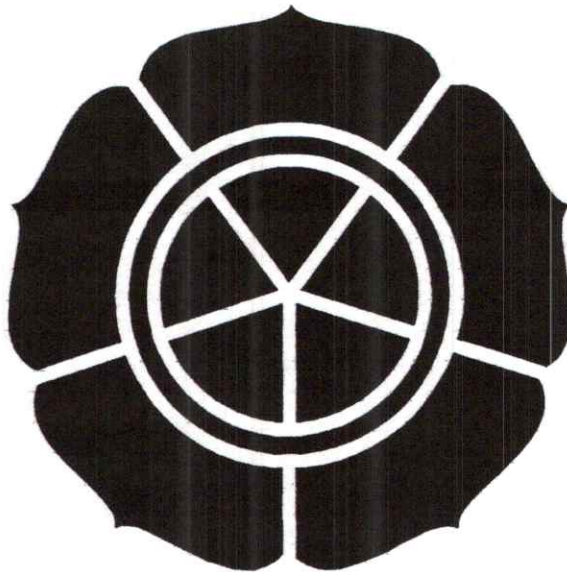


**MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SMK PGRI KANDANGHAUR INDRAMAYU BERBASIS MULTIMEDIA
(Mata Pelajaran KKPI)**

Skripsi



Disusun oleh

Habib Muhammad S
04.12.0861

**PROGRAM STRATA SATU
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SMK PGRI KANDANGHAUR INDRAMAYU BERBASIS MULTIMEDIA

(Mata Pelajaran KKPI)

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Starta I

Pada Jurusan Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AMIKOM

Yogyakarta

Mengetahui

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Sudarmawan, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan ini telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Nama : Habib Muhammad S

NIM : 04.12.0861

Didepan Tim Penguji sebagai syarat kelulusan program starta 1 Sekolah Tinggi

Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, pada

Hari : Senin

Tanggal: 22 Maret 2008

Jam : 08.50

Tempat: Ruang Pixel, Gedung terpadu unit II, lantai II

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Tim Penguji:

Penguji I

Penguji II

Penguji III



(Sudarmawan, MT)



(Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom)



(Heri Sismoro, M.Kom)

MOTTO

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

(الحديث)

Barang siapa mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalannya menuju surga

مَنْ جَدَّ وَجَدَّ.

Barang siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil

خَيْرُ الْأَصْحَابِ مَنْ يَدُلُّكَ عَلَى الْخَيْرِ.

Sebaik-baik teman adalah yang dapat menunjukkanmu pada kebaikan

الدُّنْيَا مَتَاعٌ وَخَيْرُ مَتَاعِ الدُّنْيَا الْمَرْأَةُ الصَّالِحَةُ (رواه مسلم)

Dunia adalah kesenangan sementara, dan sebaik-baik kesenangan dunia adalah wanita yang shalihah

PERSEMBAHAN

Dengan segenap hati

Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang yang selalu berada di setiap langkahku.

- ❖ Bapak, ibu tercinta yang telah memberikan segalanya, Perhatian, Kasih sayang, dorongan serta doa agar aku bisa mencapai dengan baik.
- ❖ Kakak dan adiku serta keluargaku di indramayu.
- ❖ Teman-temanku terima kasih atas semua waktu untuk menemaniku.
- ❖ Dan ucapan terima kasih kepada sahabatku seorang yang selalu membantu dan memberi bimbingan dan arahan pada diriku agar selalu sabar dan tawalan pada Allah. SWT.

Beruntung aku memiliki kalian semua yang senantiasa menyayangiku selalu apa adanya.

Terima kasih atas apa yang kalian berikan padaku sangatlah berarti.

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat an hidayahnya sehingga penyusun dapat menyelesaikan dengan Judul “MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA SMK PGRI KANDANGHAUR INDRAMAYU BERBASIS MULTIMEDIA (Mata Pelajaran KKPI)”

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dalam menempuh program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan menelesaikan skripsi ini.
3. Bapak H TATANG, AMd. SPd. MPd selaku kepala sekolah SMK PGRI Kandanghaur Indramayu.
4. Ayah, Ibu dan keluargaku yang telah membesarkan san membimbingku dalam mengarungi kehidupan dan dalam rangka mencapai cita-citaku.

5. Sahabat-sahabatku yang telah aku anggap sebagai keluargaku Aa hadirin , Dex Mumu, Abe, Om Zaenal, Yuyu Wulan, dan semua teman dekatku yang tidak bisa aku tuliskan satu persatu.
6. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan membantu penulis selama menempuh kuliah
7. Semua keluarga besar SMK PGRI Kandanghaur Indramayu yang telah memberikan bantuan serta dukungan sehingga penyusun skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Akhirnya penyusun berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi SMK PGRI Kandanghaur Indramayu, serta kajian bagi Mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dalam menyusun Skripsi.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Yogyakarta, April 2008

Penyusun,

Habib Muhammad S

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN BERITA ACARA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika laporan penelitian.....	5
1.7. Jadwal Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8

2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Fungsi Efektif Multimedia.....	14
2.2.3 Macam – macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.2.4 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia..	19
BAB III TINJUAN UMUM	23
3.1. Sejarah Singkat SMK PGRI Kandanghaur	23
3.2. Materi KKPI Bab I	24
3.3. Materi KKPI Bab II	25
3.4. Materi KKPI Bab III	27
3.5. Materi KKPI Bab IV	30
3.6. Materi KKPI Bab V	32
3.7. Materi KKPI Bab VI	34
3.8. Materi KKPI Bab VII	35
3.9. Materi KKPI Bab VIII	37
3.10. Materi KKPI Bab IX	39
BAB IV MERANCANG SISTEM DAN IMPLEMENTASI SISTEM	41
4.1. Merancang Konsep	41
Merancang Isi	42
4.3. Merancang Naskah	46
4.3.1 Sketsa Intro	46
4.3.2 Sketsa menu utama	48
4.3.3 Sketsa menu Bab I	50

4.3.4 Sketsa menu Bab II	51
4.3.5 Sketsa menu Bab III.....	53
4.3.6 Sketsa menu Bab IV	54
4.3.7 Sketsa menu Bab V	55
4.3.8 Sketsa menu Bab VI	56
4.3.9 Sketsa menu Bab VII	58
4.3.10 Sketsa menu Bab VIII.....	59
4.3.11 Sketsa menu Bab IX	60
4.4. Merancang Grafik	61
4.4.1 Merancang Grafik Untuk Menu Intro	62
4.4.2 Merancang Grafik Untuk Menu Bab I	64
4.4.3 Merancang Grafik Untuk Menu Bab II	66
4.4.4 Merancang Grafik Untuk Menu Bab III	68
4.4.5 Merancang Grafik Untuk Menu Bab IV	69
4.4.6 Merancang Grafik Untuk Menu Bab V	70
4.4.7 Merancang Grafik Untuk Menu Bab VI	72
4.4.8 Merancang Grafik Untuk Menu Bab VII	74
4.4.9 Merancang Grafik Untuk Menu Bab VIII	76
4.4.10 Merancang Grafik Untuk Menu Bab IX	77
4.5. Memproduksi Sistem	79
4.5.1 Memulai Pembatan Movie.....	79
4.5.2 Cara Merubah Link Tombol-tombol.....	80
4.6. Mengetes Sistem	86

4.6.1 Mengetes Sistem Intro	86
4.6.2 Mengetes Sistem Menu Utama	86
4.6.3 Mengetes Sistem Bab I	88
4.6.4 Mengetes Sistem Bab II	89
4.6.5 Mengetes Sistem Bab III.....	90
4.6.6 Mengetes Sistem Bab IV	91
4.6.7 Mengetes Sistem Bab V	93
4.6.8 Mengetes Sistem Bab VI	94
4.6.9 Mengetes Sistem Bab VII	95
4.6.10 Mengetes Sistem Bab VIII.....	96
4.6.11 Mengetes Sistem Bab IX	97
4.7. Menggunakan Sistem.....	98
4.7.1 Menggunakan CD (dari CD-Rom).....	98
4.7.2 Menggunakan Harddisk	99
4.8. Memelihara Sistem	99
4.9. Menambah Index	100
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Model Ikon.....	16
Gambar 2.2. Struktur Linear	16
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	17
Gambar 2.4. Struktur Piramid.....	18
Gambar 2.5. Struktur Polar	19
Gambar 4.1. Rancangan Isi Sistem	43
Gambar 4.2. Sketsa Halaman Menu Intro.....	48
Gambar 4.3. Sketsa Desain Halaman Menu Utama.....	50
Gambar 4.4. Sketsa Desain Halaman Menu Bab I.....	51
Gambar 4.5. Sketsa Desain Halaman Menu Bab II	52
Gambar 4.6. Sketsa Desain Halaman Menu Bab III	53
Gambar 4.7. Sketsa Desain Halaman Menu Bab IV.....	55
Gambar 4.8. Sketsa Desain Halaman Menu Bab V	56
Gambar 4.9. Sketsa Desain Halaman Menu Bab VI.....	57
Gambar 4.10. Sketsa Desain Halaman Menu Bab VII	59
Gambar 4.11. Sketsa Desain Halaman Menu Bab VIII	60
Gambar 4.12. Sketsa Desain Halaman Menu Bab IX.....	61
Gambar 4.13. Tampilan Intro.....	62
Gambar 4.14. Tampilan Menu Utama	64
Gambar 4.15. Tampilan Bab I.....	66

Gambar 4.16. Tampilan Bab II materi 2B	67
Gambar 4.17. Tampilan Bab III materi 3A.....	69
Gambar 4.18. Tampilan Bab IV uji kompetensi	70
Gambar 4.19. Tampilan Bab V	72
Gambar 4.20. Tampilan Bab VI materi 6B.....	74
Gambar 4.21. Tampilan Bab VII	76
Gambar 4.22. Tampilan Bab VIII uji kompetensi	77
Gambar 4.23. Tampilan Bab IX.....	79
Gambar 4.24. Action Pada Behaviour	81
Gambar 4.25. Tampilan Create Projector	84
Gambar 4.26. Tampilan Projector Options	85
Gambar 4.27. Tombol Menu.....	88
Gambar 4.28. Tombol Menu Bab I.....	89
Gambar 4.29. Tombol Menu Bab II.....	90
Gambar 4.30. Tombol Menu Bab III	91
Gambar 4.31. Tombol Menu Bab IV	92
Gambar 4.32. Tombol Menu Bab V	94
Gambar 4.33. Tombol Menu Bab VI.....	95
Gambar 4.34. Tombol Menu Bab VII.....	96
Gambar 4.35. Tombol Menu Bab VIII	97
Gambar 4.36. Tombol Menu Bab IX.....	98

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Rencana Kegiatan	7
Tebel 2.6. Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	22

