

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf
Hiragana dan Katakana Jepang
di SMP Nasional Bantul**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Siti Fathonah

07.01.2432

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2010

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf
Hiragana dan Katakana Jepang
di SMP Nasional Bantul**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Siti Fathonah

07.01.2432

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf
Hiragana dan Katakana Jepang
di SMP Nasional Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Fathonah

07.01.2432

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 02 Juli 2010

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf
Hiragana dan Katakana Jepang
di SMP Nasional Bantul**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Fathonah

07.01.2432

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan
NIK 190302047

Tonny Hidayat
NIK 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Juli 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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,

Nama :
Siti Fathonah

NIM:
07.01.2432

Tanda tangan :



MOTTO

"Percayalah bahwa apa yang kita peroleh adalah yang terbaik yang diberikan oleh Tuhan, dengan begitu kita akan terus bersyukur"

" Sousa kanashimi wo yashashisani jibun rasisa wo chikarani , ubahlah kesedihan menjadi kegembiraan, ubahlah perbedaan menjadi kekuatan "

" Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap"

(Alam Nasyrah/6-8)

PERSEMBAHAN

Karya nyata sederhana yang begitu banyak perjuangan dan pengorbanan ini, penulis persembahkan kepada:

Allah SWT

Hanya kepada Engkau kami menyembah dan hanya kepada Engkau kami memohon pertolongan. Engkau segala pelindung, penuntun jalan Ku, semoga karya ini menjadi suatu bentuk ibadah dan bermanfaat, Amin.

Kedua Orang Tua Ku

Yang selalu mendoakan, membimbing Ku, dengan Mu aku belajar banyak tentang arti kehidupan. Kebahagiaan Mu kebahagiaan Ku juga, kesedihan Mu kesedihan Ku juga. Terimakasih atas kesabaran dan keikhlasan Mu. Semua yang kulakukan hanyalah untuk Mu.

Kakak dan adik Ku

terima kasih atas dorongan dan semangatnya.

Teman-teman Ku

anak-anak TKJ-B,.. Gambate Ne

Kampusku

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

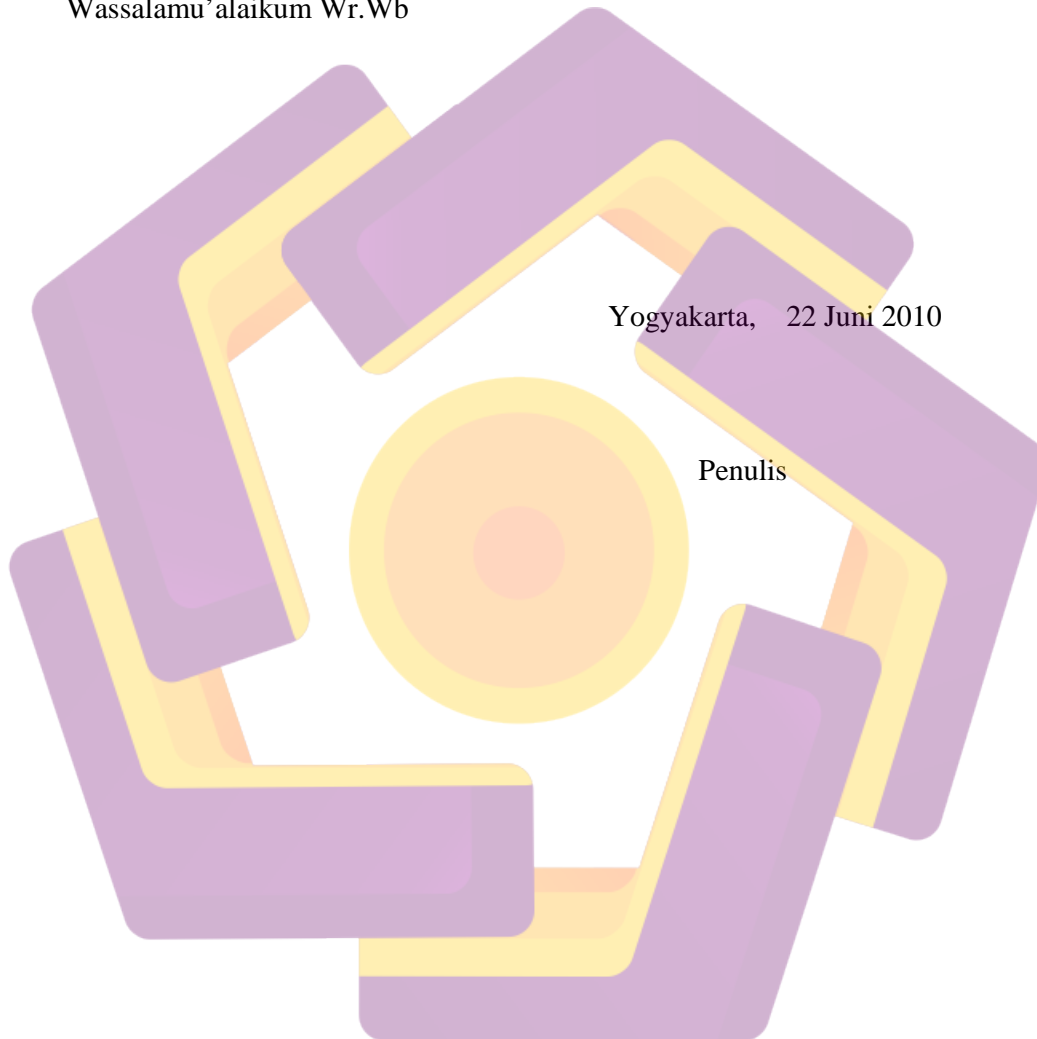
Allhamdulillahrabbi'l'amin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul” dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan persyaratan untuk memperoleh derajat Ahli Madya di Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika AMIKOM Yogyakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu, dengan tulus ikhlas penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Kedua orangtuaku yang tercinta, terima kasih untuk semuanya.
2. Kakak dan Adikku, tanpa kalian aku takkan bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta yang telah membimbing saya sehingga Tugas Akhir ini akhirnya selesai.
4. Bapak Sudarmawan,S.T.,M.T. yang telah memberikan jasanya untuk anak-anak TKJ.
5. Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang telah bersedia menjadi tempat anak-anak TKJ mencari ilmu. Dan semua Dosen yang berhati mulia mengajar kami.

Semoga Allah SWT mengkaruniakan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, Amin. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan karena

keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran, kritik dan masukan dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini. Besar harapan penulis semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi almamater STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 22 Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

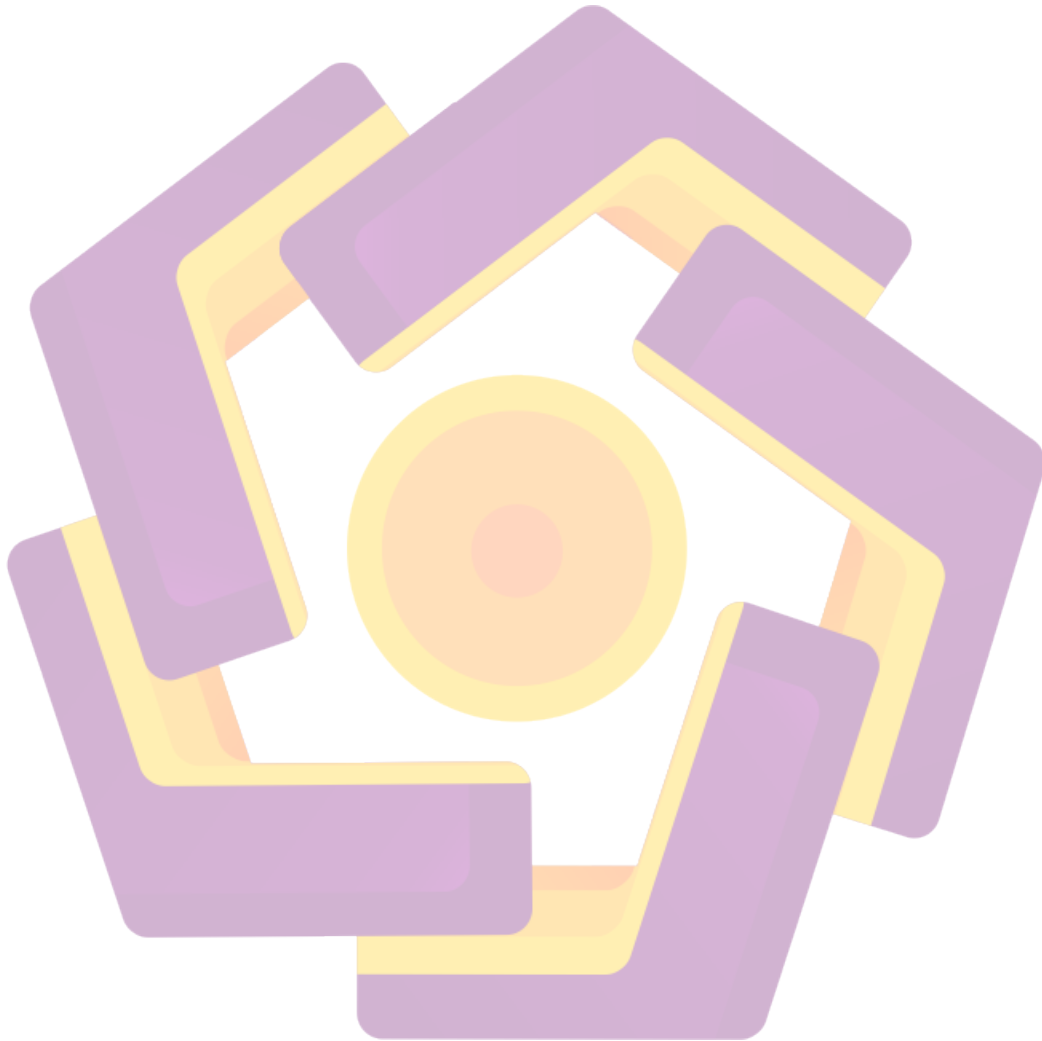
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

1.8 Rencana Kegiatan.....	7
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multirimedia.....	8
2.1.2 Definisi Multimedia.....	8
2.1.3 Obyek Multimedia.....	8
2.1.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	10
2.1.4.1 Struktur Linear.....	10
2.1.4.2 Struktur Menu.....	10
2.1.4.3 Struktur Hierarki.....	11
2.1.4.4 Struktur Jaringan.....	12
2.1.4.5 Struktur Kombinasi.....	12
2.1.5 Langkah-langkah dalam pengembangan Multimedia.....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.1 Definisi media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Manfaat Media pembelajaran.....	15
2.2.3 Pembelajaran CD Interaktif.....	16
2.3 Software-software yang digunakan.....	16
2.3.1 Macromedia Flash 8.....	16
2.3.1.1 Area kerja Macromedia Flash 8.....	18

2.3.2 Adobe Audition 1.5.....	19
2.3.3 Adobe Photoshop CS 2.....	21
2.3.3.1 Area kerja Adobe Photoshop CS 2.....	21
2.4 Sistem Minimal Komputer.....	22
BAB III TINJAUAN UMUM.....	24
3.1 Profil SMP Nasional Bantul.....	24
3.2 Sejarah SMP Nasional Bantul.....	24
3.3 Identitas Sekolah.....	25
3.4 Visi dan Misi Sekolah.....	26
3.5 Daftar Kepala Sekolah.....	27
3.6 Struktur Organisasi Sekolah.....	27
3.7 Perubahan nama Yayasan.....	28
3.8 Kondisi Guru dan Tata Usaha.....	28
3.9 Media Pembelajaran di SMP Nasional Bantul.....	28
3.10 Huruf Jepang.....	29
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
4.1 Mendefinisikan Masalah.....	31
4.2 Merancang Konsep.....	32
4.3 Merancang Isi Aplikasi.....	32
4.4 Merancang Naskah.....	33

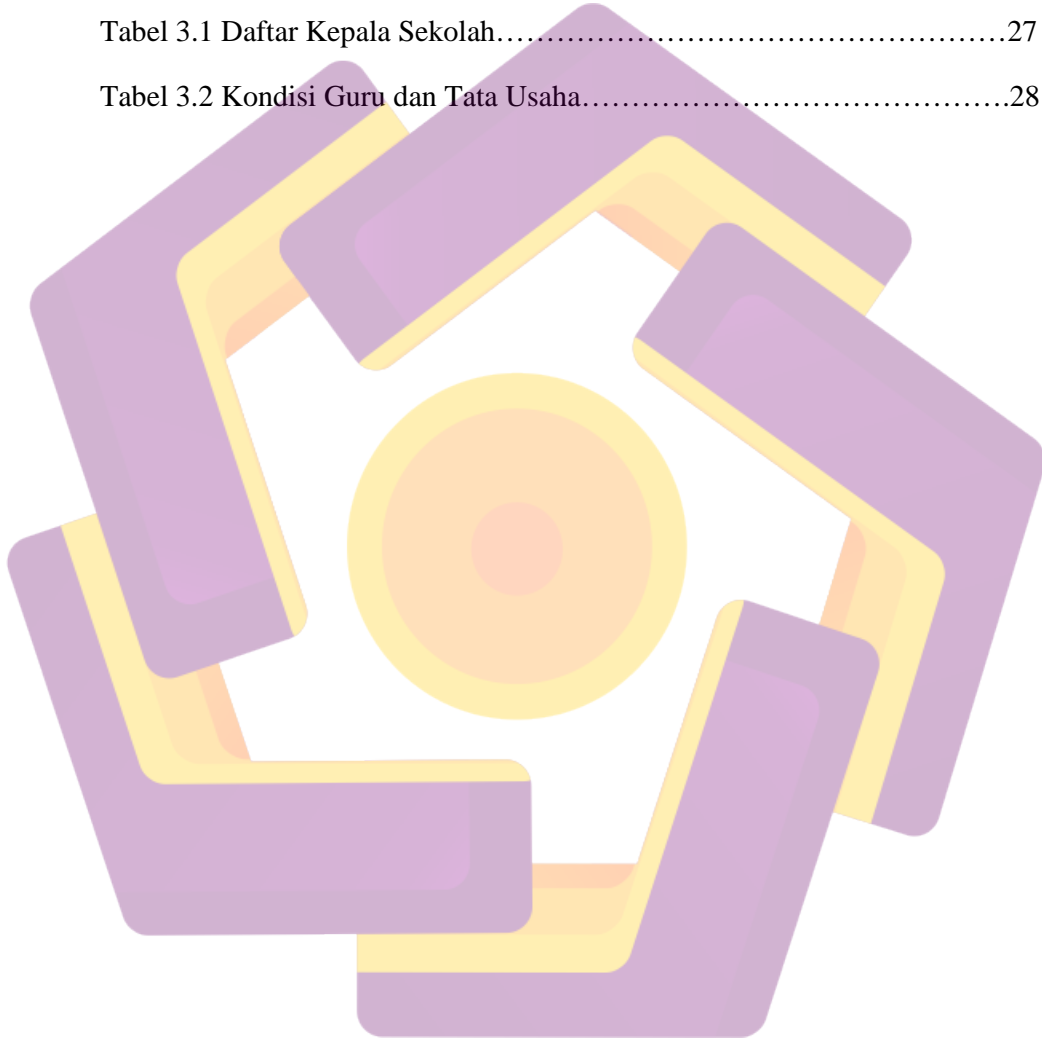
4.5 Merancang Grafik.....	34
4.6 Memproduksi Sistem.....	36
4.6.1 Membuat dan Mengolah Grafik Background.....	37
4.6.2 Mengolah Suara.....	37
4.6.3 Membuat Animasi dan Tombol.....	39
4.6.4 Mempublish atau membuat file EXE.....	41
4.7 Hasil Sistem.....	41
4.7.1 Halaman Pertama.....	41
4.7.2 Halaman Inti.....	41
4.7.3 Halaman dalam menu hiragana maupun katakana.....	42
4.7.4 Isi huruf hiragana maupun katakana.....	43
4.7.5 Halaman Latihan.....	43
4.7.6 Halaman cara penulisan huruf.....	44
4.7.7 Sound yang digunakan.....	45
4.7.8 ActionScript yang digunakan.....	46
4.8 Melakukan Tes.....	47
4.9 Menggunakan Sistem.....	48
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan.....	50
5.2 Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA 52



DAFTAR TABEL

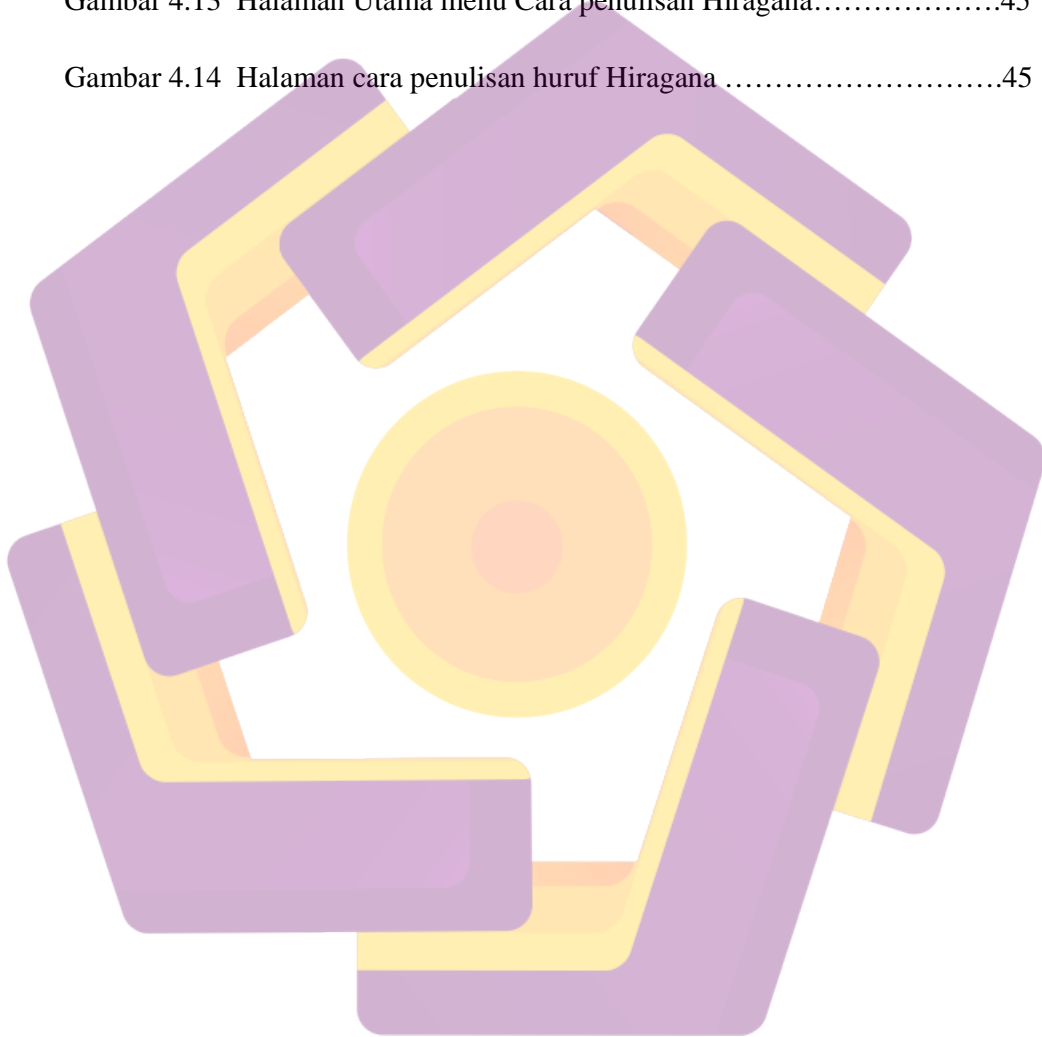
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan.....	7
Tabel 2.1 Keterangan Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
Tabel 3.1 Daftar Kepala Sekolah.....	27
Tabel 3.2 Kondisi Guru dan Tata Usaha.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	10
Gambar 2.2 Struktur Menu	11
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	12
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	12
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia.....	13
Gambar 2.7 Area kerja Macromedia Flash 8.....	18
Gambar 2.8 Area kerja Adobe Audition 1.5.....	21
Gambar 2.9 Area kerja Adobe Photoshop CS 2.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Nasional Bantul.....	26
Gambar 4.1 Struktur Hierarki Media Pembelajaran yang dibuat.....	33
Gambar 4.2 Halaman Utama.....	35
Gambar 4.3 Menu Inti.....	35
Gambar 4.4 Sub Menu Inti.....	36
Gambar 4.5 Bagan Software Utama.....	36
Gambar 4.6 Kotak new wavefrom.....	38
Gambar 4.7 Tampilan 4 frame pada button.....	40
Gambar 4.8 Tampilan Akhir halaman pertama.....	41
Gambar 4.9 Tampilan Akhir Menu Inti.....	42

Gambar 4.10 Halaman dalam menu hiragana	42
Gambar 4.11 Isi menu hiragana	43
Gambar 4.12 Menu latihan dalam hiragana.....	44
Gambar 4.13 Halaman Utama menu Cara penulisan Hiragana.....	45
Gambar 4.14 Halaman cara penulisan huruf Hiragana	45



INTISARI

Di SMP Nasional Bantul, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik Ekstrakurikuler Bahasa Jepang untuk mempelajari Huruf Hiragana dan Katakana dengan mudah dan menyenangkan. Karena tingkat kesulitan yang tinggi, maka media pembelajaran tersebut harus mudah dihafal dan menarik.

Media pembelajaran ini menyajikan materi berupa huruf Jepang yang meliputi tulisan hiragana dan katakana, menggunakan desain *frame by frame* sehingga materi disajikan secara bertahap. Disamping itu, format penyajian konsepnya bersifat tutorial dan *drill and practice*. Media ini juga menampilkan visualisasi (gambar dan animasi) serta sound yang menarik untuk menambah pemahaman konsep. Hal ini bertujuan agar anak-anak secara bertahap dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya serta lebih mudah menghafalkannya.

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisa hasil media pembelajaran, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer ini disukai anak-anak yang ingin belajar huruf hiragana dan katakana Jepang, karena memberikan tampilan yang menarik dan penyampaian materi yang mudah untuk dipahami dan dihafal.

Kata kunci : multimedia, media pembelajaran, hiragana, katakana

ABSTRACT

At the National Junior Bantul, needed a medium of learning that can help learners to learn extracurricular Japanese Hiragana and Katakana Font easily and happily Because high difficulty level, the instructional media should be easily memorized and interesting.

Instructional media presents the material in the form of letter writing Japanese, including hiragana and katakana, using design frame by frame so that the material presented in stages. Besides, the format presentation of the concept are tutorials and drill and practice. This media also visualization (pictures and animation) and sound interesting to add to the understanding of the concept. It is intended that the children can gradually develop the capacity to think and easier to memorize.

Based on the evaluation and analysis of the results of instructional media, we concluded that this computer aided learning media favored children who want to learn hiragana and katakana Japanese characters, because it provides an attractive appearance and delivery of material that is easy to understand and memorize.

Keywords: *multimedia, instructional media, hiragana, katakana*