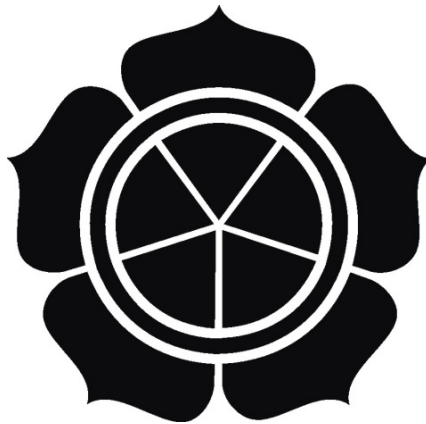


**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF ALAT UCAP MANUSIA  
DENGAN MACROMEDIA FLASH 8  
STUDI KASUS : SMP MUHAMMADIYAH 14  
KLATEN**



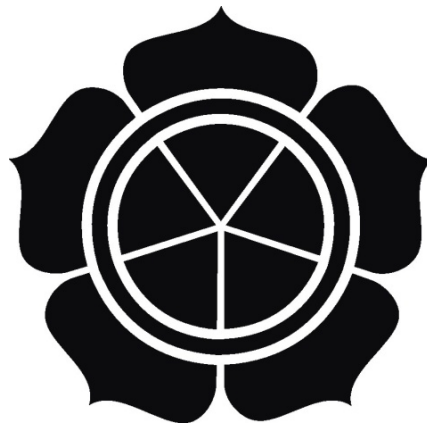
**SKRIPSI**

Disusun Oleh  
**Rizky Ari Gunarta**  
**06.12.1999**

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

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF ALAT UCAP MANUSIA  
DENGAN MACROMEDIA FLASH 8  
STUDI KASUS : SMP MUHAMMADIYAH 14  
KLATEN**

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



**SKRIPSI**

Disusun Oleh  
**Rizky Ari Gunarta**  
**06.12.1999**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF ALAT UCAP MANUSIA**

**DENGAN MACROMEDIA FLASH 8**

**STUDI KASUS : SMP MUHAMMADIYAH 14**

**KLATEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizky Ari Gunarta**

**06.12.1999**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 15 Juli 2011

**Dosen Pembimbing**



**M. Rudyanto Arief, MT.**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF ALAT UCAP MANUSIA  
DENGAN MACROMEDIA FLASH 8  
STUDI KASUS : SMP MUHAMMADIYAH 14  
KLATEN**

Yang dipresentasikan dan disusun oleh

**Rizky Ari Gunarta**

**06.12.1999**

Telah dipresentasikan dan dipertahankan didepan penguji  
Pada tanggal 28 Juli 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

1. **M. Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**
2. **Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**
3. **Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2011

**KETUA STMIK 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, 9 Agustus 2011

Rizky Ari Gunarta

06.12.1999

## HALAMAN MOTTO

Akibat terbaik dari buku adalah ia merangsang pembacanya untuk beraktivitas mandiri.

( Thomas Charlyle )

Buku adalah kunci khasanah kearifan.

Buku merupakan pintu gerbang ke arah kebahagiaan.

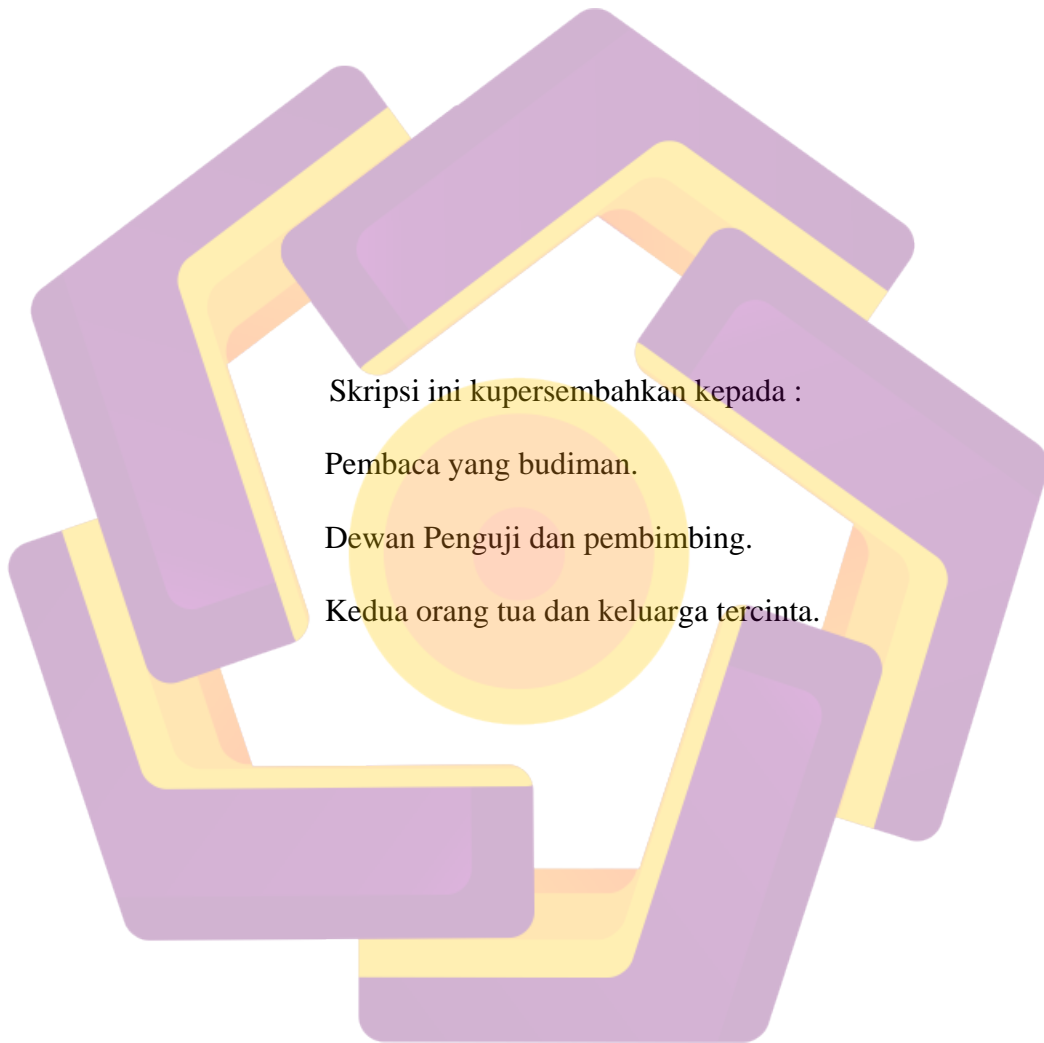
Buku sebagai jalan penuntun ke arah kemajuan.

( Emil Paulsen )

Sukses belajar bukan milik orang-orang tertentu tetapi milik kita, dan siapa saja yang benar-benar menghendaki dan memperjuangkan sepenuh hati tentu akan berhasil.

( penulis )

**Halaman Persembahan :**



Skripsi ini kupersembahkan kepada :

Pembaca yang budiman.

Dewan Penguji dan pembimbing.

Kedua orang tua dan keluarga tercinta.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah, swt. Yang telah memberikan rahmat ,taufiq, hidayah, dan inayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul “ Aplikasi MultimediaEdukatif Alat Ucapan Manusia dengan Macromedia flash 8 ( Study Kasus SMP muhammadiyah 14 Klaten ) “. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi S1 STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Program studi SISTEM INFORMASI. Skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan dan tersusun walau banyak tantangan dan rintangan serta kendala. Berkat bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak.

Dengan rendah hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dyah Sutini, S. Pd. Selaku Kepala SMP Muhammadiyah 14 Klaten yang telah memberikan izin untuk penelitian.
2. M. Rudyanto Arif, M.T. selaku Dosen Pembimbing Program Strata 1 ( S1 ) Sistem Informasi STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual.

Semoga amal kebaikan dari semua pihak yang terkait dalam penyusunan skripsi ini mendapat imbalan jasa yang setimpal dari Allah, swt. Amin.

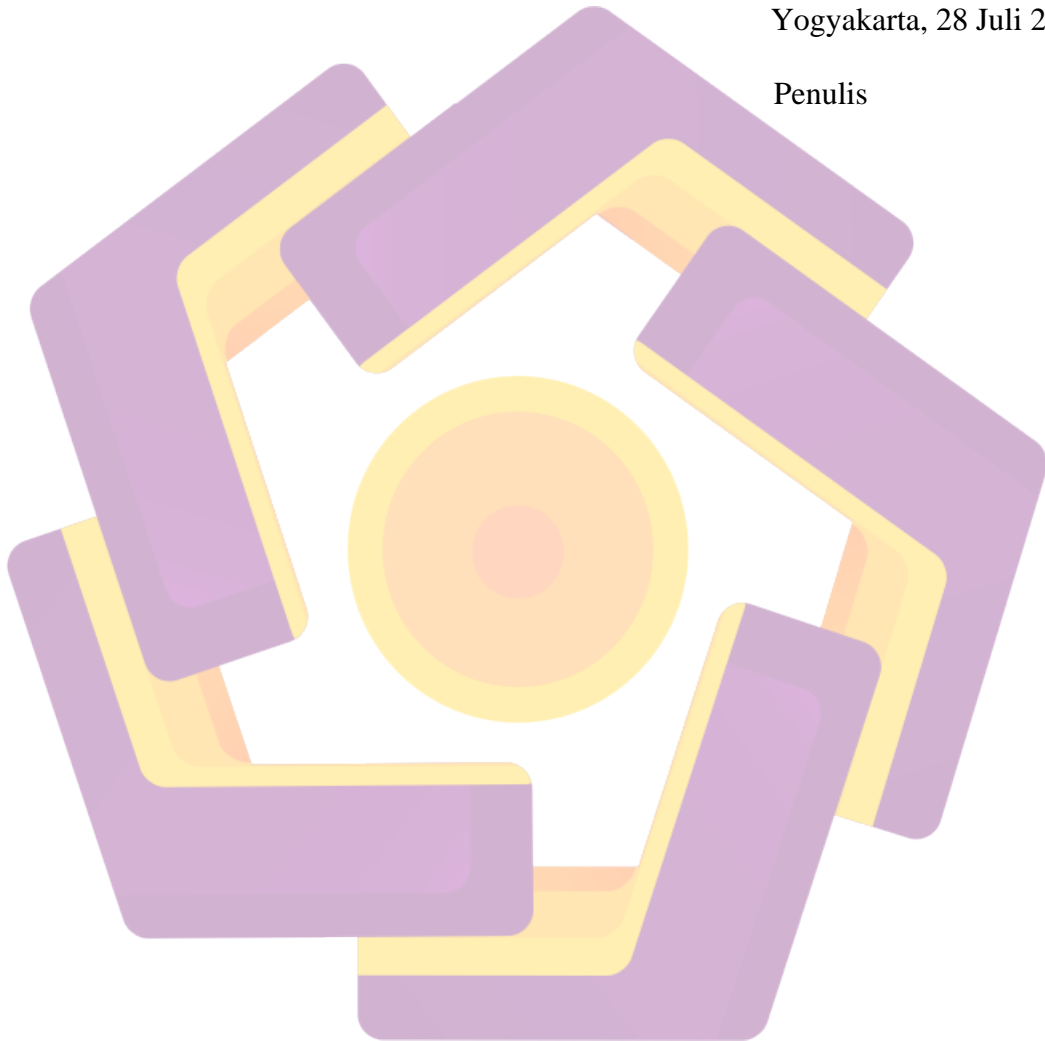
Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan di sana-sini, sehingga sumbang saran yang bersifat membangun demi baiknya



skripsi ini sangat penulis harapkan. Penulis yakin tak ada gading yang tak retak di dunia ini, semakin banyak keretakan akan semakin indah untuk dikenang.

Yogyakarta, 28 Juli 2011

Penulis

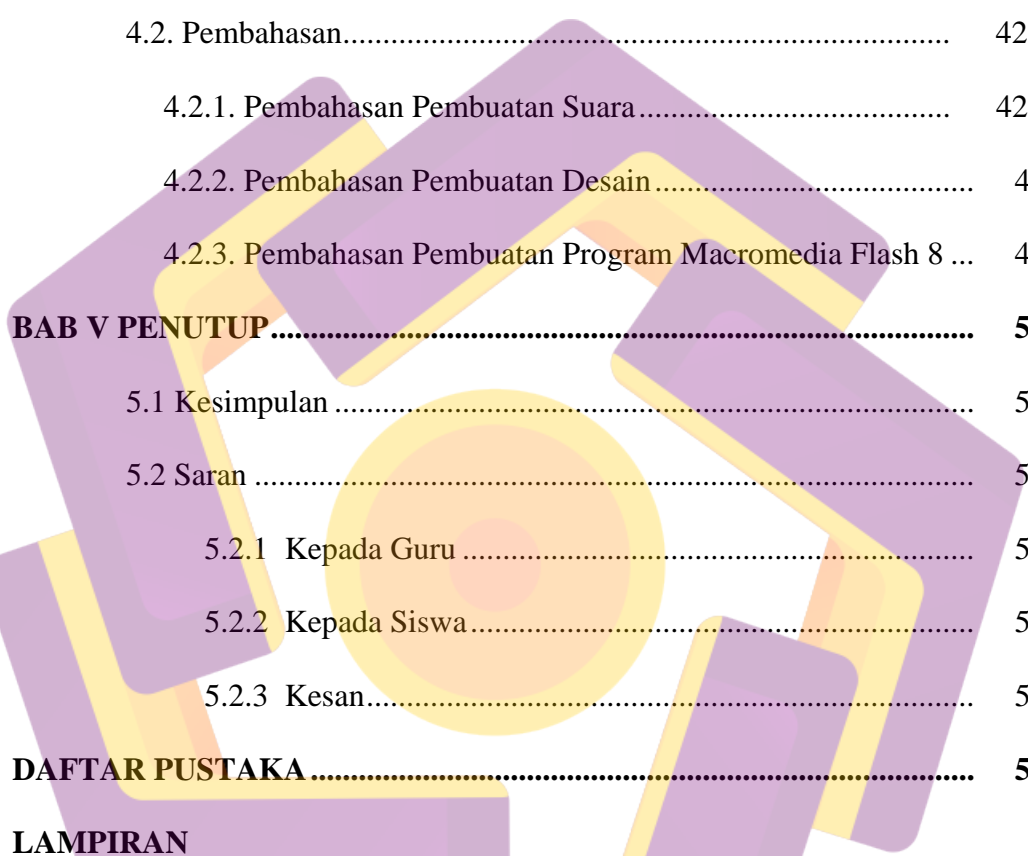


## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI .....	x
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRAC .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
16. Metode Pengumpulan Data.....	5

1.7. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Konsep <i>Compact Disc</i> .....	8
2.1.1. Pengertian <i>Compact Disc</i> .....	8
2.2. Konsep CD Interaktif.....	9
2.3. Konsep Media Pembelajaran .....	10
2.3.1. Sejarah Media Pembelajaran .....	10
2.3.2. Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.4. Konsep Multimedia.....	13
2.4.1. Pengertian Multimedia` .....	13
2.4.2. Definisi Multimedia.....	15
2.4.3. Elemen – Elemen Multimedia .....	16
2.4.4. Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia....	17
2.4.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	20
2.4.5.1. Struktur linear .....	20
2.4.5.2. Struktur Hirarkhi (heirarchi) .....	21
2.4.5.3. Struktur Piramida .....	21
2.4.5.4. Struktur Polar .....	22
2.4.5.5. Struktur Menu.....	23
2.4.5.6. Struktur Jaringan .....	23
2.5. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	26
2.5.1. Macromedia Flash 8.....	26
2.5.2. Audacity .....	28

2.5.3. Adobe Photoshop CS2 .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1. Sejarah Singkat SMP Muhammadiyah 14 .....	30
3.2. Medefinisikan Masalah .....	30
3.3. Analisis Kelayakan Sistem .....	31
3.3.1. Kelayakan Teknologi .....	31
3.3.2. Kelayakan Operasional .....	32
3.3.3. Kelayakan Hukum .....	33
3.4. Analisis PIECES .....	32
3.4.1. Analisis Kinerja Sistem (Performance) .....	33
3.4.2. Analisis Informasi (Information) .....	34
3.4.3. Analisis Ekonomi (Economics) .....	34
3.4.4. Analisis Pengendalian (Control) .....	35
3.4.5. Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	36
3.4.6. Analisis Pelayanan (Service) .....	37
3.5. Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.5.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	37
3.5.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	38
3.5.3 Kebutuhan Brain Ware .....	38
3.6. Perancangan .....	38
3.6.1 Merancang Konsep .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1. Implementasi .....	40

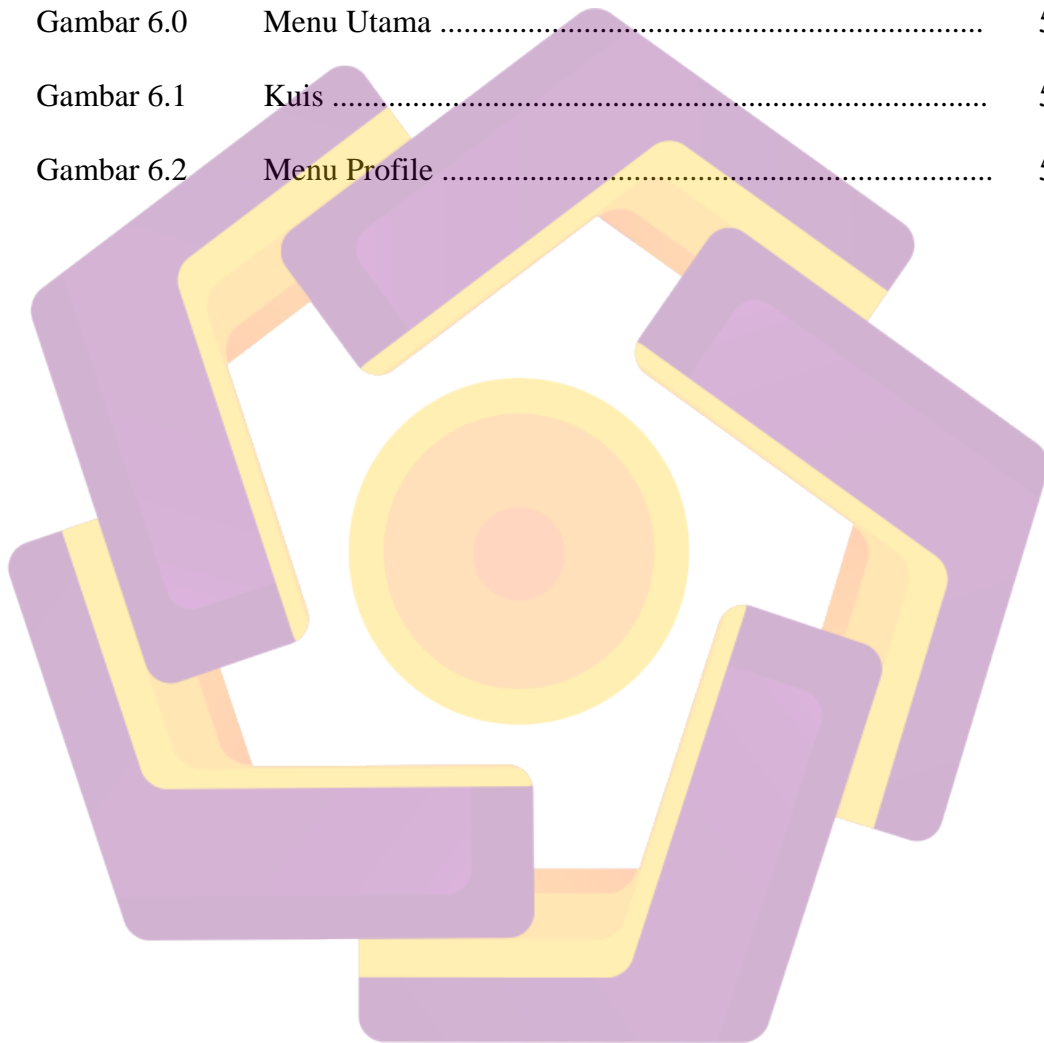


4.1.1. Uji coba Sistem dan Program.....	40
4.1.2. Manual Program.....	41
4.1.3. Manual Instalasi .....	42
4.1.4. Pemeliharaan Sistem .....	42
4.2. Pembahasan.....	42-43
4.2.1. Pembahasan Pembuatan Suara.....	42-43
4.2.2. Pembahasan Pembuatan Desain.....	44
4.2.3. Pembahasan Pembuatan Program Macromedia Flash 8 ...	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan .....	57
5.2 Saran .....	57
5.2.1 Kepada Guru .....	58
5.2.2 Kepada Siswa.....	58
5.2.3 Kesan.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

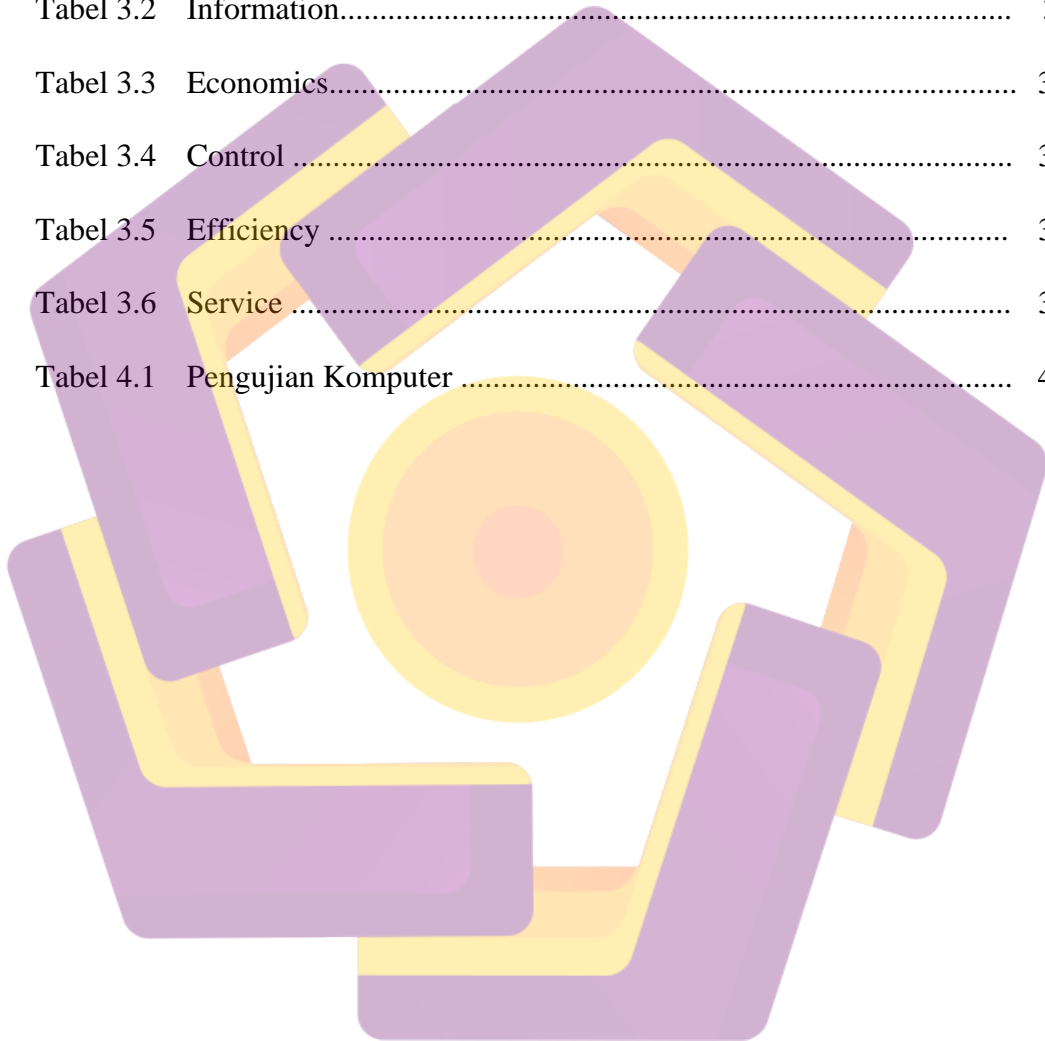
Gambar 2.1.	Gambar siklus pengembangan sistem multimedia.....	19
Gambar 2.2	Struktur <i>Linear</i> .....	21
Gambar 2.3	Struktur Hierarki .....	21
Gambar 2.4	Struktur <i>Piramid</i> .....	22
Gambar 2.5	Struktur <i>Polar</i> .....	22
Gambar 2.6	Struktur Menu .....	23
Gambar 2.7	Struktur Jaringan .....	24
Gambar 2.8	Struktur Kombinasi .....	25
Gambar 4.1	Vokal .....	46
Gambar 4.2	Vokal .....	46
Gambar 4.3	Tampilan New Photoshop .....	47
Gambar 4.4.	Loading .....	49
Gambar 4.5	Tampilan Hari, Tanggal, Jam.....	49
Gambar 4.6	Movie Klip keluar .....	51
Gambar 4.7	Menu Utama .....	51
Gambar 4.8	Materi .....	52
Gambar 4.9	Kuis .....	52
Gambar 5.0	Profile .....	53
Gambar 5.1	Layar Penuh .....	53
Gambar 5.2	Keluar .....	54
Gambar 5.3	Hasil nilai soal / latihan .....	54

Gambar 5.4	Kuis Next .....	56
Gambar 5.7	Tampilan Loading .....	57
Gambar 5.8	Mulai .....	57
Gambar 5.9	Lanjutkan .....	58
Gambar 6.0	Menu Utama .....	58
Gambar 6.1	Kuis .....	59
Gambar 6.2	Menu Profile .....	59



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perfomance .....	33
Tabel 3.2	Information.....	34
Tabel 3.3	Economics.....	35
Tabel 3.4	Control .....	36
Tabel 3.5	Efficiency .....	37
Tabel 3.6	Service .....	38
Tabel 4.1	Pengujian Komputer .....	44





## INTISARI

Bahasa Indonesia Adalah Bahasa Yang terpenting di Indonesia, bahasa Indonesia juga terdapat pada Ikrar ketiga sumpah pemuda 1928 yang berbunyi : “Kami putra putri Indonesia menjunjung tinggi bahasa persatuan” dan di dalam undang-undang dasar juga menyatakan bahasa Negara Indonesia.

Perkembangan teknologi komputer khususnya bidang multimedia interaktif saat ini sudah merambah dunia pendidikan. Banyak instansi sekolah - baik negeri maupun swasta - dan dinas pendidikan yang menggunakan teknologi tersebut, namun pada penggunaannya masih belum optimal. Sehingga sangat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya bab alat ucap manusia, guru membutuhkan alat bantu pembelajaran untuk memberikan penjelasan dan pemahaman kepada peserta didiknya. Guna menyelesaikan masalah tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih efektif yakni dalam bentuk animasi 2 dimensi. Dalam metode belajar dengan media interaktif, siswa lebih mudah memahami dan mengetahui proses system Pembelajaran Multimedia interaktif selain itu sistem ini memudahkan guru untuk mengajar dan menerangkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Rekayasa perangkat lunak cd pembelajaran interaktif sekarang sudah mulai dikembangkan oleh pemerintah, agar proses belajar lebih mudah dan menyenangkan untuk siswa, Demikian pula dengan Smp Muhammadiyah 14 klaten, yang sekarang baru akan mengembangkan perangkat lunak multimedia cd interaktif.

## ABSTRACT

Language Indonesia Is Lingual principal One at Indonesian, Indonesian also available on oaths drd Pledge juvenile 1982 one sound: “We are Indonesian daughter son menjunjung is unitary language high ” and in constitution also declare for Indonesian State language .

Computer technology developing in particular area multimedia interactive now have cleared away education the world. There are many good school institution country and also swasta and on duty education which utilize that technology, but on its purpose is still was optimal. So really regard teaching and learning activity process at schooled that.

In Indonesian subject in particular ucap's tool chapter man, teacher needs learning assistive tool to give explanation and grasp for participant to teach it. Utilised troubleshoots that, therefore needed more learning media effective namely deep shaped animations 2 dimensions. In learned method with interactive media, student easiering to understand and knows system's process Multimedia's Learning interactive else this system make easy teacher to teach and enlightens student in teaching and learning activity.

Learnings cd software engineering interactive present was beginning at develops by government, that easier learned process and preoccupying for student, Such too with Smp Muhammadiyah 14 klaten, one that present new will develop multimedia's software interactive CD.