi	79
4.2.5 Halaman Menu Profil	80

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan	9
Tabel 2.1 Simbol-simbol bagan alir program	21-22
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	29-30
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	30
Tabel 3.4 <i>Story board</i>	40-41
Tabel 4.1 Hasil Responden	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia	12
Gambar 2.2 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran	17
Gambar 2.3 Interface Adobe Flash CS3.....	23
Gambar 2.4 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3.....	27

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Menu Utama	35
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> sub menu SK-KD	36
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> sub menu Materi	37
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> sub menu Evaluasi	38
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> sub menu Profil	39
Gambar 3.6 Rancangan Intro	42
Gambar 3.7 Rancangan Menu Utama	43
Gambar 3.8 Rancangan Menu SK-KD	44
Gambar 3.9 Rancangan Menu Materi	45
Gambar 3.10 Rancangan Menu Evaluasi	47
Gambar 3.11 Rancangan Menu Profil	48
Gambar 4.1 Import image to library	50
Gambar 4.2 Tombol Background pilihan	55
Gambar 4.3 Mengubah file extensi gambar di Photoshop	56
Gambar 4.4 Editing video ke dalam stage	61
Gambar 4.5 Publishing Setting	73
Gambar 4.6 Tampilan Intro	76
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama	77
Gambar 4.8 Tampilan Menu SK-KD	78
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi	79
Gambar 4.10 Tampilan Menu Profil	80

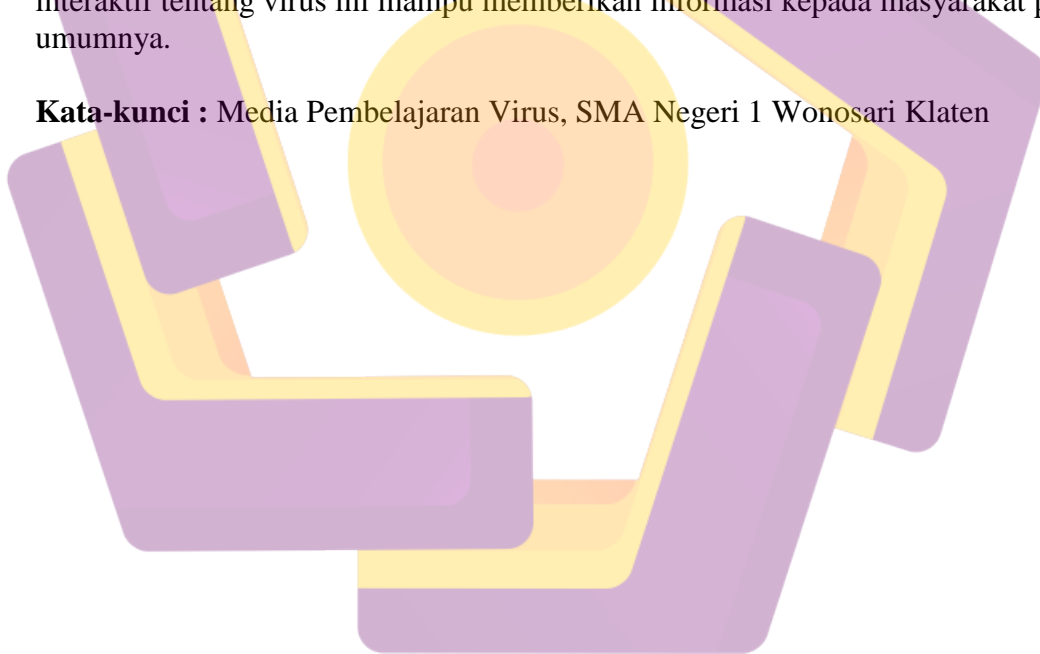
INTISARI

Tenaga pengajar, guru, mentor, dosen, dan pelatih merupakan mediator utama dalam proses transformasi pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio visual, cetak, proyektor, film, permainan, dan sebagainya. Keterbatasan tenaga pengajar menjadi masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan dan ditambah dengan kurangnya minat dari siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Dalam hal ini SMA Negeri 1 Wonosari Klaten memerlukan suatu media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan minat belajar siswanya.

Media pembelajaran ini pada dasarnya diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam mempelajari pelajaran tentang virus. Selain berguna dikalangan siswa pada khususnya SMA Negeri 1 Wonosari Klaten diharapkan media pembelajaran interaktif tentang virus ini mampu memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya.

Kata-kunci : Media Pembelajaran Virus, SMA Negeri 1 Wonosari Klaten



ABSTRACT

A lecturer, teacher, mentor, lecturer, and trainer is a major mediator in the transformation process of learning. The learning process can be more dynamic and will achieve the desired goals when added tools or other media, such as audio visual media, print, projectors, films, games, and so forth. Limitations of teaching to be a common problem in education and the accompanying lack of student interest in learning the subject matter.

In this case the SMA Negeri 1 Wonosari Klaten require a medium of learning that can support teaching and learning process can enhance students' interest in learning.

Instructional media are basically expected to assist teachers in meyampaikan subject matter to students. Instructional media is also expected to increase student interest and motivation in learning a lesson about the virus. Useful addition, especially among students at SMA 1 Wonosari Klaten expected media interactive learning about this virus is able to provide information to the public at large.

Keywords : *Learning Media Virus, SMA Negeri 1 Wonosari Klaten*

