

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF GAME FRUITS AND ANIMALS
PUZZLE (TEBAK GAMBAR) SEBAGAI MEDIA BELAJAR
INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA PLAYGROUP
ANAK PRIMA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
DINDA WULANDARI
06.12.1575**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF GAME FRUITS AND ANIMALS
PUZZLE (TEBAK GAMBAR) SEBAGAI MEDIA BELAJAR
INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA PLAYGROUP
ANAK PRIMA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

DINDA WULANDARI

06.12.1575

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF GAME FRUITS AND ANIMALS
PUZZLE (TEBAK GAMBAR) SEBAGAI MEDIA BELAJAR
INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA PLAYGROUP
ANAK PRIMA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dinda Wulandari

06.12.1575

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2009

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF GAME FRUITS AND ANIMALS
PUZZLE (TEBAK GAMBAR) SEBAGAI MEDIA BELAJAR
INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA PLAYGROUP**

ANAK PRIMA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dinda Wulandari

06.12.1575

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

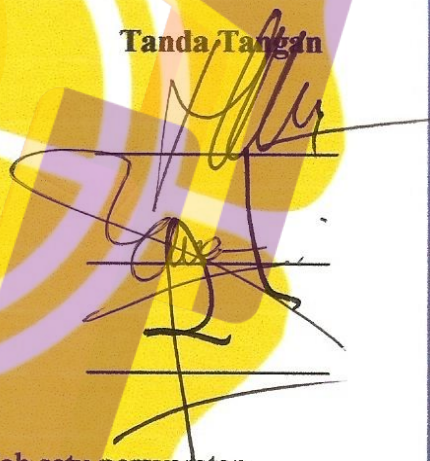
Nama Penguji

**Hanif AL Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

**Ema Utami, S.si, M.Kom.
NIK. 190302037**

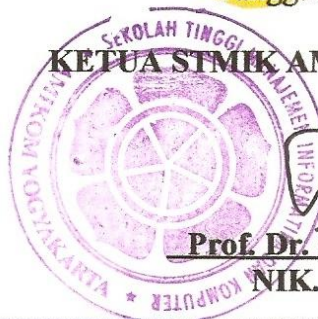
**Erik Hadi Saputra, S.Kom.
NIK. 190302107**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 April 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 23 Februari 2010

Dinda Wulandari
06.12.1575

Halaman Motto

Bermimpilah, karena Tuhan akan memeluk mimpi-mimpi
itu

dan buat mimpi itu menjadi kenyataan

Teruslah berusaha memperbaiki diri

Pertahankan hatimu agar tetap lurus
walaupun terluka begitu dalam

Bersyukur atas apapun yang telah Allah berikan
kepada kita hari ini

Halaman Persembahan

Rasa **Syukur** yang sebesar-besarnya kupanjatkan kepada **ALLAH SWT** Sang pencinta alam yang Maha **Baik**, atas segala petunjuk dan berkah yang telah diberikan. Rasullullah Muhammad **SAW** sebagai panutanku.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Keluargaku TERCINTA dan TERSAYANG:

Kedua Orangtuaku, Bapak M.Tarmizi dan Ibu Dewi Asmara,

tercinta yang sudah mendoakanku, membiayaiku, memberikan kasih sayang dan mendukungku sepanjang waktu, semoga Allah membalas segala kebaikanmu.

My Brother, Deden Deminta, Amd.

My Sister, Devi Aprianti, S.pd

And

My Young Sister, Desti Damayanti

U're my BEST that I ever had... Thank's for everithings

Special  to :

- *My Boyfriend “uqi” makasih banget dah temenin dari nyari-nyari ide bwt judul, bimbingan, dengerin semua keluhan-keluhan qu, bolak-balik kampus... pokok na semua deh... dan terima kasih karena sudah bersedia membagi separuh hatinya kepadaku loph you so much*
- *Anak2 Kostku pondok Biru, Bella, Mitha, Wulan jd tempat sharing. Rhe dan Rully jadi penguji prapendadaran hehehe...*
- *Temen2 kampus Nini' Najong, Umi, Mei, Tonny, Eric, Hendra, dan Alex dah jadi supporter waktu pendadaran..*
- *Ingram dan buat SEMUA teman-teman yang telah membantu dan memberi semangat sehingga selesainya tulisan ini*

KATA PENGANTAR.

Assalamu'allaikum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya, penulis menyelesaikan skripsi dengan judul : **“APLIKASI MULTIMEDIA EDUKATIF GAME FRUITS AND ANIMALS PUZZLE (Tebak Gambar) SEBAGAI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA PLAYGROUPO ANAK PRIMA YOGYAKARTA”**.

Penelitian dan penyusunan skripsi ini bertujuan untuk menciptakan sebuah game yang mendidik, sederhana, bisa melatih daya konsentrasi serta ingatan dan bisa dimainkan oleh siapa saja, dan juga untuk memperkaya koleksi karya – karya kreatif mahasiswa AMIKOM Yogyakarta..

Mulai perencanaan hingga penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan-bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bapak Prof.DR.M.Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak DRS.Bambang Sudaryanto, MM Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan petunjuk serta bimbingan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu, selama penulis kuliah pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Ibu Cyrilla WP. Utami, S.pd Selaku Kepala Sekolah Anak Prima dan Pihak2 Playgroup Dan TK Anak Prima Yogyakarta.
6. Kedua orang tuaku yang telah memberikan dorongan dan doa restu, baik moral maupun material selama penulis menuntut ilmu.
7. Dan Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan tersebut di atas. Skripsi ini tentu saja masih jauh dari sempurna, sehingga penulis dengan senang hati menerima kritik demi perbaikan. Kepada peneliti lain mungkin masih bisa mengembangkan hasil penelitian ini pada ruang lingkup yang lebih luas dan analisis yang lebih tajam. Akhirnya penulis mengharapkan laporan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Wassallammu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 28 Januari 2010

Penulis

Dinda Wulandari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO dan PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	

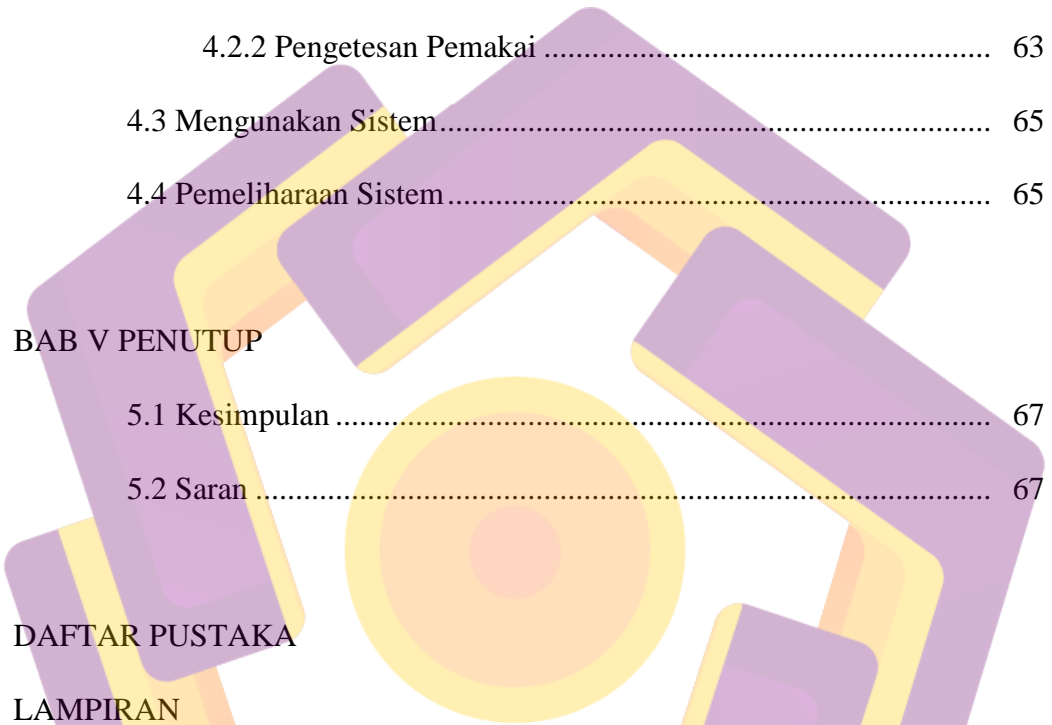
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.3 Unsur-Unsur Multimedia.....	9
2.1.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	10
1. Struktur Linier.....	10
2. Struktur Menu	11
3. Struktur Hierarki	11
4. Struktur Jaringan	12
5. Struktur Kombinasi	13
2.2 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.3 Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	17
2.3.1 Macromedia Flash Professional 8	18
1. Toolbar	18
2. Action Panel.....	19
3. Property Panel.....	20
4. Timeline Panel	20
5. Stage.....	21
6. Color Mixer Panel.....	21
7. Color Swatch Panel.....	21
2.3.2 Adobe Photoshop CS 2	21
2.3.3 Adobe Audition.....	23
2.4 Tinjauan Umum	24

2.4.1 Sejarah Singkat Playgroup Anak Prima	24
2.4.2 Visi Dan Misi	25
2.4.3 Struktur Organisasi.....	26
2.4.4 Metode Pembelajaran	26
2.4.5 Jadwal Keterangan Pengajaran.....	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Definisi Analisis Sistem.....	28
3.2 Identifikasi Masalah.....	28
3.3 Analisis PIECES	29
1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	29
2. Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	29
3. Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	30
4. Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	30
5. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	30
6. Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	31
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
3. Perangkat Otak (<i>Brainware</i>).....	34
3.5 Studi Kelayakan	35
3.5.1 Faktor Kelayakan Teknis.....	35
3.5.2 Faktor Kelayakan Operasional	36

3.5.3 Faktor Kelayakan Hukum.....	36
3.5.4 Faktor Kelayakan Jadwal	36
3.5.5 Faktor Kelayakan Strategi	36
3.5.6 Faktor Kelayakan Ekonomi.....	37
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	37
3.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat.....	39
a. Metode Periode Pengembalian(PP)	39
b. Metode Pengembalian Investasi (ROI)	39
c. Analisa Nilai Sekarang Bersih (NPV).....	40
3.8 Perancangan Sistem	43
3.8.1 Merancang Konsep.....	43
3.8.2 Merancang Isi	44
3.8.3 Merancang Naskah	44
3.8.4 Merancang Grafik.....	47
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	
4.1 Implementasi Sistem.....	52
4.1.1 Memproduksi Sistem.....	52
4.1.2 Membuat Background	52
4.1.3 Membuat Grafik pada Tombol Navigasi.....	54
4.1.4 Membuat Animasi	57
4.1.5 Memasukkan Suara	58
4.1.6 Menyusun Menu Utama	58



4.1.7 Pemberian Action Script.....	60
4.1.8 Membuat File .swf dan .exe	61
4.2 Ujicoba Sistem.....	62
4.2.1 Pengetesan Umum.....	63
4.2.2 Pengetesan Pemakai	63
4.3 Menggunakan Sistem.....	65
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	65
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Pengajar	27
Tabel 2.2 Keterangan Siswa.....	27
Tabel 3.1 Hardware Spesifikasi Untuk Multimedia.....	32
Tabel 3.2 Harga Hardware	33
Tabel 3.3 Harga Software	33
Tabel 3.4 Biaya Brainware.....	34
Tabel 3.5 Biaya Analisis dan Manfaat	39
Tabel 3.6 Hasil Keputusan Analisis	43
Tabel 4.1 Tabel Kuisisioner.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	10
Gambar 2.2 Struktur Menu	11
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	12
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	13
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.7 Macromedia Flash Professional 8 interface.....	18
Gambar 2.8 Tool Box.....	19
Gambar 2.9 Adobe Photoshop CS2	22
Gambar 2.10 Adobe Audition.....	24
Gambar 2.11 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	45
Gambar 3.2 Menu Loading	47
Gambar 3.3 Menu Intro.....	47
Gambar 3.4 Menu Utama.....	48
Gambar 3.5 Menu Pengenalan Huruf.....	48
Gambar 3.6 Menu Tebak Gambar Buah	49
Gambar 3.7 Menu Tampilan Jawaban Salah.....	49
Gambar 3.8 Menu Tebak Gambar Hewan	49
Gambar 3.9 Menu Tampilan Jawaban Salah.....	50
Gambar 3.10 Menu Tebak Gambar benda	50

Gambar 3.11 Menu Tampilan Jawaban Salah.....	50
Gambar 3.12 Menu Tampilan Profile Pembuat	51
Gambar 3.13 Menu Keluar.....	51
Gambar 4.1 Tampilan Mengatur Ukuran Adobe photoshop CS2.....	53
Gambar 4.2 Tampilan Mengatur Ukuran Background Macromedia Flash.....	53
Gambar 4.3 Pemberian Animasi Pada Sebuah Button.....	55
Gambar 4.4 Mengconvert Stage Menjadi Sebuah Button.....	55
Gambar 4.5 Pemberian Animasi Pada Sebuah Button.....	56
Gambar 4.6 Jendela Actions Script.....	57
Gambar 4.7 Pemberian Animasi	57
Gambar 4.8 Pengeditan Suara dengan Adobe Audition	58
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama Sementara.....	59
Gambar 4.10 Pemberian Nama Frame	60
Gambar 4.11 Tanda Merah pada Frame.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Publish Setting	62

INTISARI

Pada era globalisasi sekarang ini kebutuhan manusia semakin kompleks. Sehingga manusia selalu termotivasi untuk menemukan inovasi terbaru dalam mempermudah memecahkan solusi masalah dalam pekerjaannya. Komputer adalah salah satu inovasi manusia untuk membantu dalam mengatasi kesulitan di bidang data.

Dengan adanya multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Penerapan multimedia dalam memvisualisasikan dalam bentuk multimedia interaktif sebagai wahana belajar anak-anak.

Adapun salah satu program yang digunakan penulis adalah Macromedia Flash Professional 8 sebagai penunjang program dalam pembuatan Aplikasi. Langkah - langkah penyusunan program yang dilakukan oleh Penulis adalah menyusun rancangan tampilan program yang ingin ditampilkan, membuat tampilan program dengan menggunakan link antara program.

Demikainlah program ini dibuat penulis untuk mempermudah belajar anak sambil bermain.

ABSTRACT

In the current era of globalization increasingly complex human needs. So people are always motivated to discover the latest innovations in facilitating a solution to solve the problem in his work. Computer is one of human innovation to assist in overcoming difficulties in the field of data.

With the multimedia has changed the way humans interact with computers through media images, text, audio (voice) animation and video interact and integrate with each other due to a multimedia computer to be able to produce something more interesting and alive. Application of multimedia in visualizing the form of interactive multimedia as a vehicle for children's learning.

As one of the programs used by the author is a Macromedia Flash Professional to support other support programs in making applications. Step - step preparation program conducted by the author is drafting a program display you want to display, making the display using the program to the link between the programs.

This program is made authors to facilitate children's learning through play.