

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEJARAH KEHIDUPAN MANUSIA PURBA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Cahyo Adhy Tri Putranto

07.12.2369

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KEHIDUPAN MANUSIA PURBA BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Cahyo Adhy Tri Putranto

07.12.2369

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kehidupan
Manusia Purba Berbasis Multimedia**

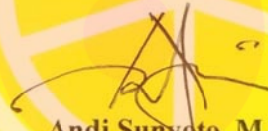
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahyo Adhy Tri Putranto

07.12.2369

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Kehidupan
Manusia Purba Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahyo Adhy Tri Putranto

07.12.2369

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052



Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057




Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2011

KEJAYAAN MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KULTUR
REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 3 November 2011

Cahyo Adhy Tri Putranto

07.12.2369

MOTTO

- ❖ Hidup berawal dari mimpi
- ❖ Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan – kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.
- ❖ Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh.
- ❖ Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya.
(Cherterfield)
- ❖ Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)
- ❖ Masa lalu adalah kenangan, hari ini adalah perjuangan, masa depan adalah impian

.:Cahyo Adhy Tri Putranto:.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasihku persembahkan :

- Allah SWT, karena berkat karunia dan rahmatNya lah saya dapat menyelesaikan skripsi ini
- Untuk keluarga saya, almarhumah ibunda tercinta Sri Cahyani (“ini kupersembahkan untukmu bu”), ayahanda Sawargiyono (terima kasih untuk semuanya, mohon maaf lama lulusnya :p), mas Wawan dan Mbak Ismoro (terima kasih untuk waktunya buat nanyanya), Mbak Ita (diet)
- Buat someone yang sekarang entah ada di mana, “you’ll always in my heart”
- Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta
- Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, terima kasih atas bimbingannya
- Teman-temenku semua : (Yanuar : tengkyu buat monitornya), (Ariyadi : terima kasih untuk filsafatnya :D). (Rohman : inget2 umatman :p) (Sopan, Nurdin, Arip, Tri : musuh COD & Grup Futsal), (Yono, Sanja, Rangga, Nico, Eky, Prima, Saipul, Rendy : Grup Futsal), Rini dan Nana, “SODARA SATU PERJUANGAN SATU PERANTAUAN”
- Teman-teman kelas E yang tidak dapat disebutkan satu persatunya, keep fighting spirit
- Mbak Lina yang telah membantu banyak terselesaikannya skripsi ini :D

Cahyo Adhy Tri Putranto

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum. Wr. Wb

Puji syukur selalu penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan banyak rahmat dan karunia sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Tujuan dalam pembuatan laporan skripsi ini tidak lain untuk memenuhi persyaratan kelulusan guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata-1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

Menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan masih belum mencapai kesempurnaan dalam pembuatan laporan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan penyusun, sehingga bermanfaat bagi penyusun sendiri, dan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Penyusun memohon maaf, apabila dalam penyusunan laporan nskripsi ini masih banyak kesalahan atau hal yang kurang berkenan. Hanya dengan berdoa kepada Allah SWT dan berusaha, penyusun berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Penyusun

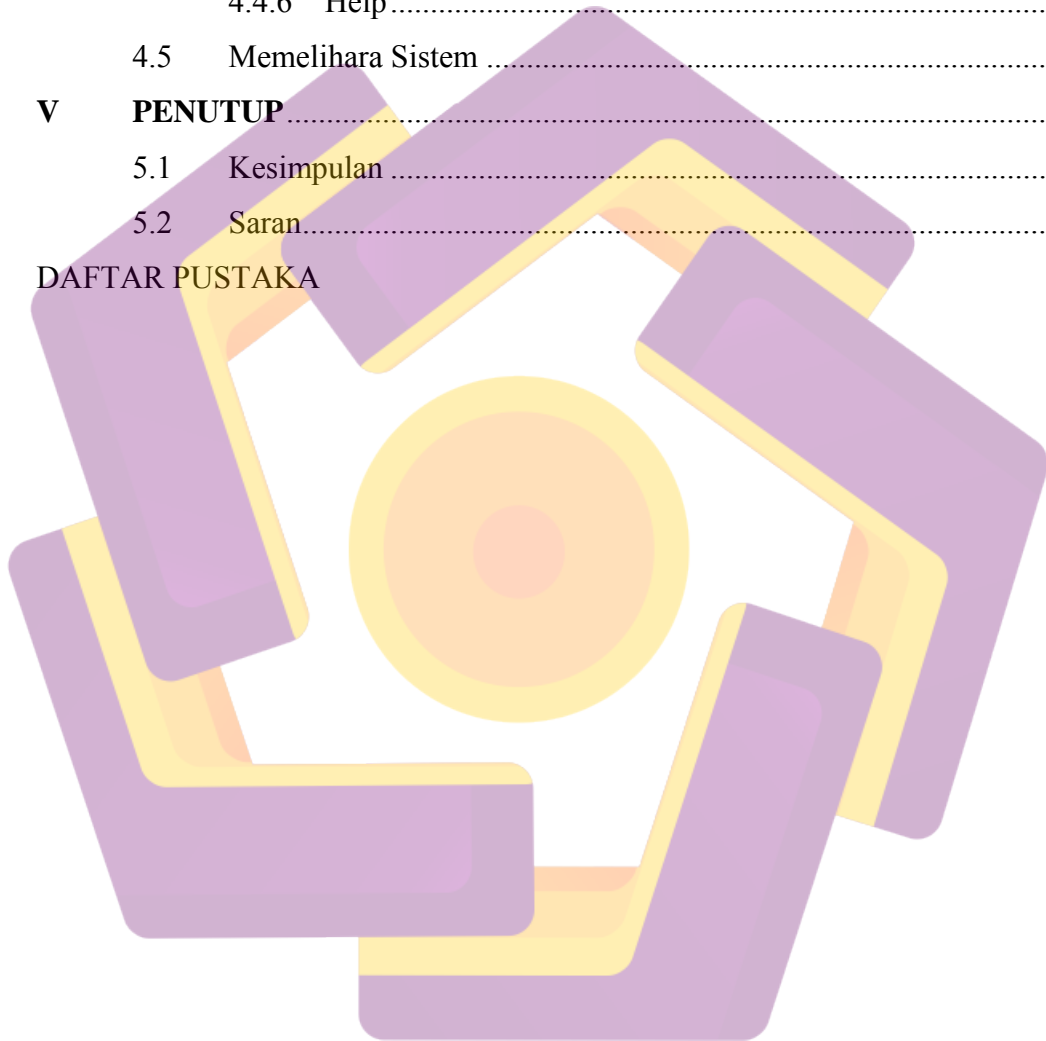
DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan Keaslian.....	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Definisi Multimedia	9
2.1.3 Elemen Multimedia.....	9

2.1.4	Perkembangan Multimedia	11
2.1.5	Fungsi Efektif Multimedia	12
2.2	Struktur Desain Multimedia	14
2.2.1	Struktur Linear	14
2.2.2	Struktur Menu	15
2.2.3	Struktur Hierarki	15
2.2.4	Struktur Jaringan	16
2.2.5	Struktur Kombinasi	17
2.3	Langkah – langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	19
2.4	Multimedia Interaktif	23
2.4.1	Definisi Multimedia Interaktif	24
2.4.2	Kelebihan Multitmedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran	26
2.4.3	Hubungan Antara Multimedia Interaktif dan Pembelajaran	26
2.5	Konsep Basis Data	27
2.5.1	Pengertian Basis Data	27
2.6	Jenis Manusia Purba di Indonesia	28
2.7	Jenis Manusia Purba di Luar Indonesia	32
2.8	Alat-alat Penunjang Kehidupan Manusia Purba	40
2.9	Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	43
2.9.1	Adobe Flash CS 3	43
2.9.2	XAMPP	44
2.9.3	MySQL Database Server.....	44
2.9.4	PHP	46
2.9.5	Adobe Photoshop CS3	46
2.9.6	Adobe Soundbooth CS3	47
2.9.7	CorelDRAW Ghrapic Suite X4.....	47
III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	49
3.1	Analisis Sistem.....	49
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	49

3.1.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	50
3.1.3	Analisis PIECES	51
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	56
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	57
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	59
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	59
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>) ...	60
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	60
3.3	Perancangan Sistem	61
3.3.1	Perancangan Multimedia.....	61
3.3.1.1	Merancang Konsep.....	61
3.3.1.2	Merancang Isi.....	62
3.3.1.3	Merancang Naskah.....	66
3.3.1.4	Merancang Grafik	82
3.3.2	Perancangan Basis Data	86
3.3.2.1	Entity Relationship Diagram.....	86
3.3.2.2	Perancangan Tabel	86
3.3.2.3	Perancangan AntarMuka.....	89
IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	91
4.1	Memproduksi Sistem	91
4.1.1	Pengolahan Gambar	92
4.1.2	Pengeditan Suara.....	93
4.1.3	Import Gambar	95
4.1.4	Import Suara.....	96
4.1.5	Pembuatan Animasi	97
4.1.6	Pembuatan Basis Data.....	102
4.1.7	Koneksi PHP dengan MySQL	104
4.2	Uji Coba Aplikasi.....	104
4.3	Menggunakan Sistem.....	107
4.4	Manual Program.....	108

4.4.1	Intro	108
4.4.2	Menu Utama	109
4.4.3	Menu Jenis Manusia Purba	110
4.4.4	Menu Alat-alat Manusia Purba	110
4.4.5	Menu Quiz.....	114
4.4.6	Help.....	112
4.5	Memelihara Sistem	112
V	PENUTUP	113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA		



DAFTAR TABEL

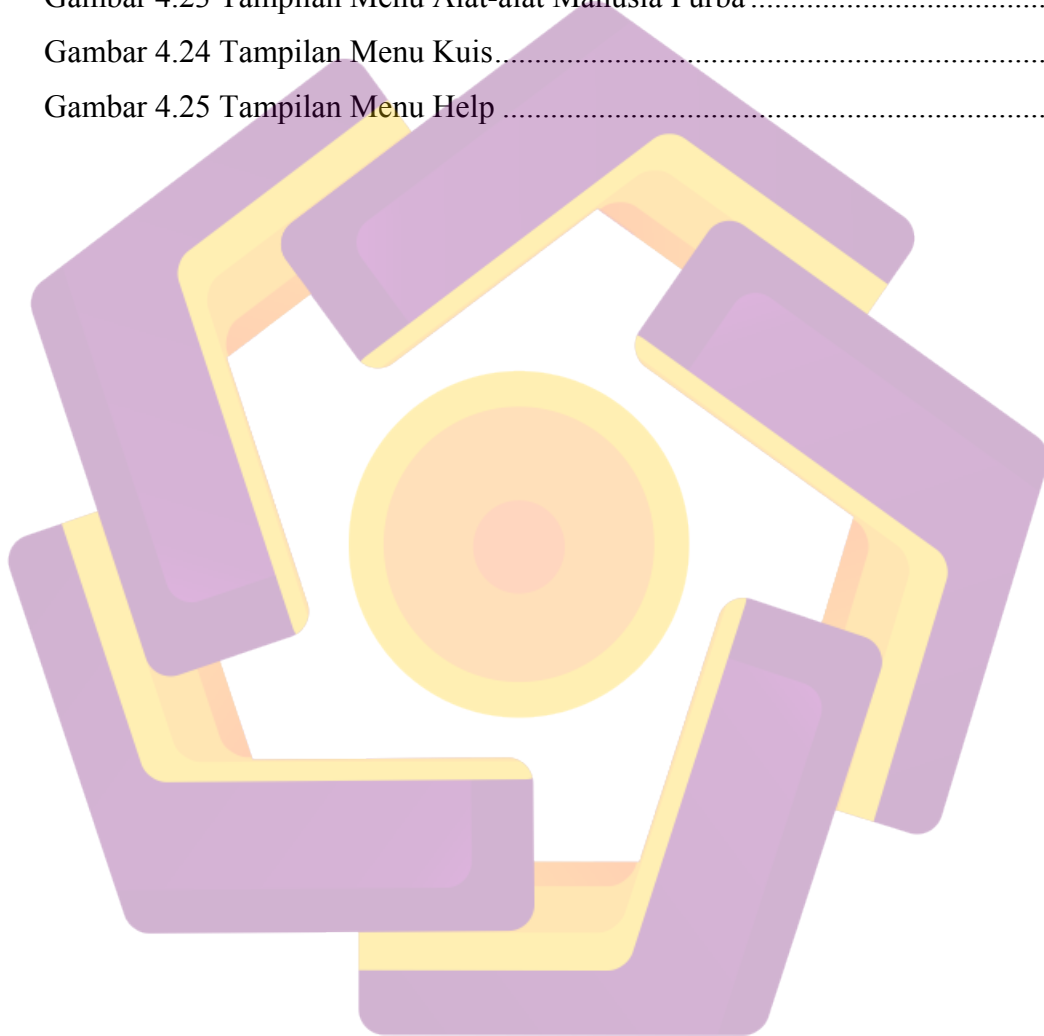
Tabel 3.1 Analisis Kerja.....	51
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	52
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	53
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	53
Tabel 3.5 Analisis Efisien.....	54
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	54
Tabel 3.7 Tabel Naskah.....	65
Tabel 3.8 Tabel User.....	86
Tabel 3.9 Tabel Soal.....	86
Tabel 3.10 Tabel Materi.....	87
Tabel 3.11 Tabel Dikerjakan.....	87
Tabel 4.1 Tabel Pengetesan antar halaman menu.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	14
Gambar 2.2 Struktur Menu	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	23
Gambar 2.8 Meganthropus Paleojavanicus	28
Gambar 2.9 Pithecanthropus	29
Gambar 2.10 Homo Sapiens	31
Gambar 2.11 Sinanthropus Pekinensis	33
Gambar 2.12 Australopithecus Africanus	34
Gambar 2.13 Homo Hedelbergensis	35
Gambar 2.14 Homo Neanderthalensis	37
Gambar 2.15 Homo Cro Magnon(Ras Cro Magnon)	39
Gambar 2.16 Kapak Perimbas	40
Gambar 2.17 Kapak Penetak	40
Gambar 2.18 Kapak Genggam	41
Gambar 2.19 Kapak Serpih	41
Gambar 2.20 Alat-alat Dari Tulang	42
Gambar 2.21 Tampilan Adobe Flash CS3	43
Gambar 2.22 Tampilan XAMPP Control Panel	43
Gambar 2.23 Cara Kerja Database Server	44
Gambar 2.24 Tampilan Adobe Photoshop CS3	46
Gambar 2.25 Tampilan Adobe Soundbooth CS3	47
Gambar 2.26 Tampilan CorelDRAW Ghrapics Suite X4	47
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi	61
Gambar 3.2 Rancangan Intro	81
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	81

Gambar 3.4 Rancangan Menu Materi Jenis Manusia Purba	82
Gambar 3.5 Rancangan Menu Ciri-ciri Manusia Purba	82
Gambar 3.6 Rancangan Menu Tempat Penemuan Fosil	83
Gambar 3.7 Rancangan Menu Penemu Fosil	83
Gambar 3.8 Rancangan Menu Materi Alat-alat Manusia Purba	83
Gambar 3.9 Rancangan Menu Keterangan Alat-alat	84
Gambar 3.10 Rancangan Menu Fungsi Alat-alat	84
Gambar 3.11 Rancangan Menu Kuis	84
Gambar 3.12 Relasi Antar Tabel	85
Gambar 3.13 Tampilan Login Admin	88
Gambar 3.14 Tampilan Utama Admin	88
Gambar 3.15 Tampilan Input Materi	89
Gambar 3.16 Tampilan Delete Materi	89
Gambar 4.1 Bagan memproduksi media pembelajaran manusia purba	91
Gambar 4.2 Australophitecus.jpg	91
Gambar 4.3 kapak genggam.jpg	92
Gambar 4.4 kapak penetak.jpg	92
Gambar 4.5 Tampilan record pada Adobe Soundbooth CS3	92
Gambar 4.6 Tampilan suara hasil rekaman (Record)	93
Gambar 4.7 Mengedit suara dengan Adobe Soundbooth CS3	94
Gambar 4.8 Mengubah ukuran Stage pada Panel Properties	95
Gambar 4.9 Mengimport gambar background ke Library	95
Gambar 4.10 Mengimport sound ke Library	95
Gambar 4.11 Membuat Animasi	96
Gambar 4.12 Membuat Tombol	98
Gambar 4.13 Tampilan Publish Setting	100
Gambar 4.14 Ketikkan Perintah pada Notepad	100
Gambar 4.15 PHPmyadmin	101
Gambar 4.16 Tabel User	102
Gambar 4.17 Tabel Soal	102
Gambar 4.18 Tabel Materi	102

Gambar 4.19 Tabel Dikerjakan	103
Gambar 4.20 Tampilan Intro	107
Gambar 4.21 Tampilan Menu Utama.....	108
Gambar 4.22 Tampilan Menu Jenis Manusia Purba	109
Gambar 4.23 Tampilan Menu Tempat Penemuan Manusia Purba	109
Gambar 4.23 Tampilan Menu Alat-alat Manusia Purba	110
Gambar 4.24 Tampilan Menu Kuis.....	110
Gambar 4.25 Tampilan Menu Help	111



DAFTAR SINGKATAN



AVI	= <i>Audio Video Interleaved</i>
CD	= <i>Compact Disc</i>
FLV	= <i>Flash Video</i>
GBG	= <i>Ground Base Generator</i>
HVS	= <i>vide home system</i>
JPG	= <i>Joint Photographic Experts Group</i>
LCD	= <i>Liquid Crystal Display</i>
MIDI	= <i>Musical Digital Instrument Interface</i>
MPEG	= <i>Moving Picture Expert Group</i>
PNG	= <i>Portable Network Graphics</i>
ROM	= <i>Read-only Memory</i>
SVGA	= <i>Super Video Graphics Array</i>
TMC	= <i>Teknologi Modifikasi Cuaca</i>
VCD	= <i>Video Compact Disk</i>
WAV	= <i>Waveform Audio Format</i>

INTISARI

Kemajuan ilmu pengetahuan dari tahun ke tahun sangat pesat. Fenomena tersebut membuat persaingan di berbagai bidang kehidupan. Salah satunya di bidang pendidikan. Multimedia mengambil peranan penting dalam pendidikan saat ini. Multimedia dapat digunakan untuk alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, penerapan multimedia digunakan pada mata pelajaran IPS Sejarah khususnya mengenai pokok bahasan manusia purba. Maka untuk membantu siswa lebih memahami materi diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran ini untuk dapat lebih dipahami oleh siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga didapatkan data yang sesuai dengan kondisi atau keadaan yang terjadi di lapangan. Selain itu, teknik pengumpulan data studi pustaka juga dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi atau pokok bahasan mata pelajaran sejarah berdasarkan kurikulum dan kompetensi dasar yang digunakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia belum diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama untuk mata pelajaran IPS Sejarah dengan pokok bahasan manusia purba. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran sejarah kehidupan manusia purba ini diharapkan dapat membantu dan digunakan untuk alat bantu ajar dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Aplikasi, Multimedia, Sejarah, Manusia purba

ABSTRACT

Advance in science from year to year is very rapid. This phenomenon makes the competition in various areas of life. One of them in education. Multimedia takes an important role in education today. Multimedia can be used for alternative learning interesting and fun. In this study, the application of multimedia used in social studies subjects, especially history of the subject of early humans. So to help students better understand the instructional media materials required in accordance with these subjects to be better understood by students.

Data collection techniques that made the observation at the time of teaching and learning activities take place, so that the data obtained in accordance with the conditions or circumstances that occur in the field. In addition, data collection techniques literature study was also conducted. This is done to find out more about the subject matter or the subjects of history and basic competency based curriculum is used.

Observations indicate that the use of multimedia has not been applied in the process of teaching and learning activities especially for subjects with a history of social studies ancient human subjects. With the application of instructional media history of early human life is expected to help and be used for teaching aids in teaching and learning activities.

Keywords : *Applications, Multimedia, History, Ancient Humans*