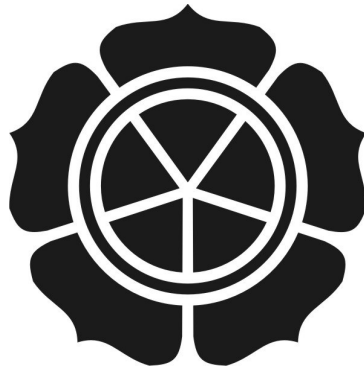


**MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MACAM-MACAM
PROFESI PADA SISWA TK ISLAM AL-FURQON
CONDONG CATUR MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizqi Meisya Anif

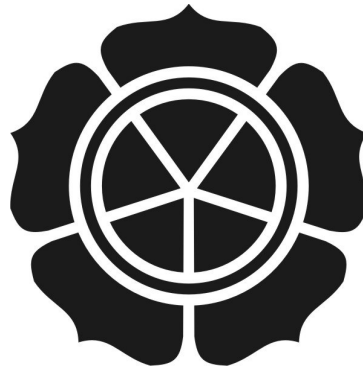
08.22.0866

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MACAM-MACAM
PROFESI PADA SISWA TK ISLAM AL-FURQON
CONDONG CATUR MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8**

Skripsi

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



disusun oleh

Rizqi Meisya Anif

08.22.0866

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Membangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif
Untuk Mengenalkan Macam-Macam Profesi Pada Siswa
TK Islam Al-Furqon Condong Catur Menggunakan
Macromedia Flash Profesional 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizqi Meisya Anif

08.22.0866

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2011

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Membangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif
Untuk Mengenalkan Macam-Macam Profesi Pada Siswa
Tk Islam Al-Furqon Condong Catur Menggunakan
Macromedia Flash Profesional 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizqi Meisya Anif

08.22.0866

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 September 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.kom
NIK. 190302096

Dr. Abidarin Rosidi, M.Ma.
NIK. 190302034

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

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 September 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

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, 29 09 2011

Rizqi Meisya Anif
NIM : 08.22.0866

Motto

- Ridho Allah ridho orang tua, maka jangan pernah sesekali durhaka kepadanya
- Jangan anggap kecil apapun yang anda alami, sebab butir-butir pasir membangun gunung. Saat-saat menjadi tahun dan pengalaman-pengalaman kecil menjadi penghidupan
- Syukurilah apapun yang kita dapat, dan ingatlah kita hidup hanya sementara setelah itu semua akan kembali pada yang kuasa, maka jangan pernah menyalah-nyatakan hidup dengan hal-hal yang merugikan diri sendiri
- Jangan pernah menyerah pada kegagalan sebab ada keberhasilan dibalik setiap kegagalan apabila kita mau selalu berusaha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya :

- ✓ Orang tua-ku, ibu dan bapak terimakasih atas segala dukungan doa dan nasehat tanpa kalian aku tidak mungkin bisa menyelesaikan skripsi ini. Sekali lagi trimakasih ibu dan bapak...
I♥U SO MUCH...!!
- ✓ Semua keluargaku di cilacap, kaka2ku mbak titi, mbak eni, dan mas taufik, makasih buat seluruh support dan doa. Kalian memang kaka"ku yang paling is the best lah pokoknya,
- ✓ Bapak dosen pembimbingku, Pak Hanif Al Fatta terimakasih banyak sudah mau susah" memberikan waktunya untuk membimbing skripsi saya hingga selesai. berkat bapak saya bisa lulus, makasih banyak pak..
- ✓ Teman-teman S1-SI.TS.A thanks bro. U're the best..!

KATA PENGANTAR

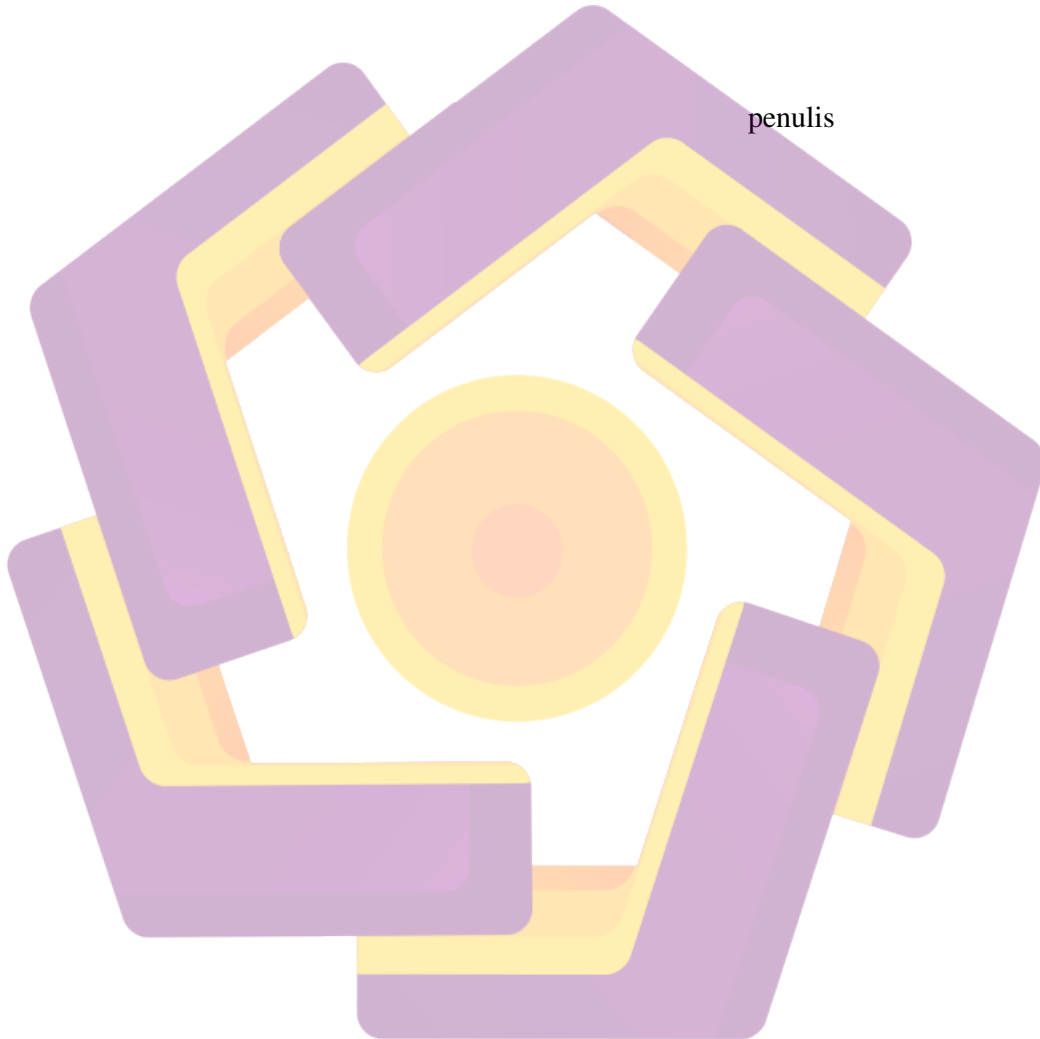
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN MACAM-MACAM PROFESI PADA SISWA TKIM AL-FURQON CONDONG CATUR MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8”. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan MI dan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepala sekolah TK Islam Al-Furqon Ibu Sri Indrayati, S.Pd yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan nasehat.
6. Semua rekan-rekan S1 SI TS-A

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, Desember 2011

penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia	7
2.1.2 Elemen Multimedia	8
2.2. Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.2.1. Struktur Linier.....	11
2.2.2. Struktur Menu.....	11
2.2.3. Struktur Hierarki.....	12

2.2.4.	Struktur Jaringan.....	13
2.2.5.	Struktur Kombinasi.....	14
2.3.	Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.3.1.	Mendefinisikan Masalah.....	16
2.3.2.	Merancang Konsep.....	16
2.3.3.	Merancang Isi.....	16
2.3.4.	Merancang Naskah.....	17
2.3.5.	Merancang Grafik.....	17
2.3.6.	Memproduksi Sistem.....	17
2.3.7.	Melakukan Tes Pemakai.....	17
2.3.8.	Menggunakan Sistem.....	18
2.3.9.	Memelihara Sistem.....	18
2.4	Multimedia Interaktif.....	20
2.4.1	Asal Mula Multimedia Interaktif.....	20
2.4.2	Definisi Multimedia Interaktif.....	20
2.4.3	Kelebihan Multimedia Interaktif	21
2.4.4	Hubungan antara Multimedia Interaktif dan Pembelajaran.....	22
2.4.5	Aplikasi Multimedia untuk Mendukung Pembelajaran.....	23
2.5	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	25
2.5.1	Adobe Photoshop CS3.....	25
2.5.1.1	Mode Warna Pada Photoshop.....	30
2.5.1.2	Layer.....	31
2.5.2	Macromedia Flash Profesional 8.....	31
2.5.2.1	Fitur Terbaru dalam Macromedia Flash Profesional 8.....	32
2.5.3	Adobe Audition 2.0.....	37
2.6	Tinjauan Umum.....	39
2.6.1	Sejarah singkat Tk Islam Al-Furqon.....	39
2.6.2	Visi dan Misi.....	39
2.6.3	Struktur Organisasi.....	40
2.6.4	Metode Pembelajaran	40

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Definisi Analisis Sistem	42
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem	42
3.1.1.1 Performance Analysis (Analisis Kinerja)	43
3.1.1.2 Information Analysis (Analisis Informasi).....	44
3.1.1.3 Economic Analysis (Analisis Ekonomi)	45
3.1.1.4 Control Analysis (Analisis Pengendalian)	45
3.1.1.5 Efficiency Analysis (Analisis Efisiensi)	46
3.1.1.6 Service Analysis (Analisis Pelayanan)	47
3.1.2 Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.1.2.1 Aspek Hardware	48
3.1.2.2 Aspek Software	49
3.1.2.3 Aspek Brainware	50
3.1.3. Analisis Studi Kelayakan	51
3.1.3.1 Kelayakan Teknologi	51
3.1.3.2 Kelayakan Hukum	51
3.1.3.3 Kelayakan Ekonomi	52
3.1.4 Analisis Biaya dan Manfaat	53
3.1.4.1 Komponen Biaya	53
3.1.4.2 Komponen Manfaat	54
3.1.5 Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	57
3.1.5.1 Metode Periode Pengembalian.....	57
3.1.5.2 Metode Pengembalian Investasi.....	58
3.1.5.3 Metode Nilai Sekarang Bersih.....	59
3.2. Perancangan Sistem	61
3.2.1 Merancang Konsep	61
3.2.2 Merancang Isi	62
3.2.3 Merancang Naskah	65
3.2.4 Merancang Grafik	68

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem	75
4.1.1 Mengelola Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3	76
4.1.2 Mengolah Suara dengan Adobe Audition 2.0... ..	78
4.1.3 Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Macromedia Flash.....	83
4.1.3.1 Memasukan Data ke Macromedia Flash Pro.8	86
4.1.3.2 Membuat Animasi	86
4.1.3.3 Membuat Tombol	87
4.1.3.4 Tahap Pengintegrasian.....	90
4.1.3.5 Membuat Tampilan Full Screen	92
4.1.3.6 Membuat File Windows Projector	93
4.1.3.7 Membuat File Autorun.....	94
4.1.3.8 Proses Burning ke CD	94
4.2 Melakukan Pengujian Sistem	96
4.3 Menggunakan Sistem	101
4.4 Memelihara Sistem	101
4.5 Manual Program	103
4.5.1 Tampilan Intro	103
4.5.2 Tampilan Menu Utama	104
4.5.3 Tampilan Menu Macam-macam Profesi	104
4.5.4 Tampilan Menu Quis dan Game	105
4.5.5 Tampilan Menu Video	106
4.5.6 Tampilan Menu Lagu	107
4.5.7 Tampilan Menu Keluar (exit).....	108

BAB V. PENUTUP

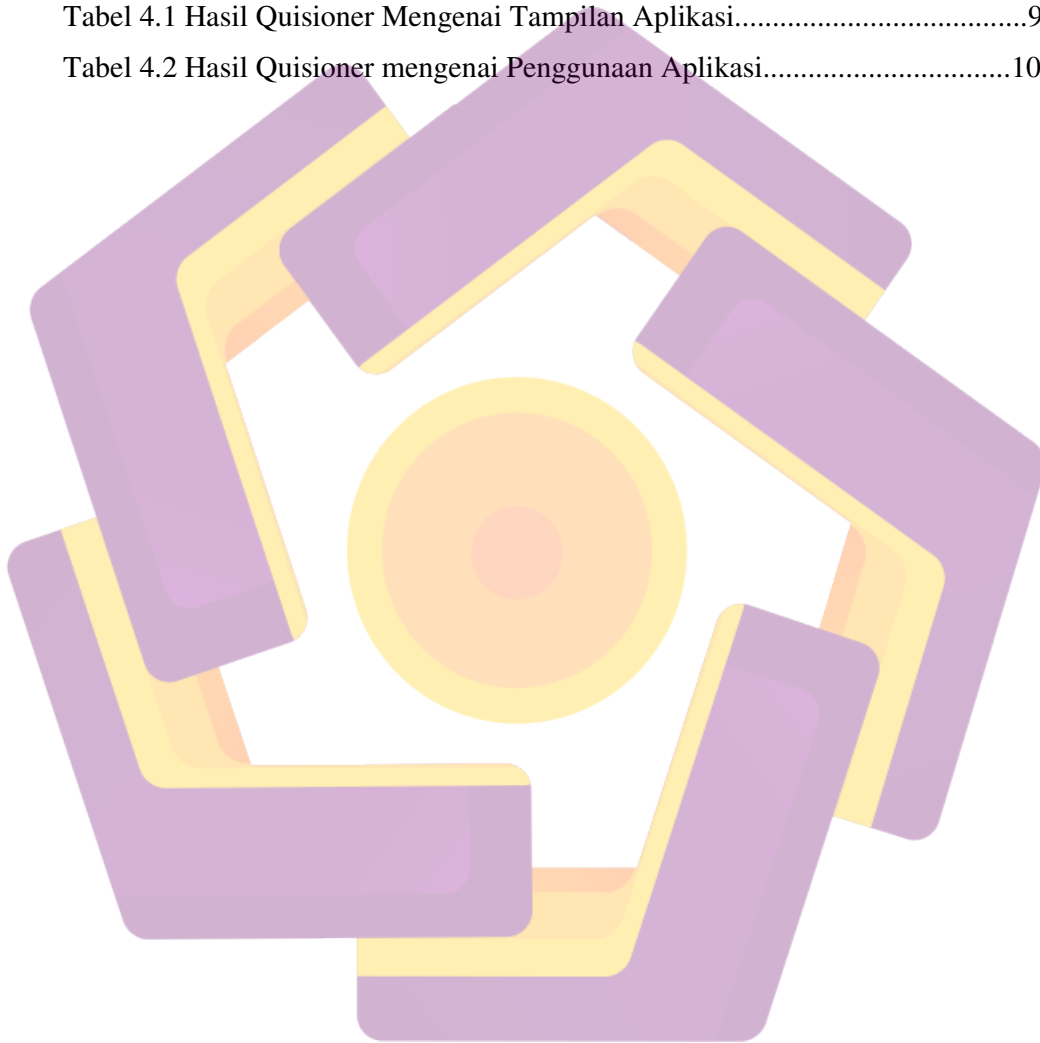
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	56
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan.....	60
Tabel 4.1 Hasil Quisioner Mengenai Tampilan Aplikasi.....	99
Tabel 4.2 Hasil Quisioner mengenai Penggunaan Aplikasi.....	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Struktur Linier	11
Gambar 2.3 Struktur Menu	12
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7 Proses Pengembangan Sistem Multimedia menurut Raymond Mcleod, Jr	19
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	29
Gambar 2.9 Pallete Layer	31
Gambar 2.10 Welcome Screen Macromedia Flash Pro.8.....	34
Gambar 2.11 Jendela Program Macromedia Flash Professional 8.....	34
Gambar 2.12 Tampilan Adobe Audition 2.0	38
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	63
Gambar 3.2 Tampilan Intro	69
Gambar 3.3 Tampilan menu utama	70
Gambar 3.4 Tampilan menu macam-macam profesi	71
Gambar 3.5 Tampilan menu Quis.....	71
Gambar 3.6 Tampilan Hasil Evaluasi Quis.....	72
Gambar 3.7 Tampilan Menu Game	72
Gambar 3.8 Tampilan Menu Video	73
Gambar 3.9 Tampilan Menu Lagu.....	74
Gambar 3.10 Tampilan Exit	74
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem	75
Gambar 4.2 Dialog Box New	76
Gambar 4.3 Tampilan Layar kerja Photoshop CS3	77
Gambar 4.4 Dialog Box Save As	78
Gambar 4.5 Editing Audio dengan Adobe Audition 2.0	79
Gambar 4.6 Kotag Dialog Save As to mp3	81

Gambar 4.7 Tampilan cutting / trim pada Adobe Audition 2.0.....	81
Gambar 4.8 Tampilan New Waveform	82
Gambar 4.9 Tampilan Menu Record	82
Gambar 4.10 Tampilan Welcome Screen Macromedia Flash Pro.8.....	83
Gambar 4.11 Tampilan Dokumen Properties.....	84
Gambar 4.12 Teks Tool pada Kotak Tool.....	84
Gambar 4.13 Tampilan Layar Kerja Pada Macromedia Flash Pro.8.....	85
Gambar 4.14 Dialog Box Import to Library.....	86
Gambar 4.15 Tampilan Membuat Objek Animasi.....	87
Gambar 4.16 Dialog Box Create New Symbol.....	88
Gambar 4.17 Tampilan Tombol Navigasi.....	88
Gambar 4.18 Tampilan Panel Action Button.....	89
Gambar 4.19 Tampilan Hasil Akhir Pada Macromedia Flash Pro.8.....	90
Gambar 4.20 Tampilan Publish Setting.....	93
Gambar 4.21 Tampilan Nero 7.8.....	94
Gambar 4.22 Menu Disc Content.....	95
Gambar 4.23 Menu Final Burn Setting.....	96
Gambar 4.24 Tampilan Intro.....	103
Gambar 4.25 Tampilan Menu Utama	104
Gambar 4.26 Tampilan Menu Macam-macam Profesi.....	105
Gambar 4.27 Tampilan Menu Quis	106
Gambar 4.28 Tampilan Menu Game	106
Gambar 4.29 Tampilan Menu Video.....	107
Gambar 4.30 Tampilan Menu Lagu.....	107
Gambar 4.31 Tampilan Keluar Program.....	108

INTISARI

Penelitian ini berangkat dari permasalahan tentang upaya pengenalan macam-macam profesi melalui media interaktif yang mampu menarik perhatian siswa TK Islam Al-Furqon Condong Catur, yang merupakan salah satu strategi sebagai implementasinya. Tujuan Penelitian ini adalah perancangan aplikasi multimedia pengenalan macam-macam profesi melalui media interaktif pada TK Islam Al-Furqon Condong Catur sebagai sistem pembelajaran.

Sumber data penelitian ini adalah macam-macam profesi yang berkembang saat ini. Metode Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kepustakaan, dan internet. Objek penelitian ini adalah TK Islam Al-Furqon Condong Catur. Analisis sistem dalam penelitian ini mempergunakan analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan, serta analisis biaya dan manfaat, sedangkan perancangan sistem menggunakan konsep, isi, naskah, dan grafik.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perancangan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif untuk mengenalkan macam-macam profesi dalam penggunaannya: (1) Lebih efektif, karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan pada siswa TK Islam Al-Furqon Condong Catur dengan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dengan efek animasi. (2) Meringankan beban guru dalam memberikan materi pembelajaran. (3) Sistem informasi yang baru tidak mengalami kendala dalam penerapannya baik dari kinerja, Informasi, Ekonomi, Keamanan, Efisiensi, dan layanan. Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia penulis memberikan saran dengan harapan yaitu: (1) Aplikasi multimedia ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi multimedia tersebut tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki. (2) Aplikasi yang penulis rancang hanya dapat digunakan untuk menampilkan informasi yang sudah ada. Aplikasi ini diharapkan nantinya akan dikembangkan lagi sehingga menghasilkan informasi yang lengkap dan up to date seperti penambahan database dan sebagainya. (3) Harapan penulis semoga aplikasi multimedia ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengenalan Macam-macam Profesi

ABSTRACT

This study departs from the problems concerning the introduction of the various efforts the profession through interactive media that is able to attract the attention of students of Al-Furqan Islamic kindergarten Condong Catur, which is one strategy for implementation. The purpose of this study is the introduction of multimedia application design profession through a variety of interactive media at the Al-Furqan Islamic kindergarten Condong Catur as a learning system.

The source data of this study is the various professions that developed at this time. Methods The data was collected through observation, literature, and the Internet. The object of this study is the Al-Furqan Islamic kindergarten Condong Catur. Systems analysis in this study uses the analysis of system weaknesses, analysis of system requirements, analyzing feasibility, and cost and benefit analysis, while designing systems using the concept, content, text, and graphics.

The results of this study stated that the design of interactive multimedia learning applications to introduce the various professions in its use: (1) More effective, because multimedia can eliminate boredom in students of Al-Furqan Islamic kindergarten Condong Catur with the display visuals that can be enjoyed and be able to give the impression of living with animated effects. (2) Lighten the load of teachers in providing learning materials. (3) new information system is not experiencing difficulties in its application both in performance, Information, Economy, Security, Efficiency, and services. To understand more about an author of multimedia applications provide advice in the hope that is: (1) Multimedia applications are designed with a simple concept, but if the needs of the recommended hardware and software are not met, then the multimedia application will not run properly. Before deciding to use this program should be checked first specification of hardware and software that is owned. (2) The application is designed writer can only be used to display information there are. This application is expected to be further developed so as to produce a complete information and up to date as the addition of databases and so on. (3) Hope the author of this multimedia application may be useful and utilized in the best possible.

Keywords: *Information Systems, Introduction Types of Professions*