

**APLIKASI CD INTERAKTIF PENGETAHUAN TENTANG MANFAAT  
DAN KANDUNGAN BUAH-BUAHAN**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**PUPUT SAMBUDI**

**08.21.0345**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### APLIKASI CD INTERAKTIF PENGETAHUAN TENTANG MANFAAT DAN KANDUNGAN BUAH-BUAHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**PUPUT SAMBUDI**

**08.21.0345**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 10 juli 2010

**Dosen Pembimbing,**

  
**Dr. Abidarin Rosidi, MMA**

**NIK. 190302034**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### APLIKASI CD INTERAKTIF PENGETAHUAN TENTANG MANFAAT DAN KANDUNGAN BUAH-BUAHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**PUPUT SAMBUDI**

**08.21.0345**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada tanggal 22 juli 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dr. Abidarin Rosidi, MMA**  
**NIK. 190302034**

**Sudarmawan, S.T., M.T.**  
**NIK. 190302035**

**Krisnawati, S.SI, MT**  
**NIK. 19302038**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Juli 2010



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## Halaman Motto

*Janganlah larut dalam satu KESEDIHAN karena masih ada hari esok  
yang menyongsong dengan sejuta KEBAHAGIAAN*



*Mentari Kan Slalu Bersinar, BEgitu PuLa KEhidupan Kan SLalu BerULang*

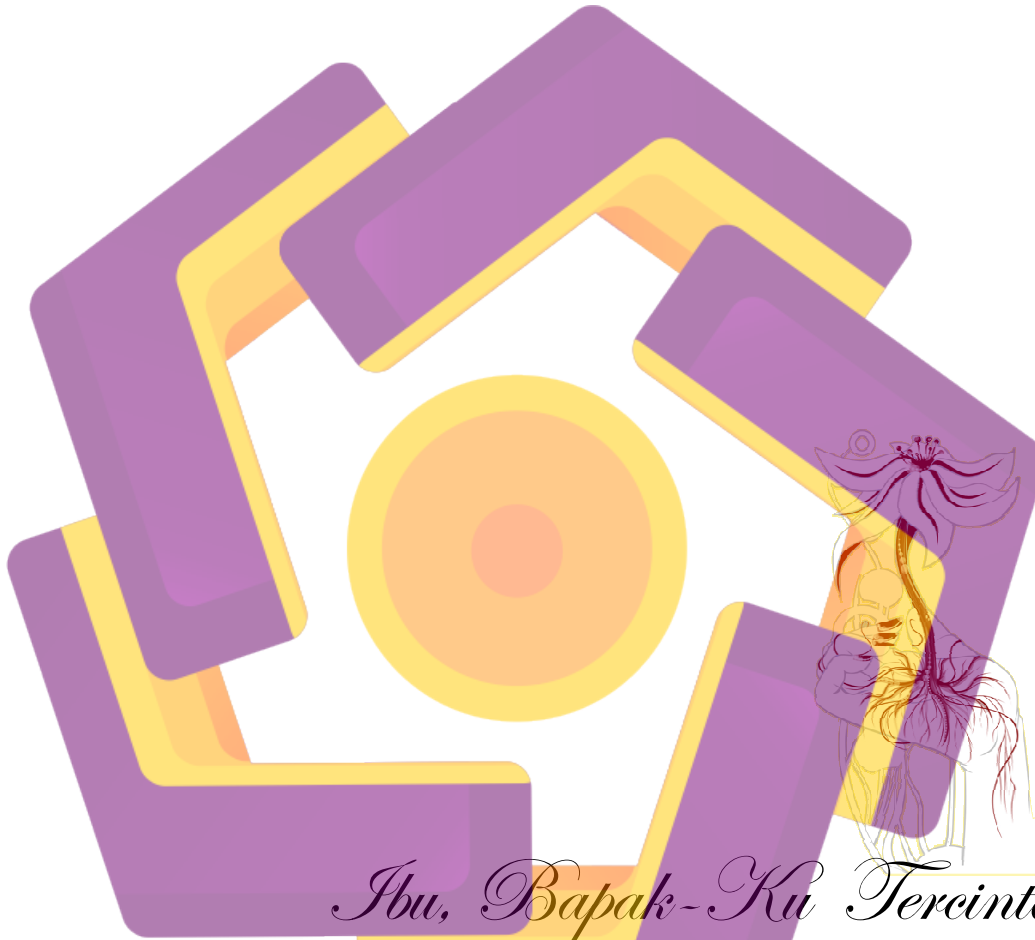
*Kemenangan Seindah<sup>2</sup>-nya & \$esukar<sup>2</sup> nya Yg Boleh Direbut OLeh  
Manusia, Ialah Menundukan DiRi SenDiRi*

*Hargailah ORang Lain Pabila Engkau Ingin diHArgai Orang Lain*

*Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan*

## PERSEMBAHAN

*Karya Tulis Sederhana ini Penulis Persembahkan Kepada ....*



*Ibu, Bapak-Ku Tercinta*

*Yang Telah Mendidik, Membesarkanku, Memberi  
Tauladan, Dukungan, Semangat, Motivasi,  
Doa-Doa-Doa-Doa & Doa, Serta Restu Untukku,  
Setiap Saat, Setiap Waktu, Tiada Henti SeDEtiapun  
Untuk-Ku,  
SeBURUK dan SeHINA Apapun Aku.*


## KATA PENGANTAR



Sesungguhnya segala puji bagi Allah Yang Maha Rahman dan Rahim, penulis memuji, memohon pertolongan, petunjuk, hanya kepada-Nyalah tempat bergantung, untuk dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir pada Strata Satu. Skripsi ini mengambil judul “Aplikasi Cd Interaktif Pengetahuan Tentang Manfaat Dan Kandungan Buah-buahan” Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui system pengajaran yang dilakukan TK. Pertiwi Ngemplak Klaten dalam metode penyampaian pengajaran pada anak pra sekolah.

Berkat dorongan dan bantuan dari semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, namun penulis merasa masih jauh dari sempurna, untuk saran dan kritik senantiasa penulis harapkan dengan senang hati.

Dalam kesempatan ini perkenankan penulis haturkan banyak terima kasih kepada :

1. *Ibunda dan Ayahanda* yang sangat amat tercinta yang selalu mendorong dan mendo'akan baik secara moril dan materiil kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
2. Adek-ku TerSayang, *Andi Tri Pamungkas*, yang juga selalu memberikan support dan sebagai motivasi sehingga penulis selalu semangat, giat dan tak kenal putus asa dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Yang Terkasih  *Dwi AsDiy*, yang slalu memberikan support, dorongan, motivasi & selalu setia mendampingi aku.



4. *Ibu Yekti, Eyang Uti Bolon....* Mathur Sembah Nuwun akan Perhatian Serta Kasih Sayang yang Tiada Henti Kalian berikan untukku
5. Bapak Dr. Abidarin Rosidi, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini yang telah banyak memberikan bimbingan serta pengarahan.
6. Ibu Sayekti selaku kepala sekolah Tk. Pertiwi Ngemplak Klaten, yang memberi kemudahan dalam penelitian.
7. Semua teman-teman Huru-Hara, crew Simple.Net 2008-2010.
8. Seluruh dosen Amikom yang banyak memberikan berbagai khasanah keilmuan dalam menuntut ilmu di STMIK AMIKOM

Akhirnya kepada Allah.Swt jualah penulis kembalikan segalanya. Serta mohon Rahmat dan ampunan atas segala kesalahan dan kekhilafan penulis selaku hamba yang lemah. Mudah-mudahan tulisan ini memberi manfasat bagi kita semua.

Yogyakarta, 10 Agustus 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Variable penelitian .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Metode Penelitian .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	8



## BAB II DASAR TEORI

2.1. Kajian Teori .....	7
2.2. Peranan Multimedia .....	7
2.3. Definisi Multimedia .....	8
2.4. Objek-Objek Multimedia .....	9
2.5. Kategori Multimedia .....	10
2.5.1. Interaktif .....	10
2.5.2. Linear .....	11
2.6. Struktur Informasi Multimedia .....	12
2.7. Langkah Mengembangkan Sistem Multimedia .....	12
2.8. Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia .....	18
2.9. Analisis yang Digunakan Dalam Penulisan .....	26
2.9.1. Analisis Pieces .....	26
2.9.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
2.9.3. Analisis Kelayakan .....	27
2.9.4. Analisis Biaya Dan Manfaat .....	28

## BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISA

3.1. Pengetahuan Pendidikan Sejak Dini .....	32
3.2. Kurikulum Pendidikan .....	33
3.3. Analisa Pembahasan .....	34

3.4. Analisis Kelayakan .....	41
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.6. Analisis Biaya Dan Manfaat .....	41
3.7. Metode Pengembalian Modal .....	34

#### BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Mendefinisikan Masalah.....	49
4.2. Merancang Konsep.....	50
4.3. Merancang Isi .....	51
4.4. Menulis Naskah .....	55
4.5. Merancang Graphic .....	59
4.6. Memproduksi Sistem .....	65
4.7. Melakukan Tes Pemakaian .....	72
4.6. Menggunakan Sistem .....	73
4.7. Memelihara Sistem .....	74

#### BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan .....	76
5.2. Saran .....	77

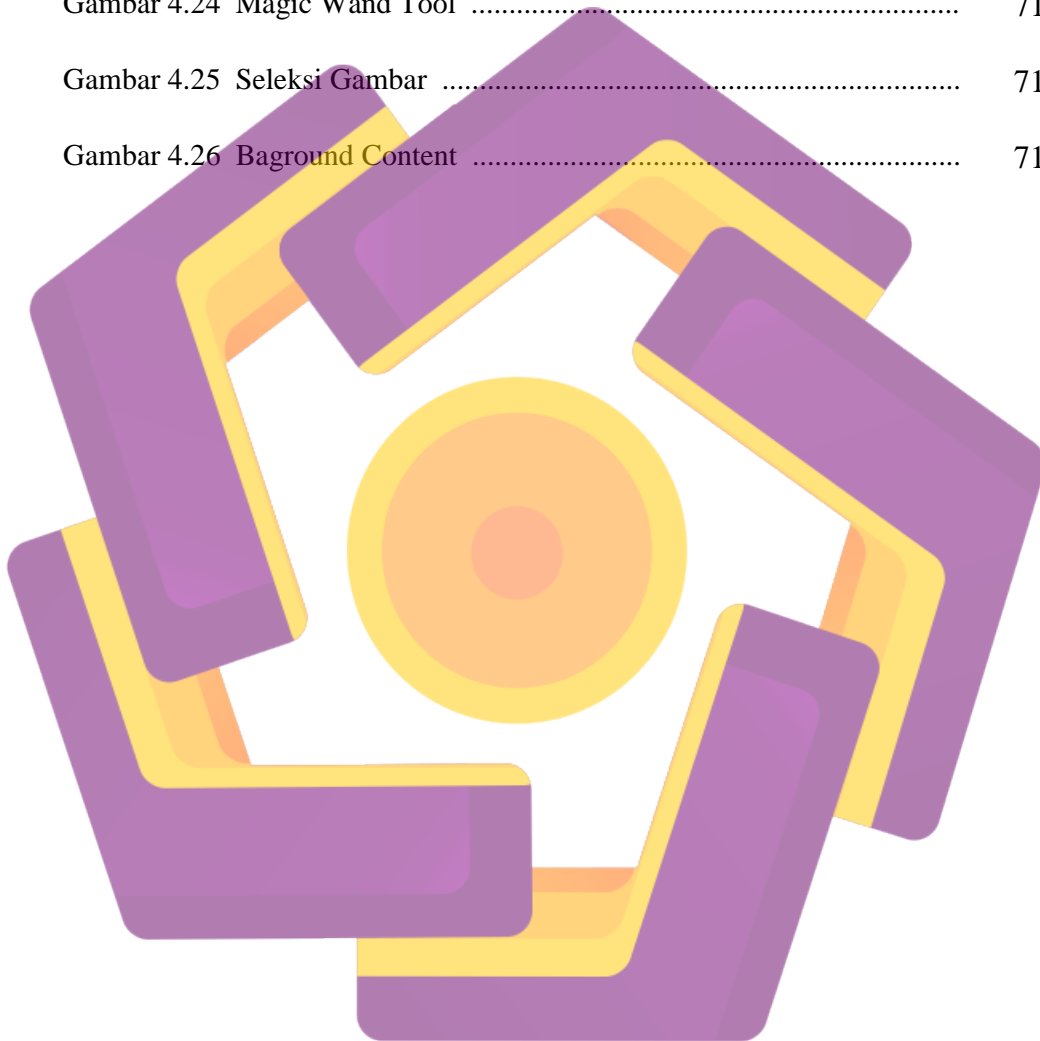
#### DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Multimedia Interaktif .....	11
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Linier .....	11
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.4 Struktur Hirarki .....	12
Gambar 2.5 Struktur Piramida .....	13
Gambar 2.6 Struktur Polar .....	13
Gambar 2.7 Struktur Linier .....	14
Gambar 2.8 Icon .....	14
Gambar 2.9 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	17
Gambar 2.10 Loading Adobe Potosop .....	19
Gambar 2.11 Worksheet Adobe Potosop .....	20
Gambar 2.12 Menu Bar Adobe Potosop .....	20
Gambar 2.13 Palette Adobe Potosop .....	21
Gambar 2.14 Tolbox Adobe Potosop .....	21
Gambar 2.15 Loading Macromedia Flash Mx 2004 .....	22
Gambar 2.16 Worksheet Macromedia Flash Mx 2004 .....	23
Gambar 2.17 Stage Macromedia Flash Mx 2004 .....	23
Gambar 2.18 Warna Stroke Macromedia Flash Mx 2004 .....	24
Gambar 2.19 Objeck Flash Mx 2004 .....	25

Gambar 2.20 Tampilan Layer dan Folder Flash Mx 2004 .....	25
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia Linear .....	56
Gambar 4.2 Menu Intro .....	59
Gambar 4.3 Menu Pembuka .....	60
Gambar 4.4 Menu Pepaya .....	60
Gambar 4.5 Menu Belimbing .....	61
Gambar 4.6 Menu Jeruk .....	61
Gambar 4.7 Menu Jambu .....	62
Gambar 4.8 Menu Pisang .....	62
Gambar 4.9 Menu Apel .....	63
Gambar 4.10 Menu Nanas .....	63
Gambar 4.11 Menu Soal .....	64
Gambar 4.12 Menu Penutup .....	64
Gambar 4.13 Tampilan Flash Mx New Document .....	65
Gambar 4.14 Size Flash MX .....	65
Gambar 4.15 Publish Setting .....	66
Gambar 4.16 Membuat Button Convert to Symbol .....	67
Gambar 4.17 Convert to Symbol .....	67
Gambar 4.18 Animasi Apel 1 .....	67
Gambar 4.19 Insert Blank Key Frame .....	68
Gambar 4.20 Insert Key frame .....	68

Gambar 4.21 Animasi Apel 2 .....	69
Gambar 4.22 Blank Key Frame .....	69
Gambar 4.23 Tampilan Object 1 Dan 2 .....	69
Gambar 4.24 Magic Wand Tool .....	71
Gambar 4.25 Seleksi Gambar .....	71
Gambar 4.26 Background Content .....	71



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa Kerja .....	35
Tabel 3.2 Perbandingan Informasi .....	36
Tabel 3.3 Biaya Buku Dan Katalog .....	38
Tabel 3.4 Kesimpulan Analisis Pieces .....	41
Tabel 3.6 Rincian biaya perangkat keras .....	44
Tabel 3.7 Rincian Brainware .....	45





## INTISARI

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sejak usia dini hingga dewasa.. Demikian pentingnya pendidikan dalam perkembangan suatu bangsa, sehingga lembaga pendidikan terus berupaya untuk menentukan kurikulum, sistem pendidikan, metode pengajaran, dan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

System pengajaran di TK. Pertiwi bersifat cetak dan manual belum ada system terkomputerisasi. Oleh karena itu untuk meningkatkan mutu pendidikan, dikembangkan dan diarahkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa media Animasi. Sehingga anak dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk mengenal buah-buahan. Sehingga nantinya media pembelajaran dapat lebih efektif.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan pengembangan mutu pendidikan bagi TK. Pertiwi Ngemplak Klaten, berupa CD interaktif.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Media Animasi, Pengenalan Manfaat Dan kandungan Buah, Taman Kanak – Kanak



## **ABSTRACT**

*Education is very important in life and can not be separated from human life from an early age to adulthood .. Thus the importance of education in the development of a nation, so that educational institutions are intensifying efforts to determine the curriculum, educational systems, teaching methods and instructional media effectively and efficiently.*

*System of teaching in kindergarten. Pertiwi is no printed manual and computerized systems. Therefore, to improve the quality of education, developed and directed instructional media which produce animations of the media. So the kids can be more motivated and interested to know the fruits. So that later learning can be more effective media.*

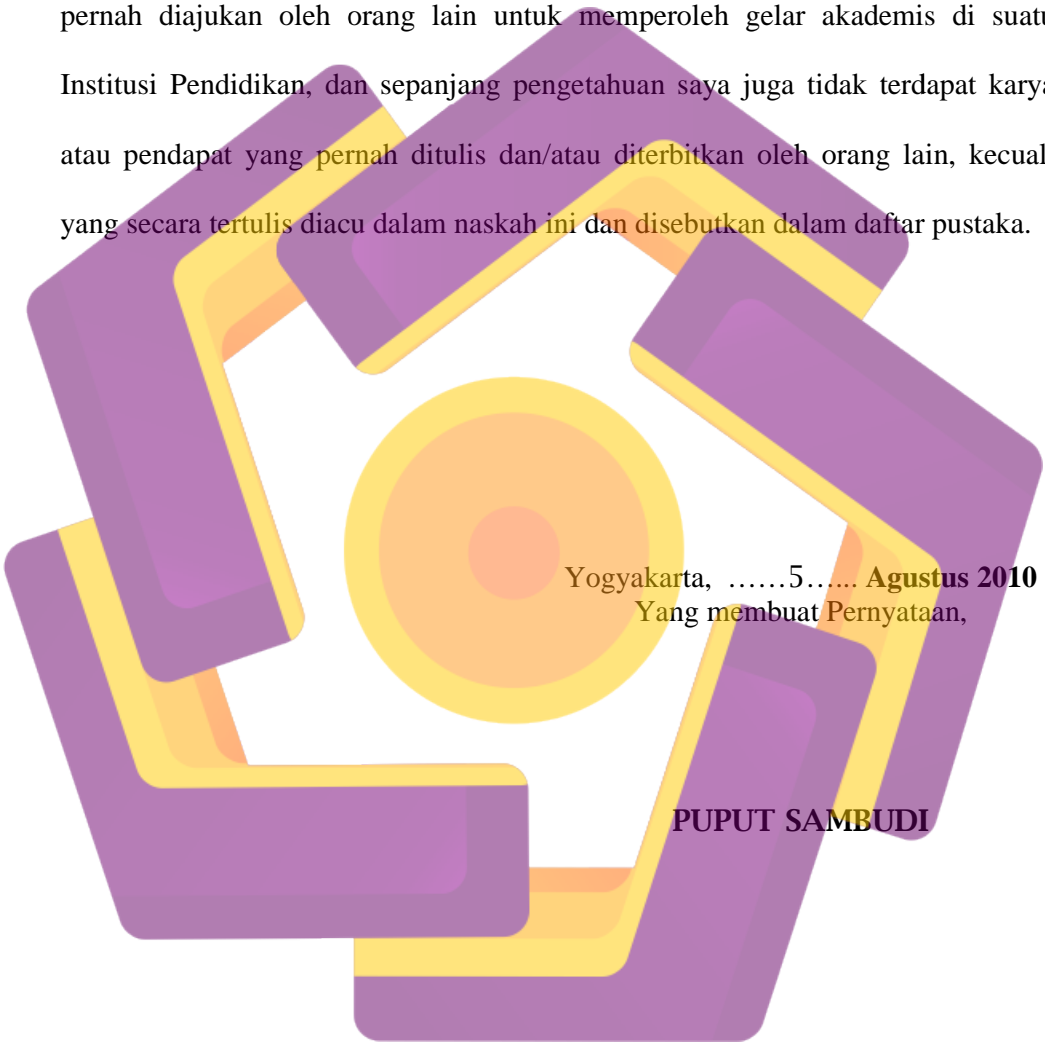
*In this paper, the researchers tried to analyze the points of discussion and the results are intended to provide development of quality education for kindergarten. Pertiwi Ngemplak Klaten, in the form of an interactive CD.*

**Keywords:** *Learning Media Development, Media Animation, Introduction to Benefit Fruit And content*



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan 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, .....5..... **Agustus 2010**  
Yang membuat Pernyataan,

**PUPUT SAMBUDI**