

**CD INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN HURUF DAN  
ANGKA BAHASA JEPANG UNTUK ANAK SD PADA SD MUHAMMADYAH  
MUTIHAN**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Anang Sandi Prayogo**

**07.01.2228**

**Zainal Arifin**

**07.01.2250**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**“CD INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN HURUF DAN  
ANGKA BAHASA JEPANG UNTUK ANAK SD PADA SD MUHAMMADYAH  
MUTIHAN”**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Anang Sandi Prayogo**

**07.01.2228**

**Zainal Arifin**

**07.01.2250**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**CD Interaktif Media Pembelajaran Huruf dan Angka Bahasa Jepang  
Untuk Anak SD Pada SD Muhammadiyah Mutihan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anang Sandi Prayogo** 07.01.2228

**Zainal Arifin** 07.01.2250

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 10 Februari 2010

**Dosen Pembimbing**



**Sudarmawan, MT.**  
**NIK. 190302035**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**“CD Interaktif Media Pembelajaran Huruf dan Angka Bahasa Jepang  
Untuk Anak SD Pada SD Muhammadiyah Mutihan”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anang Sandi Prayogo** 07.01.2228

**Zainal Arifin** 07.01.2250

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2012

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudarvatno, MM.**  
NIK. 190302029

**Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom.**  
NIK. 190000008

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 03 Februari 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir 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, 02 Februari 2012

Nama lengkap

Tanda Tangan

Anang Sandi Prayogo  
NIM 07.01.2228



---

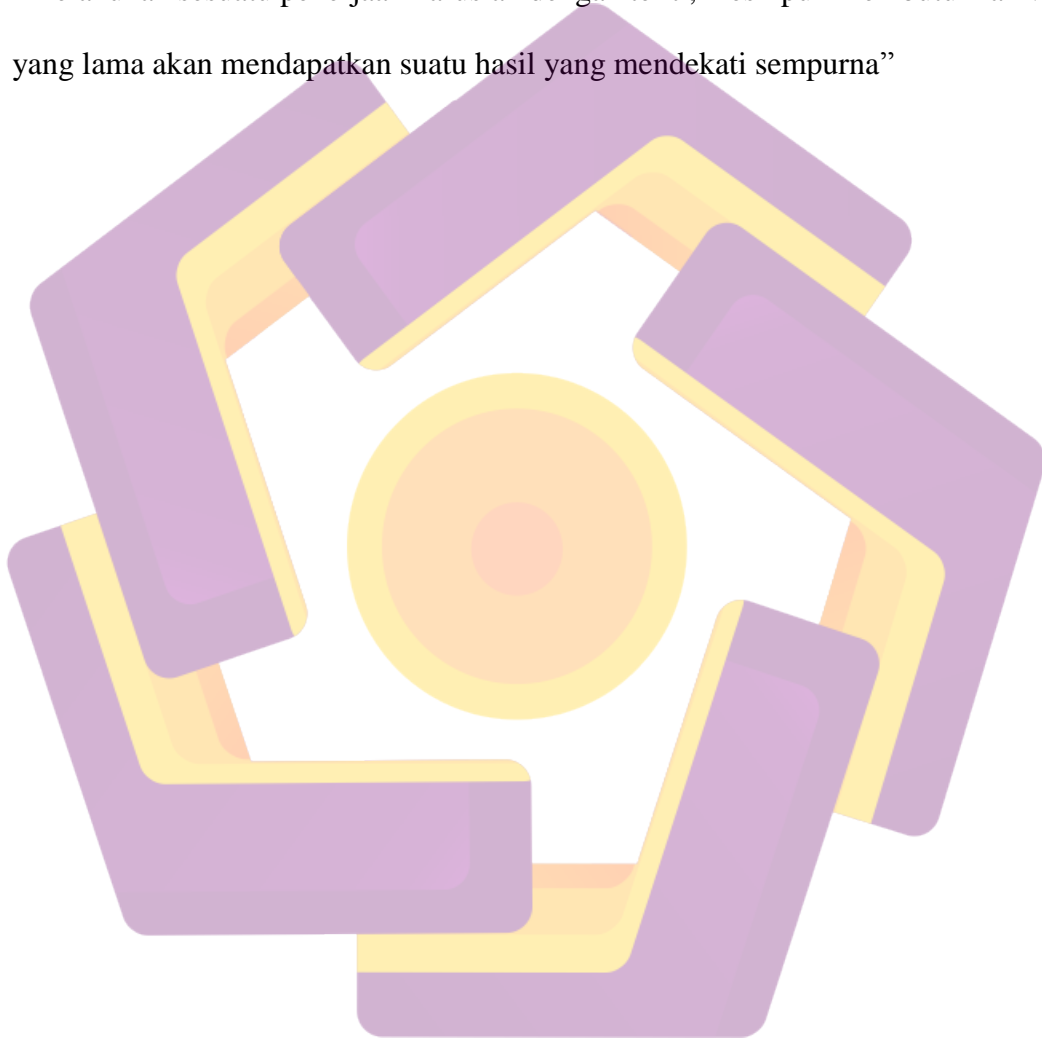
Zaenal Arifin  
NIM 07.01.2250



---

## **MOTTO**

“Melakukan sesuatu pekerjaan haruslah dengan teliti, meskipun membutuhkan waktu yang lama akan mendapatkan suatu hasil yang mendekati sempurna”



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan Rahmat, Taufik dan Hidayahnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta kita semua selaku umatnya.

Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Ahli madia komputer (Amd.kom) di Sekolah Tinggi Menejemen Informatika dan Komputer AMIKOM (STMIK AMIKOM)Yogyakarta. Dengan selesainya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM. selaku Rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan izin penulis dalam penelitian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Sudarmawan,MT. selaku Ketua Jurusan Tehnik Informatika, beserta jajaran kepengurusan baik Dosen maupun karyawan di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam melancarkan proses administrasi dan penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir.Abas Ali Pangera,M.kom, Selaku pembimbing skripsi yang berkenan meluangkan waktunya guna memberi bimbingan, arahan, serta saran-saran sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini

4. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah mutihan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua tercinta Bapak Barindi dan Ibu Wagirah serta dik rendi dan seluruh keluargaku yang dengan tulus mencurahkan kasih sayang, motivasi serta doanya. Dan juga saudari mimi yang telah membantu paroses pengetikan
6. Keluarga Bapak Sudarmawan, Bunda suparti, Kang Ampuh, Dek queen yang selalu memberi doa dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas akhir ini.

Semoga Allah SAW senantiasa memberikan hidayahnya dan meridhoi amal usaha ini. Penulis menyadari sepenuhnya meski telah mencurahkan segala kemampuan yang ada akan tetapi masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat berharap akan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini.

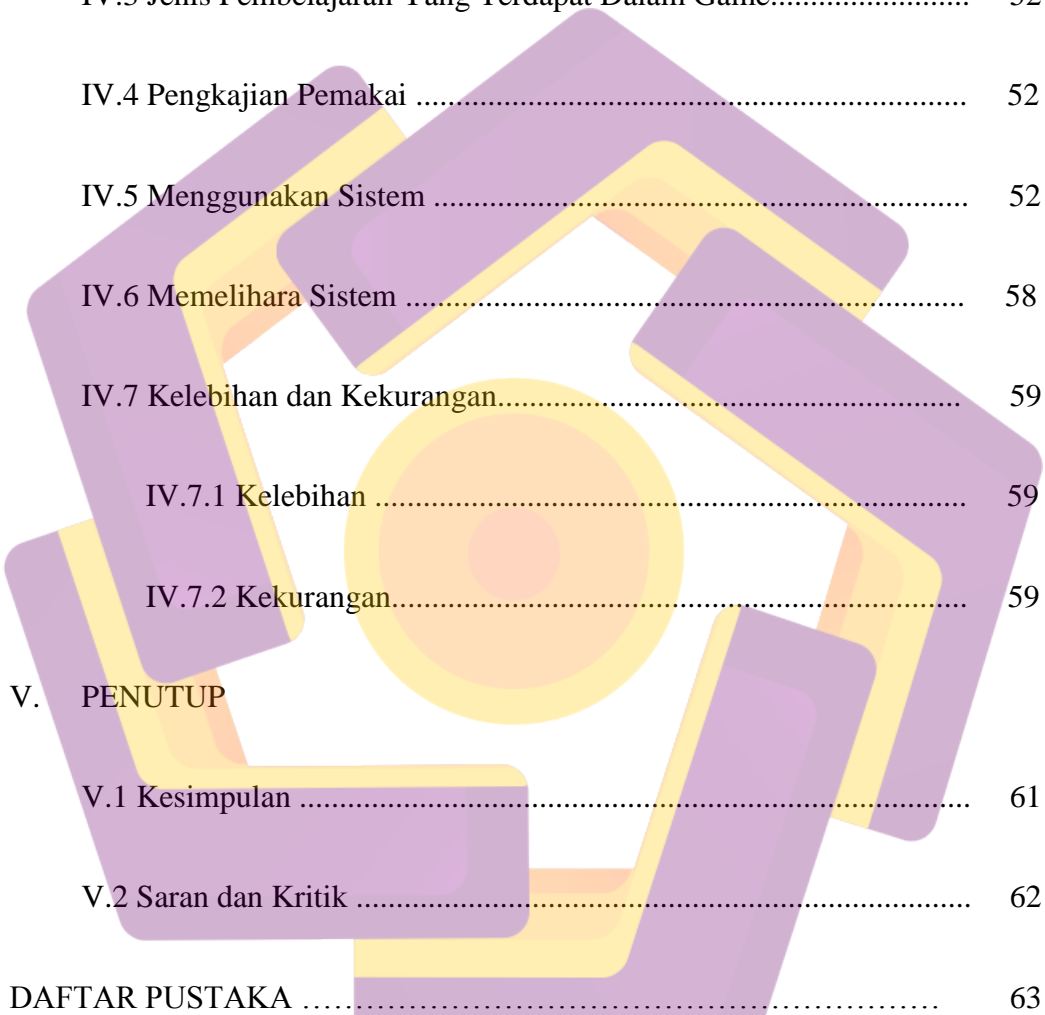


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
ABSTRAC DAN INTISARI .....	xiv
I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan masalah .....	2
I.3 Batasan Masalah .....	3

I.4 Tujuan Penelitian .....	3
I.4.1 Maksud Penelitian.....	3
I.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
I.5 Metode Penelitian .....	4
I.6 Sistematika dan Penulisan.....	5
<b>II. DASAR TEORI</b>	
II.1 Peranan Multimedia .....	9
II.2 Definisi Multimedia .....	10
II.3 Objek-Objek Multimedia .....	11
II.4 Kategori Multimedia .....	12
II.5 Struktur Informasi Multimedia .....	14
II.6 Langkah-Langkah Mengembangkan Multimedia .....	17
II.7 Pengenalan Perangkat (Software) Multimedia .....	21
II.8 Sejarah Bahasa Jepang.....	26
II.9 Huruf Hiragana.....	26
II.10 Huruf Katakana.....	27

<b>III. ANALISA DAN PERANCANGAN</b>	
III.1 Tinjauan Umum .....	29
III.2 Mendefinisikan Masalah .....	29
III.3 Merancang Konsep .....	30
III.4 Merancang isi .....	31
III.5 Menulis Naskah .....	33
III.6 Merancang Grafik .....	34
III.7 Tehnik Analisis Data .....	35
III.7 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
III.7.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	36
III.7.2 Analisis Kebutuhan Sistem No-Fungsional.....	36
III.8 Struktur Diagram Pogram.....	38
<b>IV. PEMBAHASAN</b>	
IV.1 Memproduksi Sistem .....	42
IV.2 Cara Pembuatan Game.....	43
IV.2.1 memasukan File ke Cast .....	43

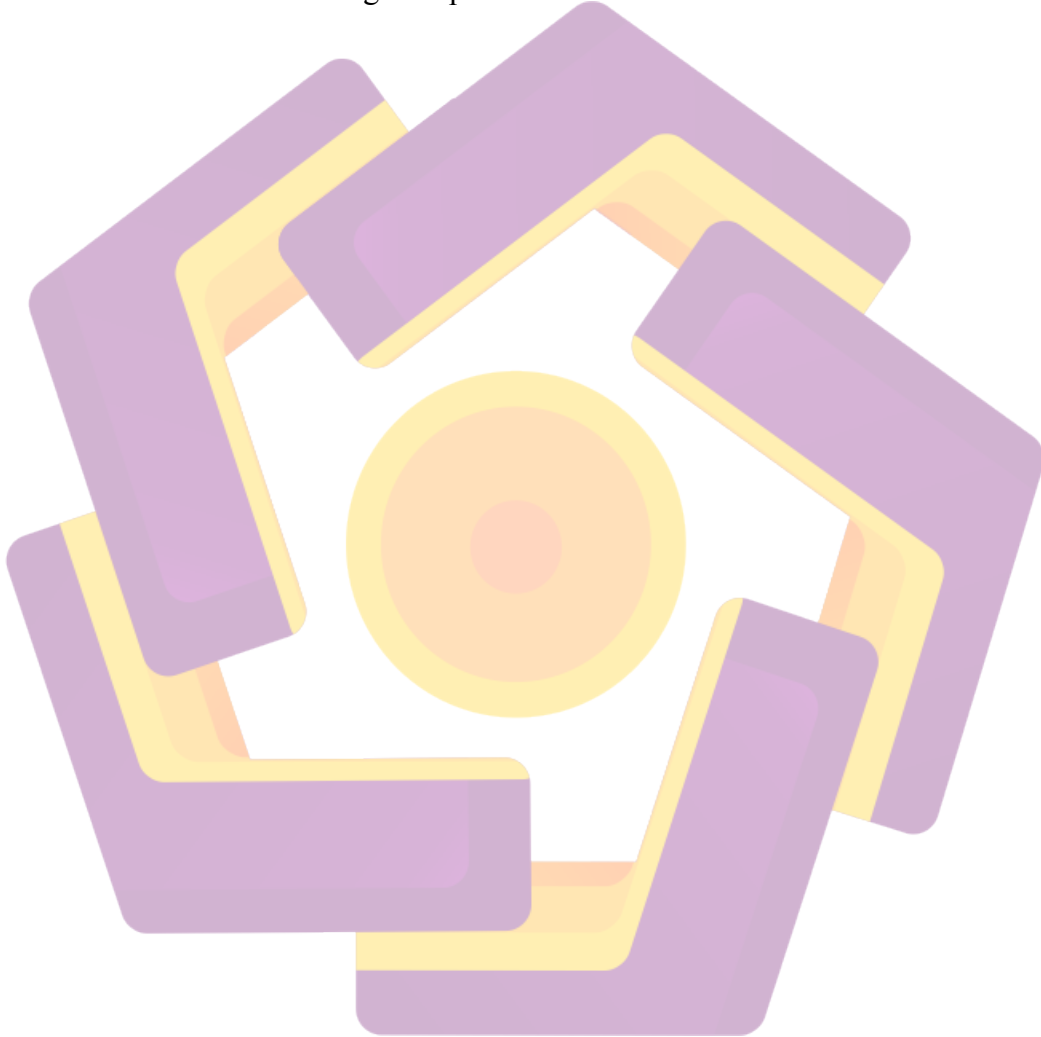


IV.2.2 Pengaturan Score .....	45
IV.2.3 Memberi <i>Listing</i> Kode .....	46
IV.3 Jenis Pembelajaran Yang Terdapat Dalam Game.....	52
IV.4 Pengkajian Pemakai .....	52
IV.5 Menggunakan Sistem .....	52
IV.6 Memelihara Sistem .....	58
IV.7 Kelebihan dan Kekurangan.....	59
IV.7.1 Kelebihan .....	59
IV.7.2 Kekurangan.....	59
V. PENUTUP	
V.1 Kesimpulan .....	61
V.2 Saran dan Kritik .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63

---

## DAFTAR TABEL

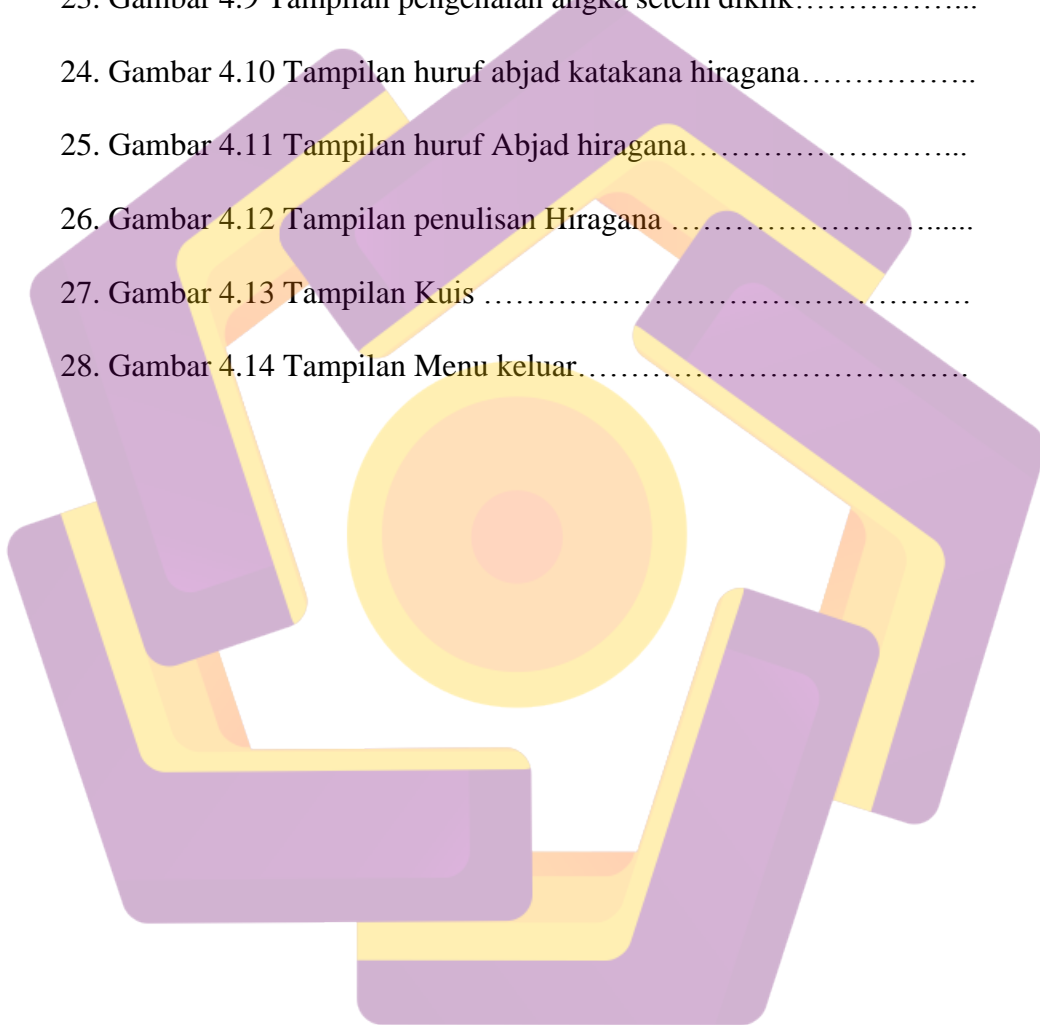
1. Tabel 1.1 Jadwal kegiatan penelitian.....8



## DARTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Bagan alur multimedia interaktif.....	13
2. Gambar 2.2 Bagan alur multimedia lancar.....	14
3. Gambar 2. 3 Struktur linier.....	15
4. Gambar 2.4 Struktur hierarki.....	15
5. Gambar 2.5 Struktur piramida.....	16
6. Gambar 2. 6 Struktur polar.....	17
7. Gambar 2. 7 Struktur icon.....	17
8. Gambar 2.8 Siklus pengembangan system multimedia.....	20
9. Gambar 2.9 Tampilan makromedian director MX 2004.....	22
10. Gambar 2.10 Tampilan adobe photoshop CS2.....	23
11. Gambar 2.11 Tampilan adobe audison CS2.....	24
12. Gambar 2.12 Tampilan macromedia flash 8.....	25
13. Gambar 3.1 Struktur hybrid.....	37
14. Gambar 3.2 Tampilan menu pada game.....	38
15. Gambar 4.1 Tampilan awal game.....	42
16. Gambar 4.2 Tampilan gambar cast internal.....	44
17. Gambar 4.3 Tampilan cast script.....	44
18. Gambar 4.4 Tampilan Pengambilan File.....	43
19. Gambar 4.5 Tampilan Gambar score.....	46

20. Gambar 4.6 Tampilan link angka setelah di klik .....	47
21. Gambar 4.7 Tampilan link Huruf hiragana.....	48
22. Gambar 4.8 Tampilan pengenalan angka sebelum diklik.....	53
23. Gambar 4.9 Tampilan pengenalan angka setelh diklik.....	53
24. Gambar 4.10 Tampilan huruf abjad katakana hiragana.....	53
25. Gambar 4.11 Tampilan huruf Abjad hiragana.....	55
26. Gambar 4.12 Tampilan penulisan Hiragana .....	60
27. Gambar 4.13 Tampilan Kuis .....	57
28. Gambar 4.14 Tampilan Menu keluar.....	58



## INTISARI

Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak, dengan menggabungkan links dan tools yang memungkinkan melalui interaksi, kreasi dan komunikasi. Saat ini multimedia menjadi sangat penting perannya baik dalam bidang pendidikan, perdagangan, maupun perindustrian, sebagai salah satu contohnya adalah media pembelajaran berupa cd interaktif

Metodologi yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah metodologi observasi, dan interview dimana penulis bertindak sebagai instrumen utama dan didukung oleh game dan computer sebagai instrument pendukung dalam pengumpulan data. Metode kepustakaan digunakan untuk mencari teori untuk memperkuat karya ilmiah ini. Observasi penelitian ini dilakukan di SD mutihan sejak tanggal 01 Oktober 2010-30 November 2010, sedangkan untuk pembuatan gamenya dilakukan dari tanggal 01 Desember 2010-31 Maret 2011.

Dari hasil penelitian dapat ditemukan beberapa kelebihan yang mana cd interaktif ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif khususnya untuk belajar bahasa jepang. Pemberian kuis dapat digunakan sebagai tolak ukur sampai sejauh mana kemampuan pengguna dalam menyerap dan mempelajari bahasa jepang dengan menggunakan media CD pembelajaran interaktif bahasa Jepang ini.

**Kata Kunci:** Multimedia, Cd Interaktif, Huruf Hiragana, Huruf Katakana



## ABSTRACT

*Multimedia is the use of computers to combine texts, graphics, audio, moving images, by combining links and tools that enable the interaction, creation and communication. Currently peranannya multimedia becomes very important both in the field of education, commerce, and industry, as one example is the medium of learning in the form of cd interaktif*

*The methodology used in the writing of this scientific work is the methodology of observation, and interviews in which the author acted as the main instrument and is supported by the game and the computer as an instrument of support in data collection. The method used to find the theoretical literature to strengthen this scientific work. Observational study was conducted in elementary mutihan from the date of October 1st 2010-30 November 2010, sedangkan to manufacture the game was conducted from 01 December 2010-31 March 2011.*

*From the research results can be found beberapa cd interaktif excess which can be used as a medium of learning that is more dynamic and iteraktif especially to learn Japanese. Giving quizzes can be used as a benchmark to what extent the user's ability to absorb and learn the Japanese language support by using CD media interactive learning Japanese language.*

**Keywords :** *Multimedia, Interactive Cd, Font Hiragana, Katakana letter*