

**PEMBUATAN ANIMASI PENGENALAN ANGKA LATIN DAN ROMAWI  
BERBASIS FLASH UNTUK TK ARGO MAKMUR**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh :

**Tri Gunawan 09.01.2531**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN ANIMASI PENGENALAN ANGKA LATIN DAN ROMAWI  
BERBASIS FLASH UNTUK TK ARGO MAKMUR**

**Tugas Akhir**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Tri Gunawan      09.01.2531**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
A M I K O M  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI PENGENALAN ANGKA LATIN DAN  
ROMAWI BERBASIS FLASH UNTUK TK ARGO MAKMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Gunawan**

**09.01.2531**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada 9 November 2012

**Dosen Pembimbing**



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI PENGENALAN ANGKA LATIN DAN  
ROMAWI BERBASIS FLASH UNTUK TK ARGO MAKMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Gunawan**  
09.01.2531

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 30 November 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

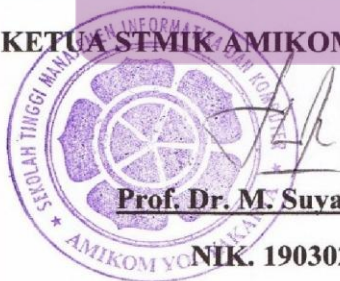


**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal.....2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

NIK. 190302001

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Desember 2012

Nama

Nim

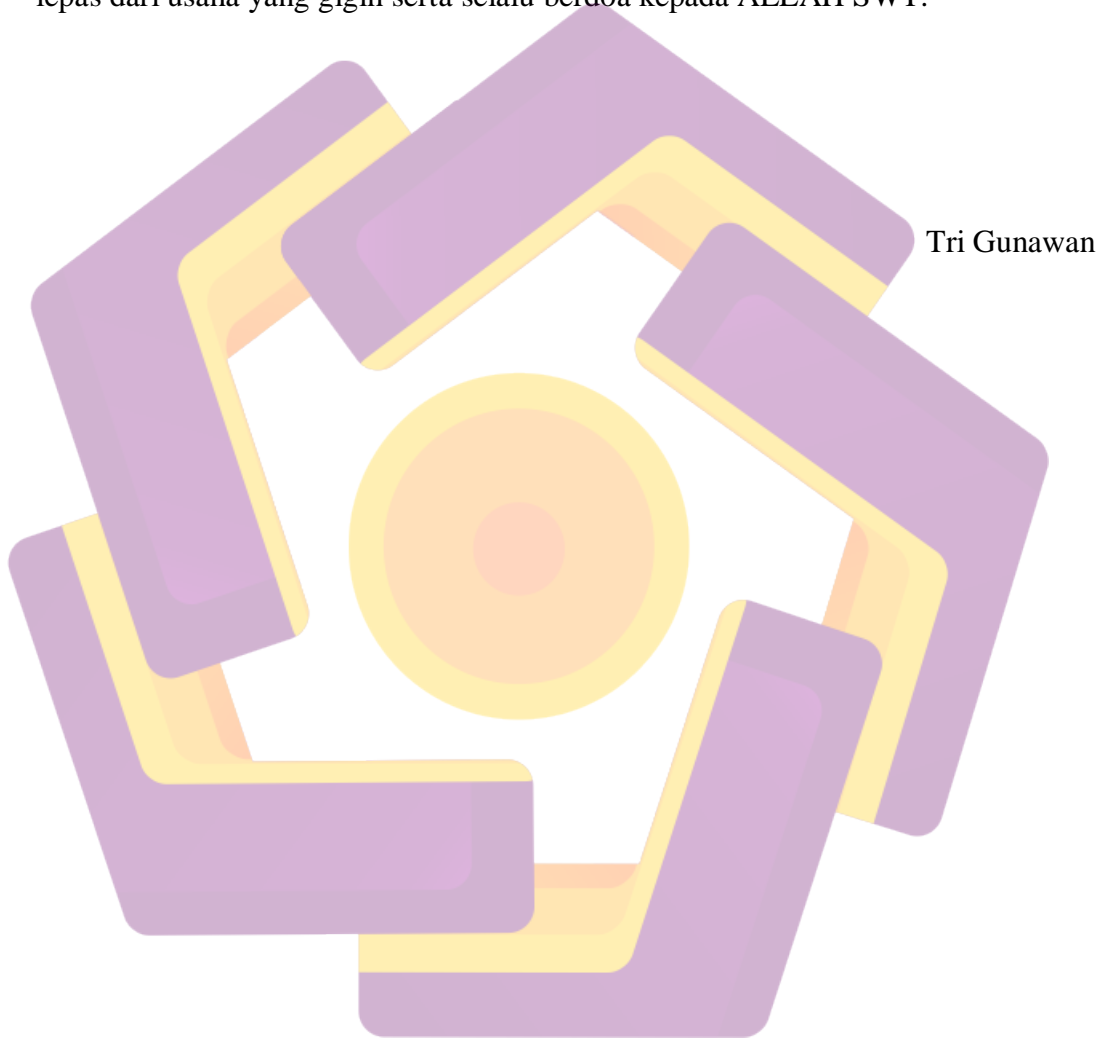
Tanda Tangan

Tri Gunawan

09.01.2531

## **MOTTO**

Waktu yang menentukan keberhasilan dan kesuksesan itu tidak akan pernah lepas dari usaha yang gigih serta selalu berdoa kepada ALLAH SWT.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta ridho sampai terselesaikannya Tugas Akhir ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang terang.

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya sayangi:

- Spesial buat orang tua dan keluargaku, terima kasih atas nasehat, petunjuk dan do'a restunya.
- Teman-teman 09-D3TI-01, aku pasti merindukan kalian semua dan semoga bagi teman-teman yang belum menyelesaikan tugas akhir, kalian bisa cepat menyelesaikannya.
- Untuk bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Khusus untuk teman-temanku yang telah memberiku dukungan hingga saat ini, Mustari Danu.P, Haidi Hajar.W, Rezky Suryawan, Mawil Alamsyah saya ucapkan banyak terima kasih atas do'a dan dukungannya.

Tri Gunawan



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Animasi Pengenalan Angka Latin Dan Romawi Berbasis Flash Untuk Tk Argo Makmur”.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan masukan pada penulis dalam penyusunan tugas akhir.
3. Ibu Surati selaku pengurus Tk Argo Makmur.
4. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
5. Orang tua kami yang senantiasa memberikan dukungan, memenuhi kebutuhan dan mendorong agar kami cepat lulus.

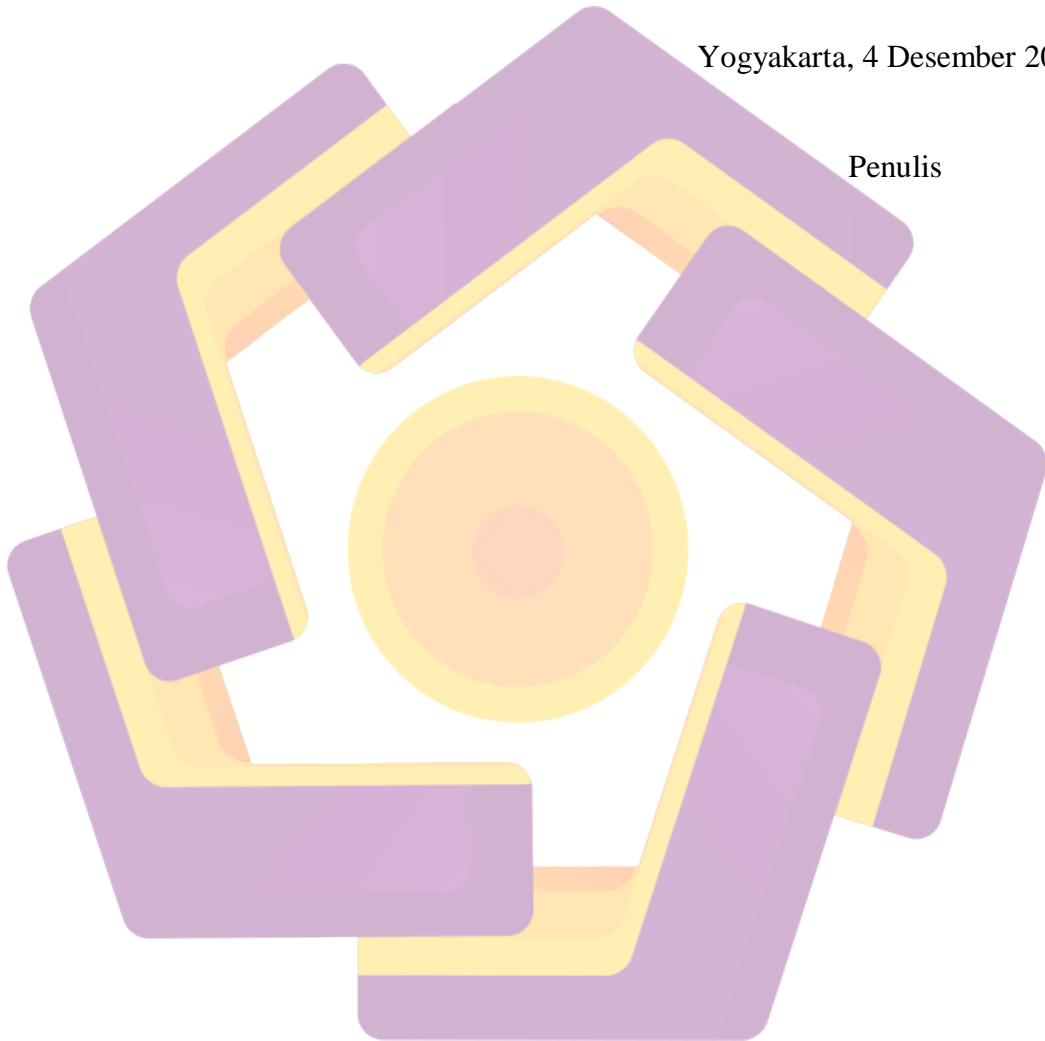


6. Seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 4 Desember 2012

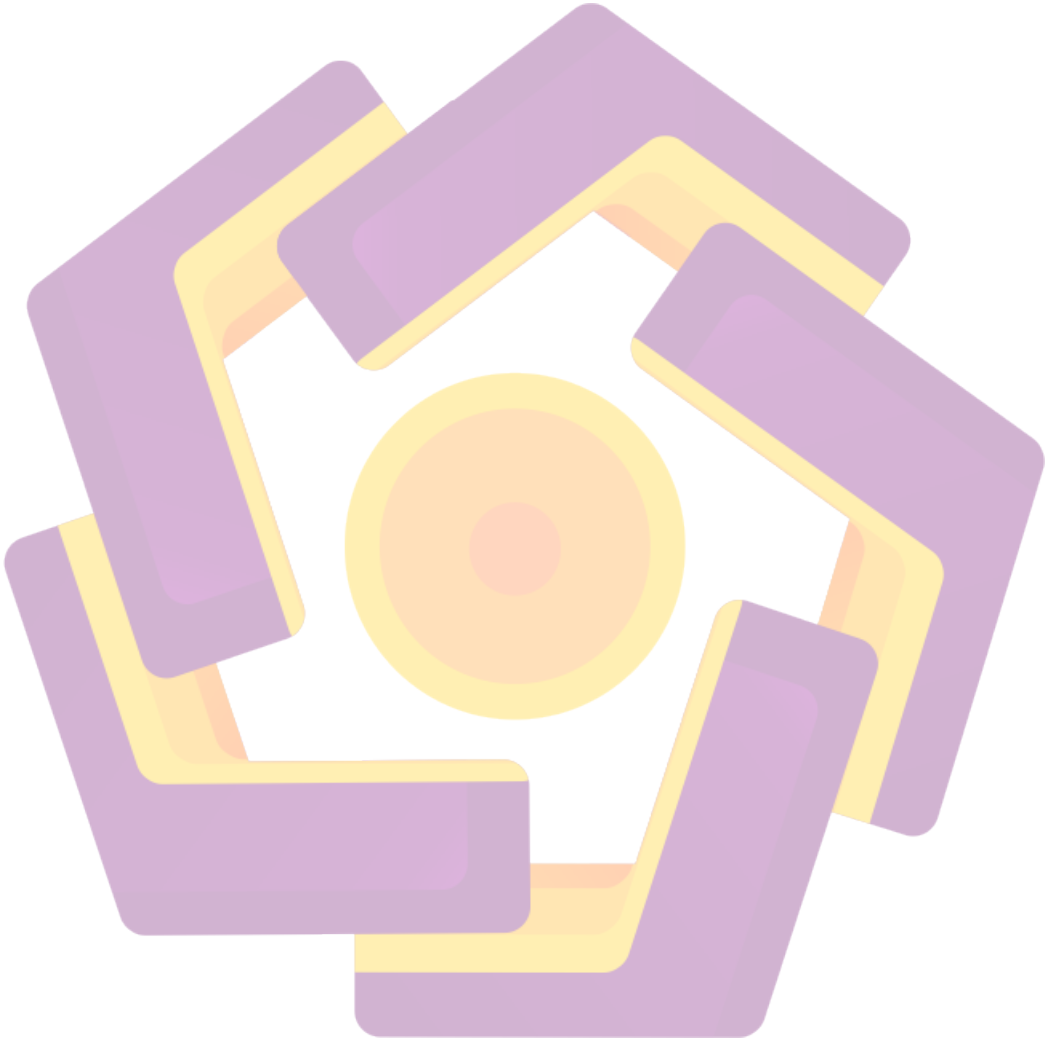
Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
1.7. Jadwal Pengerjaan .....	6
BAB II DASAR TEORI.....	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	7

2.1.2.	Elemen - Elemen Multimedia .....	8
2.1.3.	Struktur Multimedia.....	9
2.1.4.	Langkah – Langkah Pengembangan Multimedia .....	12
2.2.	Perangkat Lunak Yang Dugunakan .....	15
2.2.1.	Macromedia Flash 8 .....	15
2.2.2.	Adobe Photoshop CS3 .....	18
2.2.3.	Corel Draw X4 .....	22
<b>BAB III TINJAUAN UMUM .....</b>		<b>25</b>
3.1.	Sejarah Singkat Tk Argo Makmur .....	25
3.2.	Profil Tk Argo Makmur.....	26
3.3.	Profil Pengurus Tk Argo Makmur.....	27
3.4.	Visi dan Misi Tk Argo Makmur.....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>28</b>
4.1.	Merancang Konsep.....	28
4.2.	Merancang Isi .....	41
4.3	Merancang Naskah .....	43
4.4	Merancang Grafik.....	46
4.5	Memproduksi Sistem.....	52
4.6	Melakukan Pengujian.....	108
4.7	Menggunakan Sistem.....	110
4.8	Memelihara Sistem .....	118
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>120</b>
5.1	Kesimpulan.....	120
5.2	Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>122</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel jadwal pengerjaan Tugas Akhir.....	6
Tabel 3.1 Bagian pengelompokan karyawan .....	25



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Linier.....	10
Gambar 2.2 : Hierarkis.....	10
Gambar 2.3 : Nonlinier .....	11
Gambar 2.4 : Komposit.....	11
Gambar 2.5 : Bagan pengembangan Multimedia .....	12
Gambar 2.6 : Area Kerja Macromedia Flash 8.....	16
Gambar 2.7 : Area Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	20
Gambar 2.8 : Area Kerja Corel Draw X3 .....	22
Gambar 4. 1 : Tampilan pembuatan dokumen baru .....	29
Gambar 4. 2 : Proses pembuatan teks pada stage .....	29
Gambar 4. 3 : Proses pemberian frame .....	30
Gambar 4. 4 : Proses penggeseran teks agar teks seakan bergerak .....	30
Gambar 4. 5 : Pemberian motion pada frame agar teks bergerak dengan halus ...	31
Gambar 4. 6 : pembuatan dokumen baru pada photoshop.....	32
Gambar 4. 7 : Pembuatan background belakang .....	32
Gambar 4. 8 : Pembuatan Header Pertama .....	33
Gambar 4. 9 : Pembuatan Header kedua.....	33
Gambar 4. 10 : Proses pembuatan shawdow pada gambar .....	34
Gambar 4. 11 : Pembuatan efek shadow pada header .....	35
Gambar 4. 12 : Pembuatan teks pada header.....	35
Gambar 4. 13 : Menjadikan file berformat JPEG.....	36
Gambar 4. 14 : Pembuatan dokumen baru di correl draw.....	37
Gambar 4. 15 : Proses membuat lingkaran logo.....	38
Gambar 4. 16 : Pemilihan bagian yang akan dirapikan .....	38
Gambar 4. 17 : Pemilihan tool untuk membentuk desain logo .....	39
Gambar 4. 18 : Pembentukan logo tanpa teks .....	39
Gambar 4. 19 : Pembentukan logo dengan teks .....	40
Gambar 4. 20 : Pembentukan logo selesai .....	40

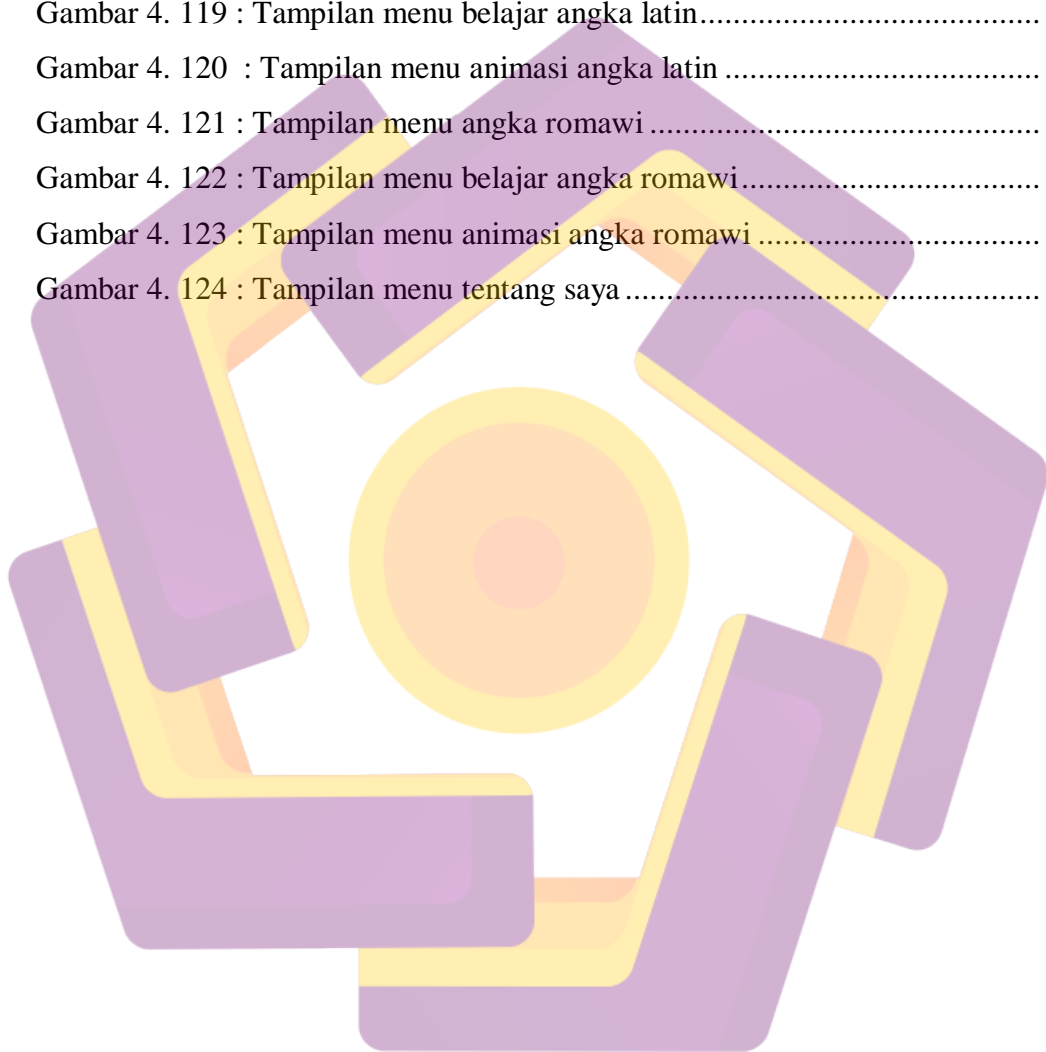
Gambar 4. 21 : Struktur aplikasi.....	41
Gambar 4. 22 : Menu utama.....	46
Gambar 4. 23 : Menu home.....	47
Gambar 4. 24 : Menu sejarah .....	47
Gambar 4. 25 : Menu profil.....	48
Gambar 4. 26 : Menu angka latin .....	48
Gambar 4. 27 : Menu angka belajar latin.....	49
Gambar 4. 28 : Menu animasi angka latin .....	49
Gambar 4. 29 : Menu angka romawi .....	50
Gambar 4. 30 : Menu angka belajar romawi.....	50
Gambar 4. 31 : Menu animasi angka romawi .....	51
Gambar 4. 32 : Menu tentang saya.....	51
Gambar 4. 33 : Alur proses produksi sistem .....	52
Gambar 4. 34 : Pembuatan dokumen baru pada photoshop.....	52
Gambar 4. 35 : Pembuatan background belakang .....	53
Gambar 4. 36 : Pembuatan header pertama.....	53
Gambar 4. 37 : Pembuatan header kedua.....	54
Gambar 4. 38 : Proses pembuatan shadow pada gambar.....	54
Gambar 4. 39 : Pembuatan efek shadow pada header .....	55
Gambar 4. 40 : Pembuatan teks pada header.....	55
Gambar 4. 41 : Menjadikan file berformat JPEG.....	56
Gambar 4. 42 : Pembuatan dokumen baru pada correl draw .....	57
Gambar 4. 43 : Proses membuat lingkaran logo.....	57
Gambar 4. 44 : Pemilihan bagian yang akan dirapikan .....	58
Gambar 4. 45 : Pemilihan tool untuk membentuk desain logo .....	58
Gambar 4. 46 : Pembentukan logo tanpa teks .....	59
Gambar 4. 47 : Pembentukan logo dengan teks .....	59
Gambar 4. 48 : Tahap pembuatan logo selesai.....	60
Gambar 4. 49 : Tampilan pembuatan dokumen baru.....	60
Gambar 4. 50 : Pengubahan nama layer .....	61
Gambar 4. 51 : Pembuatan tombol .....	62



Gambar 4. 52 : Proses pengeditan tombol .....	62
Gambar 4. 53 : Pengubahan nama instance.....	63
Gambar 4. 54 : Pemberian nama instance .....	63
Gambar 4. 55 : Pemberian semua tombol.....	64
Gambar 4. 56 : Pengubahan nama layer dan pemberian teks.....	64
Gambar 4. 57 : Pemberian logo dan teks selamat datang .....	65
Gambar 4. 58 : Pembuatan animasi pada logo dan teks .....	66
Gambar 4. 59 : Pemberian action script pada frame.....	67
Gambar 4. 60 : Tampilan menu utama.....	67
Gambar 4. 61 : Pemberian action script pada menu home.....	68
Gambar 4. 62 : Tampilan menu home .....	69
Gambar 4. 63 : Pemberian action script pada tombol sejarah .....	70
Gambar 4. 64 : Pembuatan background pada menu sejarah .....	71
Gambar 4. 65 : Pembuatan tombol profil dan tombol kembali .....	71
Gambar 4. 66 : Penambahan logo.....	72
Gambar 4. 67 : Penambahan teks sejarah.....	72
Gambar 4. 68 : Tampilan menu sejarah .....	73
Gambar 4. 69 : Pemberian action script pada tombol profil .....	74
Gambar 4. 70 : Pemberian keyframe .....	74
Gambar 4. 71 : Penambahan logo, foto dan teks.....	75
Gambar 4. 72 : Tampilan menu profil .....	76
Gambar 4. 73 : Pemberian action script pada tombol latin.....	77
Gambar 4. 74 : Pemberian tombol angka latin.....	78
Gambar 4. 75 : Pengubahan teks button menjadi angka.....	78
Gambar 4. 76 : Penambahan keyframe pada menu over.....	79
Gambar 4. 77 : Penambahan sound dan nama angka (down) .....	80
Gambar 4. 78 : Penambahan teks nama angka dan sound (over).....	80
Gambar 4. 79 : Penambahan tombol kembali dan belajar .....	81
Gambar 4. 80 : Tampilan menu angka latin.....	82
Gambar 4. 81 : Tampilan menu belajar angka latin.....	83
Gambar 4. 82 : Pembuatan tombol kembali.....	83

Gambar 4. 83 : Pembuatan keyframe pada menu over .....	84
Gambar 4. 84 : Pembuatan keyframe pada menu down .....	84
Gambar 4. 85 : Penambahan sound pada menu down .....	85
Gambar 4. 86 : Penambahan teks pada menu over .....	85
Gambar 4. 87 : Penambahan background .....	86
Gambar 4. 88 : Pembuatan animasi dengan brush tool.....	87
Gambar 4. 89 : pembuatan brush tool selesai.....	87
Gambar 4. 90 : Pembuatan tombol kembali dan ulangi.....	88
Gambar 4. 91 : Pembuatan menu belajar angka latin selesai .....	90
Gambar 4. 92 : Pembuatan menu animasi cara menulis angka latin selesai .....	90
Gambar 4. 93 : Pemberia action script pada tombol romawi .....	91
Gambar 4. 94 : Penambahan background dan tombol angka .....	92
Gambar 4. 95 : Pengubahan teks button menjadi angka .....	92
Gambar 4. 96 : Penambahan keyframe pada menu over.....	93
Gambar 4. 97 : Penambahan sound nama angka pada menu down.....	93
Gambar 4. 98 : Penambahan teks nama angka dan sound effects .....	94
Gambar 4. 99 : Penambahan tombol kembali dan belajar .....	95
Gambar 4. 100 : Tampilan Menu angka romawi.....	96
Gambar 4. 101 : Penambahan background dan tombol .....	97
Gambar 4. 102 : Penambahan tombol kembali .....	97
Gambar 4. 103 : Penambahan keyframe pada menu over.....	98
Gambar 4. 104 : Penambahan keyframe pada menu down.....	98
Gambar 4. 105 : Penambahan sound nama angka (down).....	99
Gambar 4. 106 : Penambahan teks nama angka dan sound effects (over).....	100
Gambar 4. 107 : Penambahan keyframe dan background .....	101
Gambar 4. 108 : Pembuatan animasi dengan brush tool.....	102
Gambar 4. 109 : Pembuatan animasi dengan brush tool selesai.....	102
Gambar 4. 110 : Penambahan tombol kembali dan belajar .....	103
Gambar 4. 111 : Penambahn teks pada menu tentang saya .....	105
Gambar 4. 112 : Penambahan tombol keluar .....	106
Gambar 4. 113 : Tampilan menu tentang saya .....	107

Gambar 4. 114 : Tampilan menu utama.....	110
Gambar 4. 115 : Tampilan menu home.....	111
Gambar 4. 116 : Tampilan menu sejarah .....	112
Gambar 4. 117 : Tampilan menu profil.....	112
Gambar 4. 118 : Tampilan menu angka latin .....	113
Gambar 4. 119 : Tampilan menu belajar angka latin.....	114
Gambar 4. 120 : Tampilan menu animasi angka latin .....	114
Gambar 4. 121 : Tampilan menu angka romawi .....	115
Gambar 4. 122 : Tampilan menu belajar angka romawi.....	116
Gambar 4. 123 : Tampilan menu animasi angka romawi .....	116
Gambar 4. 124 : Tampilan menu tentang saya .....	117



## INTISARI

Saat ini penyampaian suatu informasi sudah berkembang dengan pesat, mulai dari informasi perorangan, media cetak, radio, televisi, dan yang sekarang sering digunakan adalah internet. Diantara penyampaian informasi yang ada saat ini, taman kanak – kanak juga butuh media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran dan untuk pengenalan teknologi kepada anak – anak.

Dalam hal ini, penulis tertarik untuk membuat suatu media penyampaian informasi berbasis flash sebagai sarana pembelajaran, secara khusus media penyampaian informasi ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, dan Corel Draw X4 untuk merancang aplikasi ini.

Aplikasi ini merupakan media informasi yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menampilkan angka latin dan romawi sebagai media pembelajaran di Tk Argo Makmur.

**Kata kunci :** Informasi, Media pembelajaran.

## **ABSTRACT**

*Currently, submission of information is growing rapidly, ranging from personal information, print media, radio, television, and the internet is now often used. Among the delivery of information currently available, kindergarten instructional media also need to facilitate learning and to the introduction of technology to children.*

*In this case, the authors are interested in making a flash-based communication media as a means of learning, specifically communication media is created using Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, and Corel Draw X4 to design this application.*

*This application is a medium of information that serves to assist the user in displaying Latin and Roman numbers as a medium of learning in kindergarten Argo Makmur.*

*Keywords: Information, Learning media.*