

**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

Anang Sandi Prayogo
NIM 07.01.2228

Tanda Tangan

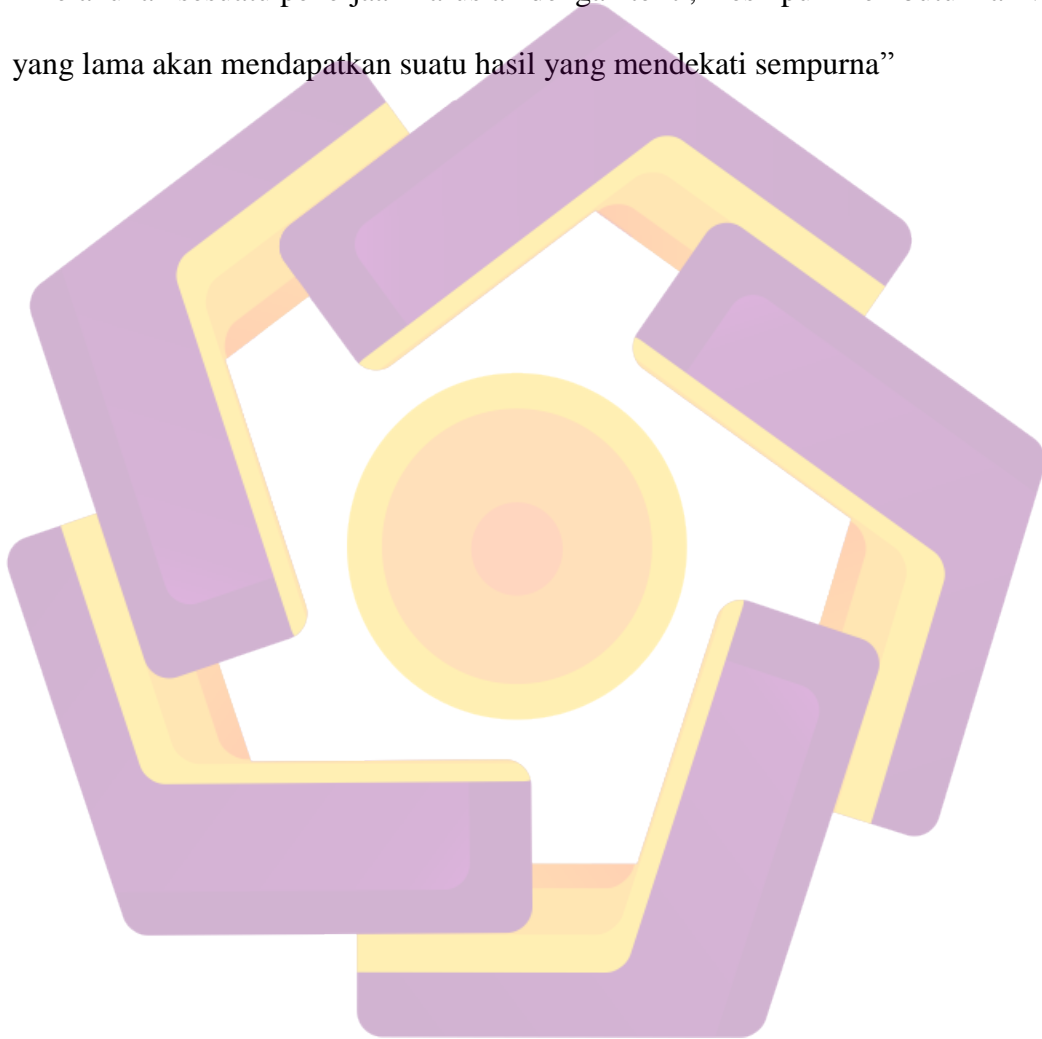


Zaenal Arifin
NIM 07.01.2250



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.

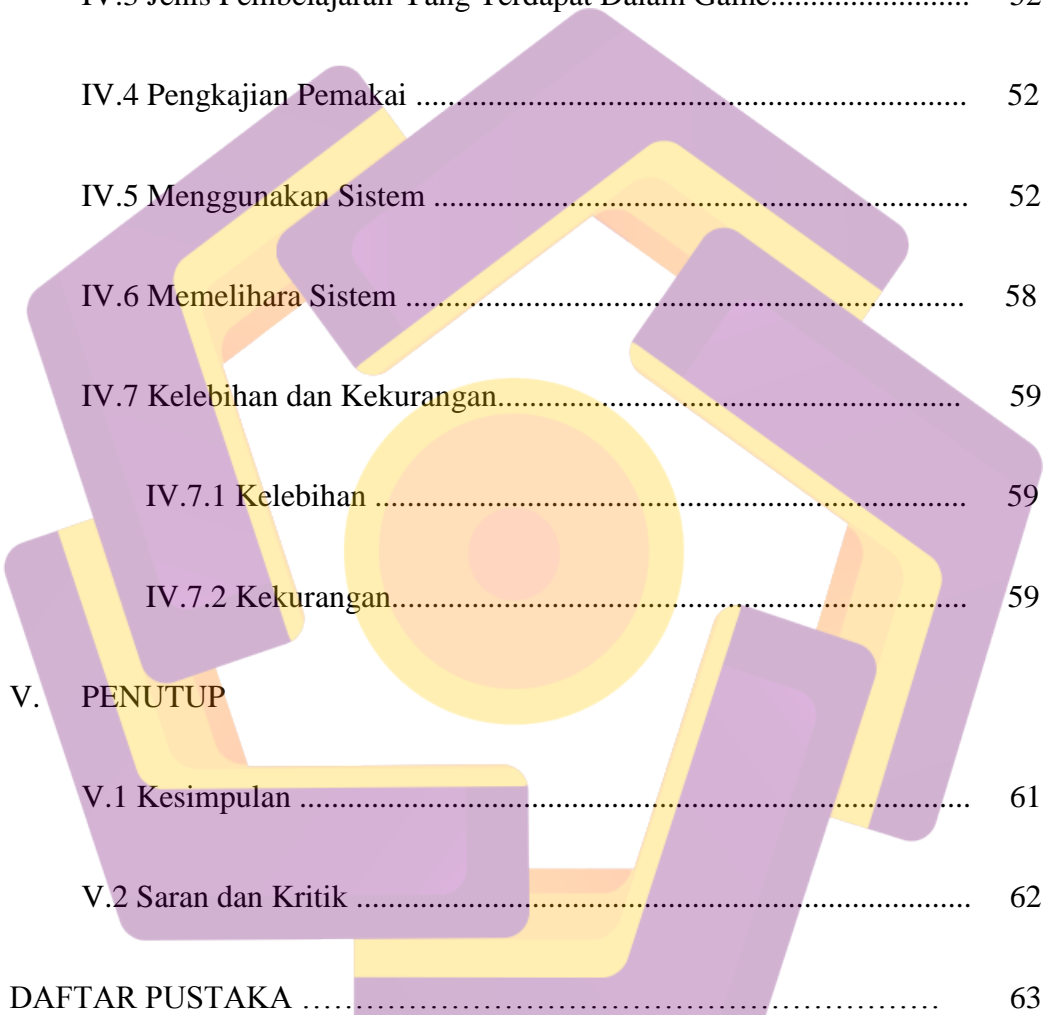
Semoga Allah SAW senantiasa memberikan hidayahnya dan meridhoi amal usaha ini. Penulis menyadari sepenuhnya meski telah mencurahkan segala kemampuan yang ada akan tetapi masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat berharap akan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk lebih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

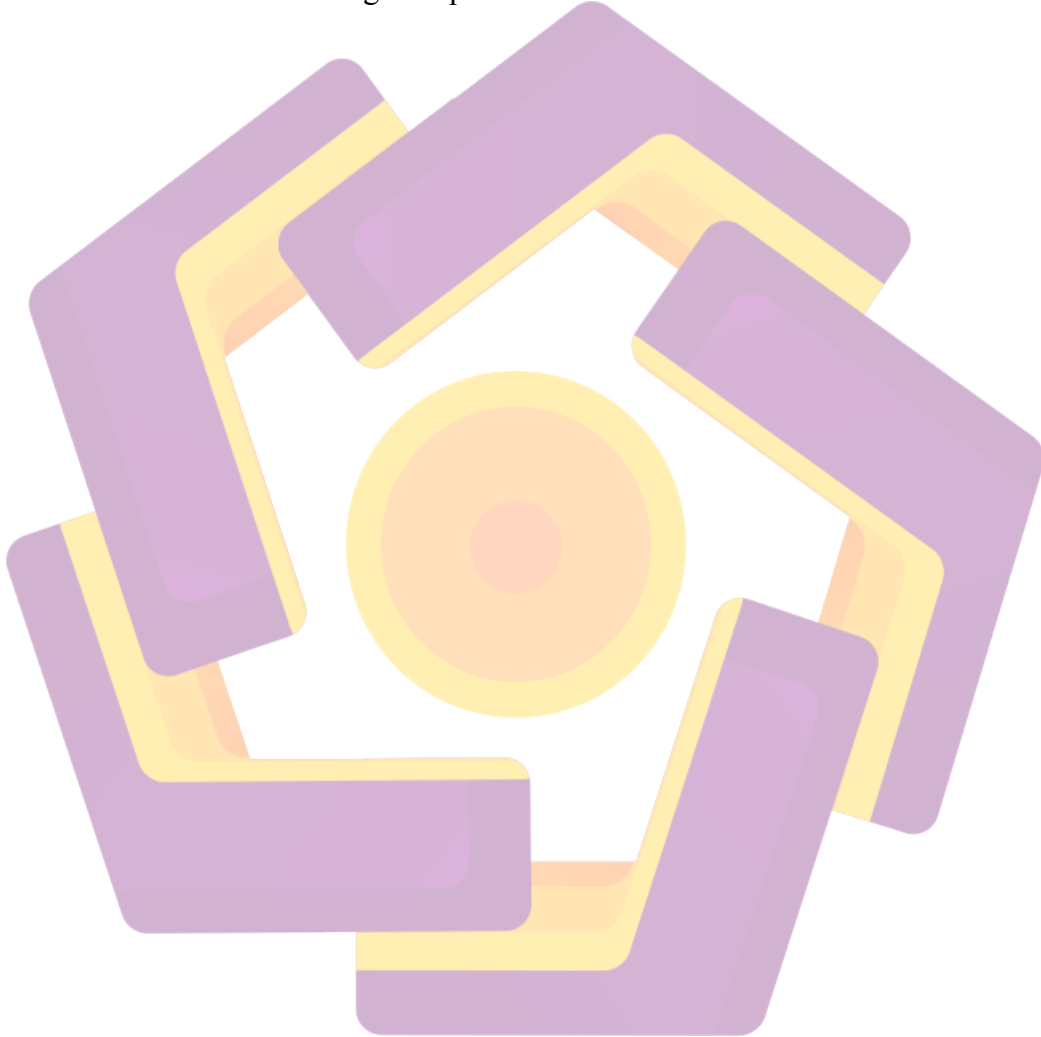
III. ANALISA DAN PERANCANGAN	
III.1 Tinjauan Umum	29
III.2 Mendefinisikan Masalah	29
III.3 Merancang Konsep	30
III.4 Merancang isi	31
III.5 Menulis Naskah	33
III.6 Merancang Grafik	34
III.7 Tehnik Analisis Data	35
III.7 Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
III.7.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	36
III.7.2 Analisis Kebutuhan Sistem No-Fungsional.....	36
III.8 Struktur Diagram Pogram.....	38
IV. PEMBAHASAN	
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

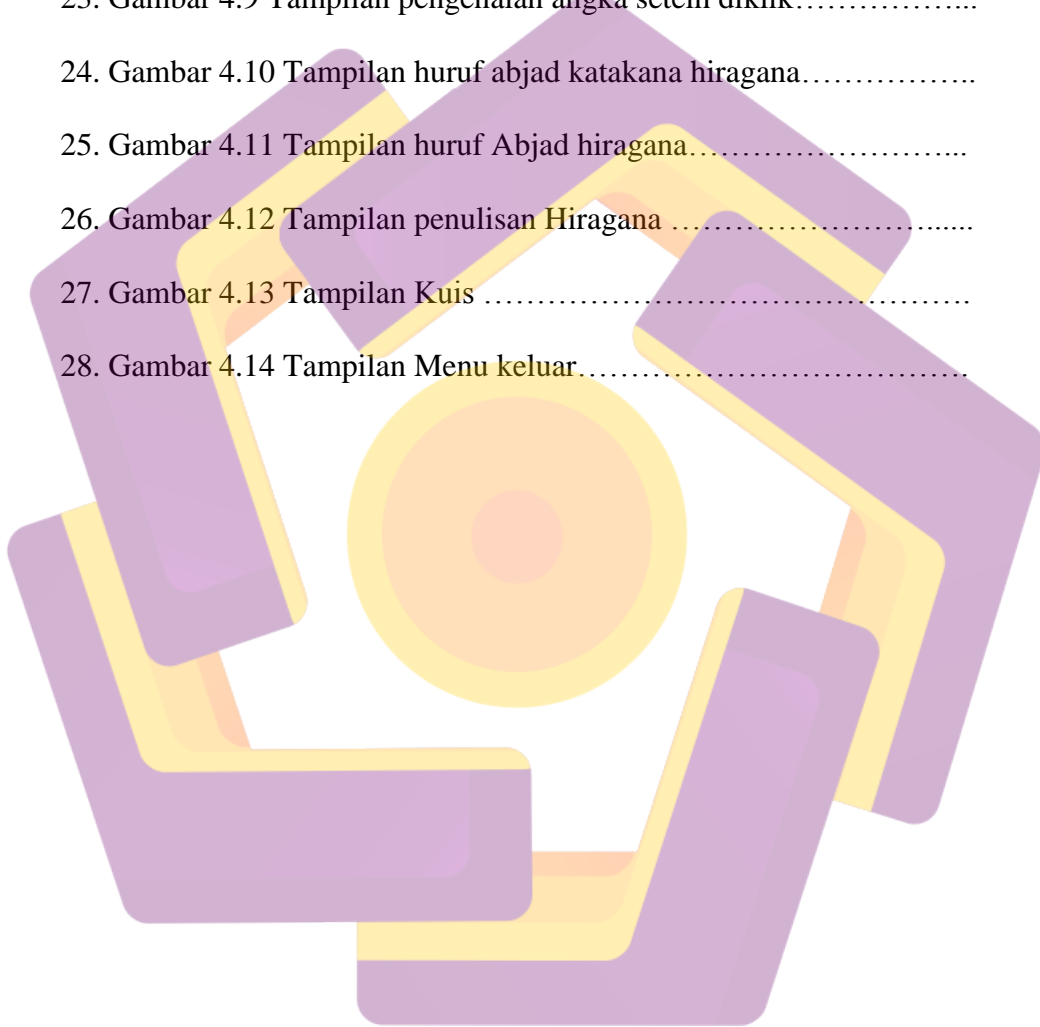
1. Tabel 1.1 Jadwal kegiatan penelitian.....8



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*