

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRAMUKA SIAGA
BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI



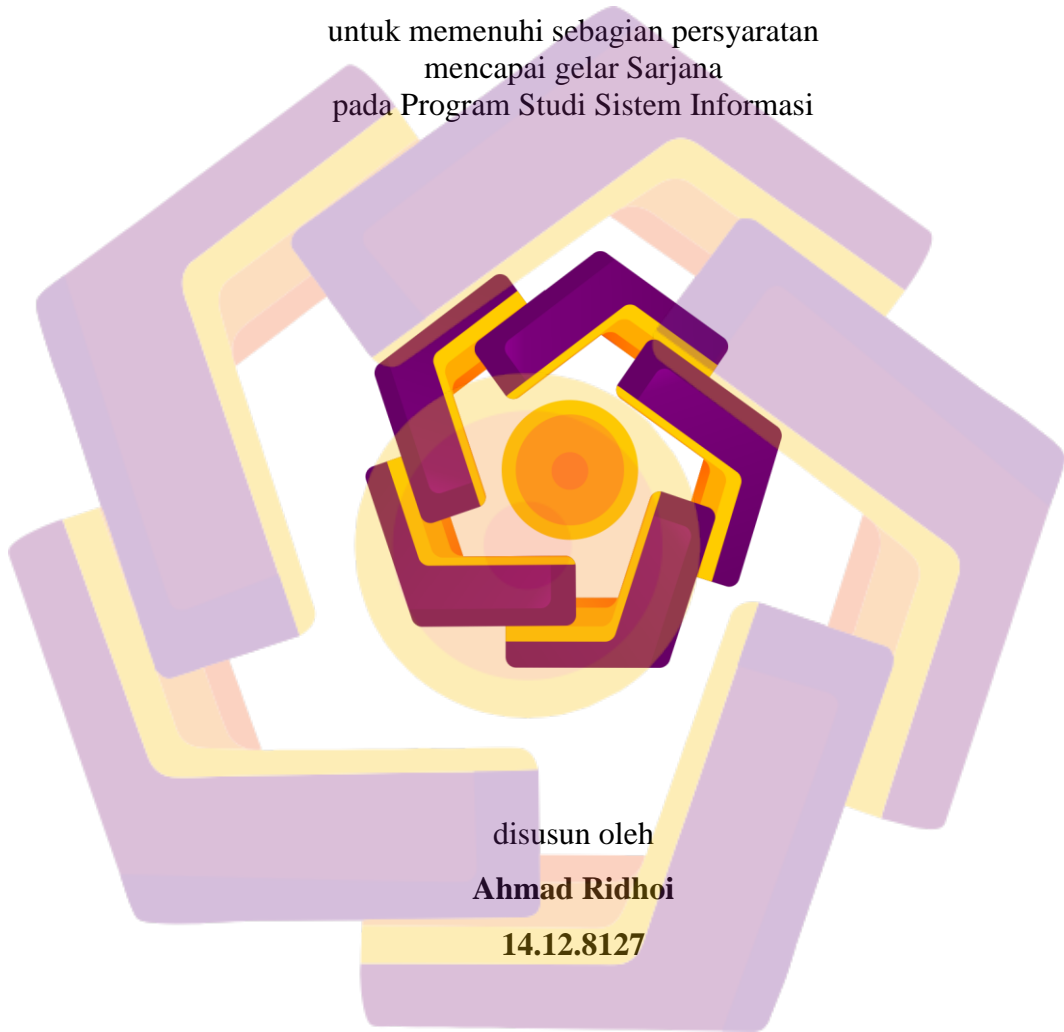
disusun oleh
Ahmad RIDHOI
14.12.8127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRAMUKA SIAGA
BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Ahmad Ridhoi
14.12.8127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Media Pembelajaran Media Interaktif
Berbasis Multimedia dengan
Adobe Flash**

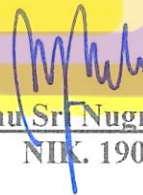
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Ridhoi

14.12.8127

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Media Pembelajaran Interaktif Pramuka Siaga
Berbasis Multimedia Dengan
Adobe Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Ridhoi

14.12.8127

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2019

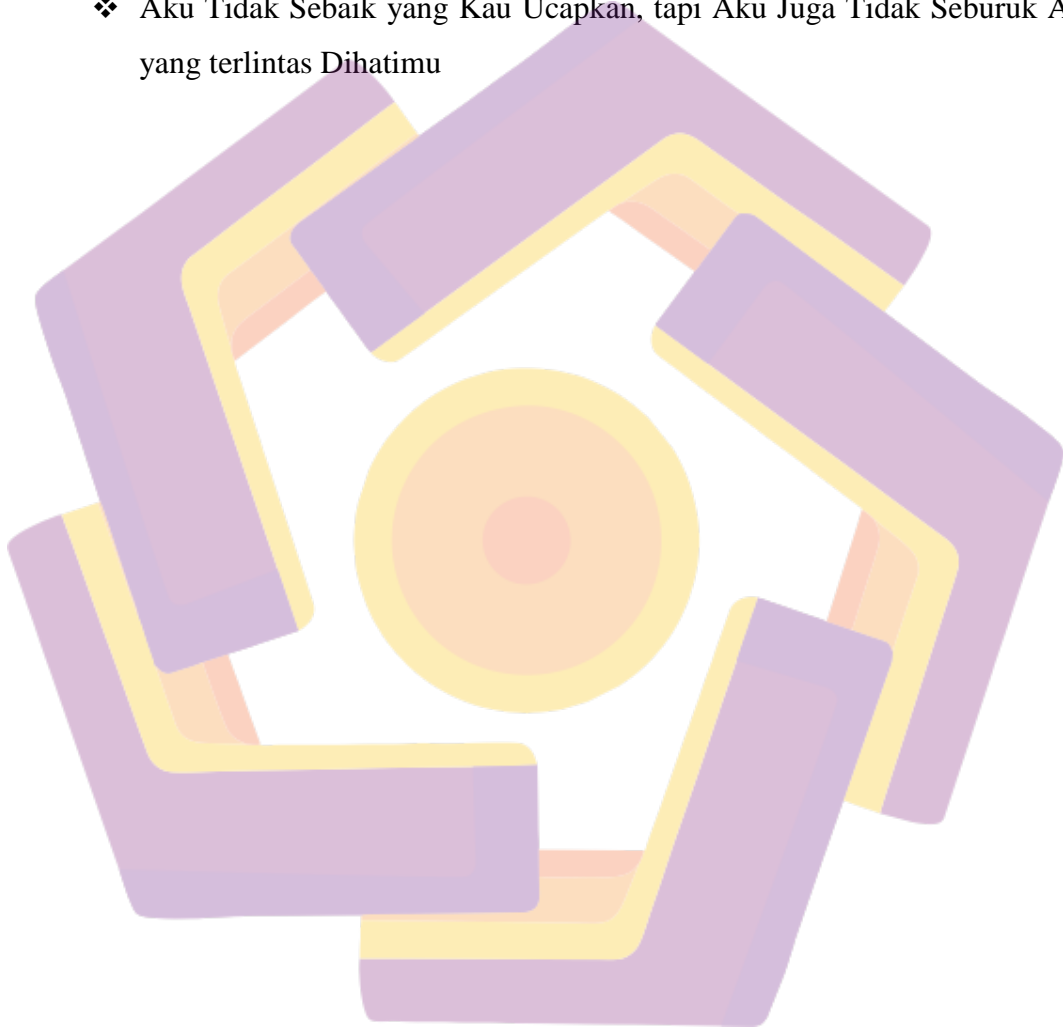


Ahmad Ridhoi'

NIM. 14.12.8127

MOTTO

- ❖ Jangan Bandingkan kekuranganmu Dengan Kelebihan orang lain
- ❖ Terlalu memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi tahanan mereka.
- ❖ Aku Tidak Sebaik yang Kau Ucapkan, tapi Aku Juga Tidak Seburuk Apa yang terlintas Dihatimu



PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji syukur Saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesainya skripsi ini dengan baik dan lancar, Dan Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang sudah memberikan segalanya untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Terimakasih Bapak dan keluarga besar yang selalu support dan selalu sayang aku dalam segala hal yang aku inginkan
3. Terimakasih bapak bhanu sri Nugraha, M.Kom yang sudah membimbing saya untuk menyusun skripsi ini dengan baik dan benar
4. Terimakasih buat Bapak Ahmad Wahyudi selaku Pembina pramuka dan Anggota Pramuka SMK N 2 Muaro Jambi yang sudah banyak membantu
5. Terimakasih teman-teman Kos Cidika Yang menemani saya
6. Terimakasih teman-teman SI-06 (SINEM) angkatan 2014 yang sudah memberiku banyak kenangan, sukses selalu teman-teman SINEM tercinta

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

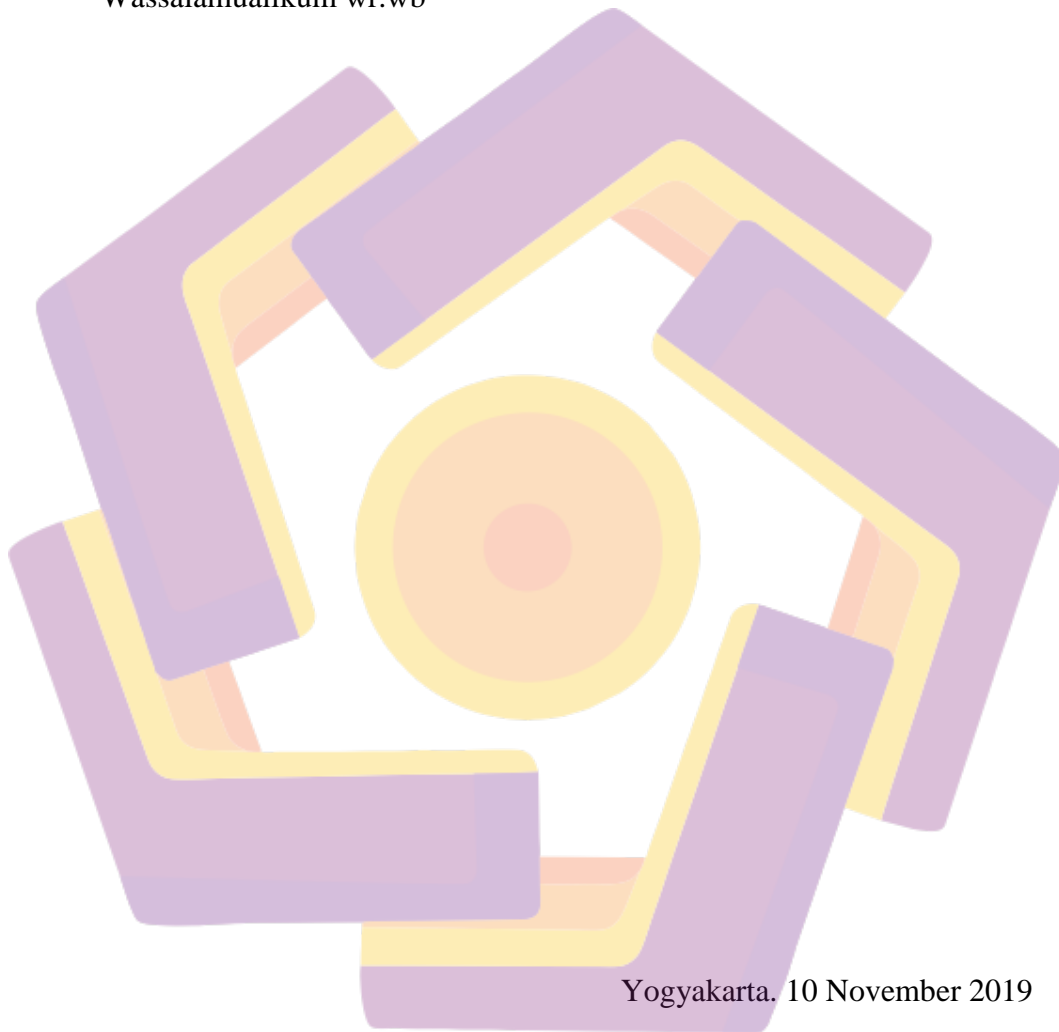
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana computer

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis ini mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku dekan fakultas ilmu komputer universitas Yogyakarta
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi
4. Semua keluarga besar peneliti terutama kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya
5. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan Ilmu selama peneliti kuliah
6. Semua teman-teman saya yang telah memberi saya semangat untuk menyelesaikan penelitian ini
7. Seluruh anggota pramuka siaga maupun penegak yang selalu memberi saya dukungan yang membantu dalam pengerjaan skripsi ini
8. Kepada bapak Ahmad wahyudi S.pd yang telah membantu saya dalam penelitian dan memberi akses terhadap kegiatan
9. Kepada teman-teman saya yang berada di Jambi terima kasih atas bantuan dan kerja samanya dalam menyelesaikan skripsi ini

Peneliti Tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca

Wassalamualikum wr.wb



Yogyakarta, 10 November 2019

Penulis

Ahmad Ridhoi

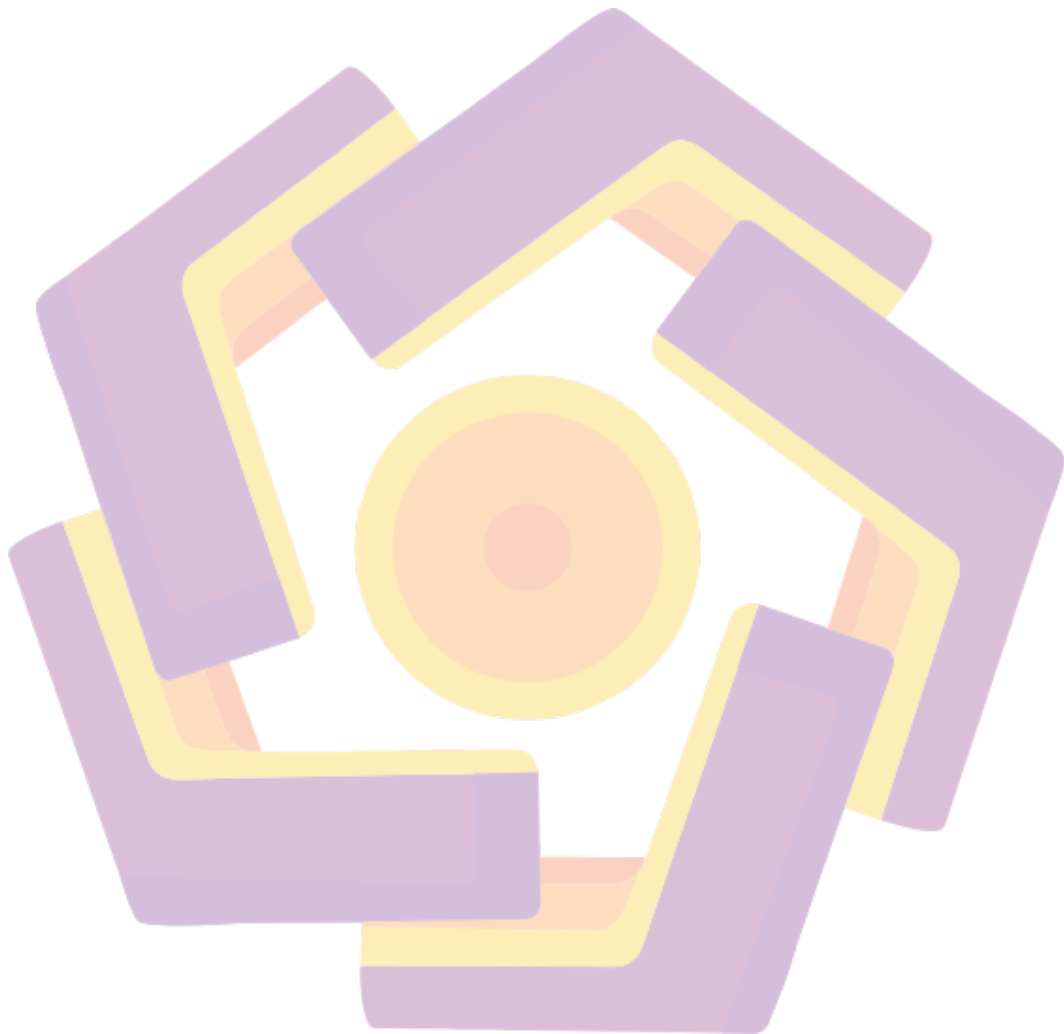
14.12.8127

DAFTAR ISI

COVER	I
JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR ISTILAH	XV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 METODE PENGEMBANGAN	5
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2. MULTIMEDIA	9
2.2.1.kategori multimedia	9
2.2.2. Elemen Multimedia	10
2.3. ANALISIS	12
2.3.1. Analisis Kebutuhan	12

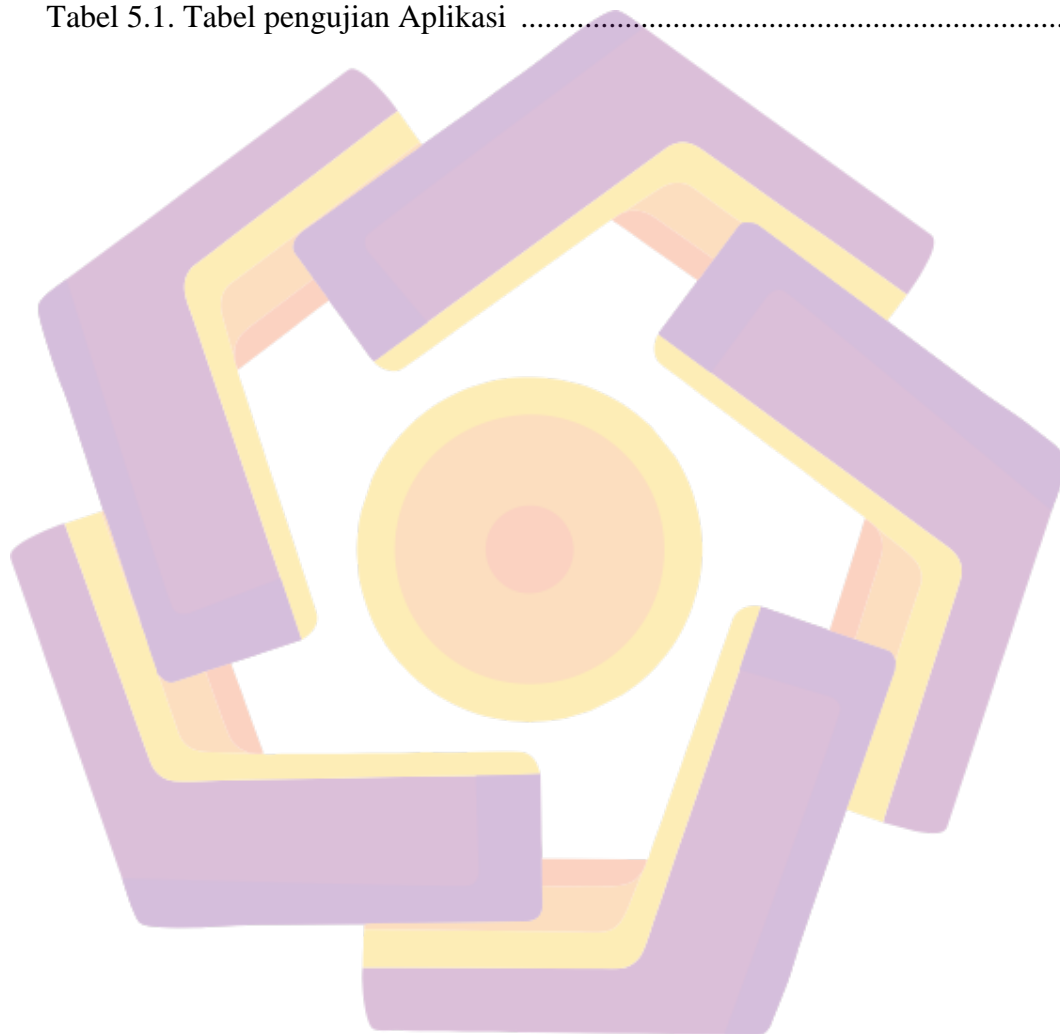
2.3.2. Analisis Kelayakan	12
2.4. METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA	13
2.5. UJI COBA	15
2.6. PRAMUKA SIAGA	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
3.1. HASIL PENGUMPULAN DATA	18
3.1.1. Wawancara Langsung	18
3.1.2 Materi Pramuka Siaga	20
3.1.3 Proses Kegiatan Pramuka	20
3.1.4 Solusi yang ditawarkan	20
3.1.5. solusi yang dipilih	21
3.2. ANALISIS	21
3.2.1. analisis kebutuhan	21
3.2.1.1. kebutuhan fungsional	21
3.2.1.2. kebutuhan non fungsional	22
3.3. ANALISIS KELAYAKAN	22
3.3.1. analisis kelayakan hukum	22
3.3.2. Analisis kelayakan operasional	23
3.3.3. Analisis Kelayakan Teknologi	23
3.4. PERANCANGAN SISTEM	23
3.4.1. Struktur Aplikasi	23
3.4.2. Flowchart permainan	24
3.4.3. Perancangan AntarMuka	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	31
4.1. File Penduku media pembelajaran pramuka siaga	31
4.2. Implementasi AntarMuka	32
4.2.1. Antarmuka utama	32
4.2.2. antarmuka menu main	33
4.2.3. antarmuka input nama	38
4.2.4. antarmuka tentang	39
4.3. pengujian fungsional aplikasi	40

BAB V PENUTUP	42
5.1. KESIMPULAN	42
5.2. SARAN	42
DAFTAR PUSTAKA	43
Lampiran	44



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. wawancara dengan Pembina pramuka	18
Tabel 4.1. Daftar Gambar yang Digunakan	31
Tabel 4.2. Audio yang digunakan	32
Tabel 5.1. Tabel pengujian Aplikasi	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Multimedia Development Life Cycle	14
Gambar 3.1. Struktur aplikasi media pembelajaran pramuka siaga	24
Gambar 3.2. Flowchart permainan Pramuka Siaga	25
Gambar 3.3 Gambar Rancangan Splash Screen	26
Gambar 3.4. Gambar Rancangan Menu Utama	27
Gambar 3.5. Rancangan menu Main	27
Gambar 3.6. tampilan soal pertanyaan game	28
Gambar 3.7. Rancangan tampilan input nama	28
Gambar 3.8. Rancangan tampilan nilai tertinggi	29
Gambar 3.9. Rancangan tampilan tentang media pembelajaran	30
Gambar 4.1. Antarmuka Splash Screen	32
Gambar 4.2. Antarmuka Menu Main Level 1	34
Gambar 4.3 tampilan soal didalam permainan	34
Gambar 4.4 Antarmuka Menu Main Level 2	36
Gambar 4.5 permainan level 3	37
Gambar 4.6. Antarmuka Input Nama	38
Gambar 4.6. Antarmuka Nilai Tertinggi	38
Gambar 4. 7. Antarmuka Menu Tentang	39

DAFTAR ISTILAH

Concept = Konesep dalam membangun aplikasi

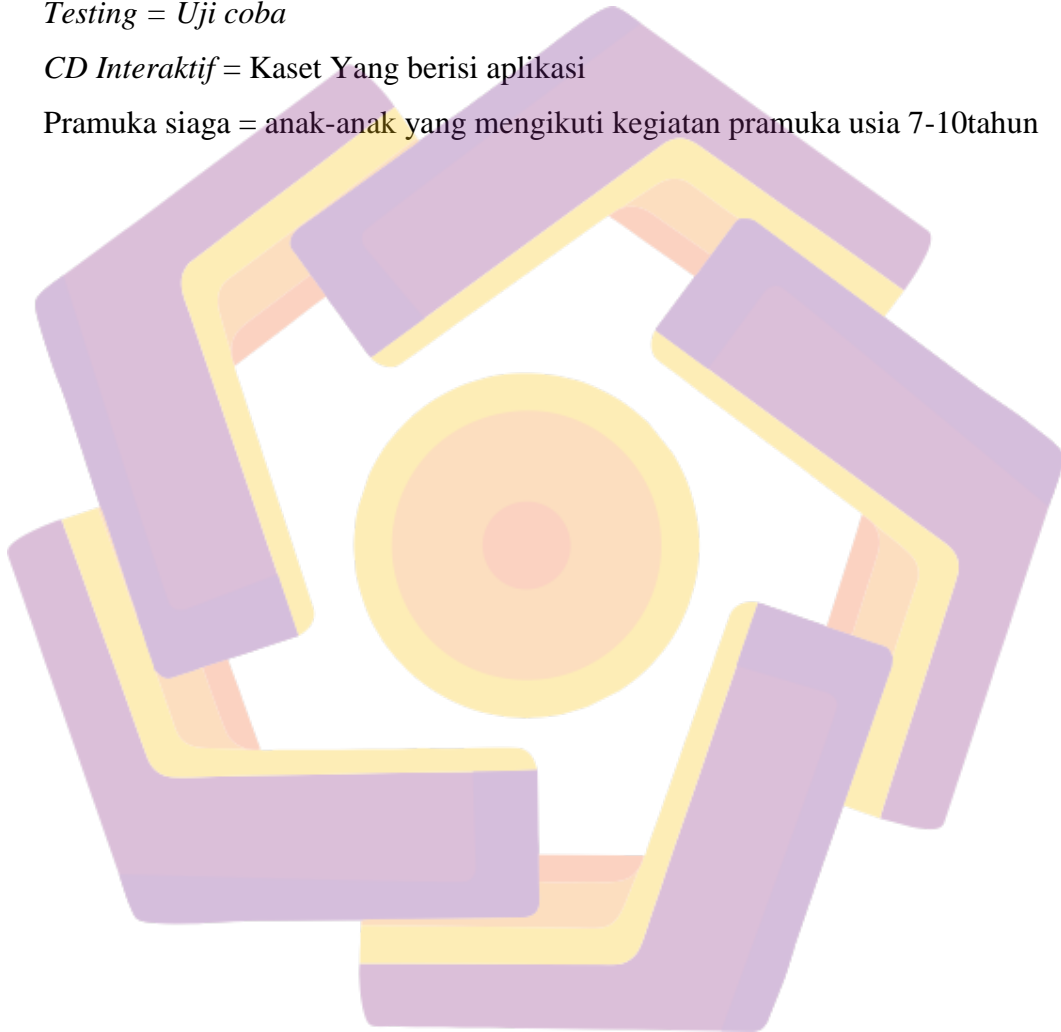
Design = merancang aplikasi

Assembly = Penyusunan dan Pembuatan

Testing = Uji coba

CD Interaktif = Kaset Yang berisi aplikasi

Pramuka siaga = anak-anak yang mengikuti kegiatan pramuka usia 7-10tahun



INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah membuat media interaktif pembelajaran Mengenal pramuka siaga menggunakan adobe flash. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat dalam mengikuti kegiatan pramuka siaga.

Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dalam usia inilah pendidikan mengenai pramuka dilaksanakan agar terbentuk anak-anak cinta tanah air.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pramuka Siaga, Sekolah Dasar

ABSTRACT

The goal to be achieved in this thesis is to make interactive learning media Getting to know the standby scouts using Adobe Flash. This was motivated by a lack of interest in participating in scouting activities

Elementary School is the beginning of the formal education level implemented in Indonesia which is taken for 6 years, starting from grade 1 to grade 6. Primary school students are generally aged between 7-12 years, at this stage the knowledge taught is the basis of science which will then continue to be developed until junior high school and senior high school. It is at this age that education about scouting is carried out to form children who love the motherland

Interactive Multimedia is a media that consists of many components or media that are connected to each other and are able to interact. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio-visual data, making interactive multimedia especially interactive learning as a supporter of conventional learning methods that were delivered through books and direct explanations without examples are considered less easy to digest by children, so expect the use of interactive CD media which aims to improve learning outcomes can explain that interactive learning media is able to provide information more interesting and enjoyable than having to listen to the material provided by educators

Keyword: interactive media, scout standby, primary school