

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
IPS KELAS IV SD
(Studi Kasus: SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta)**

SKRIPSI



disusun oleh

Edy Hartono

08.12.3472

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
IPS KELAS IV SD
(Studi Kasus: SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Edy Hartono

08.12.3472

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD
(STUDI KASUS SD KARANGASEM 1 WONOSARI YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edy Hartono

08.12.3472

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Desember 2011

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
IPS KELAS IV SD**

(Studi Kasus: SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edy Hartono

00.12.3472

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.
NIK. 190302010

Pandan P Purwacandra, M.Kom.
NIK. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Mei 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Sayanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah di tulis dan / atau di terbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Mei 2012

Edy Hartono

08.12.3472

MOTTO

- Tidak ada yang harus ditakutkan dalam hidup ini, Hidup itu hanya perlu dipahami (Marie Curie 1867-1934)
- Jangan sekali-sekali engkau berburuk sangka terhadap Tuhanmu, karena sesungguhnya Allah lebih utama untuk disyukuri (karunia-Nya).(DR. Aidh Al-Qarni)
- Jangan pernah menyerah sebelum mencoba dan jangan pernah takut untuk memulai, Percayalah pada diri sendiri bahwa kita bisa.
- Berusahalah tuk jadi yang terbaik, tetapi jangan pernah merasa kitalah yang terbaik.
- Dengan percaya kepada diri sendiri, maka segala hal yang baik pasti mulai terjadi, setiap orang adalah produk dari pikirannya sendiri.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamiin.....

Kupersembahkan Skripsi Ini:

Kepada

Allah Subhanahu Wata'ala Atas Segala Ni'mat dan Karunianya Yang Tak
Terhingga

Kepada

Yang Terkasih dan Tersayang Ibunda dan Ayahanda kuTerimakasih Atas Semua
Pengorbanan, Dukungan Do'a dan Kasih Sayang yang telah Tercurahkan

Kepada

Yang Tercinta dan Terkasih Senyummu adalah bahagiaku, Ceriamu adalah
dambakuTerima kasih atas semua support dan Motivasi Yang
Telah diberikan Selama Ini

Kepada kakak dan Adikku,

Mbk Isti , Mba Diah, Maz Harto, Maz Agung, dan Adikku Agvani
Terimakasih atas Dukungan dan Motivasi Yang Telah diberikan Selama Ini

Dan Almameterku,

Jurusan Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Amikom Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Syukur kepada ALLAH SWT atas berkah, rahmat, dan cinta kasih-NYA sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta)”**.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan program strata satu jurusan Sistem Informasi di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Strata Satu Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak dan Ibu Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru SD Karangasem 1 Wonosari Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian penunjang skripsi.
6. Kedua orang tua ku “Sudaryono dan Istri Endang Tarmani “.
7. Dan semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dukungan, motivasi maupun doa.

Yogyakarta, 29 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Metode Interview.....	4

1.5.2. Metode Observasi.....	4
1.5.2. Metode literatur.....	4
1.5.4. Metode Study Pustaka.....	4
1.5.5. Metode Development of learning models.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5

BAB II. DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1. Pengertian Umum Multimedia.....	7
2.1.2. Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.2.1. Struktur Linear.....	12
2.2.2. Struktur Hierarkis.....	12
2.2.3. Struktur Non Linier.....	12
2.2.4. Struktur Komposit.....	13
2.3. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.3.1. Mendefinisikan Masalah.....	14
2.3.2. Merancang Konsep.....	14
2.3.3. Merancang Isi.....	14
2.3.4. Menulis Naskah.....	14
2.3.5. Merancang Grafik.....	14
2.3.6. Memproduksi Sistem.....	14
2.3.7. Melakukan Tes Pemakai.....	15
2.3.8. Menggunakan Sistem.....	15

2.3.9. Memelihara Sistem.....	15
2.4. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	17
2.4.1. Macromedia Director MX.....	17
2.4.2. Adobe Photoshop CS3.....	20
2.4.3. Swish MAX 2.0.....	24
2.4.4. Cool Edit Pro 2.0.....	26
2.5. Tinjauan Umum.....	27
2.5.1. Pengertian umum ilmu pengetahuan sosial.....	27
2.5.2. Materi pokok semester I.....	28
2.5.3. Materi pokok semester II.....	55

BAB III. ANALISIS SISTEM

3.1. Definisi Analisis Sistem.....	78
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	78
3.1.2. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	79
3.2. Analisis PEACE.....	79
3.2.1. Analisis Kinerja (<i>Performance Analysis</i>).....	79
3.2.2. Analisis Informasi (<i>Information Analysis</i>).....	80
3.2.3. Analisis Ekonomi (<i>Economic Analysis</i>).....	81
3.2.4. Analisis Keamanan (<i>Security Analysis</i>).....	81
3.2.5. Analisis Efisien (<i>Effeciency Analysis</i>).....	82
3.2.6. Analisis Pelayanan (<i>Service Analysis</i>).....	83
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem Multimedia.....	84
3.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	84

3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	85
4.3.2. Usulan sistem multimedia.....	86
3.4. Studi Kelayakan.....	87
3.4.1. Kelayakan Teknologi.....	87
3.4.2. Analisis Ekonomi.....	88
3.4.3. Kelayakan Proses.....	89
3.4.4. Kelayakan Hukum.....	89
3.4.5. Kelayakan Operasional / Organisasi.....	90
3.4.6. Kelayakan Jadwal.....	90
3.5. Merancang Konsep.....	91
3.6. Merancang Isi.....	91
3.7. Merancang Naskah.....	98
3.8. Merancang Grafik.....	102
BAB IV. IMPLEMANTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	
4.1. Memproduksi Sistem.....	118
4.1.1. Pembuatan Desain Grafik.....	118
4.1.2. Memasukan Gambar pada Swish Max.....	119
4.1.3. Mengolah Suara dengan Cool Edit Pro 2.0.....	121
4.1.4. Proses Pengintegrasian pada Macromedia Director.....	122
4.1.5. Memasukkan Objek di Macromedia Director MX 2004... ..	122
5.5.6. Memulai Pembuatan Movie.....	124
5.5.7. Membuat Marker.....	125
5.5.8. Mengimport file Video (Video CD/MPG).....	126

5.5.9. Cara Merubah atau Link Tombol - Tombol Navigasi.....	127
5.5.10. Memasukan audio backsound di macromedia director...	130
5.5.11. Membuat volume slider.....	131
4.1.12. Penggunaan Lingo (Script).....	131
4.1.13. Membuat Efek Transisi.....	133
4.1.14. Memproteksi File.....	135
4.1.15. Mengubah File .DIR Menjadi File .EXE.....	136
4.1.16. Membuat file Autorun.....	137
4.2. Melakukan Pengujian Pemakaian.....	137
4.3. Menggunakan Sistem.....	138
4.4. Memelihara Sistem.....	139
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	142
5.2. Saran.....	142

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sumber daya alam yang dapat diperbaharui.....	35
Tabel 2.3 Hasil pertanian.....	36
Tabel 2.4 Hasil yang perkebunan.....	37
Tabel 2.5. Hasil perternakan.....	37
Tabel 2.6 Hasil laut dan perikanan.....	37
Tabel 2.7 Hasil hutan.....	38
Tabel 2.8 Hasil tambang.....	38
Tabel 2.9 Perbedaan koperasi dan badan usaha lain.....	58
Table 3.1 Hasil analisis kinerja.....	80
Table 3.2 Hasil analisis informasi.....	80
Table 3.3 Hasil analisis ekonomi.....	81
Table 3.4 Hasil analisis kontrol.....	82
Table 3.5. Hasil analisis efesien.....	83
Table 3.6 Hasil analisis pelayanan.....	83
Tabel 3.7 Perhitungan biaya produksi.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Empat Element Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.4 Struktur Non Linier.....	13
Gambar 2.5 Struktur Komposit.....	13
Gambar 2.6 Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	18
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	22
Gambar 2.9 Tampilan Swish MAX 2.0.....	24
Gambar 2.10 Tampilan Kerja Cool Edit Pro 2.0.....	27
Gambar 2.11 Gunung.....	30
Gambar 2.12 Dataran tinggi dieng.....	31
Gambar 2.13 Dataran rendah.....	31
Gambar 2.14 Pantai pangandaran.....	31
Gambar 2.15 Pengunungan.....	32
Gambar 2.16 Sungai.....	32
Gambar 2.17 Danau.....	33
Gambar 2.18 Selat Sunda.....	33
Gambar 2.19 Rumah kudus.....	34
Gambar 2.20 Tarian gending sriwijaya.....	34
Gambar 2.21 Pakaian tradisional di indonesia.....	34

Gambar 2.22 Peta persebaran hasil bumi.....	35
Gambar 2.23 Peta persebaran hasil tambang di Indonesia.....	36
Gambar 2.24 Candi borobudur.....	40
Gambar 2.25 Candi portibi.....	40
Gambar 2.26 Candi muara takus.....	41
Gambar 2.27 Candi prambanan.....	41
Gambar 2.28 Candi penataran.....	42
Gambar 2.29 Prasasti adityawarman.....	42
Gambar 2.30 Prasasti ciaruteun.....	43
Gambar 2.32 Benteng marlborough.....	44
Gambar 2.33 Benteng fort de kock.....	44
Gambar 2.34 Benteng otanaha.....	44
Gambar 2.35 Benteng fort rotterdam.....	45
Gambar 2.36 Masjid raya baiturrahman.....	45
Gambar 2.37 Masjid raya Medan.....	46
Gambar 2.38 Masjid agung banten.....	46
Gambar 2.39 Masjid demak.....	46
Gambar 2.40 Istana maemun.....	47
Gambar 2.41 Istana siak.....	47
Gambar 2.42 Istana rumah Bung Karno.....	48
Gambar 2.43 Istana negara.....	48
Gambar 2.44 Keraton Yogyakarta.....	49
Gambar 2.45 Gedung sate.....	49

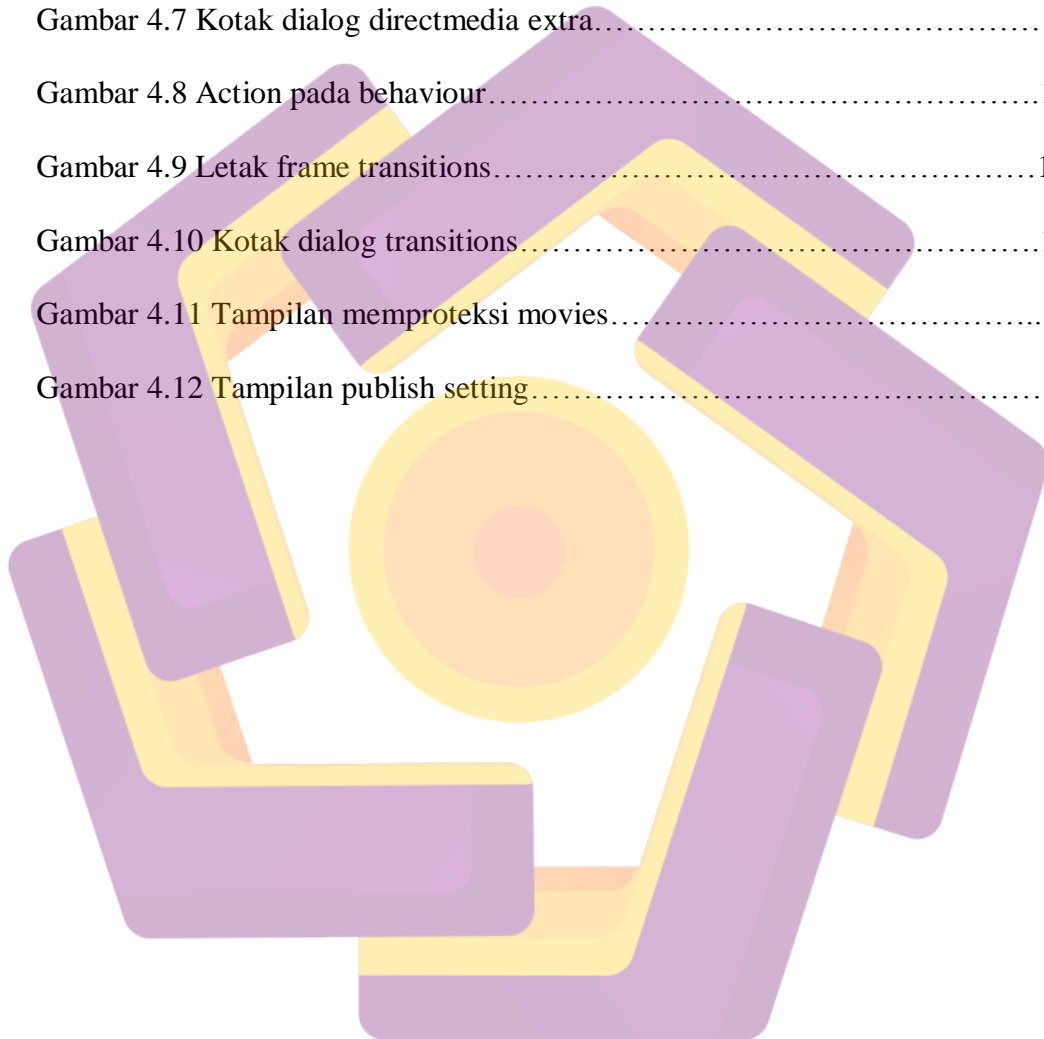
Gambar 2.46 Museum Fatahillah.....	50
Gambar 2.47 Museum Kereta Api Ambarawa.....	51
Gambar 2.48 Contoh batu di zaman batu.....	51
Gambar 2.49 Senjata dari perunggu.....	52
Gambar 2.50 Mata uang emas.....	52
Gambar 2.51 Logam besi.....	52
Gambar 2.52 Naga terbuat dari logam perak.....	52
Gambar 2.53 Prasasti mulawarman peninggalan zaman Hindu Budha.....	52
Gambar 2.54 Jembatan Ampera Palembang peninggalan zaman kolonial.....	53
Gambar 2.55 Para pejuang yang siap melawan penjajah.....	54
Gambar 2.56 Para Pahlawan Indonesia.....	55
Gambar 2.57 Pedagang berjualan dipasar.....	56
Gambar 2.58 Sopir angkot mengangkut penumpang.....	56
Gambar 2.59 Guru mengajar dikelas.....	56
Gambar 2.60 Petani mencangkul disawah.....	56
Gambar 2.61 Petani mengolah sawah dengan menggunakan cangkul.....	62
Gambar 2.62 Petani mengolah sawah dengan menggunakan traktor.....	63
Gambar 2.63 Mesin tenun tradisional di masa lalu.....	63
Gambar 2.64 Mesin jahit modern di masa kini.....	64
Gambar 2.65 Contoh proses produksi bahan.....	64
Gambar 2.66 Salah satu contoh proses produksi pakaian.....	65
Gambar 2.67 Salah contoh satu bahan baku menjadi barang produksi.....	65
Gambar 2.68 Salah satu contoh komunikasi lisan dengan telephone.....	66

Gambar 2.69 Salah satu contoh komunikasi tulisan dengan kertas	66
Gambar 2.70 Salah satu contoh komunikasi isyarat dengan kentongan.....	67
Gambar 2.71 Salah satu contoh transportasi darat yang masih tradisional.....	68
Gambar 2.72 Salah satu contoh transportasi darat yang sudah modern.....	68
Gambar 2.73 Salah satu contoh transportasi air yang masih tradisional.....	69
Gambar 2.74 Salah satu contoh transportasi air yang sudah modern.....	69
Gambar 2.75 Salah satu contoh transportasi udara.....	69
Gambar 2.76 Dampak dari gempa bumi.....	70
Gambar 2.77 Dampak dari tsunami.....	70
Gambar 2.78 Dampak dari letusan gunung merapi.....	71
Gambar 2.79 Dampak dari banjir.....	71
Gambar 2.80 Dampak dari angin puting beliung.....	71
Gambar 2.81 Dampak dari angin topan.....	72
Gambar 2.82 Dampak dari tanah longsor.....	72
Gambar 2.83 Dampak dari penebangan pohon di hutan secara liar.....	72
Gambar 2.84 Potret kemiskinan.....	73
Gambar 2.85 Tindakan pencurian.....	74
Gambar 2.86 Tindakan tawuran dan berkelahi.....	75
Gambar 2.87 Katakan tidak untuk narkoba.....	76
Gambar 2.88 Museum purbakala sangiran.....	77
Gambar 3.1 Struktur hierarkis media pembelajaran IPS kelas IV SD.....	92
Gambar 3.2 Halaman loading.....	102
Gambar 3.3 Halaman menu utama pembelajaran IPS.....	103

Gambar 3.4 Halaman utama menu semester I.....	103
Gambar 3.5 Halaman utama menu peta lingkungan setempat.....	103
Gambar 3.6 Halaman sub menu membaca peta.....	104
Gambar 3.7 Halaman sub menu skala peta.....	104
Gambar 3.8 Halaman utama menu patriotisme dan kepahlawanan.....	104
Gambar 3.9 Halaman sub menu kepahlawanan.....	105
Gambar 3.10 Halaman sub menu patriotisme.....	105
Gambar 3.11 Halaman sub menu video sejarah.....	105
Gambar 3.12 Halaman utama menu kenampakan alam sosial dan budaya...	106
Gambar 3.13 Halaman sub menu kenampakan alam.....	106
Gambar 3.14 Halaman sub menu kondisi sosial.....	106
Gambar 3.15 Halaman sub menu kondisi budaya.....	107
Gambar 3.16 Halaman utama menu peninggalan sejarah.....	107
Gambar 3.17 Halaman sub menu pengertian sejarah.....	107
Gambar 3.18 Halaman sub menu jenis peninggalan sejarah.....	108
Gambar 3.19 Halaman sub menu ciri ciri peninggalan sejarah.....	108
Gambar 3.20 Halaman sub menu melestarikan peninggalan sejarah.....	108
Gambar 3.21 Halaman menu utama sumber daya alam.....	109
Gambar 3.22 Halaman sub menu jenis sumber daya alam.....	109
Gambar 3.23 Halaman sub menu persebaran hasil bumi dan laut.....	109
Gambar 3.24 Halaman sub menu persebaran hasil tambang.....	110
Gambar 3.25 Halaman sub menu manfaat sumber daya alam.....	110
Gambar 3.26 Halaman sub menu menjaga kelestarian sumber daya alam....	110

Gambar 3.27 Halaman utama menu semester II.....	111
Gambar 3.28 Halaman sub menu kegiatan ekonomi memanfaatkan SDA.....	111
Gambar 3.29 Halaman sub menu kegiatan ekonomi penduduk.....	111
Gambar 3.30 Halaman sub menu kegiatan memanfaatkan sumber daya alam...	112
Gambar 3.31 Halaman sub menu pengaruh kondisi alam terhadap ekonomi.....	112
Gambar 3.32 Halaman utama menu peristiwa alam sosial dan budaya.....	112
Gambar 3.33 Halaman sub menu peristiwa kenampakan alam.....	113
Gambar 3.34 Halaman sub menu peristiwa kenampakan budaya.....	113
Gambar 3.35 Halaman sub menu masalah sosial.....	113
Gambar 3.36 Halaman sub menu perkembangan teknologi.....	114
Gambar 3.37 Halaman sub menu pengertian perkembangan teknologi.....	114
Gambar 3.38 Halaman sub menu perkembangan teknologi produksi.....	114
Gambar 3.39 Halaman sub menu penperkembangan teknologi komunikasi.....	115
Gambar 3.40 Halaman sub menu perkembangan teknologi transportasi.....	115
Gambar 3.41 Halaman menu koperasi.....	115
Gambar 3.42 Halaman sub menu pengertian koperasi.....	116
Gambar 3.43 Halaman sub menu kegiatan koperasi.....	116
Gambar 3.44 Halaman sub menu jenis jenis koperasi.....	116
Gambar 3.45 Halaman sub menu tujuan dan manfaat koperasi koperasi.....	117
Gambar 3.46 Halaman sub menu jenis jenis koperasi.....	117
Gambar 3.47 Halaman menu outro.....	117
Gambar 4.1 Menu setting adobe photoshop.....	118
Gambar 4.2 Tampilan rancangan grafik pada adobe photoshop.....	119

Gambar 4.3 Tampilan pada swish max.....	120
Gambar 4.4 Tampilan export to swf.....	121
Gambar 4.5 Tampilan memotong suara pada cool edit pro.....	122
Gambar 4.6 Cara membuat marker.....	126
Gambar 4.7 Kotak dialog directmedia extra.....	127
Gambar 4.8 Action pada behaviour.....	129
Gambar 4.9 Letak frame transitions.....	134
Gambar 4.10 Kotak dialog transitions.....	134
Gambar 4.11 Tampilan memproteksi movies.....	135
Gambar 4.12 Tampilan publish setting.....	136



INTISARI

Perkembangan zaman yang semakin modern dan komputerisasi merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi dalam kehidupan manusia. Serta dalam bidang multimedia yang semakin dikembangkan mengubah cara berinteraksi manusia dengan komputer melalui unsur teks, gambar, audio, video serta animasi dan visual dalam suatu aplikasi.

Demikian juga dibidang pendidikan, tidak menutup kemungkinan untuk memanfaatkan multimedia guna membantu proses belajar mengajar disekolah, karena pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku atau modul masih berupa teks dan gambar serta tampilan isi buku tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih). Sedangkan untuk IPS kelas IV SD, banyak membutuhkan visualisasi dengan animasi, teks, gambar-gambar, suara, video agar lebih jelas, lengkap dan interaktif.

Dengan adanya perancangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS SD kelas 4 maka proses belajar akan lebih dimengerti karena dibuat menarik, interaktif dan divisualisasikan dalam bentuk video, teks, animasi, suara dan gambar sehingga dapat membantu proses belajar mengajar disekolah. Untuk membangun sistem ini dibutuhkan perangkat lunak multimedia seperti Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Swish MAX 2.0, dan Cool Edit Pro 2.0.

Kata-kunci : Visualisasi, Multimedia Interaktif.



ABSTRACT

The development of increasingly modern and computerized is a concrete manifestation of the continuing developments in human life. And in the field of multimedia are increasingly developed to change the way humans interact with computers through the elements of text, images, audio, video and animation and visual in an application.

Similarly, in education, it is possible to use multimedia to help the learning process at school, because learning is presented in book form or module is still in the form of text and images and display the contents of the book can not be visualized so that it looks monotonous (no motion, black and white). As for the fourth grade social studies, many require visualization with animation, text, images, sound, video to make it more clear, comprehensive and interactive.

With the design of interactive multimedia as a medium of learning social studies grade 4 then the learning process will be more understandable because it is made attractive, interactive and visualized in the form of video, text, animations, sounds and images that can help the learning process at school. To build this system needed multimedia software such as Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3, Swish MAX 2.0, and Cool Edit Pro 2.0.

Key words : *Visualization , Interactive Multimedia .*

