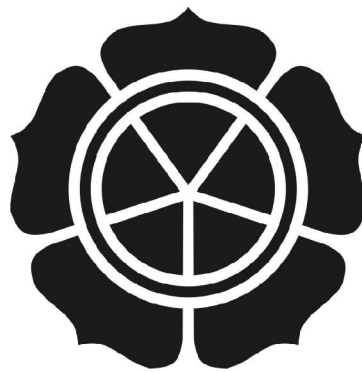


**CD INTERAKTIF KAMUS PEMBELAJARAN TIGA BAHASA
(ARAB-INGGRIS-INDONESIA) UNTUK ANAK ANAK BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh :

SITI SHOLIKHAH AZ ZAHRA

10.22.1297

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN ILMU
KOMPUTER
AMIKOM**

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**CD INTERAKTIF KAMUS PEMBELAJARAN TIGA BAHASA
(ARAB-INGGRIS-INDONESIA) UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Sholikhah Az Zahra

10.22.1297

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Agustus 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**CD INTERAKTIF KAMUS PEMBELAJARAN TIGA BAHASA
(ARAB-INGGRIS-INDONESIA) UNTUK ANAK-ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Sholikhah Az Zahra

10.22.1297

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Dony Ariyus, M.Kom
NIK.190302128

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK.190000002



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Maret 2012

KELOMPOK STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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.

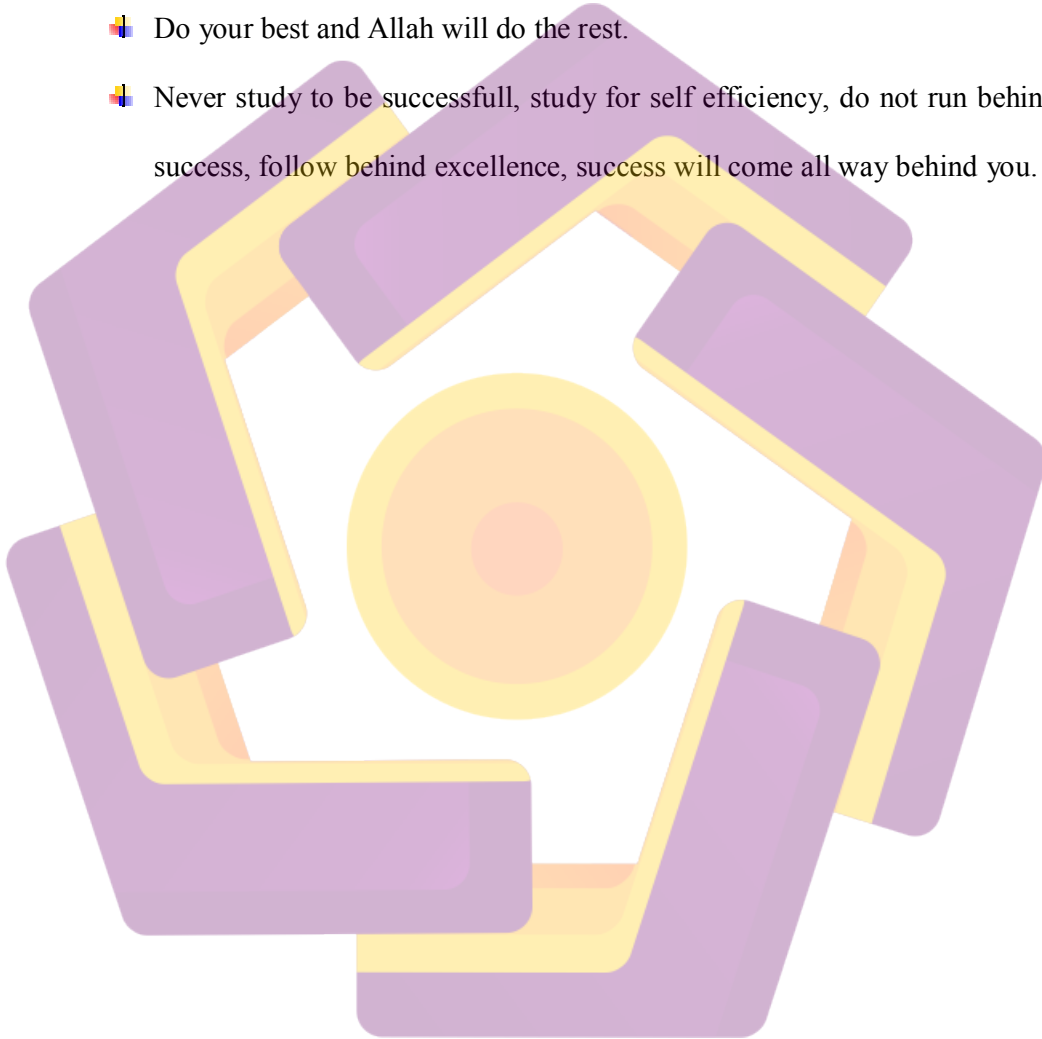
Yogyakarta, 5 Juli 2012

Siti Sholikhah Az Zahra

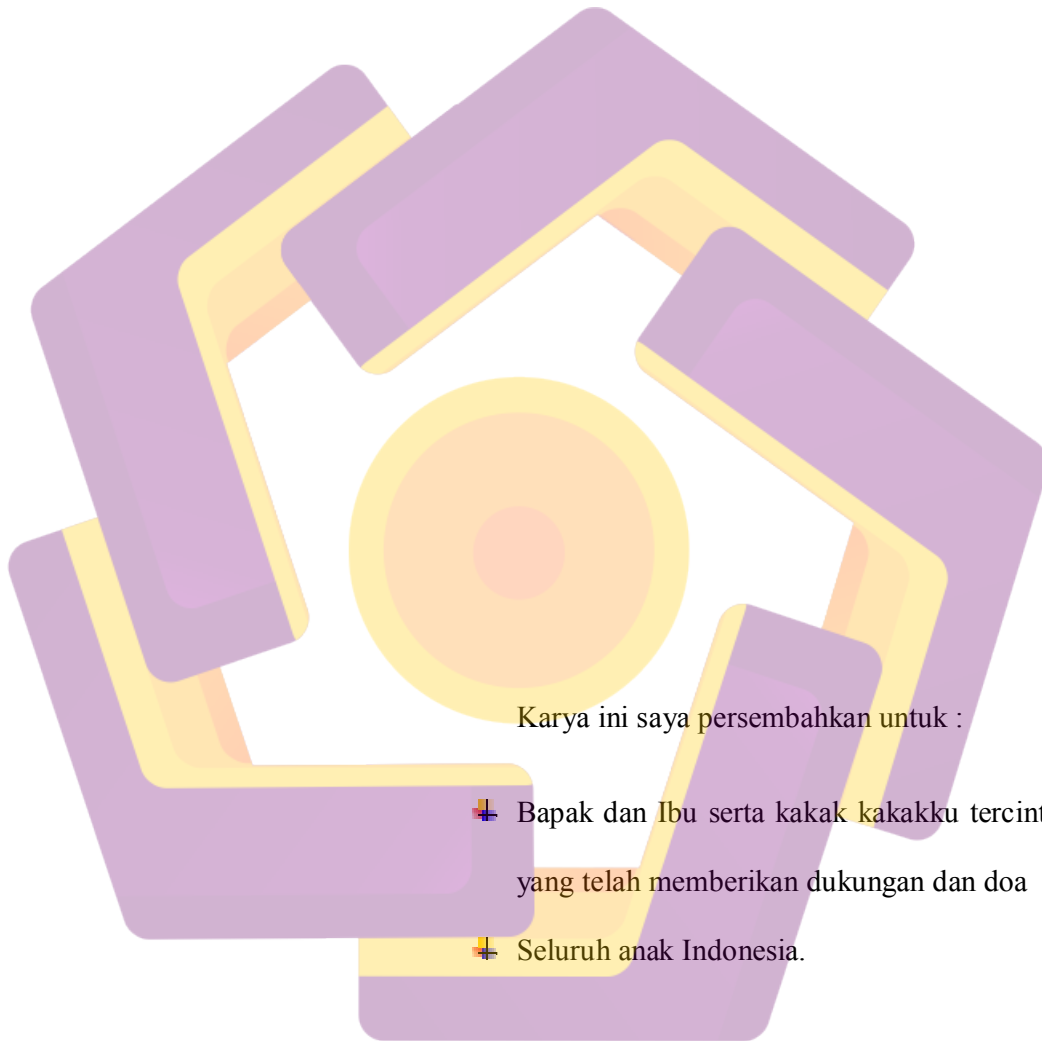
10.22.1297

MOTTO

- ✚ Mulailah semuanya dengan do'a.
- ✚ Do your best and Allah will do the rest.
- ✚ Never study to be successful, study for self efficiency, do not run behind success, follow behind excellence, success will come all way behind you.



PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk :

- ✚ Bapak dan Ibu serta kakak kakakku tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa
- ✚ Seluruh anak Indonesia.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala kebesaran dan keagunganNYA, dengan segala rahmat dan petunjuk yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Skripsi ini dengan judul **“CD Interaktif Kamus Pembelajaran 3 Bahasa (Inggris-Arab-Indonesia) Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia”**. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan orang-orang yang senantiasa selalu istiqomah di jalanNya.

Laporan ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh kelulusan Sarjana Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah banyak membantu. Untuk itu dalam kesempatan ini pula penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu penulis, yakni :

1. Bapak Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis.

3. Kedua orang tua dan kakak kakakku tercinta yang telah banyak memberikan dukungan dan doa.
4. Teman-teman Sistem Informasi Transfer angkatan 2010 STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tak lelah saling memberi dukungan.
5. Serta seluruh pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan atas segala kebaikan kepada semuanya. Amin.

Akhirnya, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kedepannya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
HALAMAN INTISARI	xvii
HALAMAN ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
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 Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Peran Komputer dalam Pendidikan Anak	8
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Pengertian Multimedia	10
2.4 Komponen Multimedia	11
2.4.1 Teks	11
2.4.2 Gambar	12
2.4.3 Suara	13
2.4.4 Video	13
2.4.5 Animasi	14
2.5 Struktur Navigasi	14
2.7.1 Struktur <i>Linear</i>	14
2.7.2 Struktur Menu	14
2.7.3 Struktur Hierarki	16

2.7.4 Struktur Jaringan	17
2.7.5 Struktur Kombinasi	17
2.6 Langkah Pengembangan Aplikasi	18
2.7 Bahasa Pemrograman	20
2.8 Komponen Macromedia Flash 8	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Analisis Aplikasi	22
3.1.1 Landasan Materi	22
3.1.2 Deskripsi Aplikasi	24
3.1.3 Fungsional Aplikasi	24
3.1.4 Spesifikasi Pengguna	25
3.1.5 Analisis Kebutuhan	25
A. Analisis Kebutuhan Fungsional	25
B. Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
3.2 Perancangan Aplikasi	26
3.2.1 Mendefinisikan Masalah	26
3.2.2 Merancang Konsep	27

3.2.3 Merancang Isi	28
3.2.4 Merancang Naskah.....	29
3.2.5 Merancang Grafik	30
A. Rancangan Halaman Intro	30
B. Rancangan Halaman Menu	31
C. Rancangan Halaman Aku dan Tubuhku	32
D. Rancangan Halaman Keluarga.....	33
E. Rancangan Halaman Huruf Latin.....	34
F. Rancangan Halaman Huruf Arab.....	35
G. Rancangan Halaman Angka	36
H. Rancangan Halaman Perkakas Rumah.....	37
I. Rancangan Halaman Warna	38
J. Rancangan Halaman Hewan	39
K. Rancangan Halaman Buah.....	40
L. Rancangan Halaman Mewarnai.....	41
M. Rancangan Halaman Kuis.....	41
N. Rancangan Halaman Keluar	42

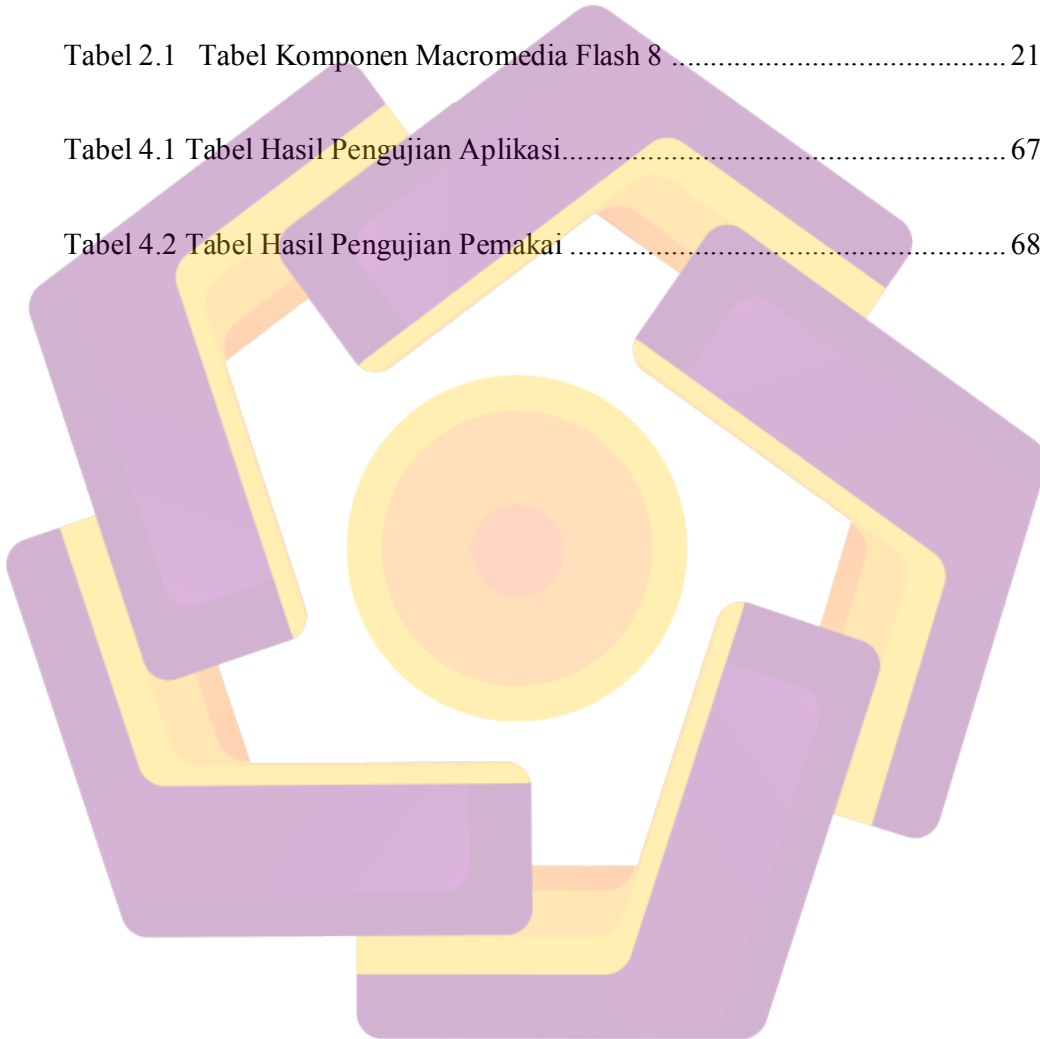
3.2.3 <i>Flowchart</i>	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	45
4.1 Memproduksi Sistem	45
4.1.1 Pembuatan Obyek dan <i>Background</i>	46
4.1.2 Pembuatan <i>Intro</i>	47
4.1.3 Pembuatan Tombol Navigasi	48
4.1.4 Pemrograman dengan <i>Actionscript</i>	49
4.1.5 Merekam dan Mengedit Suara	54
4.2 Menggunakan Sistem	54
4.3 Pemeliharaan Sistem	
4.3.1 Tampilan Halaman <i>Loading</i>	55
4.3.2 Tampilan Halaman <i>Intro</i>	56
4.3.3 Tampilan Halaman <i>Menu</i>	56
4.3.4 Tampilan Halaman <i>Aku dan Tubuhku</i>	57
4.3.5 Tampilan Halaman <i>Keluarga</i>	58
4.3.6 Tampilan Huruf <i>Latin</i>	59
4.3.7 Tampilan Halaman Huruf <i>Arab</i>	59

4.2.8	Tampilan Halaman Angka	60
4.2.9	Tampilan Halaman Perkakas Rumah	61
4.2.10	Tampilan Halaman Warna	61
4.2.11	Tampilan Halaman Hewan	62
4.2.12	Tampilan Halaman Buah	63
4.2.13	Tampilan Halaman Mewarnai	64
4.2.14	Tampilan Halaman Kuis	65
4.2.15	Tampilan Halaman Keluar	66
4.3	Pengujian Aplikasi.....	67
4.3.1	Pengujian Aplikasi.....	67
4.3.2	Pengujian Pemakai.....	68
BAB V	PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Komponen Macromedia Flash 8	21
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Aplikasi.....	67
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Pemakai	68



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Linear.....	15
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	17
Gambar 3.1 Tahapan Pembelajaran Materi.....	23
Gambar 3.2 Struktur Menu Aplikasi.....	29
Gambar 3.3 Struktur Halaman <i>Intro</i>	30
Gambar 3.4 Struktur Halaman Menu	31
Gambar 3.5 Struktur Halaman Aku dan Tubuhku	32
Gambar 3.6 Struktur Halaman Keluarga	33
Gambar 3.7 Struktur Halaman Huruf Latin	34
Gambar 3.8 Struktur Halaman Huruf Arab	35

Gambar 3.9	Struktur Halaman Angka	36
Gambar 3.10	Struktur Halaman Perkakas Rumah	37
Gambar 3.11	Struktur Halaman Warna	38
Gambar 3.12	Struktur Halaman Hewan	39
Gambar 3.13	Struktur Halaman Buah	40
Gambar 3.14	Struktur Halaman Mewarnai	41
Gambar 3.15	Struktur Halaman Kuis	41
Gambar 3.16	Struktur Halaman Keluar	42
Gambar 3.17	<i>Flowchart</i> Latihan	44
Gambar 4.1	Tampilan Pembuatan Obyek dan <i>Background</i>	47
Gambar 4.2	Tampilan Pembuatan <i>Intro</i>	48
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Tombol Navigasi	49
Gambar 4.4	Tampilan Jet Audio	54
Gambar 4.5	Tampilan Halaman <i>Loading</i>	55
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Intro	56
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Menu.....	57
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Aku dan Tubuhku.....	58

Gambar 4.9	Tampilan Halaman Keluarga.....	58
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Huruf Latin	59
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Huruf Arab.....	60
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Angka	60
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Perkakas Rumah	61
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Warna	62
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Hewan.....	63
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Buah	64
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Mewarnai	65
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Kuis	66
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Keluar	67

INTISARI

Multimedia adalah sarana komputer yang digunakan untuk membuat dan menggabungkan berbagai macam media seperti teks, grafik, suara dan gambar bergerak (animasi dan video) dengan mengkombinasikan berbagai link dan tools yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

CD Interaktif Kamus Tiga Bahasa (Arab-Inggris-Indonesia) adalah sebuah aplikasi permainan dan belajar interaktif yang ditujukan untuk anak-anak antara usia 4-5 tahun sebagai sebuah pilihan media pembelajaran pengenalan bahasa nasional dan bahasa asing terhadap benda-benda disekitar yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi ini dibuat menggunakan Macromedia Flash 8 sebagai software utama dan Jet Audio Recorder sebagai software pendukung untuk merekam dan mengolah suara. Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Arab-Inggris-Indonesia untuk anak-anak yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Aplikasi ini dapat berjalan pada dekstop dengan Windows XP sebagai Sistem Operasinya. Diharapkan aplikasi ini dapat mendidik sekaligus menghibur anak-anak dalam mempelajari bahasa nasional dan bahasa asing.

Kata-kunci : *Multimedia, CD Interaktif Kamus Pembelajaran 3 Bahasa, Edutainment.*

ABSTRACT

Multimedia is the utilization of computers to create and combine multiple media such as text, graphics, audio, and motion pictures (animation and video) by combining links and tools that allow users to interact, creating, and communicating.

Interactive CD of Learning 3 Language (Arabic-English-Indonesia) is an interactive application learning and games that is for children between 4-5 years old as an alternative choice of media's learning national and foreign language to the things that easy to find around them. This application is built by Macromedia Flash 8 as main software and Jet Audio recorder as support software that is use to record and process the audio. The aims of this application is for an alternative media choice for learning languages (Arabic-English-Indonesia) for children that is easily understood by children.

This application can be run on a desktop with Windows XP Operating System. Obviously this application can educate and entertain the children in learning national language and foreign language.

Keywords : *Multimedia, Interactive CD of Learning 3 Languages. Edutainment*

