

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

(Studi Kasus : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta)

SKRIPSI



disusun oleh :

Boby Wahyu Wibowo

09.12.3634

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF
(Studi Kasus : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta)**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Boby Wahyu Wibowo

09.12.3634

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**(Studi Kasus : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri
Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Boby Wahyu Wibowo

09.12.3634

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Desember 2012

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

(Studi Kasus : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri
Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Boby Wahyu Wibowo

09.12.3634

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 4 Juni 2013

Boby Wahyu Wibowo

09.12.3634

HALAMAN MOTTO

- ✓ BUATLAH ORANG TUA MENANGIS, TETAPI MENANGIS
KEBAHAGIAAN BUKAN MENANGIS KESEDIHAN
- ✓ TUHAN TIDAK BUTUH KITA, TETAPI KITA YANG BUTUH
TUHAN
- ✓ HIDUP ADALAH PERJUANGAN
- ✓ PACARAN TANPA TUJUAN MENIKAH SAMA DENGAN
SHOLAT TIDAK KE KIBLAT
- ✓ HIDUP TANPA PUNYA TUJUAN SAMA DENGAN KULIAH
TANPA TUJUAN WISUDA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsiku ini aku ucapkan banyak terima kasih kepada :

- ✚ Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Engkau telah memberikan kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan semangat yang luar biasa.
- ✚ Bapak dan Ibuku tercinta, boby ucapkan banyak terima kasih atas doa dan segala upaya Bapak dan Ibu untuk menguliahkan boby, serta kasih sayang yang telah Bapak dan Ibu limpahkan pada boby. boby berjanji akan membahagiakan Bapak Ibu dengan restu Allah SWT.
- ✚ Kakak-kakak saya : Endro Budi Cahyono, Fery Budi Kristianto, Dewi Puspitasari. boby ucapin banyak terima kasih atas dukungan, kebaikan dan doa serta bantuannya untuk membiayai kuliah. boby bersyukur mempunyai kakak seperti kalian. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rejeki kepada kalian semua dan

dilancarkan segala urusan di dunia maupun di akhirat kelak. Ya Allah, lindungi selalu keluargaku dari mara bahaya apapun. Aamiin

✚ Untuk ketiga kakak iparku : mba cris, mba ida, mas imam. Bobby ucapin banyak terima kasih atas supportnya.

✚ Spesial untuk Ratih Asri Puspitasari yang paling bunder, nggemesin, ngangenin, makasih ya supportnya, perhatiannya.
LOVE U Forever

✚ Terimakasih untuk keluarga besar mbah Sukar, yang selama ini memberi tempat tinggal selama kuliah dan selalu baik kepada boby, semoga kebaikannya dapat dibalas oleh Allah SWT. Aamiin

✚ Untuk best friendku dikampus : suprianto (betet), huda satria (mr.tetek), fredy laksono (gembor), yudhistika, herbanu (kumis).
Thanks atas persahabatan selama ini.

✚ Untuk semua teman-teman Departement System Information B,
the best partners.. I love U

✚ Mas Kusnadi dan kawan-kawan, terimakasih telah mau berbagi ilmu dengan boby, terimakasih juga buat waktunya, semoga Allah membalas kebaikan mas kus.

✚ Semua saudara-saudaraku yang nggak bisa di sebut satu persatu.

Terima kasih atas doa dan dukungannya.

✚ Kampus ungu tempat aku menimba ilmu, Bapak dan Ibu dosen yang telah menyalurkan ilmunya kepada aku, aku sangat berterima kasih atas semuanya. Teruntuk dosen pembimbing saya, bapak M.Rudyanto, terima kasih pak,,, 😊



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur *alhamdulillah* kehadiran Allah SWT, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul **“Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Interaktif Studi Kasus Fakultas Ilmu Keolahrgaan, Universitas Negeri Yogyakarta”** ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, hidayah serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Fakultas Ilmu Keolahrgaan, UNY yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Tri Hadi Karyono, M. Or. selaku dosen FIK, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam penelitian.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang..

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 Juni 2013

(Boby Wahyu Wibowo)

DAFTAR ISI

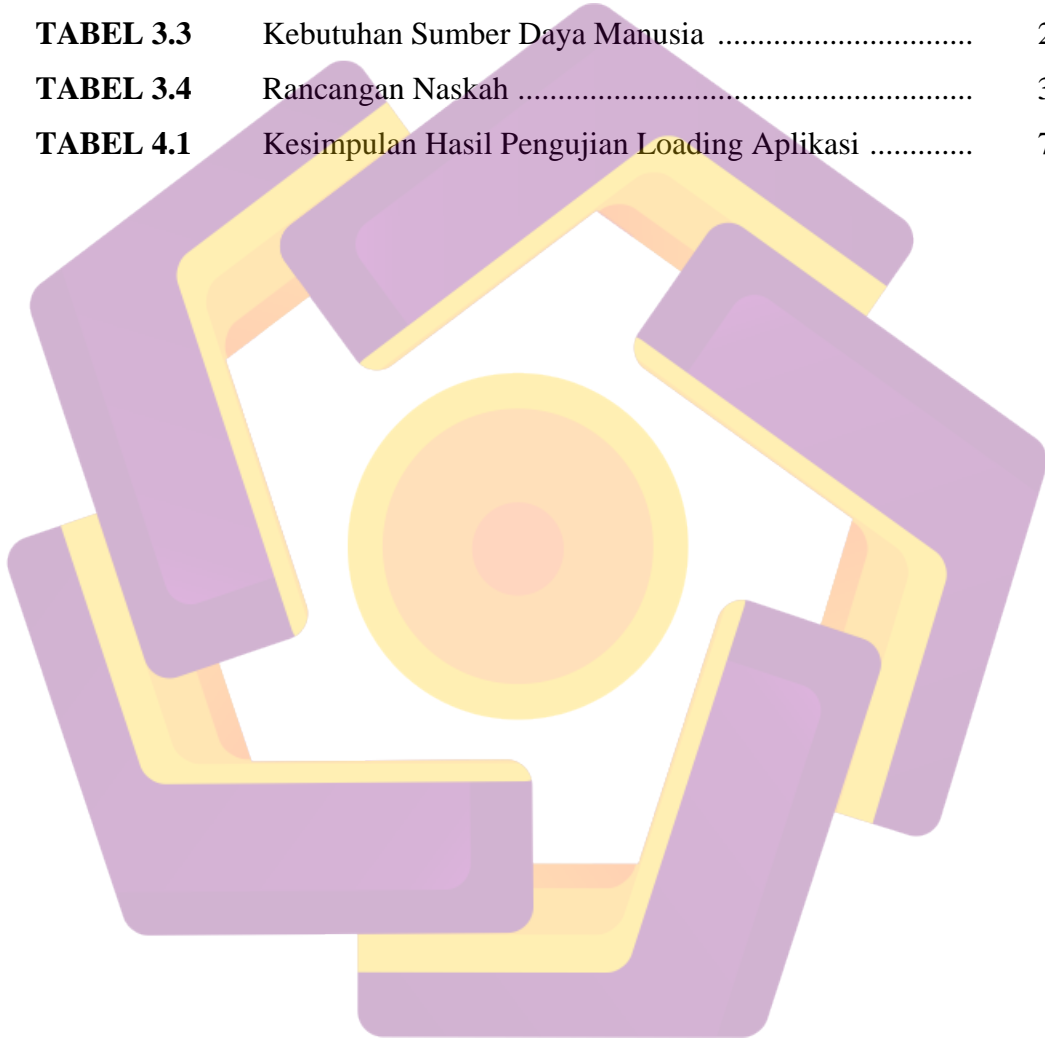
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan 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	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1. Definisi Multimedia	7
2.1.2. Sejarah Multimedia	7
2.1.3. Elemen Multimedia	8
2.1.4. Tahap-Tahap Pengembangan Multimedia	9
2.1.5. Struktur Aplikasi Multimedia	13
2.1.5.1. Struktur Linier	13
2.1.5.2. Struktur Hierarki	14

2.1.5.3. Struktur Piramida	15
2.1.5.4. Struktur Polar	15
2.1.6. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	16
2.1.7. Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
2.1.7.1. Adobe Flash CS3	17
2.1.7.2. Action Script 2.0	19
2.1.7.3. Adobe Photoshop CS3	20
2.1.7.4. Adobe Audition 2.0	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
3.1. Analisis Sistem	22
3.1.1. Identifikasi Masalah	22
3.1.2. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis	23
3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional	23
3.1.2.2. Kebutuhan Non Fungsional	24
3.2. Analisis Kelayakan Sistem	26
3.2.1. Kelayakan Teknologi	27
3.2.2. Kelayakan Operasional	27
3.2.3. Kelayakan Hukum	27
3.3. Perancangan	28
3.3.1. Perancangan Konsep	28
3.3.2. Perancangan Isi	28
3.3.3. Perancangan Naskah	32
3.3.4. Perancangan Grafik	46
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	54
4.1. Produksi Sistem Multimedia	54
4.1.1. Pembuatan Background	55
4.1.2. Pembuatan Layer Intro	57
4.1.3. Pembuatan Tombol Button	58
4.1.4. Isi Menu Home	60
4.1.5. Isi Menu Sejarah	61

4.1.6. Isi Menu Teknik Dasar	62
4.1.7. Isi Menu Peraturan	64
4.1.8. Isi Menu Video	66
4.1.9. Pembuatan Suara	67
4.1.10. Membuat File Executable (Member File *.exe).....	69
4.1.11. Membuat File AutoRun	70
4.2. Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran	71
4.2.1. Pengujian Loading File Aplikasi	72
4.2.1.1. Intro	72
4.2.1.2. Menu Home	72
4.2.1.3. Menu Sejarah	72
4.2.1.4. Menu Teknik Dasar	73
4.2.1.5. Menu Peraturan	73
4.2.1.6. Menu Video	73
4.3. Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran	75
4.3.1. Manual Program	76
4.3.1.1. Intro	76
4.3.1.2. Menu Home	77
4.3.1.3. Menu Sejarah	78
4.3.1.4. Teknik Dasar	79
4.3.1.5. Menu Peraturan	81
4.3.1.6. Menu Video	83
4.3.2. Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran Yang Dibuat	85
BAB V PENUTUP	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

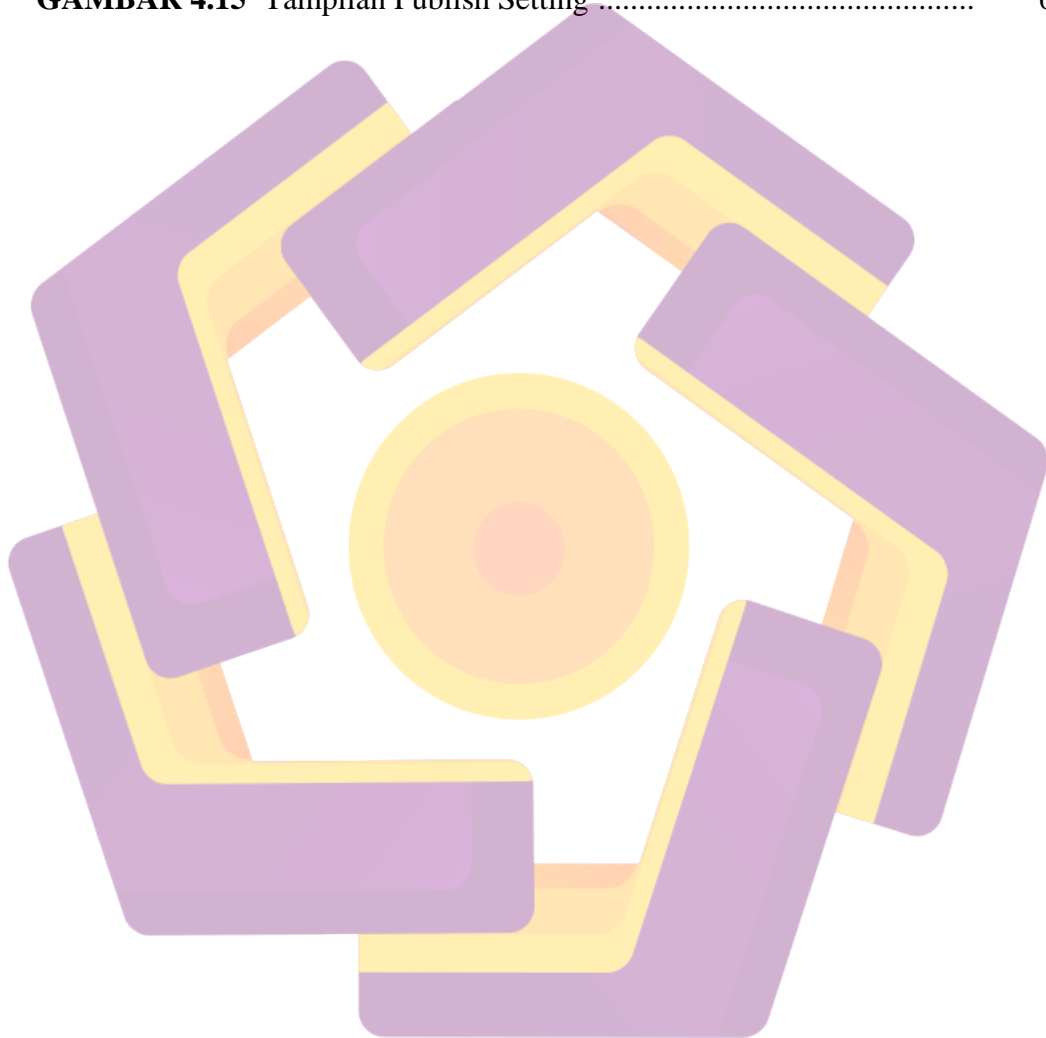
TABEL 3.1	Kebutuhan perangkat Keras	25
TABEL 3.2	Kebutuhan perangkat Lunak	25
TABEL 3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	26
TABEL 3.4	Rancangan Naskah	32
TABEL 4.1	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	74



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	Struktur Linier	14
GAMBAR 2.2	Struktur Hierarki	14
GAMBAR 2.3	Struktur Piramida	15
GAMBAR 2.4	Struktur Polar	16
GAMBAR 2.5	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	17
GAMBAR 2.6	Tampilan Adobe Flash CS3	18
GAMBAR 2.7	Tampilan Panel Actions	19
GAMBAR 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3	20
GAMBAR 3.1	Struktur Kombinasi (Hierarki dan Piramida)	29
GAMBAR 3.2	Rancangan Intro	46
GAMBAR 3.3	Menu Home	47
GAMBAR 3.4	Menu Sejarah	48
GAMBAR 3.5	Menu Teknik Dasar	49
GAMBAR 3.6	Sub Menu Teknik Dasar	50
GAMBAR 3.7	Menu Peraturan	51
GAMBAR 3.8	Sub Menu Peraturan	51
GAMBAR 3.9	Menu Video	52
GAMBAR 3.10	Sub Menu Video	53
GAMBAR 4.1	Tampilan Edit Pada Adobe Photoshop CS3	56
GAMBAR 4.2	Background.jpg	56
GAMBAR 4.3	Pengaturan Size	57
GAMBAR 4.4	Pembuatan Intro	58
GAMBAR 4.5	Pengaturan Tombol Button	59
GAMBAR 4.6	Tampilan Menu Home	60
GAMBAR 4.7	Tampilan Menu Sejarah	61
GAMBAR 4.8	Tampilan Menu Teknik Dasar	62
GAMBAR 4.9	Tampilan Sub Menu Pegangan Raket	63

GAMBAR 4.10	Tampilan Menu Peraturan	64
GAMBAR 4.11	Tampilan Sub Menu Peralatan	65
GAMBAR 4.12	Tampilan Menu Video	66
GAMBAR 4.13	Tampilan Sub Menu Video	67
GAMBAR 4.14	Tampilan Adobe Audition 1.0	68
GAMBAR 4.15	Tampilan Publish Setting	69



INTISARI

Saat ini teknologi pembelajaran berkembang sangat cepat. Berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan kegunaan. salah satu dari aplikasi tersebut adalah aplikasi pembelajaran multimedia interaktif.

Sebuah Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta membutuhkan media tambahan sebagai sarana penunjang pembelajaran keolahragaan.

Maka dibuatlah aplikasi multimedia dengan nama "Media Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia Interaktif Studi Kasus Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta" agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Diharapkan media pembelajaran tersebut dapat membantu dalam menjelaskan teknik dasar bulutangkis.

Kata Kunci : multimedia interaktif, pembelajaran, teknik dasar bulutangkis



ABSTRACT

Currently learning technology is developing very fast. Various applications have been developed to meet the needs and can benefit from. one of these applications is interactive multimedia learning applications.

A School of Sport Science, State University of Yogyakarta require additional media as a means of supporting learning sports.

Hence made a multimedia application called "Media Badminton Basic Technique Based Learning Interactive Multimedia Case Studies Faculty of Sport Science, Yogyakarta State University" for learning more interesting and innovative. Expected learning media can be helpful in explaining the basic technique of badminton.

Keywords : *Interactive Multimedia, Learning, Basic Technique of Badminton*

