

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS FLASH PADA
SDN PUCUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Fransiskus Paskalis

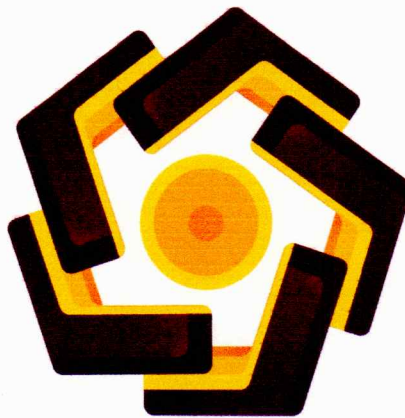
13.11.6912

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS FLASH PADA
SDN PUCUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Fransiskus Paskalis

13.11.6912

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS FLASH PADA SDN PUCUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fransiskus Paskalis

13.11.6912

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Mei 2017

Dosen Pembimbing,

Rizqi Srikma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS FLASH PADA SDN PUCUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fransiskus Paskalis

13.11.6912

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juni 2017

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 institut 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

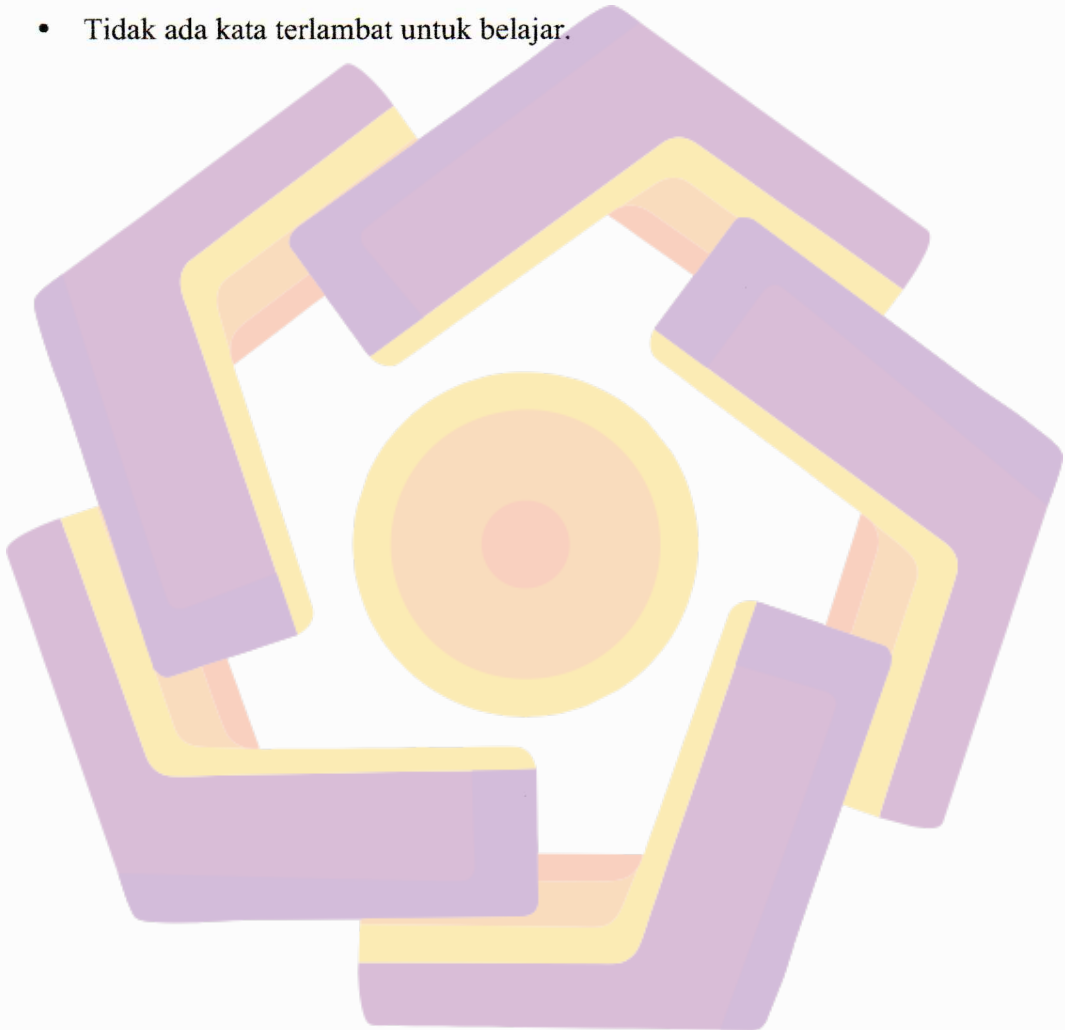
Yogyakarta, Juni 2017



Fransiskus Paskalis
NIM 13.11.6912

MOTTO

- Jangan pernah takut gagal, karena kegagalan adalah awal dari kesuksesan.
- Kerja keras dan mau terus belajar adalah kunci kesuksesan
- Hasil tidak akan pernah mengkhianati proses.
- Tidak ada kata terlambat untuk belajar.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas karunia yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan-bantuan berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sangat mendalam kepada:

- Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan.
- Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas ketulusan kasih dan sayang selama ini, yang selalu mendoakan yang terbaik untuk anak mu ini. Terima kasih untuk perjuangan dan pengorbanan yang telah Bapak dan Ibu lakukan untukku.
- Kedua adik yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada ku.
- Teman-teman kelas 13-SITI-03, Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan.
- Keluarga besar kontrakan yaitu: Arief Duo Darmawan, Kincit Dharmawan, Abot Jamal, Kevin Jo semoga cepat nyusul, Amerian Kun, Monok Kun, Abid Chan, Randy Chin, Fregy Anti Social Social Club, Budianto Tour yang sudah duluan S.Kom pada Oktober 2016, Ipeng Chucky Osvaldorio, Mbak Nur yang always baik hati, Mas Papa selaku suami Mbak Nur, Yenni Tresnawati, Natalia Dessy dan Family Tipank House yang selalu ramai dan juga selalu ceria, terima kasih atas dukungan kalian guys.
- SDN Pucung, Terima kasih karena sudah dibolehkan untuk melakukan penelitian di sekolah ini. Terima kasih juga atas bimbingan dan bantuan yang telah diberikan oleh dewan guru SDN Pucung.

Terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuan yang diberikan. Mohon maaf jika ada salah baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Semoga kita semua selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS FLASH PADA SDN PUCUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu, membimbing memberi banyak arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T Selaku Ketua Program Studi S1-Informatika.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada skripsi ini, sehingga penulis berharap adanya saran yang dapat membangun supaya skripsi ini menjadi lebih sempurna dan semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis



Fransiskus Paskalis

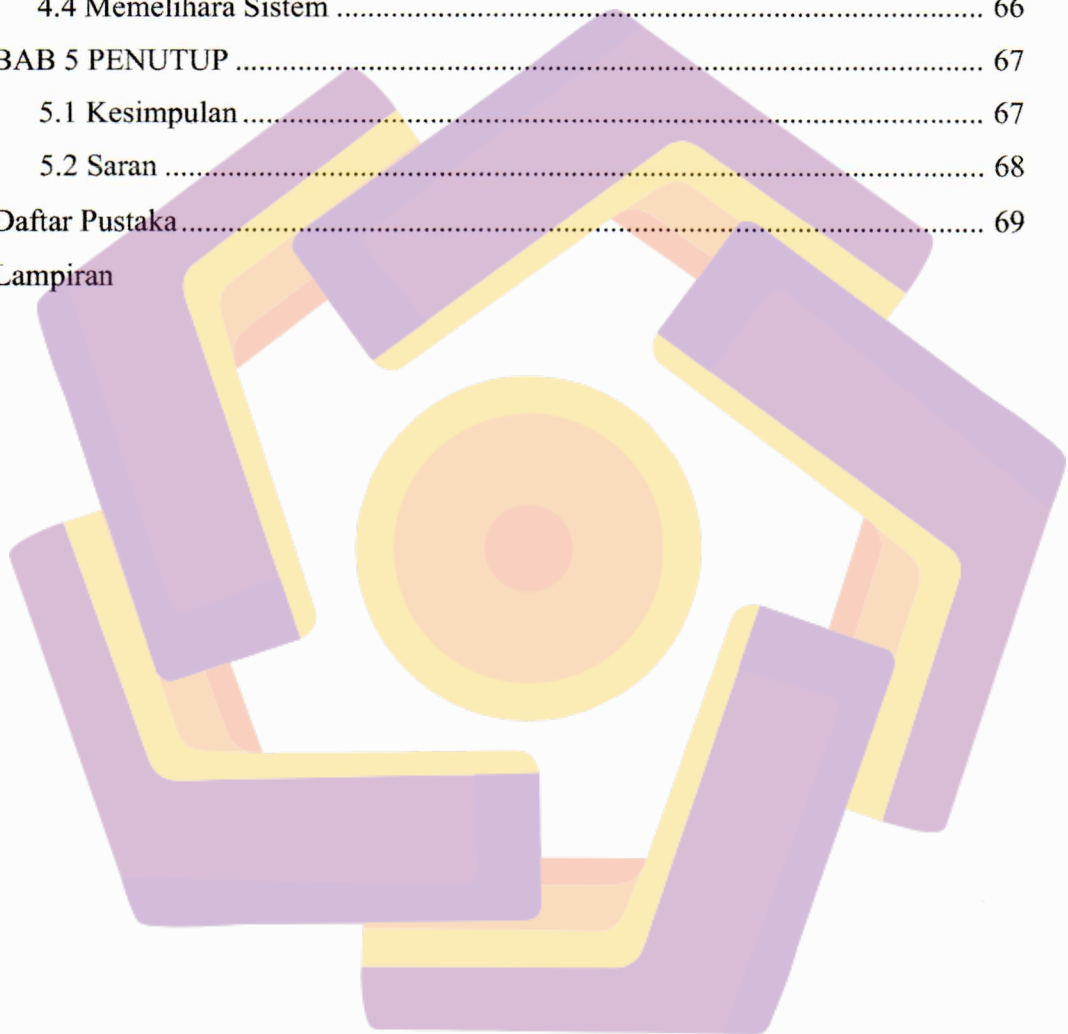
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangn.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6.5 Metode Testing	4
1.6.6 Metode Implementasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Multimedia.....	7

2.2.2	Teks.....	8
2.2.3	Grafik.....	8
2.2.4	Bunyi.....	9
2.2.5	Video.....	9
2.2.6	Animasi.....	9
2.2.7	Action Script.....	11
2.2.8	Media Pembelajaran.....	12
2.3	Struktur Aplikasi Multimedia.....	13
2.3.1	Struktur Linier.....	13
2.3.2	Struktur Menu.....	13
2.3.3	Struktur Hierarki.....	14
2.3.4	Struktur Jaringan.....	15
2.3.5	Struktur Kombinasi.....	16
2.4	Metode Analisis.....	17
2.4.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	17
2.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.6	Software yang digunakan.....	22
2.6.1	Adobe Flash.....	22
2.6.2	Adobe Photoshop.....	23
2.6.3	Adobe Audition.....	23
2.6.4	Adobe Illustrator.....	24
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Profil Sekolah.....	26
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah.....	26
3.1.2.1	Visi SDN Pucung.....	26
3.1.2.2	Misi SDN Pucung.....	27
3.2	Mendefenisikan Masalah.....	27
3.3	Studi Kelayakan.....	28
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	28
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	28

3.3.3	Kelayakan Operasional	28
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.4.2.1	Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	29
3.4.2.2	Perangkat Lunak(<i>Software</i>)	30
3.5	Merancang Aplikasi	30
3.5.1	Merancang Konsep	30
3.5.2	Merancang Isi.....	31
3.5.3	Merancang Naskah.....	32
3.5.4	Merancang Grafik	33
3.5.4.1	Halaman Intro	33
3.5.4.2	Menu Utama.....	34
3.5.4.3	Materi.....	34
3.5.4.4	Latihan	35
3.5.4.5	Menu Tentang	35
3.5.4.6	Menu Keluar	36
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1	Memproduksi Sistem	37
4.1.1	Pembuatan Design Background dan Button.....	37
4.1.2	Pembuatan Sound.....	38
4.1.3	Membuka Aplikasi Adobe Flash CC	38
4.1.4	Mengatur Komponen Aplikasi.....	40
4.1.5	Halaman Intro Pada Aplikasi	42
4.1.6	Menu Utama Aplikasi	43
4.1.7	Menu pada Materi	45
4.1.8	Isi dari Materi	48
4.1.9	Menu pada Latihan.....	49
4.1.10	Isi dari Latihan	51
4.1.11	Nilai Hasil Latihan	54
4.1.12	Keluar dari Aplikasi	55

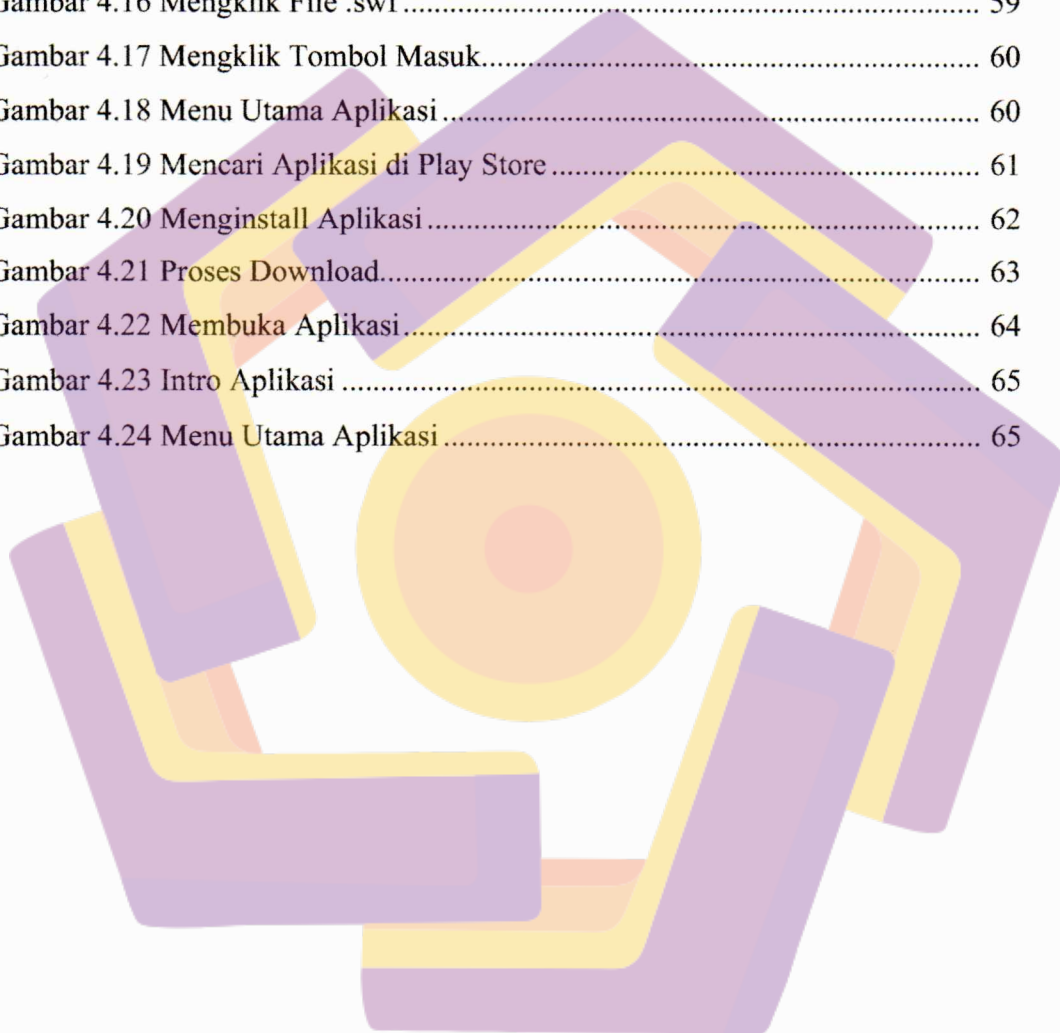
4.2 Mengetes Sistem	56
4.2.1 Black Box Testing.....	56
4.3 Menggunakan Sistem	59
4.3.1 Menggunakan Sistem di Komputer.....	59
4.3.2 Menggunakan Sistem di Android.....	61
4.4 Memelihara Sistem	66
BAB 5 PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	68
Daftar Pustaka	69
Lampiran	



Daftar Gambar

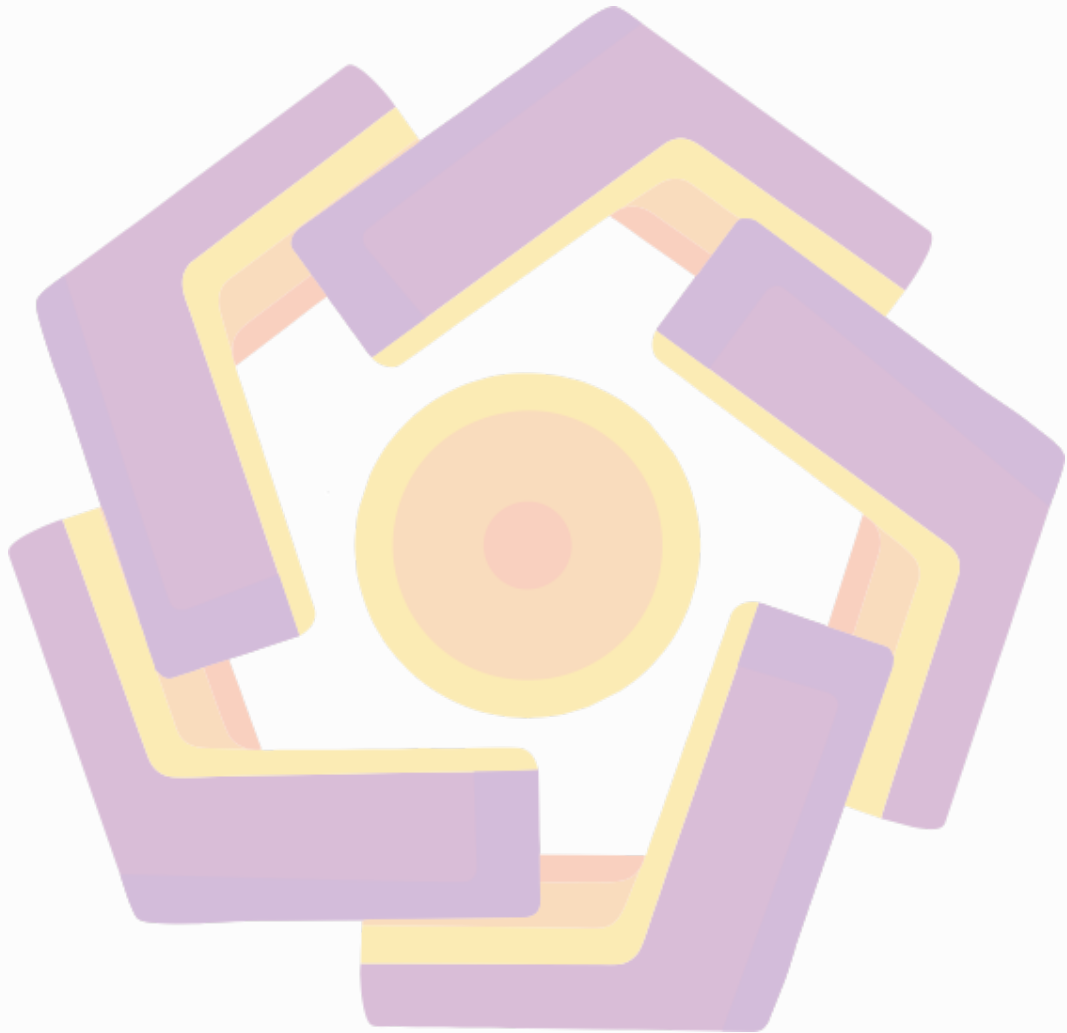
Gambar 2.1 Membuat Animasi Keyframe.....	10
Gambar 2.2 Membuat Animasi Tweening.....	10
Gambar 2.3 Membuat Animasi menggunakan AcrionScript.....	11
Gambar 2.4 Struktur Linier.....	13
Gambar 2.5 Struktur Menu	14
Gambar 2.6 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.7 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.8 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.9 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
Gambar 2.10 Workspace pada Adobe Flash.....	22
Gambar 2.11 Workspace pada Adobe Photoshop.....	23
Gambar 2.12 Workspace pada Adobe Audition	24
Gambar 2.13 Workspace pada Adobe Illustrator.....	25
Gambar 3.1 Struktur Navigasi	31
Gambar 3.2 Intro	33
Gambar 3.3 Menu Utama.....	34
Gambar 3.4 Materi	34
Gambar 3.5 Latihan	35
Gambar 3.6 Tentang.....	35
Gambar 3.7 Keluar.....	36
Gambar 4.1 Tampilan Design Background dan Button.....	37
Gambar 4.2 Pembuatan Backsound	38
Gambar 4.3 Halaman Utama Adobe Flash CC.....	38
Gambar 4.4 Workspace Adobe Flash CC	39
Gambar 4.5 Pengaturan Resolusi.....	39
Gambar 4.6 Android Setting.....	40
Gambar 4.7 Membuat Icon Aplikasi.....	41
Gambar 4.8 Tampilan Intro.....	42
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama	43
Gambar 4.10 Menu Materi.....	46

Gambar 4.11 Isi Materi	48
Gambar 4.12 Menu Latihan	49
Gambar 4.13 Soal Latihan	52
Gambar 4.14 Nilai Hasil Latihan	54
Gambar 4.15 Keluar dari Aplikasi	55
Gambar 4.16 Mengklik File .swf	59
Gambar 4.17 Mengklik Tombol Masuk.....	60
Gambar 4.18 Menu Utama Aplikasi	60
Gambar 4.19 Mencari Aplikasi di Play Store	61
Gambar 4.20 Menginstall Aplikasi	62
Gambar 4.21 Proses Download.....	63
Gambar 4.22 Membuka Aplikasi	64
Gambar 4.23 Intro Aplikasi	65
Gambar 4.24 Menu Utama Aplikasi	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Merancang Naskah	32
Tabel 4.1 Black Box Testing	56



INTISARI

Metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih seperti yang ada disekolahan pada umumnya, guru mengajar didalam kelas dengan fasilitas papan tulis dan buku pelajaran. Sejauh ini metode tersebut masih terbilang efektif namun masih kurang maksimal, karena metode pembelajaran tersebut masih bisa ditingkatkan lagi dengan metoda- metode yang lebih modern pada saat ini.

Salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan membuat media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran ini nantinya akan mengacu pada kurikulum yang digunakan pada sekolah. Media pembelajaran ini juga akan didesign dengan simple tapi tetap menarik, pemaparan tentang materi- materi sesuai dengan kurikulum, serta ada soal-soal latihan agar siswa bisa belajar lebih maksimal.

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran, oleh karena itu kita diharapkan untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan sebaik-baiknya sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan sosial, pembuatan menggunakan Adobe Flash

ABSTRACT

The learning method used today is still like the one in the general school, the teacher teaches in the classroom with blackboard and textbook facilities. So far the method is still effective but still not maximal, because the method of learning can still be improved with methods that are more modern at this time.

One way to improve it is to create interactive media to support learning. This learning media will refer to the curriculum used in the school. This learning media will be designed with simple design but still interesting, the presentation of the materials will be according with the curriculum, and there are exercises so that students can learn more leverage.

Making learning media aims to improve the effectiveness in learning, therefore we are expected to be able to take advantage of technological developments with the best so that it becomes something useful both for themselves and for others.

Keywords: *Interactive learning media of social science, manufacture using Adobe Flash.*