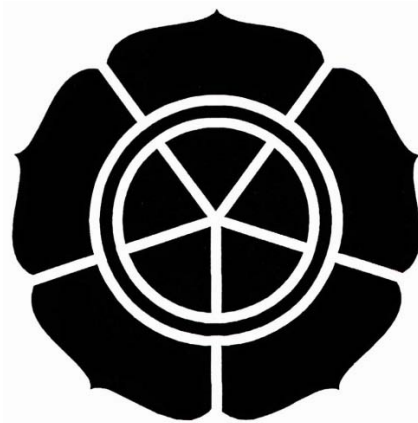


**PEMBELAJARAN GERAKAN RENANG UNTUK MATA
PELAJARAN PENJASKES BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
TINGKAT SD**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

ASRI ISTIANA

05.12.1320

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

AMIKOM

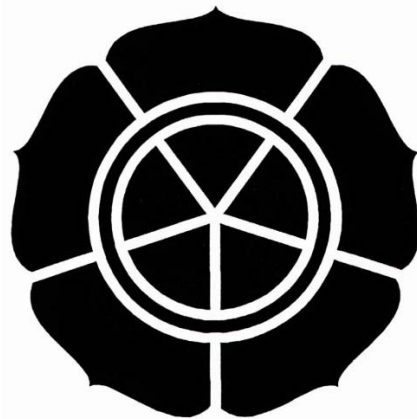
YOGYAKARTA

2010

**PEMBELAJARAN GERAKAN RENANG UNTUK MATA
PELAJARAN PENJASKES BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
TINGKAT SD**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

ASRI ISTIANA

05.12.1320

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

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembelajaran Gerakan Renang untuk Mata Pelajaran Penjasakes Berbasis
Multimedia untuk Tingkat SD**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asri Istiana

05.12.1320

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Desember 2009

Dosen Pembimbing



M. Rudvanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembelajaran Gerakan Renang untuk Mata Pelajaran Penjasakes Berbasis
Multimedia untuk Tingkat SD**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asri Istiana

05.12.1320

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudvanto Arief, MT
NIK : 190302098

Bambang Sudaryatno, DRS, MM
NIK : 190302029

Abas Ali Pangera, IR, M.KOM
NIK : 190302008



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2010


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Februari 2010



Asri Istiana
05.12.1320

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang pertama, yang utama dan yang saya utamakan Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu, dan skripsi ini saya persembahkan buat

- Ayahanda & Ibunda tercinta, terima kasih utuk cinta, kasih sayang dan didikannya selama ini, adik-adiku tersayang Ferda “sendring”, Winda “louhan”, Farda “pardut”. Maryadi “ceper”.
- My love Ari Basudewo “Bun sayang...”, terima kasih sudah menemani hari-hariku dalam suka maupun duka.
- Rusli Sanjaya, Mr. Ahong, Angga “Outsider”, Eli “Paidi”, Mas Doni, Yoga Ganteng, mbakyu Ika, dan semua teman-teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Seluruh teman – teman saya di Jogja dan temen – temen kelas S1 Sistem Informasi D angkatan 2005.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alikum Wr.Wb

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi

Adapun penyusunan Laporan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Terselesainya Laporan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis.

4. Seluruh staf serta para Dosen di STMIK “AMIKOM” yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.
5. Ayahanda & Ibunda tercinta, terima kasih utuk cinta, kasih sayang dan didikannya.
6. Seluruh teman – teman saya di Jogja dan temen – temen kelas S1 Sistem Informasi D angkatan 2005.

Penulis menyadari sebagaimana kodratnya seorang manusia yang tak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca yang budiman.

Demikian Laporan Skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STIMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan mengharapkan kerjasamanya.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 1 Februari 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman	
HALAMAN JUDUL		i
HALAMAN PENGESAHAN		ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....		iii
HALAMAN PERSEMBAHAN		iv
KATA PENGANTAR		v
DAFTAR ISI		vii
DAFTAR GAMBAR		xii
DAFTAR TABEL.....		xiv
INTISARI		xv
ABSTRACT.....		xvi
BAB I PENDAHULUAN.....		1
1.1 Latar Belakang Masalah.....		1
1.2 Rumusan Masalah		3
1.3 Batasan Masalah.....		3
1.4 Tujuan Penelitian		4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....		4
1.6 Sistematika Penulisan.....		6

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.1 Sejarah Perkembangan Multimedia.....	10
2.1.2 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.1.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	12
2.1.3.1 Struktur linier.....	13
2.1.3.2 Struktur Hierarki.....	13
2.1.3.3 Struktur piramida.....	13
2.1.3.4 Struktur Polar.....	14
2.1.4 Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	15
2.2 Sistem Perangkat Lunak (software).....	20
2.2.1 Macromedia Flash MX.....	20
2.2.2 Macromedia Director MX.....	22
2.2.3 Adobe Photoshop Cs 3.....	24
2.2.4 Adobe Audition 1.5.....	25
2.3 Sistem Perangkat Keras (hardware).....	27
2.4 Pengertian Pendidikan Jasmani.....	27
2.4.1 Renang Gaya Dada (Chest Stroke).....	29
2.4.2 Tujuan dari Akuatik (Aktivitas Air).....	32

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Identifikasi Masalah.....	33
3.1.1. Usulan Sistem Multimedia	34
3.2 Analisis PIECES	35
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.4.1 Kelayakan Teknis.....	41
3.4.2 Kelayakan Operasional	42
3.4.3 Kelayakan Hukum.....	42
3.4.4 Kelayakan Jadwal.....	42
3.4.5 Kelayakan Strategik	43
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	43
3.5 Analisis Biaya dan Manfaat	43
3.5.1 Komponen Biaya	44
3.5.2 Komponen Manfaat	45
3.5.3 Metode Analisis Biaya Manfaat	47
3.5.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>)	47
3.5.2 Metode Pengembalian Investasi (<i>Return Of Investment</i>) ...	49
3.5.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>)	51
3.6 Perancangan Sistem Multimedia.....	53
3.6.1 Merancang Konsep.....	53
3.6.2 Merancang Isi	54
3.6.3 Merancang Naskah	56

3.6.4 Merancang Grafik.....	62
3.6.4.1 Sketsa Tampilan Intro.....	63
3.6.4.2 Sketsa Tampilan Menu Utama.....	63
3.6.4.3 Sketsa Tampilan Menu Sejarah	64
3.6.4.4 Sketsa Tampilan Menu Dasar Renang.....	64
3.6.4.5 Sketsa Tampilan Menu Gaya Renang	65
3.6.4.6 Sketsa Tampilan Menu About Me.....	66
3.6.4.7 Sketsa Tampilan Menu Keluar	67
BAB IV PRODUKSI DAN TESTING SISTEM MULTIMEDIA.....	68
4.1 Memproduksi Sistem	68
4.1.1 Pembuatan Background.....	68
4.1.2 Pembuatan Tombol.....	71
4.1.3 Pembuatan Animasi Renang.....	74
4.1.4 Mengimport Object Menu Utama.....	76
4.1.5 Menghubungkan Antar Halaman.....	78
4.1.6 Membuat File Exe	83
4.2 Uji Coba Sistem	83
4.3 Cara Melakukan Uji Coba Sistem.....	84
4.4 Memelihara Sistem.....	84
4.5 Tampilan Tiap-Tiap Menu	87
4.5.1. Menu Intro.....	87
4.5.2 Menu Utama.....	87

4.5.3 Menu Sejarah Renang	88	4.5
4.5.5 Menu Gaya Renang.....	89	
4.5.6 Menu Keluar.....	90	

BAB V PENUTUP

92

5.1 Kesimpulan

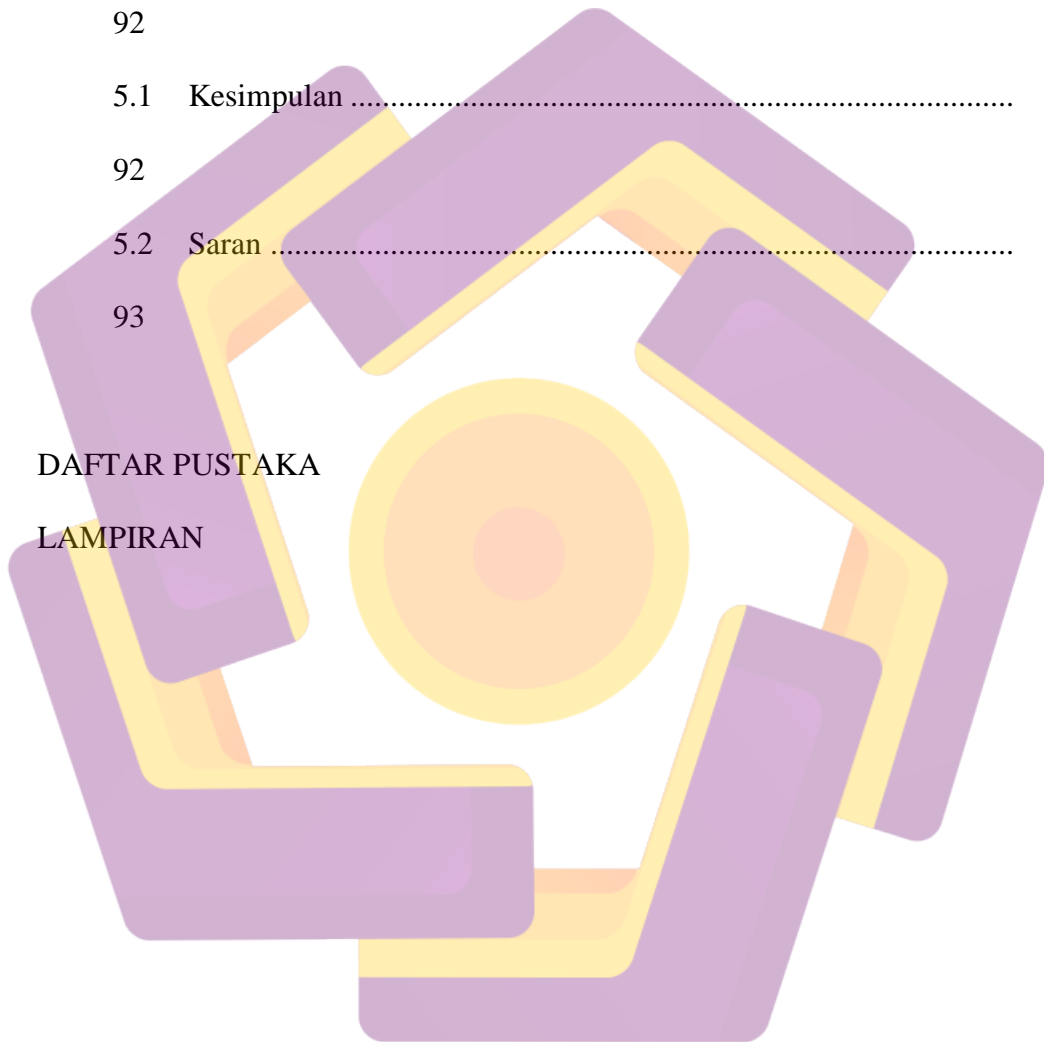
92

5.2 Saran

93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



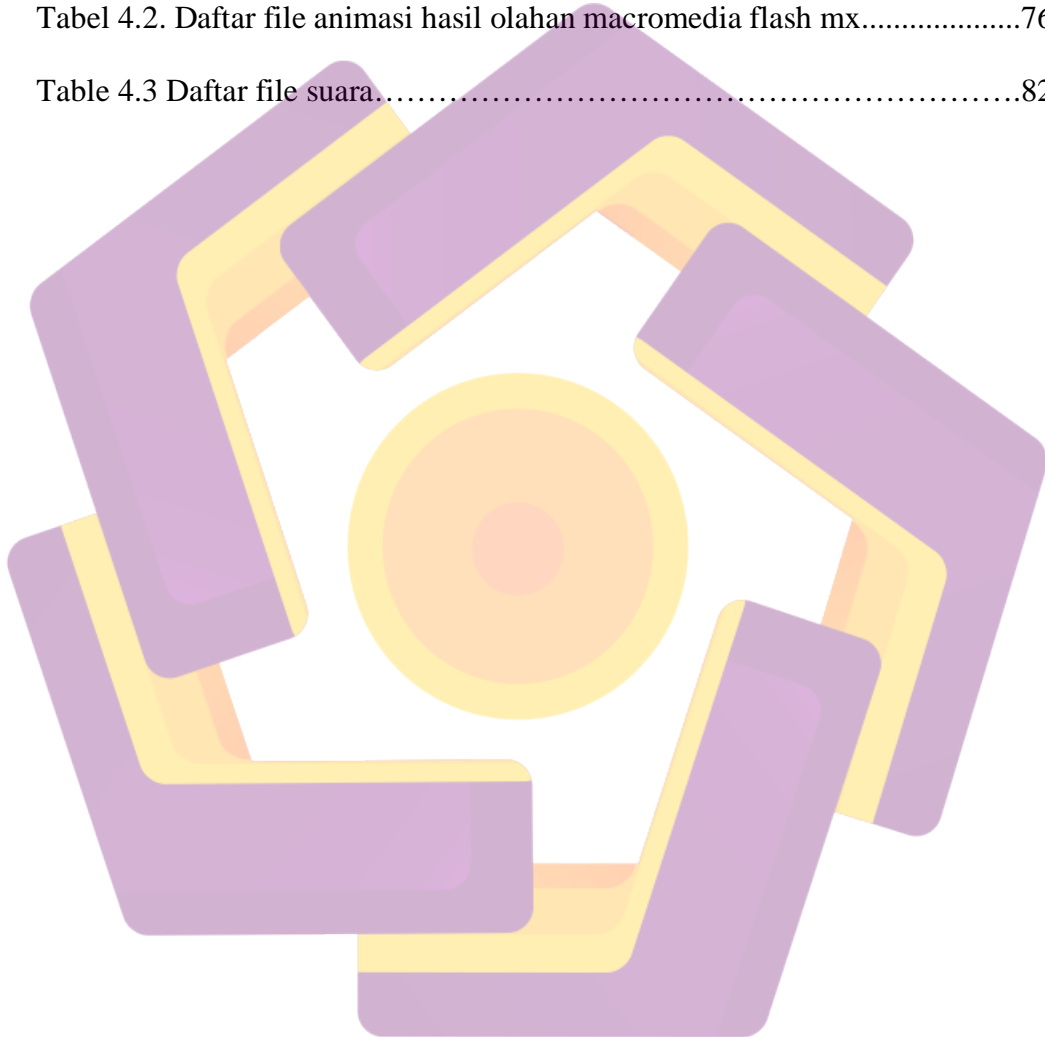
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2	Struktur Linier	13
Gambar 2.3	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4	Struktur Piramida	14
Gambar 2.5	Struktur Polar	14
Gambar 2.6	Proses Pengembangan Sistem Multimedia	19
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Flash MX	21
Gambar 2.8	Tampilan Macromedia Director MX	24
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Photoshop Cs3.....	25
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition 1.5.....	26
Gambar 3.1	Diagram Aplikasi (hierarki)	55
Gambar 3.2	Rancangan Menu Intro.....	63
Gambar 3.3	Rancangan Menu Utama.....	63
Gambar 3.4	Rancangan menu sejarah renang.....	64
Gambar 3.5	Rancangan menu dasar renang.....	65
Gambar 3.7	Rancangan menu gaya renang.....	65
Gambar 3.9	Rancangan menu about me	66
Gambar 3.10	Rancangan menu keluar	67
Gambar 4.1.	Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File	69
Gambar 4.2.	Tampilan Photoshop pembuatan background	70
Gambar 4.3.	Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File	71

Gambar 4.4 Tampilan proses pembuatan tombol pada menu utama	72
Gambar 4.5 Tampilan proses penyimpanan tombol pada menu utama	72
Gambar 4.6. Tombol navigasi pada menu home	72
Gambar 4.7. Tombol navigasi pada menu lainnya	73
Gambar 4.8 Keyframe pada layer panel timeline	74
Gambar 4.9 Pembuatan animasi gerakan renang.....	75
Gambar 4.10 Tampilan penyimpanan file *.swf.....	76
Gambar 4.11 Import file.....	77
Gambar 4.12 Tampilan image option	78
Gambar 4.13 Tampilan Marker.....	79
Gambar 4.14 Tampilan Adobe audition.....	81
Gambar 4.15 Membuat File director menjadi exe	83
Gambar 4.16 Tampilan Intro.....	87
Gambar 4.17 Tampilan Menu Utama	87
Gambar 4.18 Tampilan menu sejarah renang	88
Gambar 4.19 Tampilan menu dasar renang	89
Gambar 4.20 Tampilan menu gaya renang	89
Gambar 4.21 Tampilan menu menu gerakan tangan dalam renang.....	90
Gambar 4.22 Tampilan menu keluar.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian biaya-biaya	46
Tabel 3.2 Hasil analisis biaya dan manfaat.....	53
Tabel 4.1 Daftar file gambar hasil olahan photoshop.....	73
Tabel 4.2. Daftar file animasi hasil olahan macromedia flash mx.....	76
Table 4.3 Daftar file suara.....	82



INTISARI

Seiring dengan perkembangan olah raga renang renang semakin populer. Penggemar renang semakin bertambah. Bahkan, seringkali anak-anak diajarkan renang pada usia sangat dini. Dalam dunia pendidikan renang sudah masuk dalam kurikulum mata pelajaran penjaskes untuk tingkat sekolah dasar. Disamping menggunakan metode pembelajaran praktek langsung pembelajaran renang untuk tingkat sekolah dasar masih menggunakan alat bantu berupa gambar atau buku dan dijelaskan secara lisan. Penyampaian materi pelajaran secara manual ini belum efektif dan kurang menarik minat belajar para siswa, akibatnya motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil. Namun kelemahan dalam penyampaian materi pelajaran ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan berorientasi pada Aplikasi Multimedia Interaktif

Maka Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk membangun sebuah cd interaktif pembelajaran gerakan dasar renang gaya dada untuk tingkat sekolah dasar. Dan untuk mendukung beroperasinya program ini penulis menggunakan software Macromedia Director MX, Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop Cs 3 dan Adobe Audition 1.5.

Kata kunci : Multimedia, Penjaskes, Renang

ABSTRACT

Along with the development of sport more popular swimming pool. In fact, often the children are taught swimming at a very early age. In the world of swimming education are included in the curriculum subjects PENJASKES for primary school level. Besides using a direct teaching method of learning the practice pool for primary school level are still using the tools in the form of pictures or a book and orally explain. Submitting the subject matter of this manual has not effective and less interest to learn the students, consequently raised the motivation to study is very small. However, weaknesses in the delivery of this subject matter can be helped and oriented equipped with Interactive Multimedia Applications.

So In this thesis, the author tries to analyze the main points of discussion and results intended to build a interaktiv cd pool learning the basic movements for the breaststroke primary school level. And to support the operation of these programs use the software Macromedia Director MX, Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop Cs 3 and Adobe Audition 1.5.

Keywords: Multimedia, Penjaskes, Swiming