

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI WAHANA
BELAJAR DAN BERMAIN BAGI ANAK-ANAK**

Tugas Akhir



Disusun Oleh :

Abdul Haris Rosyid	06.02.6295
Amri Setiawan	06.02.6300
Dian Rahmani	06.02.6315

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK "AMIKOM"
YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI WAHANA
BELAJAR DAN BERMAIN BAGI ANAK-ANAK**

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Komputer pada jurusan Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK "AMIKOM"
Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :



Mengetahui



Ketua STMIK "AMIKOM"



Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM

Dosen Pembimbing



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

HALAMAN BERITA ACARA

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI WAHANA
BELAJAR DAN BERMAIN BAGI ANAK-ANAK**

Oleh :

Dian Rahmani

NIM : 06.02.6315

**Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
didepan dewan penguji pada :**

Hari : Rabu

Tanggal : 3 Juni 2009

Waktu : 08.30

Tempat : Ruang Network

Dosen Penguji :

Penguji I

Kusrini, M.Kom

Penguji II

Melwin Syafrizal, S.Kom., M. Eng.

HALAMAN BERITA ACARA

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI WAHANA
BELAJAR DAN BERMAIN BAGI ANAK-ANAK**

Oleh :

Abdul Harisrosyid

NIM : 06.02.6295

**Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
didepan dewan penguji pada :**

Hari : Jum'at

Tanggal : 05 juni 2009

Waktu : 08.30

Tempat : Ruang Network

Dosen Penguji :

Penguji I

Penguji II



M. Rudyanto Arief, MT



Bambang Sudaryatno, Drs, MM

HALAMAN BERITA ACARA

**PEMBUATAN CD INTERAKTIF SEBAGAI WAHANA
BELAJAR DAN BERMAIN BAGI ANAK-ANAK**

Oleh :

Amri Setiawan

NIM : 06.02.6300

**Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
didepan dewan penguji pada :**

Hari : Jum'at

Tanggal : 05 Juni 2009

Waktu : 13.00

Tempat : Ruang Pixel

Dosen Penguji :

Penguji I

Penguji II

Kusrini, M.Kom

Andi Sunyoto, M.Kom

PERSEMBAHAN

Special Thanks to :

- ☺ Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya kepadaku sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan dengan lancar. Amin,,,
- ☺ Kedua orang tuaku yang selalu memberikan doanya kepadaku. Aku pengen membahagiakan kalian dan membuat kalian bangga. Kerja kerasku selama ini adalah buat kalian.
- ☺ Kakak, adek-adeku, dan seluruh keluarga besarku, terima atas dukungan dan doanya.
- ☺ Teman-teman seperjuanganku Amri dan Haris, "bersatu kita teguh bercerai kita runtuh". Suka duka ngerjain TA sama kalian benar-benar kenangan yang berharga buatku.
- ☺ Kasih - ku, Makasie telah menemani dian selama ini dalam suka dan duka. Makasie atas rasa sayang yang kasi berikan. Makasie atas smuanya,,,
- ☺ Teman - temenku, Rina temen curanmorku yang selalu senasip dan seperjuangan "Lanjutkan Bos,,,", Teti temen masa kecilku yang telah memberikan tip and trik buat menghadapi pendadaran "Pokoknya PD aja,,,," dan semua temen2ku yang tidak bisa aku sebutin satu persatu "Makasie ya teman,,,".

By. Dian 

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kupersembahkan teruntuk :

Allah SWT yang telah memberikan hidayah serta inayahNya kepadaku dan keluargaku dengan apapun bentuknya,,,,

Kedua Orang tuaku yang telah mendidik dan membesarkan aku dengan penuh kasih sayang dan do'a.

Kakak2 aku yang telah memberikan motivasi dan semangat agar tetap meneruskan Tugas Akhir ini hingga terselesaikan.

Denok Gandulane Ati, Thanx bangEEt sudah memberiku inspirasi dan semangat,,

Temen - temen seperjuangan, susah, seneng , sedih ; Nyak Dut Genk, Anak-Anak Kame House 74 Community, Kost Biru, Kost Ijo, Iwank Fermax Collection, japanesse Community (save the japanesse Culture), Naruto Maniac "Thanx buat update shippuden-nya, walaupun sekarang dikomputer sudah bubar,,ho,,ho,,", L arc ~ en ~ ciel, Malize Mizer, dan semua pihak yang tidak bisa aku sebutin satu per satu...

Thankx Arigato MaturNuwun.....

By. HarriEz



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Ini Kupersembahkan Teruntuk Orang-Orang Terdekat

Dalam Hidupku kepada:

Ibu dan (Alm) Ayahanda

Inspirasi doa tiada henti

Saudara dan keluarga n' my Friends

Semangat dan support yang menguatkan

Someone special

Kau selalu di hati

By. Amri

MOTTO

Hadapilah apa yang ada didepanmu Dan apa yang akan datang padamu.

Maju tak gentar membela yang benar

Jer Basuki Mowo Beyo

By : Harriz

LANJUTKAN...!

By. Dian

" Doa usaha dan keyakinan adalah kunci keberhasilan.

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan "

(Alam Nasyrah : 6)

By. Amri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat serta karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pembuatan CD Interaktif Sebagai Wahana Belajar dan Bermain bagi Anak-Anak”.

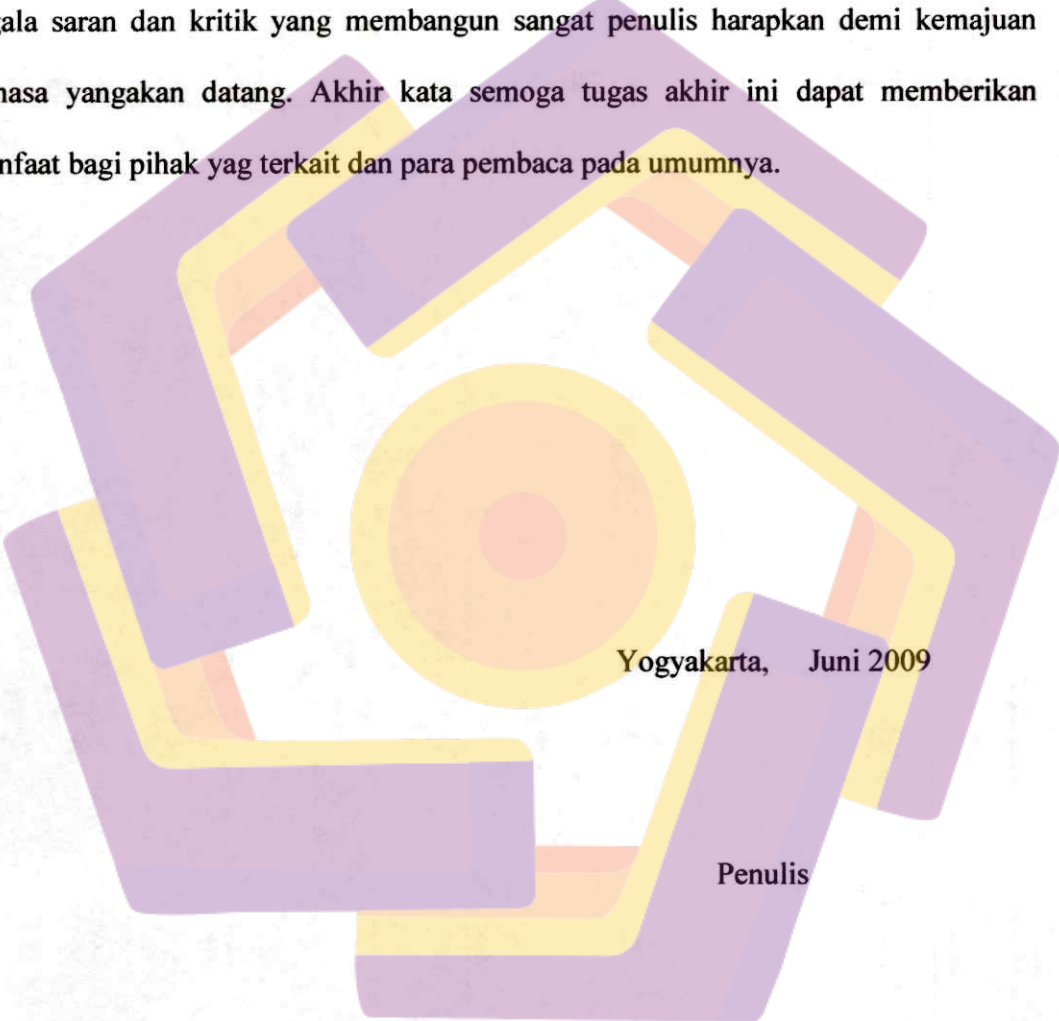
Tugas akhir ini dapat terselesaikan atas dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan sehingga mampu membantu dan memotivasi penulis. Hal itu tidak lepas dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.

Dengan terselesainya tugas akhir ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan arahan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Seluruh Dosen serta karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan moril dan materiil serta do'anya.

5. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan atas terselesainya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait dan para pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, Juni 2009

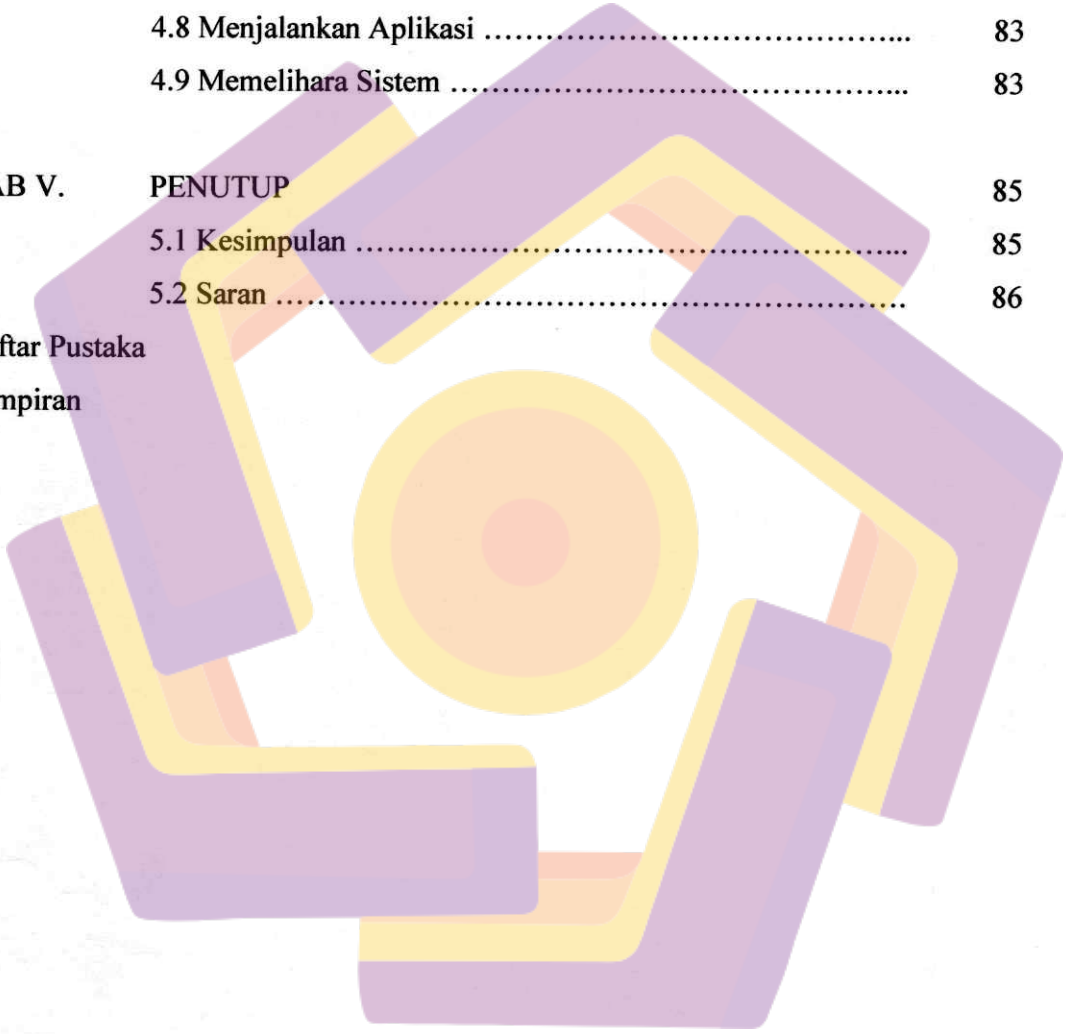
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN BERITA ACARA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN MOTO	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.4.1 Tujuan Internal	3
1.4.2 Tujuan Eksternal	4
1.5 Metode Pengambilan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.2 Defenisi Multimedia	7
2.1.3 Pentingnya Multimedia	7
2.1.4 Objek-Objek Multimedia	8
2.1.5 Struktur Aliran Aplikasi Multimedia	9
2.1.6 Pengembangan Sistem Multimedia	14

	2.2 Pengertian CD Interaktif	18
	2.3 Software yang Digunakan	19
	2.3.1 Macromedia Flash Profesional 8	19
	2.3.2 Adobe Photoshop CS3	23
	2.3.3 Cool Edit Pro 2.0	27
	2.4 Perangkat Keras atau Hardware Pendukung	28
	2.4.1 Komputer	29
	2.4.2 Scanner	29
	2.4.3 Headset	29
BAB III.	TINJAUAN UMUM	30
	3.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	30
	3.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	30
	3.1.2 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	32
	3.1.3 Pembelajaran PAUD	33
	3.1.4 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	35
	3.2 Pendidikan Taman Kanak-Kanak	35
	3.2.1 Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak	36
BAB IV.	PEMBAHASAN	37
	4.1 Mendefinisikan Masalah	37
	4.2 Merancang Konsep	38
	4.3 Merancang Isi	39
	4.3.1 Isi CD Pembelajaran	39
	4.3.2 Struktur Aplikasi yang Digunakan	42
	4.4 Merancang Naskah	44
	4.5 Merancang Grafik	58
	4.6 Memproduksi Sistem	59
	4.6.1 Mengolah dan Membuat Grafik	59

4.6.2 Mengolah Suara	62
4.6.3 Pembuatan Aplikasi dengan Macromedia Flash Pro 8..	63
4.6.4 Implementasi Sistem	71
4.7 Mengetes Sistem	81
4.8 Menjalankan Aplikasi	83
4.9 Memelihara Sistem	83
BAB V. PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
Daftar Pustaka	
Lampiran	



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Struktur Linier	10
2.2 Struktur Menu	11
2.3 Struktur Hierarki	12
2.4 Struktur Jaringan	13
2.5 Struktur Kombinasi	14
2.6 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.7 Tampilan Macromedia Flash Pro 8	21
2.8 ToolBox Macromedia Flash Pro 8	22
2.9 Area Kerja Adobe Photoshop CS 3	25
2.10 ToolBox Adobe Phoshop CS 3	26
2.11 Area Kerja Cool Edit Pro 2.0	28
4.1 Struktur Rancangan Aplikasi	43
4.2 Bagan Menu Pembukaan	45
4.3 Bagan Menu Pengantar	46
4.4 Bagan Menu Utama	47
4.5 Bagan Pengenalan Huruf	48
4.6 Bagan Pengenalan Angka	49
4.7 Bagan Pengenalan Warna	50
4.8 Bagan Profil	51
4.9 Bagan Menu Keluar	52
4.10 Bagan Menu Home Game	53
4.11 Bagan Game Balon Angka	54
4.12 Bagan Game Balon Huruf	55
4.13 Bagan Game Ulat	56
4.14 Bagan Puzzle Mobil	57

4.15 Bagan Puzzle Kera	58
4.16 Siklus Software yang Dipakai	59
4.17 Kotak Dialog New	60
4.18 Proses Pembuatan Background	61
4.19 New Waveform	62
4.20 Document Properties	64
4.21 Library	65
4.22 Import to Library	66
4.23 Convert to Symbol	67
4.24 Jendela Output	71
4.25 Opening	72
4.26 Menu Pengantar	72
4.27 Menu Utama	73
4.28 Pengenalan Huruf	74
4.29 Pengenalan Angka	74
4.30 Pengenalan Warna	75
4.31 Profil	76
4.32 Menu Keluar	76
4.33 Home Game	77
4.34 Game Balon Angka	78
4.35 Game Balon huruf	78
4.36 Game Ulat	79
4.37 Puzzle Mobil	80
4.38 Puzzle Kera	80