

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE
INTERAKTIF UNTUK TAMAN KANAK KANAK BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Gilang Wilastra Yudhistira

06.11.1238

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE
INTERAKTIF UNTUK TAMAN KANAK KANAK BERBASIS
MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Gilang Wilastra Yudhsitira

06.11.1238

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE
INTERAKTIF UNTUK TAMAN KANAK KANAK BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Wilastra Yudhistira

06.11.1238

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 November 2009

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN METODE
INTERAKTIF UNTUK TAMAN KANAK KANAK BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gilang Wilastra Yudhistira

06.11.1238

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 September 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 8 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

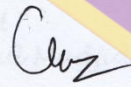


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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 di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Oktober 2012



Gilang Wilastra Yudhistira

HALAMAN MOTTO

“Bangkit dan perbaikilah dengan sikap positif jika terjadi penyesalan.”

“Hargailah waktumu dengan melakukan sesuatu yang bermanfaat.”

*“ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “
(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)*

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah S.W.T. atas semua rahmat, karunia, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan sepenuh hati skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Ayah, Almarhum Ibu dan kedua adikku tercinta. Terima kasih atas motivasi dan doa restunya.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom terima kasih atas segala bimbingan yang telah diberikan selama pengerjaan skripsi ini.
- Untuk keluarga besar (dari Bapak/Ibu) yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih dukungan dan doanya selama ini. Terima kasih atas kebaikan kalian semua.
- Spesial untuk Septiana, terima kasih sudah menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
- Teman-teman kelas S1 TI D, Jakha, Helmi, Nurfan, BLC, dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa restu kalian selama ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Dengan Metode Interaktif Untuk Taman Kanak Kanak Berbasis Multimedia” ini.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Penyusunan Laporan Skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

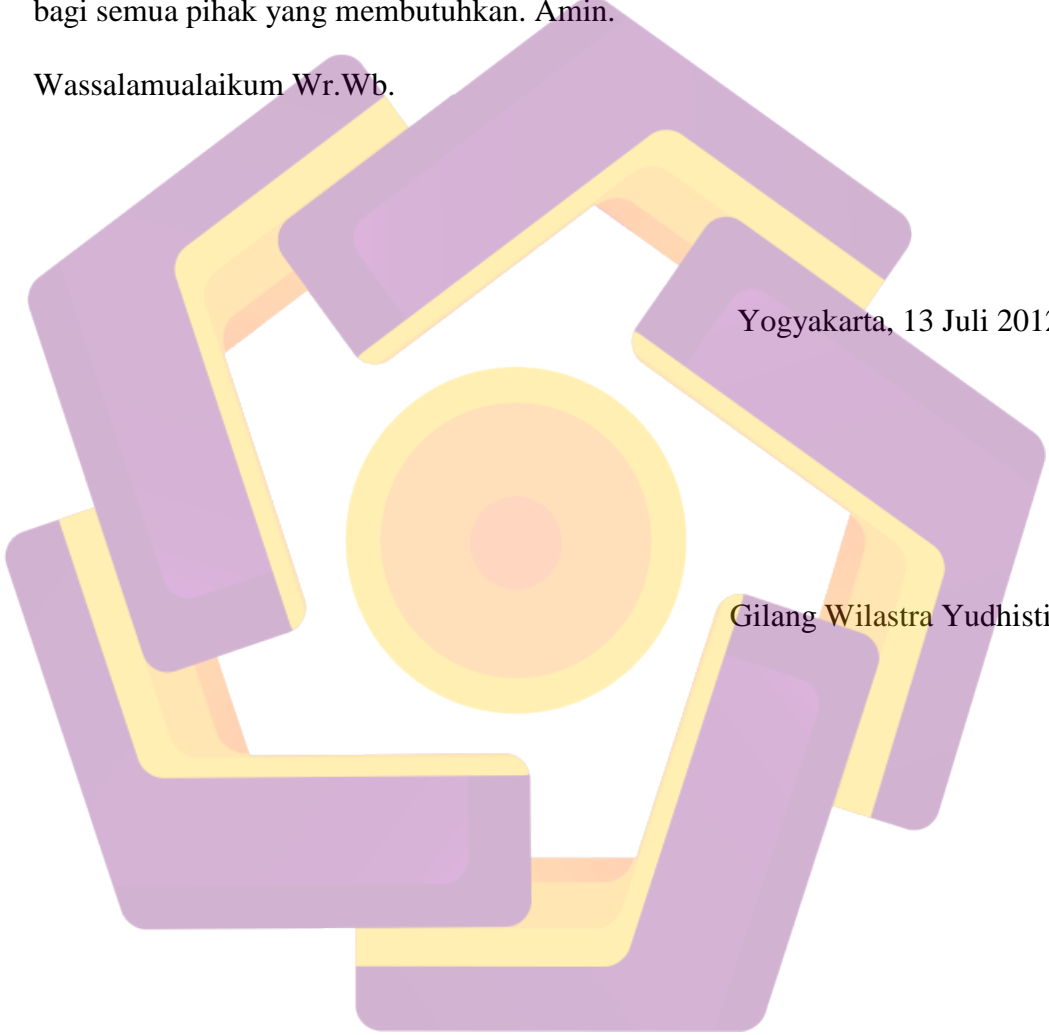
1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK“AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan ST., M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Ibu, Ayah dan keluarga, atas segala dorongan material dan spiritualnya..
5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam meyelesaikan tugas ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan Skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun

sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusun laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 13 Juli 2012

Gilang Wilastra Yudhistira

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Motto.....	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
II. DASAR TEORI	7
2.1 Teori Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Peranan Multimedia.....	8
2.1.3 Perkembangan Multimedia.....	9
2.1.4 Objek-Objek Multimedia.....	10
2.1.4.1 Teks	10
2.1.4.2 Grafis.....	10
2.1.4.3 Bunyi.....	11

2.1.4.4 Video	11
2.1.4.5 Animasi	11
2.1.5 Komponen Desain Grafis	11
2.1.5.1 Garis	11
2.1.5.2 Bentuk	12
2.1.5.3 Warna	12
2.1.5.4 Ilustrasi (Gambar)	12
2.1.5.5 Huruf (Tipografi)	12
2.1.5.6 Ruang (Space)	12
2.1.6. Alat Bantu Perancangan Aplikasi Multimedia	13
2.1.6.1 Struktur Linier	13
2.1.6.2 Struktur Menu	14
2.1.6.3 Struktur Hierarki	15
2.1.6.4 Struktur Jaringan	16
2.1.6.5 Struktur Hibrid	17
2.1.7. Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	18
2.1.7.1 Mendefinisikan Masalah	18
2.1.7.2 Merancang Konsep	18
2.1.7.3 Merancang Isi	18
2.1.7.4 Merancang Naskah	19
2.1.7.5 Merancang Grafik	19
2.1.7.6 Memproduksi Sistem	19
2.1.7.7 Melakukan Tes Pemakai	19
2.1.7.8 Menggunakan Sistem	19
2.1.7.9 Memelihara Sistem	19
2.2 Tinjauan Umum	21
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	21
2.2.2 Peranan Media Pembelajaran	22
2.2.3 Perancangan Media Pembelajaran	23
2.2.3.1 Menuliskan Storyboard	23
2.2.3.2 Mengorganisasikan Materi	23

2.2.3.3 Perencanaan Audio	24
2.2.3.4 Editing	24
2.2.3.5 Proofreading	24
2.3 Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia	24
2.3.1 Adobe Flash Professional CS3	25
2.3.2 Adobe Audition 1.5	26
2.3.3 Adobe Photoshop CS3	26
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1 Analisis Sistem	28
3.1.1 Identifikasi Masalah	28
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	32
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	33
3.2.3 Kebutuhan Brainware	33
3.3 Analisa Kelayakan	34
3.3.1 Kelayakan Teknis	34
3.3.2 Kelayakan Operasional	34
3.3.3. Kelayakan Hukum	34
3.3.4 Kelayakan Ekonomi	35
3.4 Analisis Biaya Manfaat	35
3.4.1 Komponen Biaya	35
3.4.2 Komponen Manfaat	36
3.4.3 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	36
3.5 Perancangan Sistem	41
3.5.1 Merancang Konsep	41
3.5.2 Merancang Isi	42
3.5.3 Merancang Naskah	44
3.5.4 Merancang Grafik	45
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Memproduksi Sistem	58
4.1.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3	58

4.1.2 Mengolah Suara (Sound) dengan Adobe Audition 1.5.....	62
4.1.3 Pembuatan Aplikasi pada Adobe Flash CS3	64
4.1.3.1 Memasukan Data Gambar dan Suara ke Adobe Flash CS3	64
4.1.3.2 Membuat Animasi.....	65
4.1.3.3 Membuat Tombol.....	67
4.1.3.4 Penggunaan Action Script.....	69
4.1.3.5 Membuat Tampilan Fullscreen	70
4.1.3.6 Membuat File Executable	71
4.1.3.7 Memproteksi File.....	72
4.1.3.8 Membuat File Autorun.....	73
4.2 Implementasi Sistem.....	73
4.2.1 Pengetesan Sistem	73
4.2.2 Pengujian Pengguna	75
4.2.3 Menggunakan Sistem	77
4.2.4 Memelihara Sistem.....	78
4.2.4.1 Pemeliharaan dan Perawatan CD.....	79
4.2.4.2 Pemeliharaan Aplikasi	79
4.2.5 Manual Program	79
V. PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

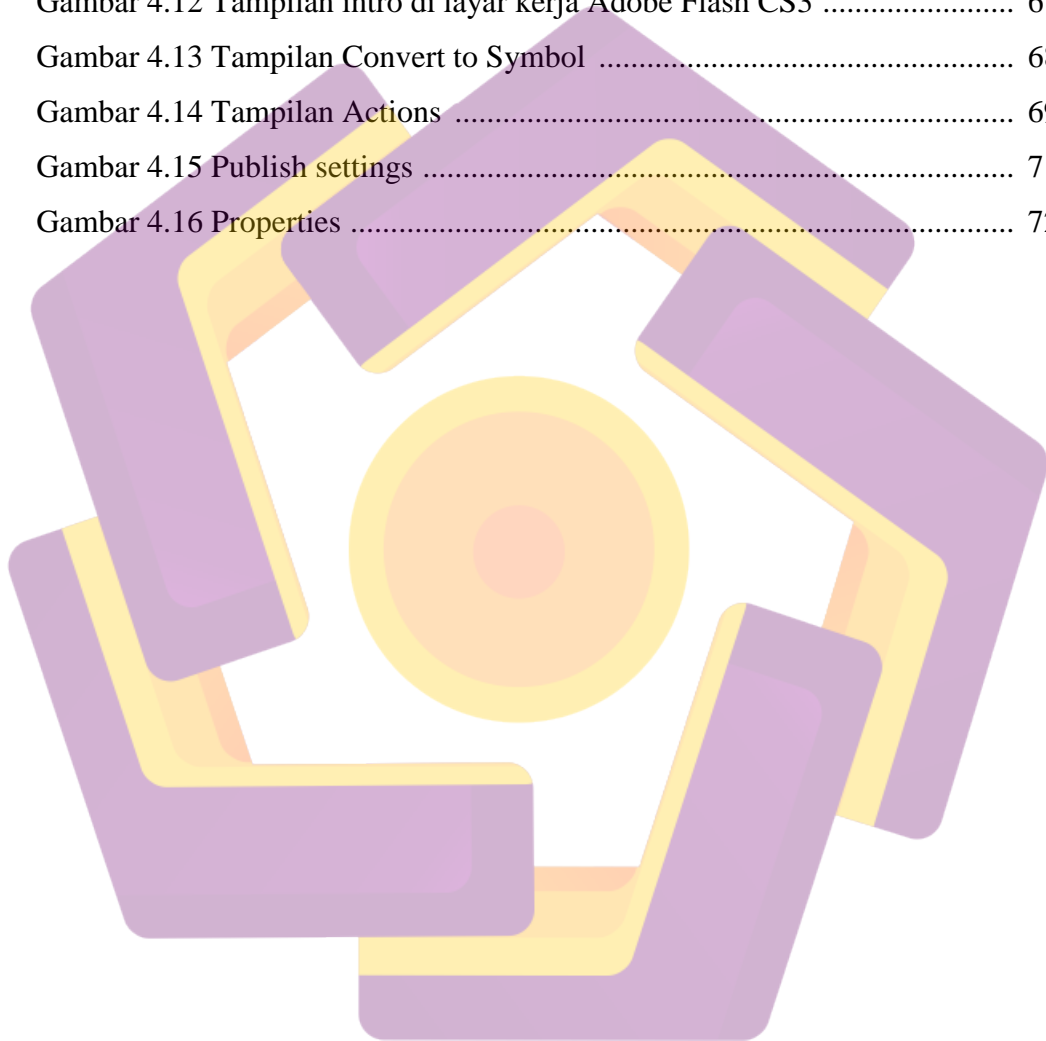
Tabel 3.1 Rincian Biaya.....	37
Tabel 4.1 Hasil Uji Kuesioner Guru	76
Tabel 4.2 Hasil Uji Kuesioner Murid.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.5 Struktur Hibrid	17
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash Professional CS3	25
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 1.5	26
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3	27
Gambar 3.1 Struktur aplikasi multimedia menggunakan struktur hierarki	43
Gambar 3.2 Layout Intro	45
Gambar 3.3 Layout Menu Utama	46
Gambar 3.4 Layout Menu Mengelompokkan Benda	47
Gambar 3.5 Layout Menu Mengelompokkan Benda menurut Jenis Transportasi	48
Gambar 3.6 Layout Menu Mengelompokkan Benda menurut Warna	49
Gambar 3.7 Layout Menu Membedakan Suara	50
Gambar 3.8 Layout Membedakan Suara Hewan	51
Gambar 3.9 Layout Menu Membedakan Suara Alat Musik	52
Gambar 3.10 Layout Menu Menyusun Benda	53
Gambar 3.11 Layout Menu Menyusun Benda Kecil ke Besar	54
Gambar 3.12 Layout Menu Menyusun Benda Besar ke Kecil	55
Gambar 3.13 Layout Petunjuk	56
Gambar 3.14 Layout Keluar	57
Gambar 4.1 Diagram alur proses produksi aplikasi	58
Gambar 4.2 Tampilan layar kerja Adobe Photoshop CS3	59
Gambar 4.3 Dialog box Save as	60
Gambar 4.4 Kumpulan tampilan intro di layar kerja Adobe Photoshop CS3..	61
Gambar 4.5 Tampilan tombol dengan blending options	61
Gambar 4.6 Dialog box new wave form	62

Gambar 4.7 Dialog box open as	63
Gambar 4.8 tampilan layar kerja Adobe Audition 1.5	63
Gambar 4.9 dialog box save as	64
Gambar 4.10 Dialog box import to stage	65
Gambar 4.11 Dialog publish settings	66
Gambar 4.12 Tampilan intro di layar kerja Adobe Flash CS3	67
Gambar 4.13 Tampilan Convert to Symbol	68
Gambar 4.14 Tampilan Actions	69
Gambar 4.15 Publish settings	71
Gambar 4.16 Properties	72



INTISARI

Perkembangan teknologi sekarang ini terjadi dengan pesat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Akan sangat berguna jika perkembangan teknologi yang sedang berjalan diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan, tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi canggih yang telah ada.

Dalam dunia pendidikan untuk TK metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Oleh sebab itu penyusun memiliki ide dimana media pembelajaran dibuat secara menarik dan interaktif agar dapat membantu pemahaman murid taman kanak-kanak dalam penguasaan konsep materi dan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses belajar.

Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Flash CS3 sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi yang didukung dengan software lain yaitu Adobe Photoshop CS3 untuk mengolah gambar serta Adobe Audition CS3 sebagai pengolah suara.

Kata-kunci : Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS3



ABSTRACT

Technological developments now going on rapidly, both information technology and communication technology. It would be very useful if the ongoing technological developments balance with developments in the world of education, it is possible that education in Indonesia will be more advanced technologies that already exist.

In the world of education for kindergarten learning methods can be presented by using props or commonly known as medium of learning. But sometimes props used are less attractive and monotonous. Therefore, the author has an idea where media made learning interesting and interactive in order to be able to help the understanding of kindergarten students in mastering the concept of matter and can serve as the alternative media in the learning process.

Making learning media using Adobe Flash CS3 as the main software in the creation of applications that are supported by other software Adobe Photoshop CS3 for image processing and Adobe Audition CS3 as voice processing.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning Media, Adobe Flash CS3*

