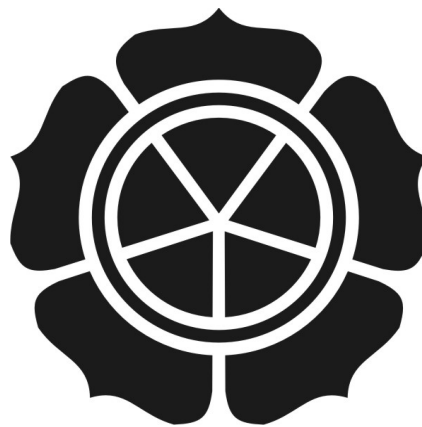


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SD IT BINA INSAN
KAMIL TENTANG PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP**

SKRIPSI



disusun oleh:

Burhanuddin Rabbani

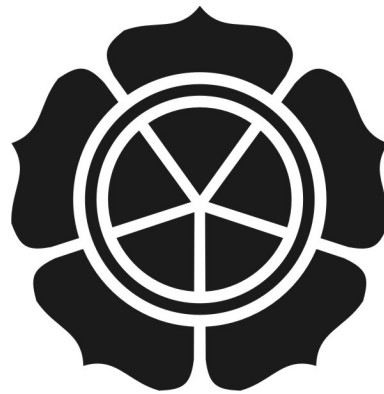
08.12.3484

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SD IT BINA INSAN
KAMIL TENTANG PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Burhanuddin Rabbani

08.12.3484

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SD IT BINA INSAN
KAMIL TENTANG PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Burhanuddin Rabbani

08.12.3484

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SD IT BINA INSAN
KAMIL TENTANG PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Burhanuddin Rabbani

08.12.3484

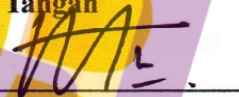
telah dipertahankan di depan Dewan penguji
Pada tanggal 1 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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, 3 Desember 2012



Burhanuddin Rabbani

08.12.3484

HALAMAN MOTTO

- “Remember Me, I will remember you.” (QS 2:152)
- “Orang yang bermalas-malasan dimasa muda akan dipaksa bekerja keras dimasa tua. (Rabbani Becks)
- “Yang bijak mencari kebenaran dalam suatu nasihat, sementara yang bebal mencari kesalahan orang yang menasihatinya.” (Ust.Felixsiau)
- “Allah tidak menerima iman tanpa amal perbuatan dan tidak pula menerima amal perbuatan tanpa iman.” (HR Thabrani)
- "Bersegeralah bersedekah, sebab bala bencana tidak pernah bisa mendahului sedekah." (HR Imam Baihaqi)
- "Barang siapa masuk ke dalam kubur tanpa membawa bekal, seakan-akan ia mengarungi lautan tanpa perahu." (Abu Bakar Ash-Shidiq)
- “Demi Allah, seandainya jenazah yang kamu tangisi boleh berbicara, lalu menceritakan (pengalaman sakaratul mautnya) pada kamu sekalian, niscaya kamu akan melupakan jenazah tersebut dan mulai menangisi dirimu sendiri.” (Imam Al-Ghazali)
- “Kesulitan itu lebih mudah terlihat dari pada keberhasilan. Oleh karena itu lebih banyak orang yang mengeluh dan menyerah dari pada orang yang berhasil. Stop mengeluh!!!” (Rabbani Becks)

PERSEMBAHAN

Karya ini adalah persembahan untuk :

1. Bapak dan Ibu yang tidak pernah putus memberi kasih sayang, semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.
2. Kakak-kakakku dan adek-adekku terimakasih kalian sumber inspirasi, motivasi dan semangat buatku.
3. Nunik Nurfitriana yang selalu ada buat aku disaat susah dan senang, Insya Allah tahun depan kita nikah ya. aamiin :)
4. Adul, Reza, Hendra terimakasih banyak sudah banyak membantu tanpa kalian aku galau. *lalayeyeye
5. Asep dan Kasirun terimakasih kalian sudah banyak menguji kesabaranku selama ini(hehehe). Cepet nyusul ya jangan sampai nunggu Abdan SMA baru kalian wisuda. *ups :D
6. Teman-teman ASIK '08 terima kasih atas kebersamaannya dan untuk kenangan indah yang tak terlupakan. *I will always remember you...*
7. Becks Lovers tanpa kalian aku bukan siapa-siapa. *ayeeee :)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan sujud syukurku ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pada SD IT Bina Insan Kamil Tentang Pengenalan Lingkungan Hidup” dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini ada beberapa pihak yang dengan tulus ikhlas telah membantu tersusunnya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kekuatan dan kemudahan dalam pembuatan perancangan media pembelajaran tentang lingkungan hidup dan pembuatan laporan skripsi ini. Setiap kali saya mengeluh kepada-NYA lah saya mengadu. Dan setiap itu pula saya selalu diberikan kemudahan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
5. Kedua Orang tuaku atas doa, bimbingan, dan kasih sayangnya yang tiada henti dalam mentatihku untuk melewati waktu. Kakak dan adikku kalian sumber inspirasi, motivasi dan semangat buatku.
6. Bapak, Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
7. Pihak SD IT Bina Insan Kamil Sidareja atas kerja samanya.
8. Nunik Nurfitriana atas doa, dukungan dan landak mininya.
9. Abdul Haq, Reza Fahmi, Hendra, Mas Agus J terima kasih banyak atas bantuan dan *support*-nya selama ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih begitu banyak kekurangan dalam penulisan dan penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu kritik dan saran adalah sesuatu yang diharapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta, 3 Desember 2012

Penulis

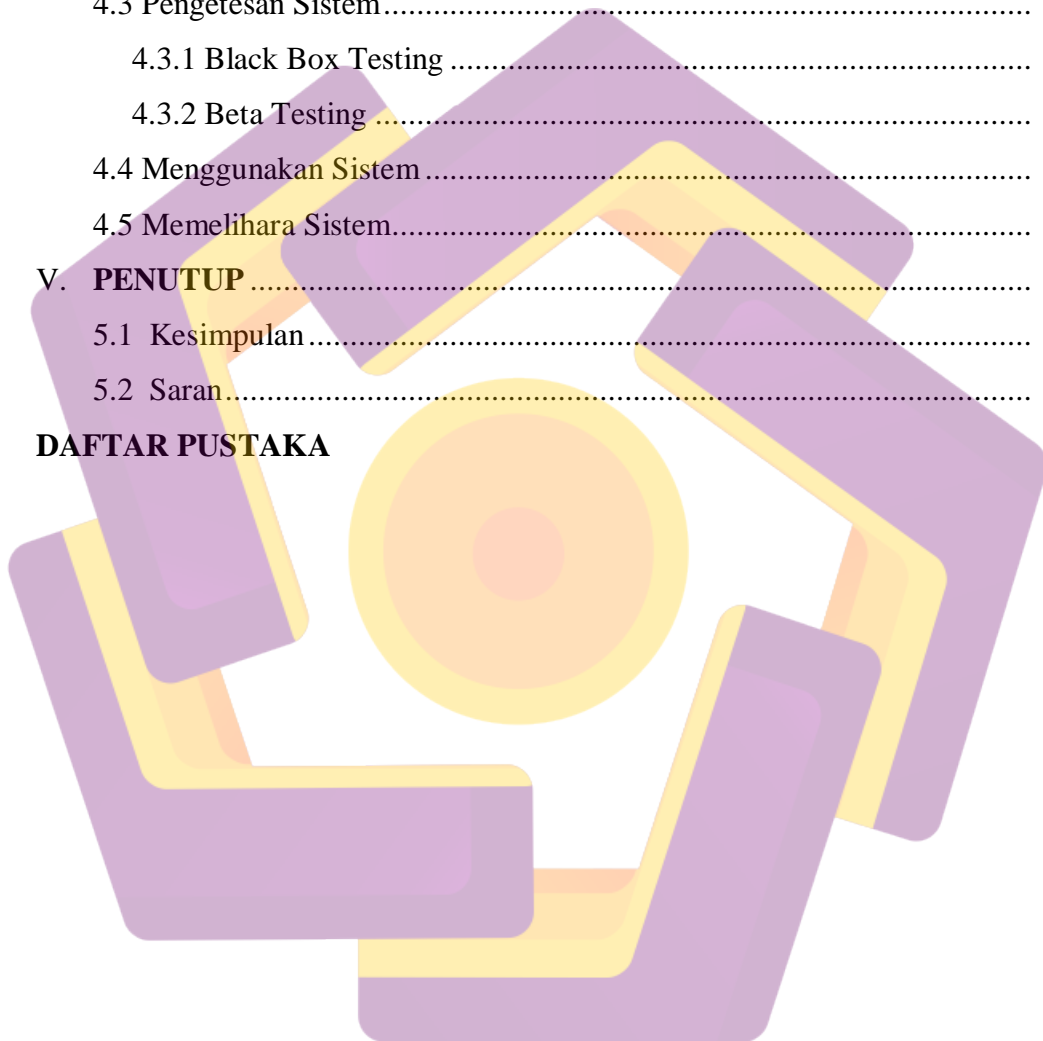
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Intisari	xvi
Abstract	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
1.8 Rencana Kegiatan Penelitian	4
II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Definisi Multimedia	7
2.3 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	7
2.4 Konsep Dasar Permainan	9
2.5 Sejarah Perkembangan Permainan	11
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	12

2.6.1 Adobe Flash CS 5	12
2.6.2 Adobe Photoshop.....	16
2.6.3 Action Script	18
2.6.4 Adobe Soundbooth	20
2.7 Definisi Lingkungan Hidup	21
2.7.1 Jenis-Jenis Lingkungan Hidup	22
2.7.2 Cara Melestarikan Lingkungan	23
2.7.3 Dampak Buruk Kelalaian Manusia.....	24
2.7.4 Manfaat Menjaga Lingkungan Hidup.....	25
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Sejarah SDIT Bina Insan Kamil.....	26
3.1.2 Profil SDIT Bina Insan Kamil.....	27
3.1.3 Struktur Organisasi	28
3.1.4 Visi dan Misi	30
3.2 Analisis Sistem.....	30
3.3 Analisis Sistem Multimedia.....	31
3.3.1 Analisis Kelemahan Sistem	31
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4 Fungsional dan Non Fungsional	33
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.4.2 Analisis Kelayakan Sistem Aplikasi Multimedia.....	36
3.5 Perancangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	43
3.5.1 Merancang Konsep	43
3.5.2 Perancangan Struktur Aplikasi.....	44
3.5.3 Perancangan Naskah.....	46
3.5.4 Perancangan Grafik	54
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Memproduksi Sistem.....	64
4.1.1 Membuat Pembelajaran Interaktif	65
4.1.2 Mengolah Grafik	65
4.2 Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe CS3	73

4.2.1 Meng-Convert Icon Menjadi Tombol.....	73
4.2.2 Pembuatan Animasi Button.....	74
4.2.3 Pembuatan Permainan Mewarnai	77
4.2.4 Membuat Tampilan Fullscreen.....	88
4.2.5 Membuat File Windows Projector.....	89
4.3 Pengetesan Sistem.....	91
4.3.1 Black Box Testing	91
4.3.2 Beta Testing	92
4.4 Menggunakan Sistem.....	94
4.5 Memelihara Sistem.....	98
V. PENUTUP	99
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

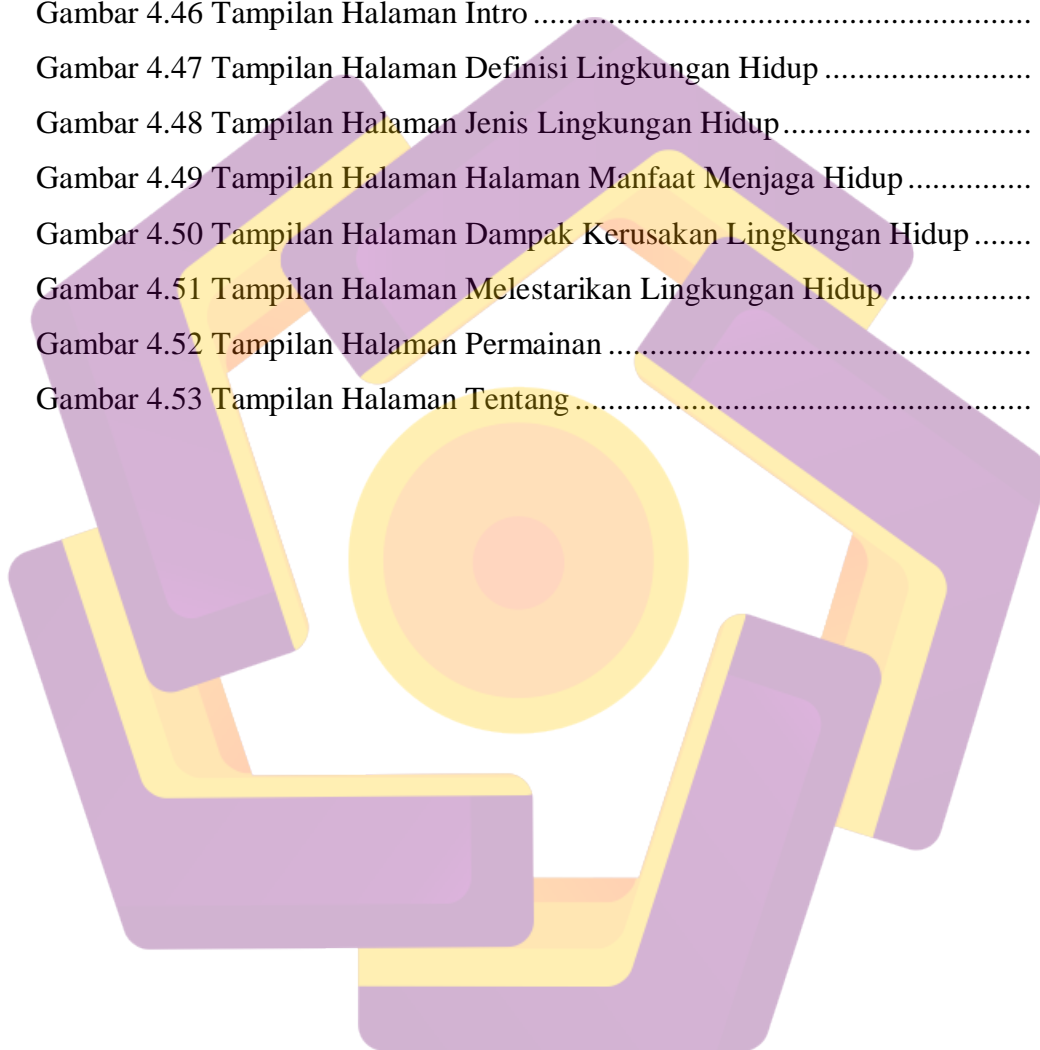
Tabel 1.1	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian.....	5
Tabel 3.1	Daftar Spesifikasi Perangkat Lunak.....	35
Tabel 3.2	Rincian Biaya dan Manfaat.....	35
Tabel 3.3	Rincian Biaya dan Manfaat.....	38
Tabel 3.4	Kesimpulan.....	43
Tabel 3.5	Naskah.....	46
Tabel 4.1	Daftar Gambar.....	71
Tabel 4.2	Daftar Button.....	73
Tabel 4.3	Daftar Button Olahan Flash CS5.....	76
Tabel 4.4	Langkah Pengetesan.....	90
Tabel 4.5	Pengetesan Black Box Testing.....	91
Tabel 4.6	Tabel Kuesioner.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Pengembangan Sistem	9
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash	12
Gambar 2.3	Tampilan MenuBar	13
Gambar 2.4	Tampilan Toolbar	13
Gambar 2.5	Tampilan Timeline	14
Gambar 2.6	Tampilan Panel	14
Gambar 2.7	Tampilan Properties	15
Gambar 2.8	Tampilan Document Properties	16
Gambar 2.9	Tampilan Adobe Photoshop	26
Gambar 2.10	Tampilan Action Script	19
Gambar 2.11	Tampilan Adobe Soundbooth	20
Gambar 3.1	Dokumentasi SDIT Bina Insan Kamil Sidareja	28
Gambar 3.2	Rancangan Struktur Hirarki	44
Gambar 3.3	Rancangan Intro	54
Gambar 3.4	Rancangan Menu Definisi Lingkungan hidup	56
Gambar 3.5	Rancangan Menu Jenis Lingkungan Hidup	57
Gambar 3.6	Rancangan Menu Manfaat	58
Gambar 3.7	Rancangan Menu Dampak	59
Gambar 3.8	Rancangan Menu Melestarikan	60
Gambar 3.9	Rancangan Menu Permainan	61
Gambar 3.10	Rancangan Menu Tentang	62
Gambar 4.1	Tahapan Produksi	64
Gambar 4.2	Area Kerja Adobe Photoshop CS3	65
Gambar 4.3	Kotak Dialog New	66
Gambar 4.4	Latar Background	66
Gambar 4.5	Kotak Dialog Duplicate Layer	67
Gambar 4.6	Tampilan Background Intro	67
Gambar 4.7	Dialog Place	68
Gambar 4.8	Pilih Gambar “Kumpulan Binatang” Untuk Penambahan	68

Gambar 4.9 Tampilan Menu Intro	69
Gambar 4.10 Menu Bar File - Save As.....	69
Gambar 4.11 Dialog Box Save As.....	70
Gambar 4.12 Kotak Dialog JPEG Option	70
Gambar 4.13 Rounded Rectangle Tool Box	71
Gambar 4.14 Tampilan Setelah Drag Pada Stage.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Button Setelah di Beri Teks.....	72
Gambar 4.16 Tampilan Dialog Box Save As	72
Gambar 4.17 Kotak Dialog JPEG Option.....	72
Gambar 4.18 Tampilan Convert To Symbol.....	74
Gambar 4.19 Tampilan Pengaturan Grafik Button.....	74
Gambar 4.20 Tampilan Pada Menu Up	75
Gambar 4.21 Tampilan Insert Keyframe	75
Gambar 4.22 Tampilan Pada Menu Over	76
Gambar 4.23 Tampilan Pada Menu Down.....	76
Gambar 4.24 Menu Break Apart	78
Gambar 4.25 Tampilan Menu Import To Stage	78
Gambar 4.26 Hasil Mengimpor Image	79
Gambar 4.27 Menu Trace Bitmap	79
Gambar 4.28 Kotak Dialog Trace Bitmap	80
Gambar 4.29 Hasil Melakukan Trace Bitmap.....	80
Gambar 4.30 Hasil Seleksi Trace Gambar Berupa Image	81
Gambar 4.31 Mengubah Gambar Menjadi Putih.....	81
Gambar 4.32 Convert Menjadi Simbol.....	82
Gambar 4.33 Memberi Nama Pada Kotak Instance Name	83
Gambar 4.34 Mengatur Ukuran Persegi Empat Melalui Panel Properties	84
Gambar 4.35 Mengorversi Persegi Empat Menjadi Symbol Button	84
Gambar 4.36 Membuat Warna Simbol Menjadi Merah dengan Efek Tint.....	85
Gambar 4.37 Men-drag Simbol “Master Tombol” ke Panggung.....	85
Gambar 4.38 Membuat Kotak Tombol Warna Kedua, (biru)	86
Gambar 4.39 Membuat kotak-kotak warna.....	86
Gambar 4.40 Menerapkan Perataan Atas.....	87

Gambar 4.41 Menerapkan Perataan Kiri.....	87
Gambar 4.42 Pemberian Nama Instance Pada Kotak Warna.....	87
Gambar 4.43 Tampilan Actions Script Pada Objek.....	88
Gambar 4.44 Pilihan File Publish Setting	89
Gambar 4.45 Tampilan Publish Setting	90
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Intro	94
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Definisi Lingkungan Hidup	95
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Jenis Lingkungan Hidup.....	95
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Halaman Manfaat Menjaga Hidup.....	96
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Dampak Kerusakan Lingkungan Hidup	96
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Melestarikan Lingkungan Hidup	97
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Permainan	97
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Tentang	98



INTISARI

Beragam cara dilakukan pembimbing untuk memudahkan anak-anak belajar memahami lingkungannya namun tetap mempertahankan minat anak dalam belajar, salah satunya mengenalkan obyek secara langsung dengan cara visualisasi atau dalam wujud secara lisan, namun hal tersebut kadang belum efektif, kurang menarik dan tidak cepat mengena dalam penyampaianya terhadap murid. Apalagi perkembangan teknologi yang semakin maju dan serba terkomputerisasi nyatanya belum dimanfaatkan oleh SD IT Bina Insan Kamil.

Kemudahan penggunaan aplikasi multimedia interaktif terkomputerisasi yang berkembang saat ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Melihat pada SDIT Bina Insan Kamil belum menggunakan atau belum memanfaatkan metode komputerisasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Dengan penggunaan aplikasi ini diharapkan pembimbing dapat lebih cepat dan mengena dalam menyampaikan materi terhadap anak terutama untuk masalah pengenalan lingkungan hidup.

Kata kunci : *Multimedia interaktif, SDIT Bina Insan Kamil.*

ABSTRACT

Various methods are mentors to facilitate children learn to understand their environment but still maintaining a child's interest in learning, one of which introduces objects directly by visualization or in oral form, but it is sometimes not effective, unattractive and not quickly hit in the delivery to the students. Especially the development of increasingly advanced technology and a complete computerized real not been used by Bina Insan Kamil SDIT.

Ease of use computerized interactive multimedia applications developed at this time can be utilized as a tool in the learning process. Looking on Bina Insan Kamil SDIT not yet using or not use a computerized method in the learning process is done.

With this application is expected counselors can more quickly and hit the submit items for children, especially for the introduction of environmental issues..

Keywords : *Interactive Multimedia, SDIT Bina Insan Kamil*

