

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGETIK 10 JARI

(Studi Kasus: SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara)

SKRIPSI



disusun oleh

Fiena Yuri Hartanti

08.11.2469

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGETIK 10 JARI

(Studi Kasus: SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara)

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Fiena Yuri Hartanti

08.11.2469

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Mengetik 10 Jari
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fiena Yuri Hartanti

08.11.2469

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Mengetik 10 Jari
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fiena Yuri Hartanti

08.11.2469

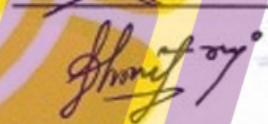
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 22 Mei 2012

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 22 Mei 2012

Fiena Yuri Hartanti

08.11.2469

MOTTO

- ✚ Tidak mencintai apapun lebih dari Tuhan kita
- ✚ Sukses itu lebih nikmat jika kita memulainya dari titik nol
- ✚ Cuma ada 3 jawaban dari setiap doa kita..'Yes'..'Not Yet'..'I have something better for you' (Vidi)
- ✚ Berani menghadapi rintangan dan kesulitan lebih mulia daripada surut ke belakang mencari ketentraman
- ✚ Di dunia ini tidak ada yang mustahil jika kita niat, berdoa dan berusaha pasti bisa
- ✚ Orang pintar kalah dengan orang beruntung, aku ingin menjadi orang yang pintar dan beruntung
- ✚ Di dalam hidup itu selalu perlu feed back..anytime..anywhere..anyone
- ✚ Just be your self now and forever
- ✚ Hidup tak hanya dengan memikirkan penyesalan masa lalu, hidup itu untuk masa sekarang dan masa depan

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah -Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini, dan Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✚ Bapak, Ibu, dan Adik beserta semua keluarga, terimakasih banyak atas kasih sayang, dan do'anya selama ini
- ✚ Teman - teman "I'Clazz 08" We Are Best Friend Forever: Alm. Orion, Wahyuni, Kiki, Ghufron, C'mbah, Lilik, Marcell, Uyun, Wildan, Feri, Adank, Andre, Anto, Rudi, Candra, Fika, Irvan, Salis, Shella, Risna, Nurul, Yohan, Roger, Ian, Uki, Aden, Abil, Sodik, Adit, Hafiz, Gobel, Pras, Andri, Ruroh, Roni, Tahir, Unik, Asep, Arif, Ubay, Nung, Adi Bancet, Edo, Fiqri, Fajry, Singgih, Boby, Ikrom, Dery, Andra, Adi, Ibel, Arno, Ariyanti (' ▽ ` ♡)
- ✚ Nindarwan, Veroniqa, Dwi Desy, Vita Yulia, serta teman – teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu..I love U All (•~•)

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Adapun judul skripsi yang penulis ambil adalah **“Perancangan Media Pembelajaran Mengetik 10 Jari Studi Kasus SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara”**.

Skripsi ini disusun oleh penulis sebagai syarat kelulusan tingkat Sarjana (S-1) program studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Keberhasilan yang Penulis raih ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga dapat melaksanakan dan membuat skripsi ini
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika (S-1).
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom dan Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dosen Penguji.

6. Staff, karyawan, dan Dosen di lingkungan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
Teman-teman mahasiswa dan mahasiswi Teknik Informatika angkatan 2008 yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat kepada Penulis.
7. Ayah, Ibu, dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta doa restu.
8. Keluargaku “T’Class 08”, teman – teman, dan semua teman – teman yang telah menginspirasi penulis untuk selalu bersemangat.
9. Seluruh keluarga besar SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun. Atas saran dan kritikan-nya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 22 Mei 2012

Penulis

Fiena Yuri Hartanti

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Kenyataan Keaslian	iv
Lembar Motto	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
Intisari	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika penulisan	5
II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia	7
2.1.2 Multimedia Di Sekolah	8
2.1.3 Objek – Objek Multimedia	8
2.1.4 Struktur Multimedia	10
2.1.5 Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	12
2.2 Teori Media Pembelajaran	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	15
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.2.4 Pengadaan Pemilihan Media	17
2.3 Teori Analisis Sistem	18
2.3.1 Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2 Analisis <i>SWOT</i>	19
2.4 Perangkat Lunak atau Software yang Digunakan.....	20
2.4.1 Adobe Flash CS3	20
2.4.2 Adobe Photoshop CS3	20
2.4.3 Adobe Audition 2.0	22

2.5	Tinjauan Materi	22
2.5.1	Definisi Keyboard	23
2.5.2	Struktur Tombol Pada Keyboard	23
2.5.3	Posisi Tangan Pada Keyboard	25
III.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	28
3.1	Gambaran Umum SD Negeri 1 Krandegan	28
3.1.1	Deskripsi Objek Analisis	28
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah	29
3.1.3	Profil Sekolah	30
3.1.4	Struktur dan Tugas Guru SDN 1 Krandegan	32
3.2	Analisis <i>SWOT</i>	33
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.3.1	Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
3.3.2	Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	35
3.3.3	Analisis Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	36
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	36
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	37
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasi	37
3.4.4	Analisis Kelayakan Strategik	38
3.5	Perancangan Sistem Multimedia	38
3.5.1	Merancang Konsep	38
3.5.2	Merancang Isi	39
3.5.3	Merancang Naskah	40
3.5.4	Merancang Grafik	47
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Memproduksi Sistem	56
4.1.1	Pembuatan Background	56
4.1.2	Membuat Dokumen Baru	57
4.1.3	Membuat Script Di Adobe Flash CS3	57
4.2	Melakukan Test Pemakai	77
4.3	Prosedur Pemakaian Aplikasi	77
4.4	Implementasi Tampilan Program	80
4.5	Pemeliharaan Sistem	86
4.5.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	86
4.5.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	87
V.	PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran	90
	DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Spesifikasi Hardware	35
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak	35
Tabel 3.3 Keterangan Struktur Hierarki	40
Tabel 3.4 Merancang Naskah	41
Tabel 3.5 Daftar Pertanyaan Pengujian Tes Pemakai	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Struktur Linier	10
Gambar 2.2 Desain Struktur Hierarki	11
Gambar 2.3 Desain Struktur Non Linier	11
Gambar 2.4 Desain Struktur Komposit	12
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition 2.0	22
Gambar 2.9 Struktur Tombol Pada Keyboard	24
Gambar 2.10 Posisi Tangan Pada Keyboard	25
Gambar 3.1 Daftar Fasilitas di SDN 1 Krandegan	30
Gambar 3.2 Gedung berlantai dua dan halaman cukup luas	31
Gambar 3.3 Laboratorium Bahasa dan Multimedia	31
Gambar 3.4 Laboratorium Komputer	31
Gambar 3.5 Struktur dan Tugas Guru SDN 1 Krandegan	32
Gambar 3.6 Perancangan Struktur Hierarki	39
Gambar 3.7 Rancangan Menu Login	47
Gambar 3.8 Rancangan Menu Home	48
Gambar 3.9 Rancangan Menu Petunjuk	49
Gambar 3.10 Rancangan Menu Materi	50
Gambar 3.11 Rancangan Menu Latihan Dasar	51
Gambar 3.12 Rancangan Menu Tes Mengetik	52

Gambar 3.13 Rancangan Menu Permainan	53
Gambar 3.14 Rancangan Skor Permainan	54
Gambar 3.15 Rancangan Menu Close (X)	55
Gambar 4.1 Desain Tampilan Di Adobe Photoshop CS3	56
Gambar 4.2 Tampilan Design Di Adobe Flash CS3.....	57
Gambar 4.3 Script Tombol Enter	58
Gambar 4.4 Script Input Username	58
Gambar 4.5 Script Tombol Petunjuk	59
Gambar 4.6 Script Tombol Sub Menu Di Menu Petunjuk	60
Gambar 4.7 Script Tombol Materi	61
Gambar 4.8 Script Tombol Latihan Dasar	61
Gambar 4.9 Script Tombol Tes Mengetik	62
Gambar 4.10 Script Tombol Permainan	62
Gambar 4.11 Script Tombol On/Off Audio	75
Gambar 4.12 Script Tombol Max/Min	75
Gambar 4.13 Script Tombol Close (X)	75
Gambar 4.14 Script Tombol Ya	76
Gambar 4.15 Script Keluar Aplikasi	76
Gambar 4.16 Script Tombol Tidak	76
Gambar 4.17 Tampilan Menu Login	80
Gambar 4.18 Tampilan Menu Utama	81
Gambar 4.19 Tampilan Menu Petunjuk	81
Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi	82
Gambar 4.21 Tampilan Menu Latihan Dasar	83
Gambar 4.22 Tampilan Menu Tes Mengetik	83
Gambar 4.23 Tampilan Menu Permainan	84
Gambar 4.24 Tampilan Skor Permainan	85
Gambar 4.25 Tampilan Close (X)	85

INTISARI

SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara adalah sekolah berstandar nasional dengan "Good Learning and Activities" merupakan salah satu SD unggulan di kabupaten Banjarnegara. Memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai kebutuhan civitas akademiknya. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan salah satu kurikulum yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi. Memanfaatkan fasilitas laboratorium yang menyediakan perangkat lunak multimedia maka dibuatlah suatu aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk melatih siswa belajar dari metode belajar secara manual ke metode belajar secara interaktif. Selain untuk mengajarkan siswa untuk lebih aktif juga untuk membantu para guru dalam mengajar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan masalah tersebut maka dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan analisis *SWOT* yang dilakukan secara menyeluruh di SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara. Analisis ini menggunakan tiga metode untuk mendapatkan data yaitu dengan menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode studi pustaka. Data-data yang telah dikumpulkan akan menjelaskan mengenai informasi kelemahan sistem dan cara menanganinya serta untuk mencari dan menemukan referensi yang benar dari metode pembelajaran interaktif tersebut.

Hasil dari analisis di SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara Indah ditemukan bahwa metode pembelajaran yang ada masih bersifat manual. Proses penyampaian materi yang masih manual ini membuat sistem belajar mengajar yang berlangsung di SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara berjalan kurang efektif dan efisien sehingga para siswa masih tergantung dengan para pengajar. Sehingga dibuatlah aplikasi berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran di kelas, siswa dapat mempelajari secara mandiri diluar kelas.

Kata Kunci: Informasi, Metode Belajar, Pembelajaran Interaktif, Multimedia Interaktif

ABSTRACT

SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara, national standard schools with "Good Learning and Activities", is one of the leading schools in the district of Banjarnegara. It's completed with adequate infrastructure facilities for the academic needs. Computer Skill and Information Management Skill is one of the curriculum that is taught in the Information and Communication Technology Subject. Using laboratory facility that provides multimedia software, an interactive multimedia-based application is made to train students to change a learning process from a manual method of learning to an interactive method. Besides to teach the students to be more active, this application is expected to help teachers teach more effectively and efficiently.

Based on the problem, the writer gains the data by using SWOT analysis which is done completely in SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara. This analysis uses three methods to obtain the data by using the observation, interviews, and literature study method. The collected data will explain the information of weakness of the system, show how to handle it and find the correct reference of the interactive teaching method.

The result of analysis in SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara Indah is found that this learning method is still manual. The manually delivering process of the material creates a system of teaching and learning in SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara runs ineffectively and inefficiently so that the students are still depending to the teachers. Because of that, this application was made as a media-based interactive multimedia learning and teaching activities so the learning process is not limit by the classroom learning process. Students are expected to study independently outside the classroom.

Keywords: Information, Learning Method, Interactive Learning, Interactive Multimedia