

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MARCHING BAND DI TK
ABA MARGOMULYO III SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Irsyad Noor Huda

09.11.3343

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MARCHING BAND DI TK
ABA MARGOMULYO III SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Irsyad Noor Huda

09.11.3343

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MARCHING BAND DI TK
ABA MARGOMULYO III SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irsyad Noor Huda

09.11.3413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MARCHING BAND DI TK
ABA MARGOMULYO III SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irsyad Noor Huda
09.11.3343

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tangga Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 10 Juni 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

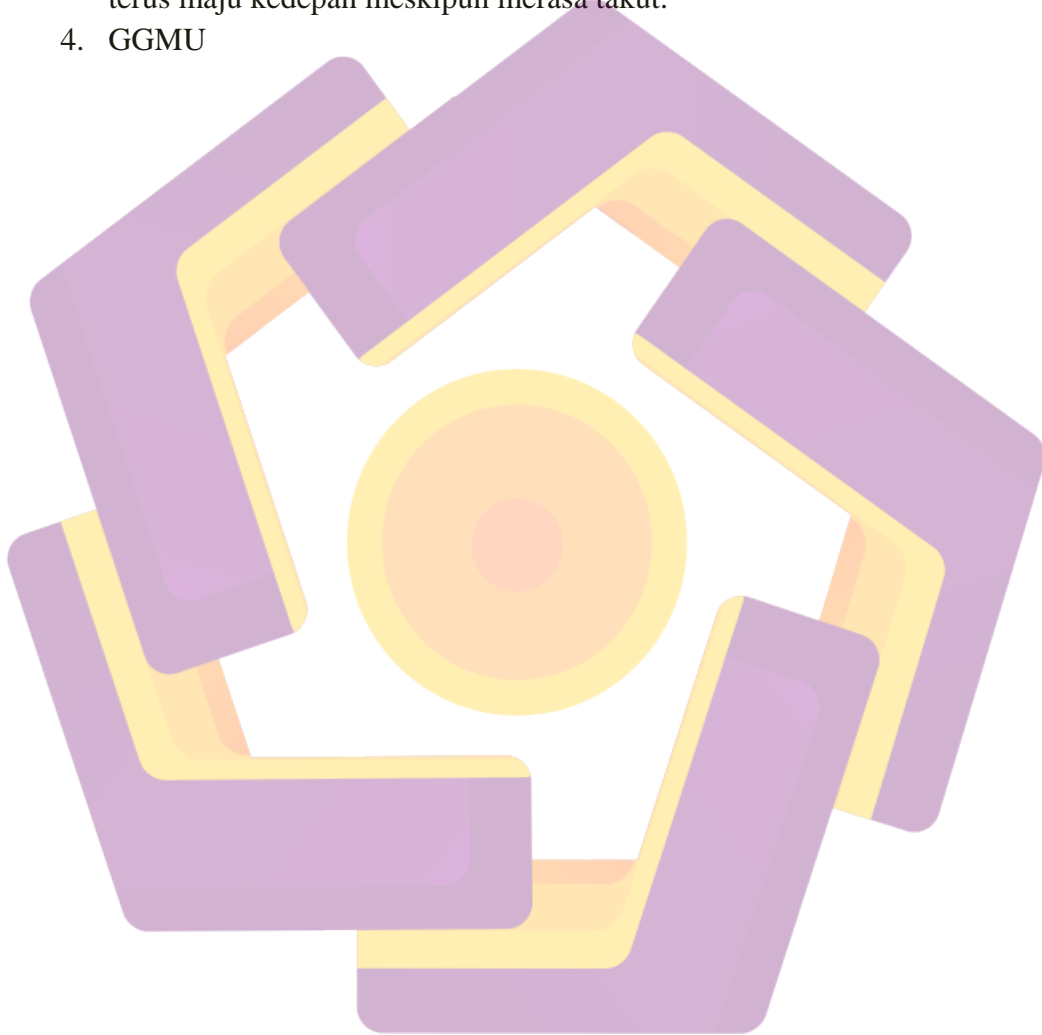
Yogyakarta, 7 Juni 2013



Irsyad Noor Huda
09.11.3343

MOTTO

1. Mulailah dan kerjakan.
2. Sesulit apapun yakinlah Allah selalu ada menyertai kita.
3. Seorang pemberani bukanlah orang yang tidak pernah takut tapi orang yang terus maju kedepan meskipun merasa takut.
4. GGMU



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis persembahkan kepada:

1. Ibu tercinta yang selalu berkorban demi anak-anaknya
2. Bapak, adik dan seluruh keluarga yang selalu mendukung.
3. Pak Suyanto selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Pak Amir selaku dosen pembimbing penulis.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM.
6. Teman-teman kelas S1-TI-11, kost dan kontraan.

Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan. Semoga semuanya selalu diberikan kesehatan, keselamatan, keberhasilan dan kesuksesan dalam menjalankan kehidupan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan dukungan yang sangat luar biasa kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Sri Rahayu (ibu terhebat didunia, semoga engkau tenang disana, di sisinya, disurga, doaku selalu).
2. Bapak Sunarto (bapak penulis).
3. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM
6. Teman-teman S1-TI-11

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 6 Juni 2013



Penulis

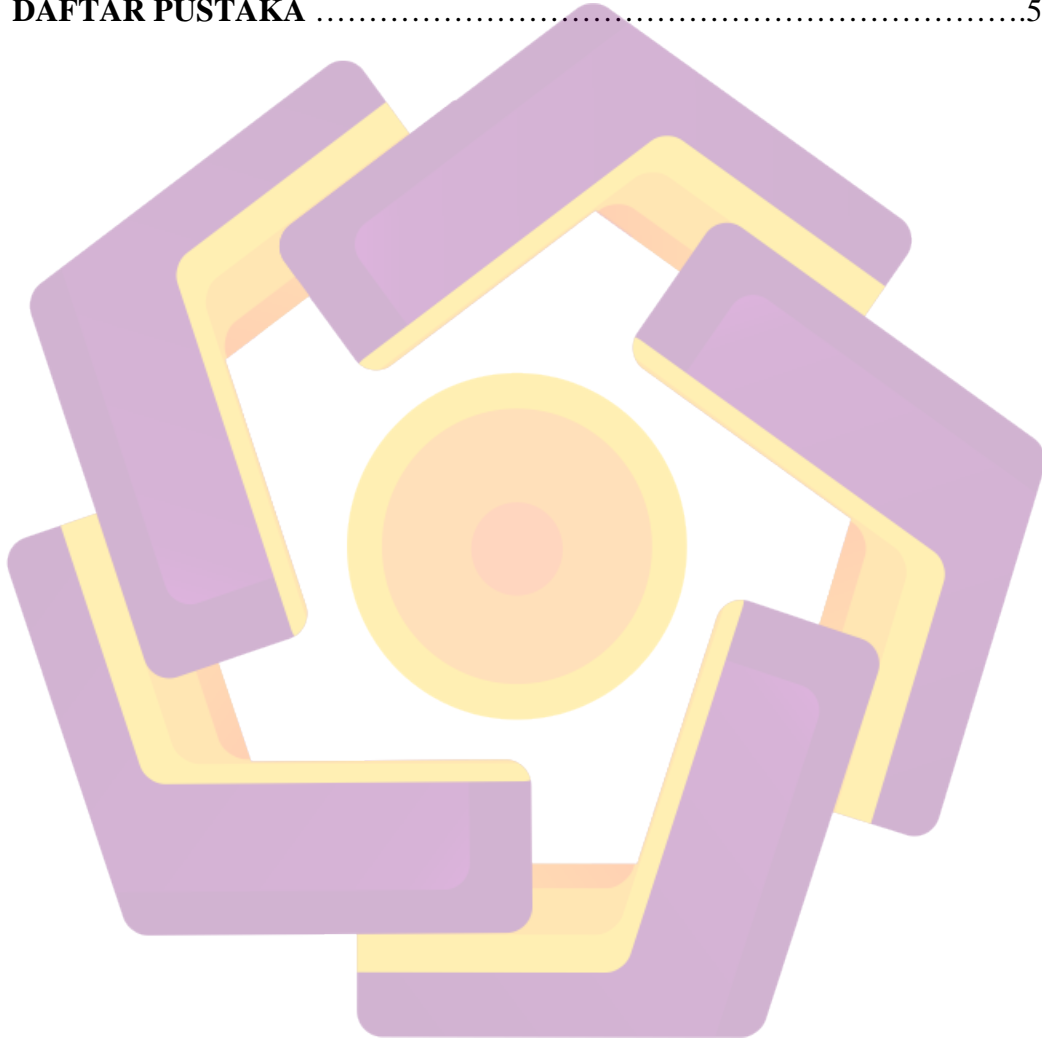
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Internal	4
1.4.2 Eksternal	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Observasi	5
1.6.2 Metode Kepustakaan	5
1.6.3 Metode Wawancara	6
1.7 Sistematika Penulisan Laporan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8

2.1.1	Definisi Multimedia	8
2.1.2	Multimedia di Sekolah	9
2.1.3	Objek-Objek Multimedia.....	9
2.1.3.1	Teks	9
2.1.3.2	Grafik	10
2.1.3.3	Bunyi	10
2.1.3.4	Video	11
2.1.3.5	Animasi.....	11
2.1.4	Struktur Multimedia	11
2.1.5	Pengembangan Sistem Multimedia	14
2.2	Teori Media Pembelajaran	18
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran	18
2.2.2	Posisi Media Pembelajaran	19
2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran	19
2.2.4	Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	20
2.3	Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan	20
2.3.1	Adobe Flash CS 3.....	20
2.3.2	Adobe Photoshop CS3	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Diskripsi Objek dan Analisis.....	23
3.1.2	Visi dan Misi	24
3.1.3	Profil Taman Kanak-Kanak.....	24
3.2	Analisis Kelayakan Sistem	25
3.2.1	Kelayakan Teknis	25
3.2.2	Kelayakan Hukum	26
3.2.3	Kelayakan Ekonomi	26
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27

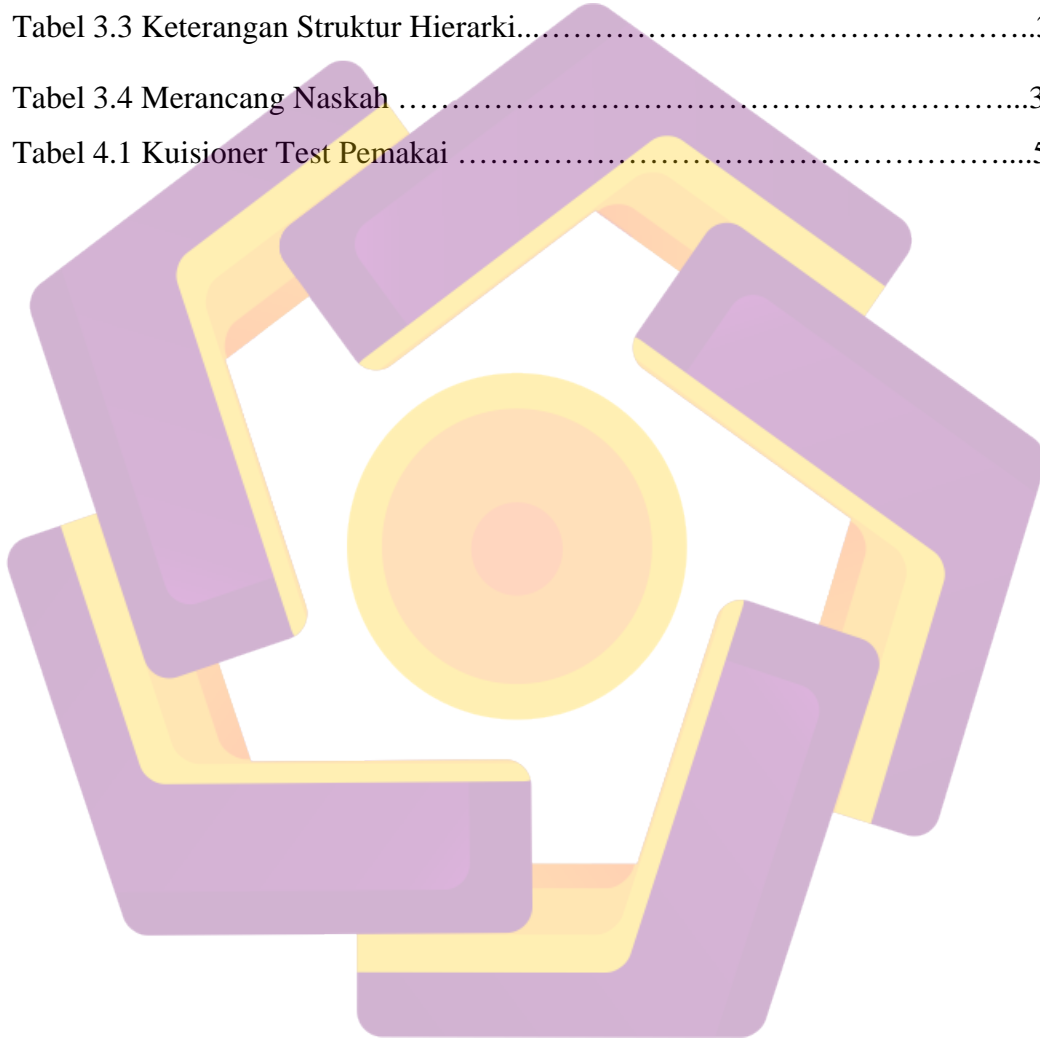
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	28
3.3.3	Kebutuhan Teknologi	28
3.3.4	Kebutuhan Informasi	28
3.3.5	Kebutuhan Pengguna	29
3.4	Perancangan Sistem.....	29
3.4.1	Merancang Konsep	29
3.4.2	Merancang Isi	30
3.4.3	Merancang Naskah	32
3.4.4	Merancang Interface	33
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1	Memproduksi Sistem	37
4.1.1	Mendesain Gambar Dengan Adobe Photoshop CS3	38
4.1.2	Mengatur Suara di Adobe Soundbooth CS3	39
4.1.3	Mengolah Video di Adobe Premier Pro CS3.....	40
4.1.4	Pembuatan Aplikasi Adobe Flash CS3.....	40
4.1.4.1	Mengatur Bidang Kerja dan Import Data	40
4.1.4.2	Menata Objek Multimedia di Adobe FlashCS3	41
4.1.4.3	Implementasi Tombol dan Pendeklarasian.....	41
4.1.4.4	Membuat Projector.....	48
4.2	Tampilan Program.....	48
4.2.1	Tampilan Intro	49
4.2.2	Tampilan Menu Utama	49
4.2.3	Tampilan Menu Alat	50
4.2.4	Tampilan Menu CaraBermain.....	50
4.2.5	Tampilan Menu Kuis.....	51
4.2.6	Tampilan Menu Profil.....	51
4.2.7	Tampilan Menu Galeri.....	52
4.3	Melakukan Test Pemakai.....	52
4.4	Menggunakan Sistem	54

4.5 Memelihara Sistem	54
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57



DAFTAR TABEL

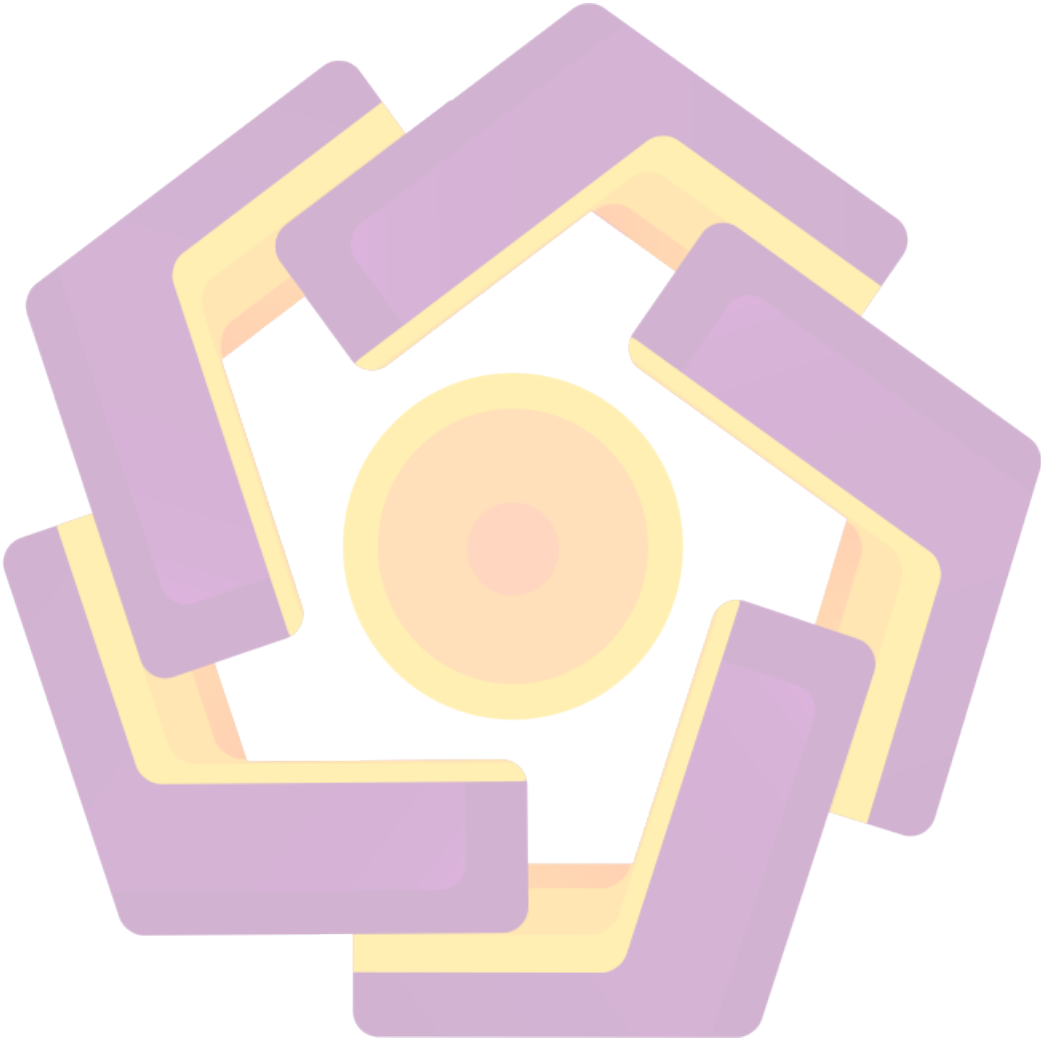
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	27
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak	28
Tabel 3.3 Keterangan Struktur Hierarki.....	31
Tabel 3.4 Merancang Naskah	32
Tabel 4.1 Kuisisioner Test Pemakai	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki	12
Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier	13
Gambar 2.4 Desain Struktur Komposit	13
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedi.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS3.....	21
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 3.1 TK ABA Margomulyo III Sleman.....	25
Gambar 3.2 Perancangan Struktur Hierarki	31
Gambar 3.3 Rancangan Intr.....	33
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	34
Gambar 3.5 Rancangan Menu Alat.....	34
Gambar 3.6 Rancangan Menu CaraBermain.....	35
Gambar 3.7 Rancangan Menu Kuis	35
Gambar 3.8 Rancangan Menu Profil.....	36
Gambar 3.9 Rancangan Menu Galeri	36
Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi Aplikasi	38
Gambar 4.2 Tampilan Pengolahan Suara.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Stage dan Libarary.....	41
Gambar 4.4 Tampilan Saat Convert ke Simbol.....	42
Gambar 4.5 Script menghentikan Playhead.....	43
Gambar 4.6 Script Menuju ke Frame 31.....	43
Gambar 4.7 Script Mematikan dan Menghidupkan Backsound.....	44
Gambar 4.8 Script Memanggil Suara Ketika Tombol Diklik.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Intro.....	49
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4.11 Tampilan Menu Alat.....	50

Gambar 4.12 Tampilan Menu Cara Bermain.....50
Gambar 4.13 Tampilan Menu Kuis51
Gambar 4.14 Tampilan Menu Profil.....51
Gambar 4.15 Tampilan Menu Galeri.....52



INTISARI

Di era modern ini peran teknologi bagi manusia sangatlah penting dan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi pun semakin tak terhentikan dari waktu ke waktu. Hal ini sangat berdampak positif bagi kebanyakan orang karena mempermudah pekerjaan mereka. Dan juga membuka seluas-luasnya pintu untuk belajar, berkreasi dan mengembangkan diri. Termasuk didalamnya untuk membuat media pembelajaran untuk anak-anak. Penulisan skripsi ini pun membahas tentang Pembuatan media pembelajaran marching band di TK ABA Margomulyo III.

Saat ini kebanyakan taman kanak-kanak telah mengajarkan marching band kepada para muridnya. Selain mempelajari bagaimana cara bermain musik, marching band juga membuat anak-anak belajar mengenai kekompakan dan bekerja sama dengan teman-temannya. Hal ini tentunya akan berdampak positif bagi perkembangan anak-anak itu sendiri.

Pembuatan media pembelajaran ini adalah salah satu sarana untuk mempermudah pengenalan dan pembelajaran marching band bagi anak-anak. Diharapkan media ini bisa memberikan pengetahuan kepada murid-murid sebelum mereka benar-benar bermain marching band. Dan perangkat lunak yang mendukung dalam pembuatan media ini adalah Adobe Flash Cs4 dan Adobe Photoshop Cs4.

Kata Kunci : Maching band, pembelajaran marching band

ABSTRACT

In modern era, the roles of the technology for human are getting important and taken as daily need. The development of the technology is improving rapidly. This gives positive impact to most people for making their work easier. Moreover, the opportunity to study, to express the creativity, and to enhance self-development is getting bigger, including the opportunity to produce learning media for children. This thesis concerns with the making of marching band learning media for TK ABA Margomulyo III.

Recently, teaching marching band has become popular extracurricular subject in most of kindergartens. Besides learning how to play music, the children can also learn how to work together. And of course, marching band can facilitate the children to develop their selves. .

This learning media is expected to be a mean to facilitate the children in learning marching band. Hence, the children will find it easy and interesting to learn marching band. The software used in this media are Adobe Flash Cs4 dan Adobe Photoshop Cs4.

Keywords: *Marching band, marching band learning*