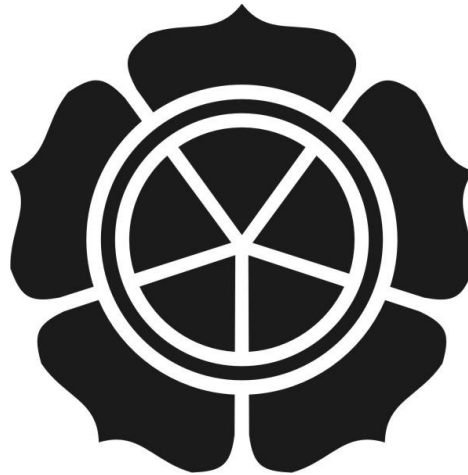


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENDIDIKAN
JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK TINGKAT
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI



disusun oleh

Norma Yulita

10.22.1295

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENDIDIKAN
JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK TINGKAT
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Skripsi

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



disusun oleh

Norma Yulita

10.22.1295

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pendidikan Jasmani
dan Olahraga untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Norma Yulita

10.22.1295

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pendidikan Jasmani
dan Olahraga untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama
Berbasis Multimedia**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Norma Yulita

10.22.1295

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Oktober 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi 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, 7 November 2011



Norma Yulita

10.22.1295

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat-Nya Skripsi “Pembuatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk. M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Keluarga besar di rumah atas doa dan dukungannya.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 November 2011

Penyusun

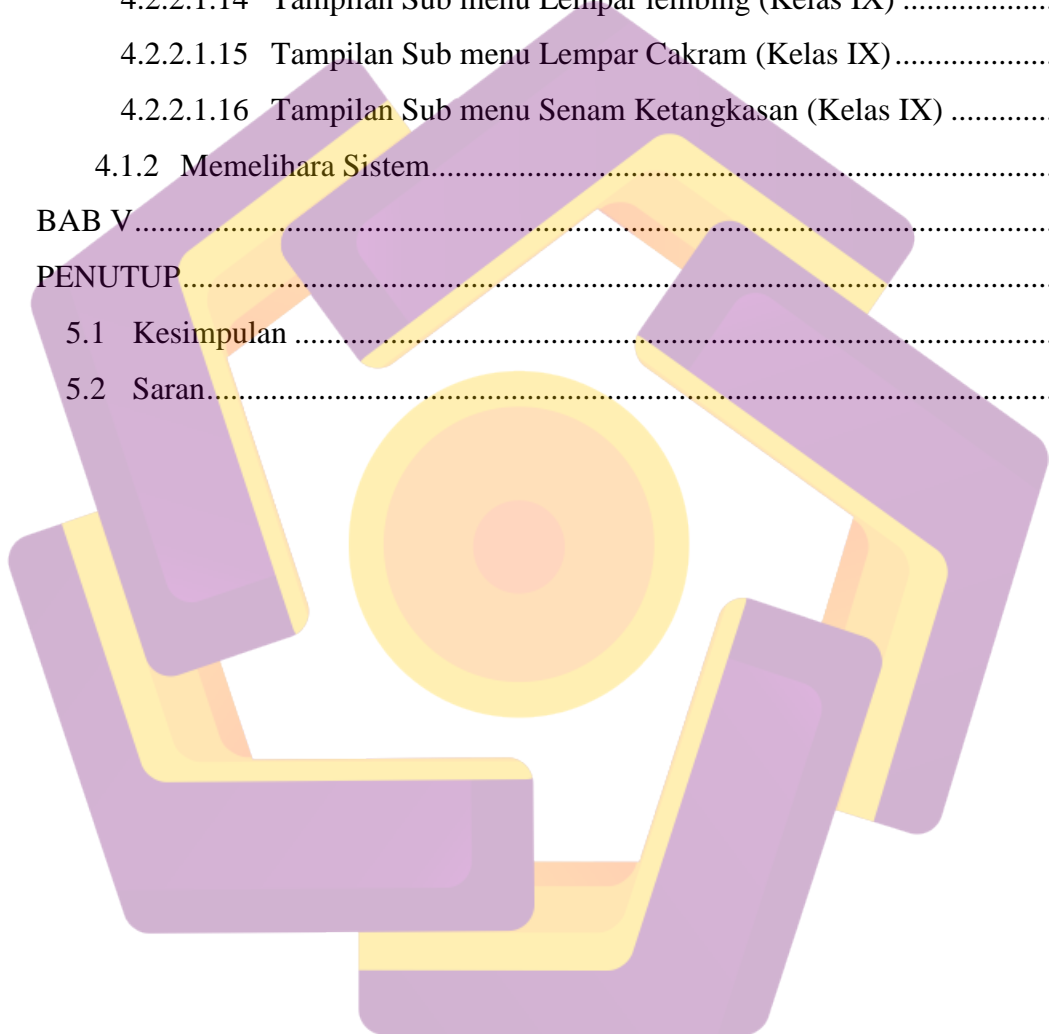
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Multimedia	7
2.2 Obyek-obyek Multimedia	7
2.2.1 Teks.....	7
2.2.2 Grafik	8
2.2.3 Audio / Suara	9
2.2.4 Video.....	9
2.2.5 Animasi	10
2.3 Struktur Sistem Multimedia	11

2.3.1	Struktur Linear	11
2.3.2	Struktur Hierarkis.....	11
2.3.3	Struktur Nonlinier	11
2.3.4	Struktur Komposit.....	12
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	15
2.5.1	Macromedia Flash Profesional 8.....	15
2.5.2	Adobe Photoshop 7.0	18
2.5.3	Adobe Audition 2.0.....	20
BAB III		24
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Analisis Sistem.....	24
3.2	Identifikasi Masalah	24
3.3	Analisis SWOT	25
3.3.1	Strength (Kekuatan)	26
3.3.2	Weaknes (Kelemahan)	26
3.3.3	Opportunity (Peluang).....	27
3.3.4	Threat (Ancaman).....	27
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.4.1	Analisis kebutuhan Fungsional	28
3.4.2	Analisis kebutuhan Nonfungsional	28
3.5	Analisis Studi Kelayakan	30
3.5.1	Kelayakan Teknologi	31
3.5.2	Kelayakan Hukum.....	31
3.5.3	Kelayakan Ekonomi	32
3.5.4	Kelayakan Operasional	32
3.5.5	Kelayakan Strategik	32
3.6	Analisis Biaya dan Manfaat	32
3.6.2	Analisis Manfaat	33
3.6.5	Analisis Return On Investment (ROI)	35
3.6.6	Analisis Net Present Value (NPV).....	36

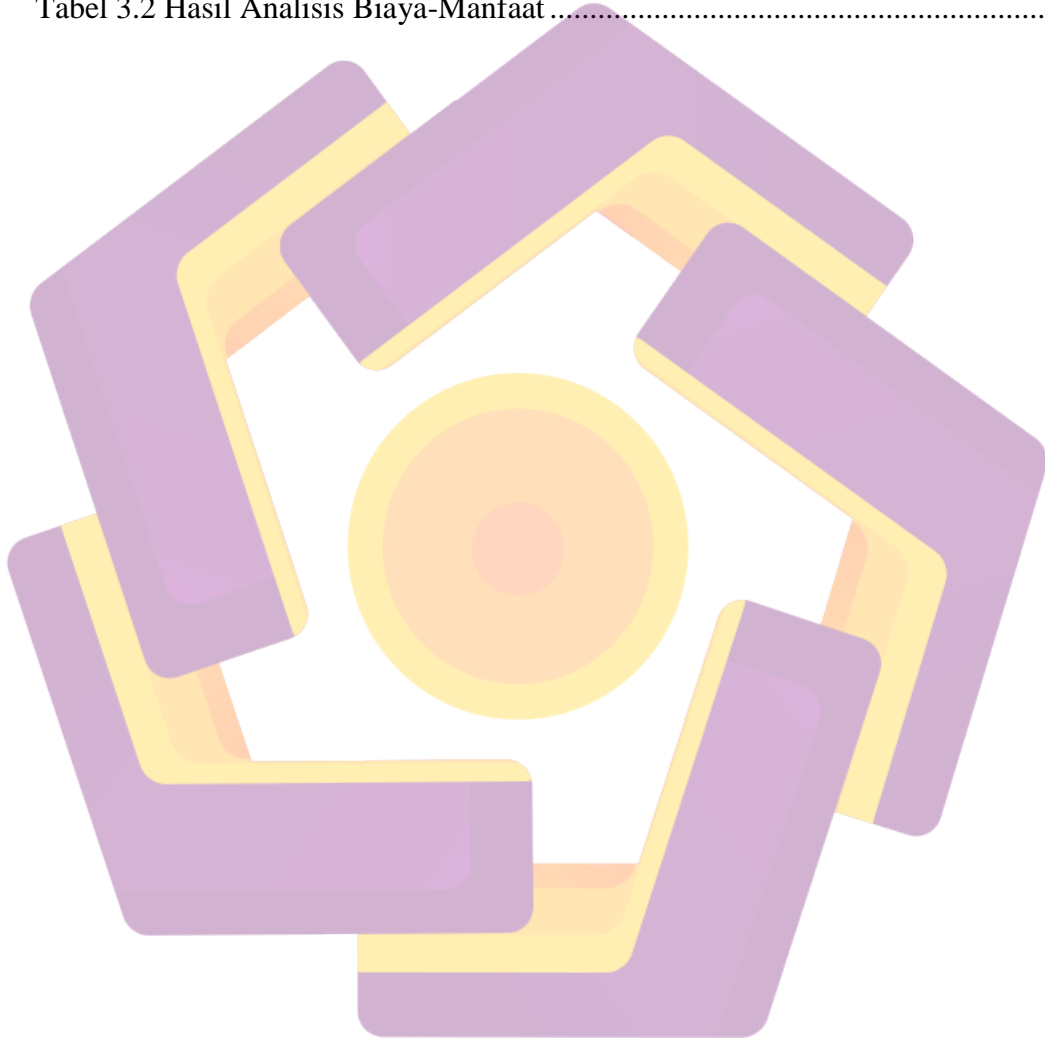
3.7 Merancang Konsep.....	38
3.8 Merancang Isi.....	38
3.9 Merancang Naskah.....	40
3.10 Merancang Grafik	55
3.10.1 Tampilan Pembuka.....	56
3.10.2 Tampilan Menu Utama	56
3.10.3 Tampilan Submenu	57
BAB IV	58
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Implementasi Sistem	58
4.1.1 Memproduksi Sistem Multimedia.....	58
4.1.1.1 Pembuatan Layout	58
4.1.1.2 Pembuatan Tombol	59
4.1.1.3 Memasukkan Naskah.....	59
4.1.1.4 Pembuatan Animasi	59
4.1.1.5 Memasukkkan Action Script	60
4.1.1.6 Memasukkan Back Sound	61
4.1.1.7 Membuat file Windows Projector.....	61
4.1.2 Melakukan Pengujian Pemakai	62
4.2 Menggunakan Sistem.....	63
4.2.1 Spesifikasi Komputer Yang Digunakan.....	63
4.2.2 Cara Menggunakan Aplikasi.....	63
4.2.2.1 Tampilan Aplikasi.....	64
4.2.2.1.1 Tampilan Pembuka	64
4.2.2.1.2 Tampilan Menu Utama	65
4.2.2.1.3 Tampilan Menu Kelas VII	65
4.2.2.1.4 Tampilan Sub menu Bola Voli (Kelas VII).....	66
4.2.2.1.5 Tampilan Sub menu Bola Basket (Kelas VII)	66
4.2.2.1.6 Tampilan Sub menu Lompat Tinggi (Kelas VII).....	67
4.2.2.1.7 Tampilan Sub menu Renang Gaya Katak (Kelas VII)	67
4.2.2.1.8 Tampilan Menu Kelas VIII.....	68

4.2.2.1.9	Tampilan Sub menu Bola Voli (Kelas VIII).....	68
4.2.2.1.10	Tampilan Sub menu Bola Basket (Kelas VIII).....	69
4.2.2.1.11	Tampilan Sub menu Senam Dasar (Kelas VIII)	70
4.2.2.1.12	Tampilan Sub menu Renang Gaya Punggung (Kelas VIII)	70
4.2.2.1.13	Tampilan Menu Kelas IX	71
4.2.2.1.14	Tampilan Sub menu Lempar lembing (Kelas IX)	71
4.2.2.1.15	Tampilan Sub menu Lempar Cakram (Kelas IX).....	72
4.2.2.1.16	Tampilan Sub menu Senam Ketangkasan (Kelas IX)	72
4.1.2	Memelihara Sistem.....	73
BAB V	75
PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Tabel 3.1 Analisis Biaya-Manfaat.....	34
Tabel 3.2 Hasil Analisis Biaya-Manfaat.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	11
Gambar 2.2 Struktur Hierarkis	11
Gambar 2.4 Struktur Komposit	12
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 2.6 Tampilan Macromedia Flash Profesional 8	16
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop 7.0	18
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 2.0	21
Gambar 4.1 Struktur Sistem Multimedia Media Pembelajaran Penjas dan Olahraga	39
Gambar 3.2 Tampilan Pembuka	56
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama	57
Gambar 3.4 Tampilan Submenu	57
Gambar 4.1 Kotak Dialog Create New Symbol	59
Gambar 4.2 Tampilan Publish Setting	62
Gambar 4.3 Tampilan Pembuka	65
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Bola Voli (Kelas VII)	66
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Bola Basket (Kelas VII)	66
Gambar 4.7 Tampilan Sub menu Bola Basket (Kelas VII)	67
Gambar 4.8 Tampilan Sub menu Lompat Tinggi (Kelas VII)	67
Gambar 4.9 Tampilan Sub menu Renang Gaya Katak (Kelas VII)	68
Gambar 4.10 Tampilan Menu Kelas VIII	68
Gambar 4.11 Tampilan Sub menu Bola Voli (Kelas VIII)	69
Gambar 4.12 Tampilan Sub menu Bola Basket (Kelas VIII)	69
Gambar 4.13 Tampilan Sub menu Senam Dasar (Kelas VIII)	70
Gambar 4.14 Tampilan Sub menu Renang Gaya Punggung (Kelas VIII)	70
Gambar 4.15 Tampilan Menu Kelas IX	71
Gambar 4.16 Tampilan Sub menu Lempar Lembing (Kelas IX)	71

Gambar 4.17 Tampilan Sub menu Lempat Cakram (Kelas IX) 72
Gambar 4.18 Tampilan Sub menu Senam Ketangkasan..... 72
Gambar 4.19 Tampilan Sub menu Renang Gaya Kupu-kupu (Kelas IX)..... 73



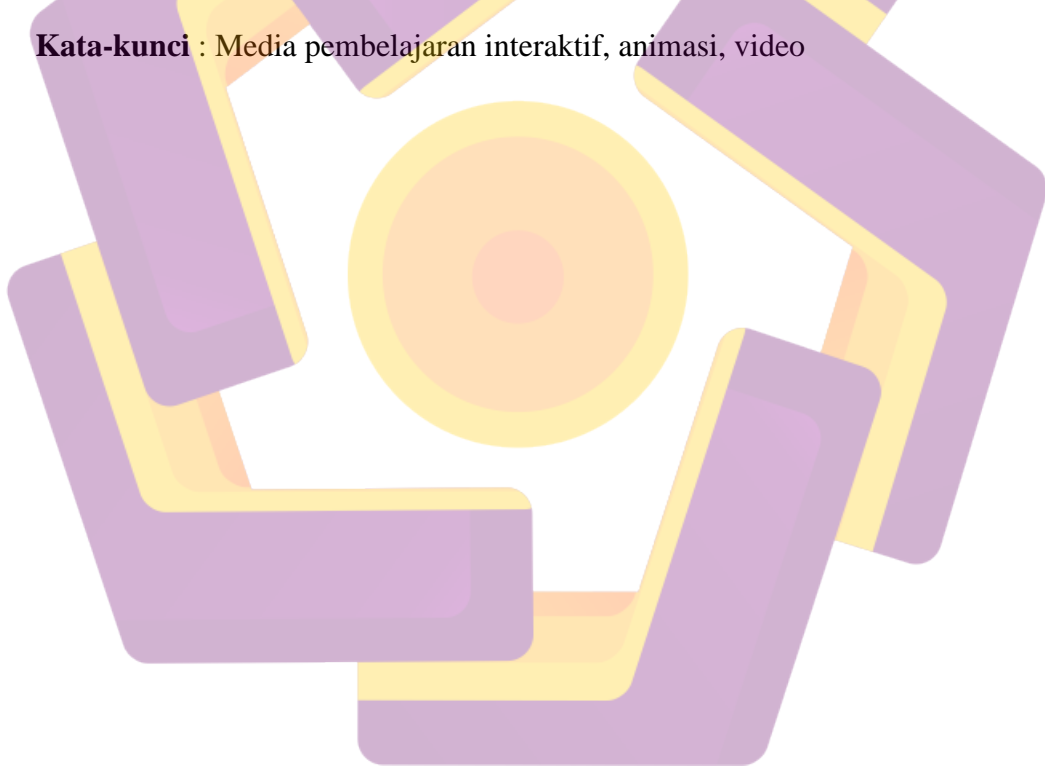
INTISARI

Sekolah saat ini sangat membutuhkan perkembangan teknologi untuk dapat meningkatkan mutu sekolah tersebut juga mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Pertama, untuk pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Dalam hal ini diperlukan media pembelajaran interaktif, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dalam media pembelajaran olahraga ini menggunakan animasi dan video sehingga gambaran tentang materi yang disampaikan lebih terlihat nyata.

Dalam skripsi ini peneliti mencoba untuk membuat semua materi yang ada dengan animasi dan disertai juga dengan video olahraga agar terlihat seperti aslinya.

Kata-kunci : Media pembelajaran interaktif, animasi, video



ABSTRACT

Schools currently in desperate need of development of technology to improve the quality of schools is also developing students' skills in learning. One is the Junior High School, for physical education lessons and sports.

In this case the necessary interactive learning media, so that students can more easily understand the subject matter disampaikan. In this sport instructional media using animation and video so that a picture of the material presented is more noticeable.

In this paper the researchers attempt to make all the existing material with animated and accompanied by a video that looks like a real sport.

Key Words: *interactive learning media, animation, video*

