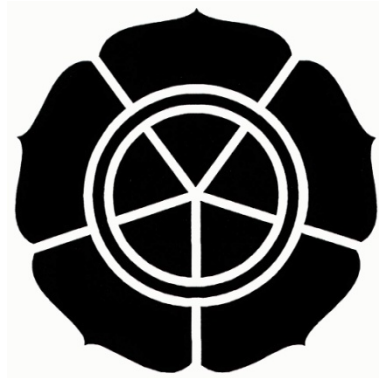


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBUAT
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK SISWA TAMAN
KANAK-KANAK MASYITHOH DRONO III KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Saiful Arofik

07.12.2388

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Cara Membuat Permainan Tradisional
Untuk Siswa Taman Kanak-kanak Masyithoh Drono III Klaten**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Saiful Arofik

07.12.2388

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 April 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Cara Membuat Permainan Tradisional
Untuk Siswa Taman Kanak-kanak Masyithoh Drono III Klaten**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Saiful Arofik

07.12.2388

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



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



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190000005



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Oktober 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Saiful Arofik

NIM : 07.12.2388

Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Cara Membuat Permainan Tradisional Untuk Siswa Taman Kanak-kanak Masyithoh Drono III Klaten.

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

Yogyakarta, 03 Oktober 2011

M. Saiful Arofik
07.12.2388

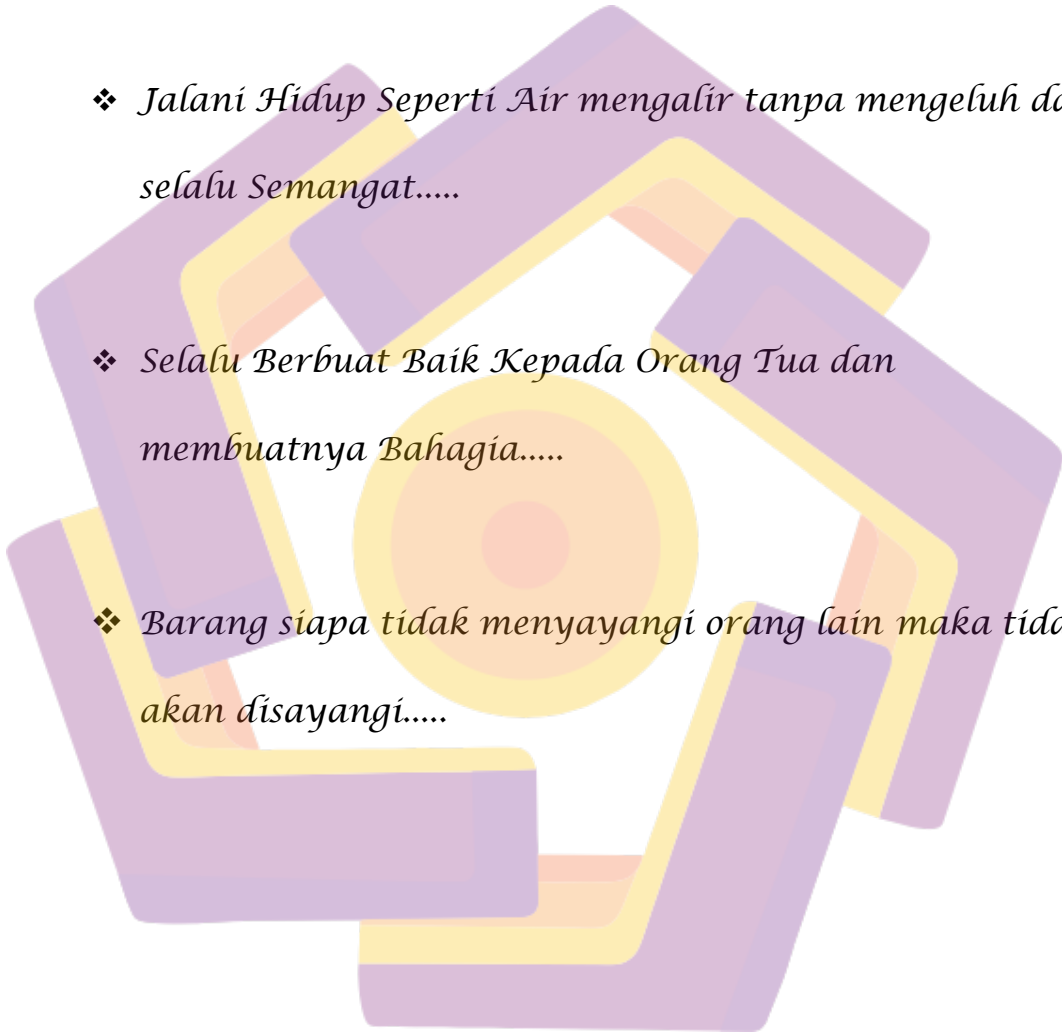
MOTTO

❖ *Be Better.....*

❖ *Jalani Hidup Seperti Air mengalir tanpa mengeluh dan selalu Semangat.....*

❖ *Selalu Berbuat Baik Kepada Orang Tua dan membuatnya Bahagia.....*

❖ *Barang siapa tidak menyayangi orang lain maka tidak akan disayangi.....*



PERSEMBAHAN

Dengan bangga skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- ❖ Ibunda tercinta Siti Lestari
- ❖ Ayahanda tercinta Muh. Daldiri
- ❖ Kakak dan saudara tercinta
 - Asrifatun Nafi'ah
 - Umar Sigit
 - Bulek Umi Rofi'ah
 - Om Seno
- ❖ Mbah Kakung, Mbah Putri, Pakdhe, Budhe, Pak Lek, Bu Lek, adek-adek..
- ❖ Kekasih tercinta yang selalu memberi semangat, Rina Hayu Liliningsih.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Cahyo Adi,,thanks for tempat berteduh n' istirahat selama di jogja dan teman-teman Kelas E angkatan 2007,,terutama teman-teman yang sering maen futzal..
- ❖ AD 3716 ZC "Si Putih" dan AD 4410 CJ "Si Blue"

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb..

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayahnya selalu bisa memberikan semangat hidup dengan bernafas sehingga bisa memberikan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata 1 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dalam kesempatan ini tidak lupa Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua Orang Tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, kepada Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini serta mbak Lina dan mas Andri dan teman-teman atau pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran dari pembaca amatlah penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan bisa dijadikan inspirasi untuk lebih mengembangkannya sesuai dengan era teknologi yang sedang berlangsung. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb..

Yogyakarta, Oktober 2011

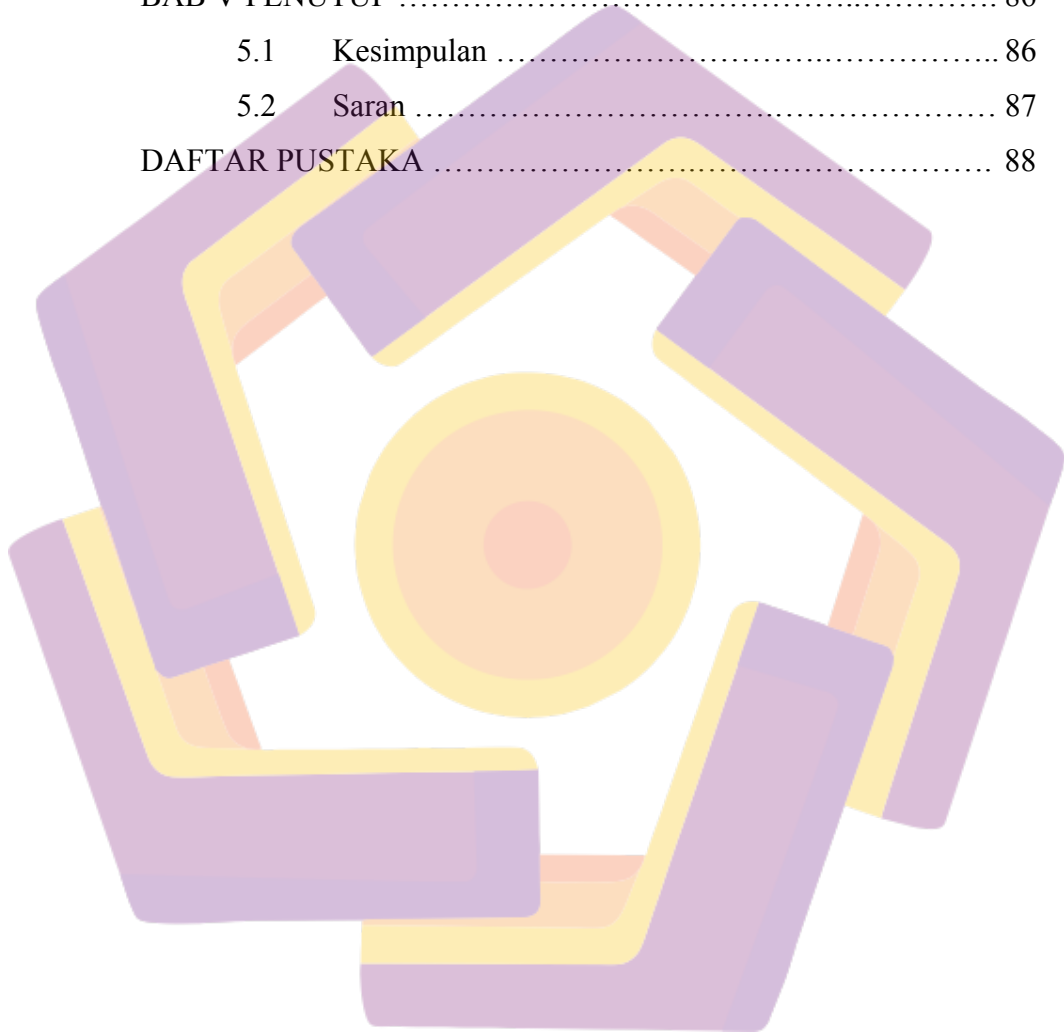
Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6
2.1.2 Objek Multimedia	7
2.1.3 Pengembangan Sistem Multimedia	9
2.2 Struktur Desain Multimedia	11
2.2.1 Struktur Linier	11
2.2.2 Struktur Menu	12
2.2.3 Struktur Hierarki	12

2.2.4	Struktur Jaringan	13
2.2.5	Struktur Kombinasi	14
2.3	Software yang digunakan	16
2.3.1	Adobe Flash CS3	16
2.3.2	Adobe Photoshop CS3	17
2.3.3	Corel Draw X3	18
2.3.4	Adobe Soundbooth CS3	20
2.4	Penjelasan Permainan Tradisional Dan Pembuatannya	21
2.4.1	Permainan Tradisional	21
2.4.2	Jenis Permainan Tradisional	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		37
3.1	Analisis Sistem	37
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem	40
3.2	Perancangan	41
3.2.1	Perancangan Konsep	41
3.2.2	Rancangan Isi	42
3.2.3	Perancangan Naskah	44
3.2.4	Perancangan Grafik	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Memproduksi Sistem	61
4.1.1	Membuat Gambar	62
4.1.2	Pengeditan Suara	63
4.1.3	Import Image	66
4.1.4	Import Suara	67
4.1.5	Membuat Tombol	68
4.1.6	Membuat Animasi	69
4.2	Pembahasan	71
4.2.1	Actionscript Pada Tombol	71
4.2.2	Actionscript Pada Tebak Gambar	73
4.3	Mengetes Sistem	73

4.4	Menggunakan Sistem	78
4.5	Manual Program	78
4.6	Memelihara Sistem	84
4.7	Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi	85
BAB V PENUTUP		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Daftar Pertanyaan dan Prosentasinya	77
-----------	---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	10
Gambar 2.2	Struktur Linier	11
Gambar 2.3	Struktur Menu	12
Gambar 2.4	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	14
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Flash CS3	16
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop CS3	17
Gambar 2.9	Tampilan CorelDRAW X3	19
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Soundbooth CS3	21
Gambar 2.11	Tampilan Membuat Layangan	22
Gambar 2.12	Tampilan Membuat Egrang	24
Gambar 2.13	Tampilan Meriam Bambu	26
Gambar 2.14	Tampilan Slethokan	27
Gambar 2.15	Langkah Membuat Mobil dari Jeruk bali	30
Gambar 2.16	Bahan Membuat Kitiran	32
Gambar 2.17	Tampilan Membuat Kitiran	33
Gambar 2.18	Bahan Membuat Ketapel	35
Gambar 2.19	Tampilan Membuat Ketapel	36

Gambar 3.1	Struktur Navigasi Kombinasi	42
Gambar 3.2	Tampilan Halaman intro	55
Gambar 3.3	Tampilan Menu Utama	56
Gambar 3.4	Tampilan Menu Permainan	57
Gambar 3.5	Tampilan Menu Layang-layang	57
Gambar 3.6	Tampilan Menu Alat dan Bahan	58
Gambar 3.7	Tampilan Menu Cara Membuat	58
Gambar 3.8	Tampilan Menu Tebak Gambar	59
Gambar 3.9	Tampilan Menu Bantuan	59
Gambar 3.10	Tampilan Menu Keluar	60
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Cara Membuat Permainan Tradisional	61
Gambar 4.2	Karakter Animasi	62
Gambar 4.3	Sapi	62
Gambar 4.4	Burung	63
Gambar 4.5	Tampilan Record	63
Gambar 4.6	Merekam Suara dengan Adobe Soundbooth CS3	64
Gambar 4.7	Mengedit Suara dengan Adobe Soundbooth CS3	65
Gambar 4.8	Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	66
Gambar 4.9	Import Image to library	66
Gambar 4.10	Import Image to library (karakter animasi)	67
Gambar 4.11	Import Suara to library	67

Gambar 4.12 Membuat Tombol	68
Gambar 4.13 Animasi Kotak	69
Gambar 4.14 Membuat file executable	70
Gambar 4.15 Tampilan Aplikasi Halaman Intro.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Aplikasi Halaman Menu Utama	75
Gambar 4.17 Tampilan Menu Permainan Tradisional.....	75
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Intro	79
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu Utama	79
Gambar 4.20 Tampilan Menu Permainan	80
Gambar 4.21 Tampilan Menu Keterangan tentang layangan	80
Gambar 4.22 Tampilan Menu Alat dan Bahan	81
Gambar 4.23 Tampilan Menu Animasi Cara Membuat.....	81
Gambar 4.24 Tampilan Menu Keterangan tentang tebak gambar	82
Gambar 4.25 Tampilan Menu Tebak Gambar	82
Gambar 4.26 Tampilan Menu Bantuan	83
Gambar 4.27 Tampilan Menu Keluar	84

INTISARI

Telah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi dewasa ini sangat luar biasa sekali perkembangannya. Teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh kita di banyak bidang kehidupan yang tentunya akan sangat membantu kehidupan kita. Pendidikan, pemerintahan, hiburan, bahkan bidang pendidikan pun sekarang tidak dapat lepas dari peran teknologi.

Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sendiri sangat luas sekali ruang lingkup pemanfaatannya. Pendidikan yang selama ini masih menggunakan metode konvensional yang sangat membosankan dan menjemukan dapat memanfaatkan teknologi untuk lebih meningkatkan daya tarik belajar.

Dengan dibangunnya media pembelajaran yang berbasis multimedia ini, diharapkan akan menjadi salah satu sarana yang tepat dan menarik dalam penyampaian permainan tradisional untuk siswa taman kanak-kanak pada khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.. Dan diharapkan dengan dibangunnya aplikasi ini dapat memberikan nuansa baru sebagai pilihan pembelajaran dan pemahaman bagi anak agar dapat belajar permainan tradisional secara maksimal dan menyenangkan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Permainan, Multimedia, *Teknologi*

ABSTRACT

We have known that growth of technology these days very extraordinary once its growth. This technology can be exploited by us in many life area which it is of course will very is assisting of our life. Education, governance, entertainment amusement, even educational even also now cannot get out of role of technology.

Exploiting of technology in educational alone very far flung its exploiting scope. Education which during the time still use conventional method very boring and dragging on can exploit technology to be more improve fascination learn.

Woke up of study media being based on this multimedia, is expected will become one of the interesting and correct medium in forwarding of traditional game for the student of nursery school especially and wide of society in general.. And expected woke up of this application can give new nuance as study choice and understanding to child to be can learn traditional game maximally and please.

Keyword : *Information System, Game, Multimedia, Technology.*