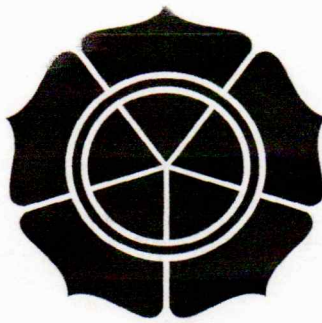


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK SEBAGAI PENGENALAN HURUF ABJAD
DI TK RA.KARTINI TEMANGGUNG**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

LUCIA HESTY PRATIWI

07.22.0760

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM"
YOGYAKARTA
2008**

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK SEBAGAI PENGENALAN HURUF ABJAD
DI TK RA.KARTINI TEMANGGUNG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1
Pada Sekolah Tinggi Manajemen informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta.

Disusun Oleh :

LUCIA HESTY PRATIWI

07.22.0760

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN
KANAK-KANAK SEBAGAI PENGENALAN HURUF ABJAD
DI TK. RA. KARTINI TEMANGGUNG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui :



Ketua STMIK AMIKOM

(Prof. Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, ST)

HALAMAN BERITA ACARA

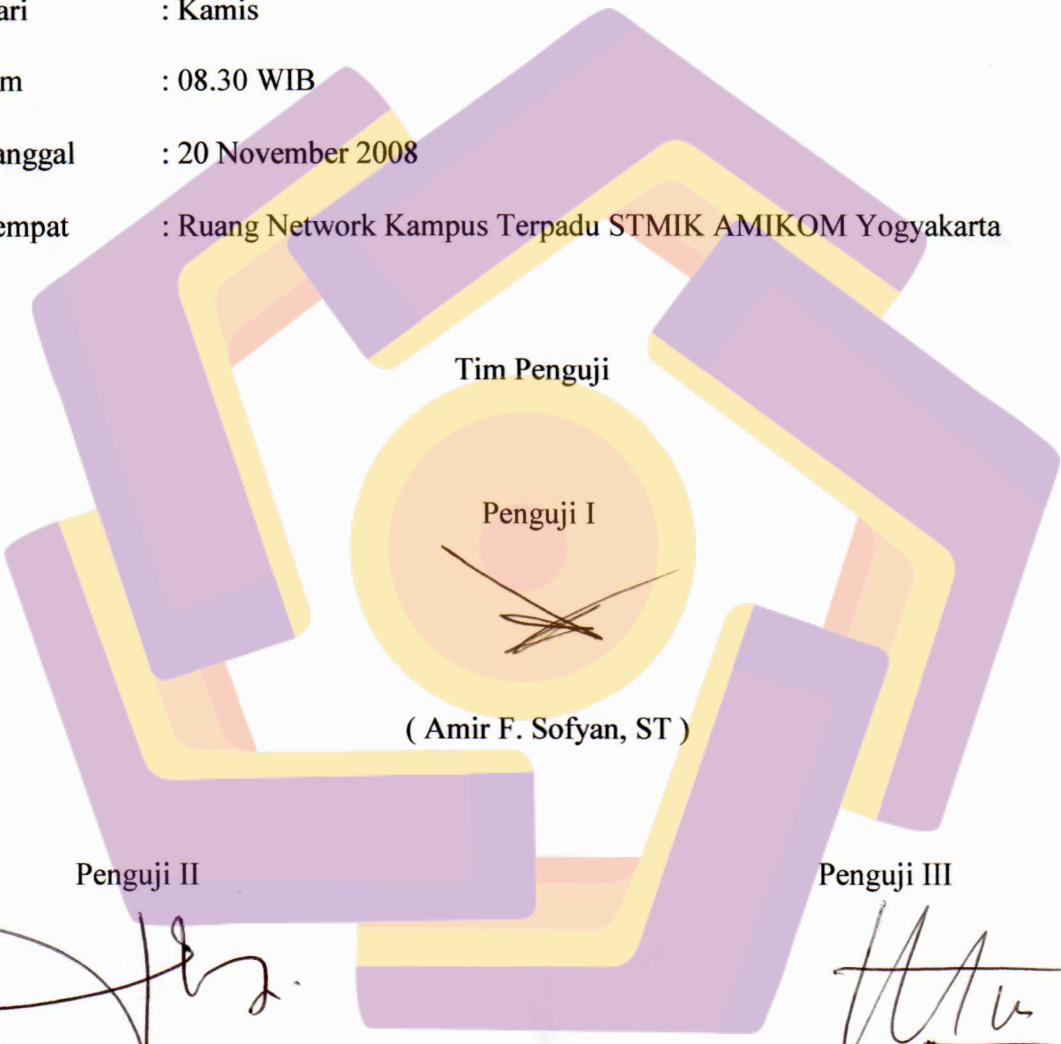
Telah dipresentasikan dan di uji di depan tim penguji pada:

Hari : Kamis

Jam : 08.30 WIB

Tanggal : 20 November 2008

Tempat : Ruang Network Kampus Terpadu STMIK AMIKOM Yogyakarta




Tim Penguji

Penguji I

(Amir F. Sofyan, ST)

Penguji II



(Emha Taufik Lutfi, S.Kom)

Penguji III



(Khusnawi, S.Kom)

PERSEMBAHAN

- Thanks buat Tuhan penguasa langit dan bumi yang senantiasa selalu memberikan jalan, bimbingan, dalam setiap perjalananku dan dalam menyelesaikan skripsi
- Thanks buat ke 2 orang tuaku yang selama ini telah memberi dukungan dan doa hingga aku menjadi sarjana, doakan aku terus ya bonyok biar nantinya aku jadi orang sukses yang bisa kalian banggakan. Amin.....
- Kepada seluruh Dosen **STMIK AMIKOM** Yogyakarta yang telah memberikan segudang ilmu yang amat berharga untuk bekal kesuksesan, terimakasih untuk semuanya.....
- Untuk Bp. Amir selaku pembimbingku yang selama ini telah membimbing dalam pembuatan skripsi sampai harus meluangkan banyak waktu. Terimakasih.....
- Untuk semua sahabat-sahabatku Dani, sari, lia, dewi, ardi, adi-x, wira, desi, nila, penyeb, en-en, thanks shobat atas doa dan dukungannya hingga aku lulus menjadi sarjana, and buat kekasihku thanks untuk doa dan dukungannya kita sama-sama berjuang dan akhirnya Qt lulus bareng,
- And buat semua pihak yang belum aku sebutin satu persatu, terimakasih untuk semuanya.....

By: © Uci

MOTTO

Didunia ini tidak ada yangbisa ABADI ,hanya perubahan yang

ABADI

“Time lost can't be found”

Bunga tidak bisa mekar selamanya kecuali bunga palsu (plastik)

Kebiasaan membuat semua mudah.

Kesabaran adalah jalan keberhasilan.

Pohon dikenal karena buahnya

Tiap tempat ada perkataan dan tiap perkataan ada tempatnya.

BY. Luchi



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat kesabaran, kesehatan, kekuatan serta ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK SEBAGAI PENGENALAN HURUF ABJAD DI TK RA.KARTINI TEMANGGUNG” dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tanpa motivasi dan bantuan dari berbagai pihak tidak akan berjalan dengan baik, maka pada kesempatan baik ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Mohammad Suyanto,MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberi pengarahan dan bimbingan dalam proses penyusunan tugas akhir.
3. Seluruh dosen dan karyawan sekolah tinggi manajemen informatika. dan komputer “STMIK Amikom” Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moril maupun material dalam segala hal dan semua keluargaku tersayang yang telah memberikan dorongan dan semangat.

5. Teman – teman sistem informasi kelas A angkatan 2007, kebersamaan kita tidak pernah terlupakan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungannya, terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan..



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang Masalah	1
B Rumusan masalah	2
C Batasan Masalah	2
D Tujuan Dan Manfaat	3
E Metode Penelitian	3
F Sistematika Penulisan	4

BAB II DASAR TEORI	6
A. KONSEP DASAR TEORI	6
1. Sejarah Multimedia	6
2. Pengertian Multimedia	7
3. Obyek-obyek Multimedia	8
B. LANGKAH-LANGKAH DALAM MENGEKEMBANGKAN SISTEM MULTIMEDIA	10
1. Mendefinisikan Masalah	10
2. Merancang Konsep	10
3. Merancang Isi	11
4. Menulis Naskah	11
5. Merancang Grafik	11
6. Memproduksi Sistem	11
7. Melakukan Tes Pemakai.....	11
8. Menggunakan Sistem	12
9. Memelihara Sistem	12
C. STRUKTUR APLIKASI MULTIMEDIA	13
1. Struktur Linier	13
2. Struktur Hierarkis	13
3. Struktur Non Linier	14
4. Struktur Komposit	14

D. PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	15
1. Macromedia Directori MX	15
2. Adobe Photoshop 7.0	17
3. Macromedia Flash MX 2004	20
4. Cool Edit Pro 2.0.....	21
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS	24
A. SEJARAH BERDIRINYA TK RA KARTINI	24
B. STRUKTUR ORGANISASI GURU	25
C. VISI DAN MISI TK RA KARTINI	26
D. IDENTIFIKASI MASALAH	26
E. ANALISIS SISTEM	27
1. Analisi Kinerja	27
2. Analisis Informasi	28
3. Analisis Ekonomi	29
4. Analisis Keamanan.....	29
5. Analisis Efisiensi.....	30
6. Analisis Pelayanan.....	30
F. STUDY KELAYAKAN	30
1. Faktor Kelayakan Teknik	31
2. Faktor Kelayakan Operasi	31
3. Faktor Kelayakan Ekonomi	31

G. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	32
1. Aspek Hardware	32
2. Aspek Software	33
3.. Aspek Brainware	33
H. ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT	33
I. KOMPONEN ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT.....	35
1. Metode Periode Pengembalian (Pay Back Periode).....	36
2. Metode Pengembalian Investasi (Return On Investasi).....	36
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (Net Present Value).....	38
J. RINCIAN BIAYA.....	40
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM	41
A. MENDEFINISIKAN MASALAH	41
B. MERANCANG KONSEP.....	41
C. MERANCANG ISI	42
D. MERANCANG NASKAH.....	43
E. MERANCANG GRAFIK	45
F. MEMPRODUKSI SISTEM.....	49
1. Membuat Dan Mengolah Grafik	51
2. Membuat Animasi Teks Dengan Flash.....	52
3. Mengolah Suara	55
4. Proses pengintegrasian Pada Macromedia Director MX	56

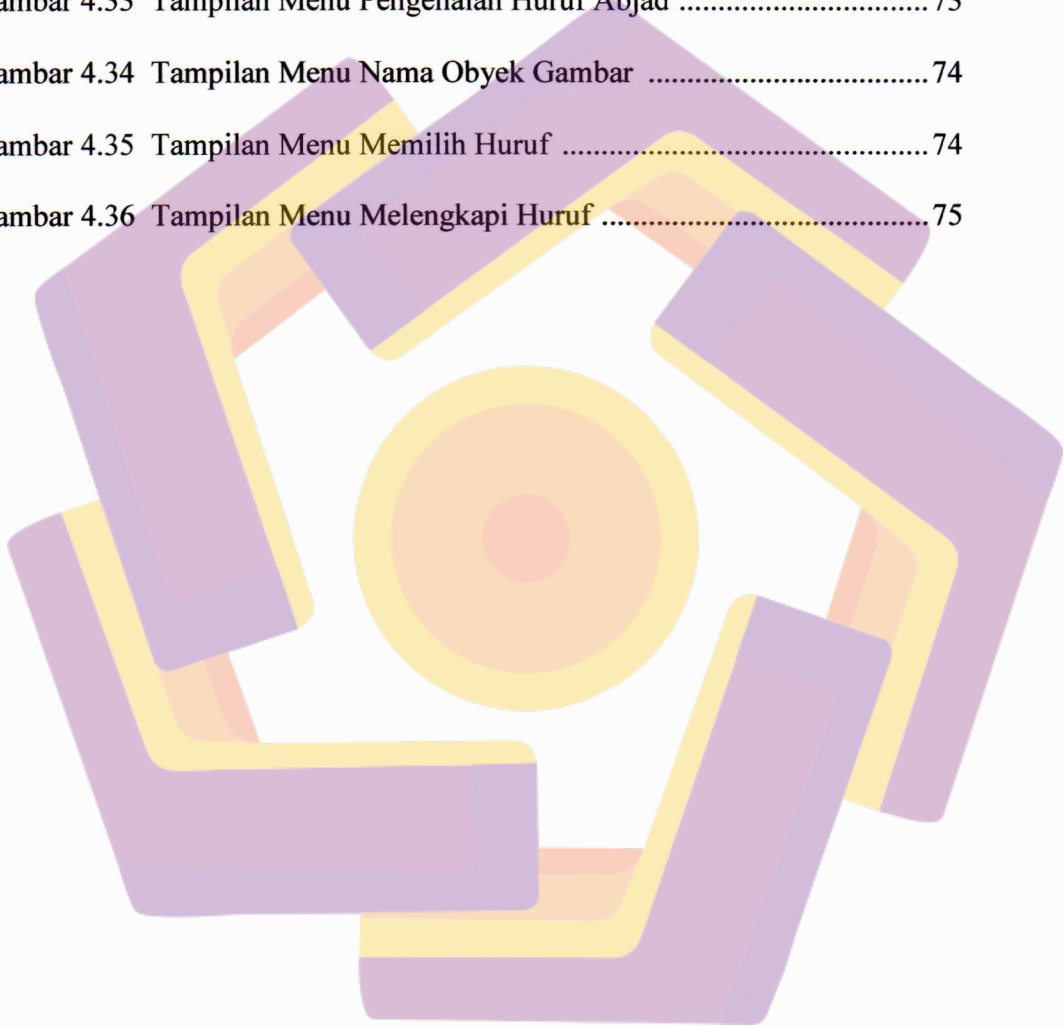
a. Memasukan Obyek Kedalam Macromedia Director MX	56
b. Memulai membuat movie	57
c. Cara mengubah tombol-tombol	59
d. Penggunaan marker	61
e. Penggunaan scrip	62
f. Penggunaan behavior library	63
g. Memproteksi file	63
h. Membuat file *.exe	64
G. PEMAKAIAN AUTORUN	66
H. MEMPUBLIKASIKAN DENGAN COMPACT DISK (CD)	67
I. PENGGUNAAN SISTEM	69
1. Melakukan Tes Pemakaian	70
2. Cara Menggunakan Aplikasi	71
J. IMPLEMENTASI PEMAKAIAN PROGRAM	72
BAB V PENUTUP	76
A. KESIMPULAN	76
B. SARAN	77
DAFTAR PUISTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Proses Pengembangan Sistem Multimedia	12
Gambar 2.3	Struktur Linier	13
Gambar 2.4	Struktur Hierarkis	14
Gambar 2.5	Struktur Non Linier	14
Gambar 2.6	Struktur Komposit	15
Gambar 2.7	Tampilan Macromedia Director MX	16
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop 7.0	18
Gambar 2.9	Tampilan Macromedia Flash MX 2004.....	21
Gambar 2.10	Tampilan Cool Edit Pro 2.0	23
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Guru	25
Gambar 4.1	Diagram Aplikasi	44
Gambar 4.2	Tampilan Logo	46
Gambar 4.3	Tampilan Home	47
Gambar 4.4	Tampilan Menu Pengenalan Huruf	47
Gambar 4.5	Tampilan Menu Memilih Huruf	48
Gambar 4.6	Tampilan Menu Melengkapi Huruf	48
Gambar 4.7	Tampilan Menu Exit	49
Gambar 4.8	Tampilan Menu Resolusi	51

Gambar 4.9	Tampilan Pembuatan Awan	52
Gambar 4.10	Tampilan Movie Baru.....	52
Gambar 4.11	Tampilan Dokumen Propertis	53
Gambar 4.12	Tampilan Teks Tool	54
Gambar 4.13	Tampilan Kerja pada Flash	54
Gambar 4.14	Tampilan New Waveform	55
Gambar 4.15	Tampilan Menu Record	55
Gambar 4.16	Tampilan Menu Save	56
Gambar 4.17	Tampilan Menu Import.....	57
Gambar 4.18	Tampilan Menu Dialog Informasi	58
Gambar 4.19	Tampilan Cast Windows	58
Gambar 4.20	Tampilan Behavior Inspector	60
Gambar 4.21	Tampilan Score Windows	62
Gambar 4.22	Tampilan Menu Library	63
Gambar 4.23	Tampilan Memproteksi File	64
Gambar 4.24	Tampilan Create Projector	65
Gambar 4.25	Tampilan Projectore Options	65
Gambar 4.26	Tampilan Save Autorun	67
Gambar 4.27	Tampilan Splash Screen	68
Gambar 4.28	Tampilan Add File	68
Gambar 4.29	Tampilan Final Burn Setting	69

Gambar 4.30 Tampilan Proses Burning	69
Gambar 4.31 Tampilan Menu Logo	72
Gambar 4.32 Tampilan Menu Home	73
Gambar 4.33 Tampilan Menu Pengenalan Huruf Abjad	73
Gambar 4.34 Tampilan Menu Nama Obyek Gambar	74
Gambar 4.35 Tampilan Menu Memilih Huruf	74
Gambar 4.36 Tampilan Menu Melengkapi Huruf	75



DAFTAR TABEL

Gambar 3.1 Tabel Rincian Biaya 34

Gambar 3.2 Tabel Kelayakan..... 39

