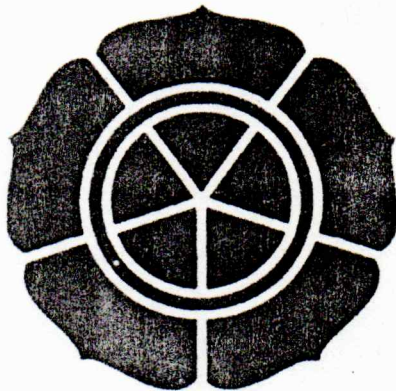


**“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR UNTUK
PG TK ANAK PRIMA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH”**

Tugas Akhir



Diajukan Oleh:

FAJARIA FITRIYANTI : 06.01.2036

NURIS PONDAN : 06.01.2117

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER “AMIKOM”**

YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR UNTUK PG TK ANAK PRIMA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR MENGUNAKAN ADOBE FLASH”

Tugas Akhir

Diajukan Guna Memenuhi Syarat Kelulusan Pada Program Study DIPLOMA III
Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Oleh:

NURIS PONDAN : 06.01.2117

Laporan Tugas Akhir Disetujui Dan Disahkan Oleh:

Mengetahui

Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Menyetujui

Dosen Pembimbing



(PROF. Dr. M.Suyanto,MM)

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Hanif Al-Fatta", is written on the right side of the page.

(Hanif Al-Fatta,M.KOM)

HALAMAN BERITA ACARA
“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR UNTUK
PG TK ANAK PRIMA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”

Laporan Tugas Akhir

Telah Diuji Dan Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir STMIK
“AMIKOM” Yogyakarta Oleh :

Nama : Nuris Pondan

Nim : 06.01.2117

Hari/Tanggal : Selasa, 16 Juni 2009


Waktu : 08.30

Ruang : Pixel


Tempat : STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,



(IR. Abas Ali Pangera, M.Kom)



(Sudarmawan, MT)

MOTTO

Kerjakanlah Sesuatu Yang Baik Dengan Sepenuh Hati, Maka Segala Sesuatu Yang Baik Akan Mengikutinya.

Jangan Pernah Menunda Apa Yang Bisa Dikerjakan Hari Ini Untuk Dikerjakan Esok.

Jalani Setiap Hari Seakan Itu Adalah Hari Terakhir Anda, Kerjakan Setiap Pekerjaan Seakan Anda Adalah Bosnya.

Janganlah Sekali-kali Menyombongkan Diri, Sebab Kesombongan Diri Adalah Kuman Yang Mematikan. Dengan Perlahan Ia Akan Menggerogoti Kebijaksanaan Dan Menjauhkan Orang Dari Perbuatan Baik.

Hidup Itu Bagaikan Sebuah Gelombang Pawai, Naik Dan Turun, Berhasil Dan Gagal. Jadilah Seperti Seekor Rajawali, Terbang Tinggi Diatas Bukit-bukit Dan Lembah-Lembah Kehidupan.

Jadilah Baik, Namun Jangan Terlalu Baik! Jadilah Serious, Namun Jangan Terlalu Serious! Rahasia Hidup Baik Adalah Selalu Hiup Dengan Hati Yang Bahagia.



PERSEMBAHAN

Rasa Syukur Kepada Allah SWT Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Kepada:

- ❖ **Ayah Dan Ibu Yang Selalu Menyayangiku, Mendukung Serta Memberikan Semangat Dalam Setiap Langkahku Untuk Mencapai Cita-cita, Mendo'akanku Dengan Penuh Keiklasan Dan Sabar.**
- ❖ **Teman-teman Kostku Yang Manizt Dan Cute' Abiz. Thank's Banget Atas Do'a, Support Dan Perhatiannya.**
- ❖ **Semua Dosen Yang Telah Memberikan Ilmunya Kepada Saya. Baik Dosen Penguji, Pengajar. Makasih Atas Semua Ilmu Dan Nasihatnya.**
- ❖ **Speciale Banget Buat Kakakku Yang Selalu Bisa Buat Aku Tersenyum Dan Semangat Lagi. Selalu Ada Dalam Suka Dan Duka, Serta Telah Mencerahkan Cinta, Kasih Sayang Dan Perhatian.**
- ❖ **Spesial juga buat Muhammad Arie Wibowo yang selalu ada dan selalu memberikan semangat terus dan terus.**



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN BERITA ACARA	
HALAMAN PERSMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.7 Daftar Pustaka.....	6
1.8 Lampiran.....	6
BAB II DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian.....	7
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.1.2.1 Text.....	9
2.1.2.2 Grafik.....	10
2.1.2.3 Video.....	11
2.1.2.3.1 Live Video Feeds.....	11
2.1.2.3.2 Videotape.....	11
2.1.2.3.3 Video Disk.....	12

2.1.2.3.4 Digital Video.....	12
2.1.2.4 Animasi.....	12
2.1.2.4.1 Animasi Sell.....	13
2.1.2.4.2 Animasi Frame.....	13
2.1.2.4.3 Animasi Sprite.....	13
2.1.2.4.4 Animasi Lintasan.....	14
2.1.2.4.5 Animasi Spline.....	14
2.1.2.4.6 Animasi Vektor.....	14
2.1.2.4.7 Animasi Karakter.....	14
2.2.2.4.8 Computational Animation.....	15
2.1.2.4.9 Morphing.....	15
2.1.3 Pentingnya Multimedia.....	15
2.1.4 Tentang CD Interaktif.....	16
2.1.5 Struktur Desain Multimedia.....	18
2.1.5.1 Struktur Linear.....	18
2.1.5.2 Struktur Hierarki.....	18
2.1.5.3 Struktur Piramid.....	19
2.1.5.4 Struktur Polar.....	20
2.1.6 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	20
2.1.7 Perangkat Lunak Yang Di Gunakan.....	24
2.1.7.1 Macromedia Flash MX 2004.....	24
2.1.7.2 Adobe Photoshop CS.....	25
2.1.7.3 Adobe Audition 1.5.....	26
2.1.7.4 Swish Max.....	27

BAB III GAMBARAN UMUM PG/TK ANAK PRIMA

3.1 Sejarah Singkat PG/TK Anak Prima.....	30
3.2 Pengelompokan Kelas.....	31
3.3 Lokasi PG/TK Anak Prima.....	32

3.4 Metode Mengajar PG/TK Anak Prima.....	35
3.5 Fasilitas PG/TK Anak Prima.....	36
3.6 Kegiatan PG/TK Anak Prima.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Mendefinisikan Masalah.....	38
4.2 Merancang Konsep.....	39
4.3 Merancang Isi Aplikasi.....	39
4.4 Menulis Naskah.....	40
4.5 Merancang Grafik.....	41
4.5.1 Intro.....	41
4.5.2 Menu Utama.....	42
4.5.3 Sub Mewarnai I.....	43
4.5.4 Sub Mewarnai II.....	43
4.5.5 Sub Mewarnai III.....	44
4.5.6 Sub Mewarnai IV.....	45
4.6 Memproduksi Sistem.....	46
4.7 Melakukan Tes Pemakai.....	48
4.8 Menggunakan Sistem.....	49
4.9 Memelihara Sistem.....	50
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	18
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	19
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	19
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	20
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem.....	21
Gambar 2.7 Macromedia Flash MX 2004.....	25
Gambar 2.8 Adobe Photoshop CS.....	26
Gambar 2.9 Adobe Audition 1.5.....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PG/TK Anak Prima.....	33
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Kepegawaian PG/TK Anak Prima.....	34
Gambar 3.3 Fasilitas PG/TK Anak Prima.....	36
Gambar 3.4 Kegiatan PG/TK Anak Prima.....	37
Gambar 4.1 Merancang Isi Aplikasi.....	40
Gambar 4.2 Sketsa Halaman Intro.....	42
Gambar 4.3 Sketsa Halaman Menu Utama.....	42
Gambar 4.4 Sketsa Mewarnai I.....	43
Gambar 4.5 Sketsa Mewarnai II.....	44
Gambar 4.6 Sketsa Mewarnai III.....	45
Gambar 4.7 Sketsa Mewarnai IV.....	46

PERSEMBAHAN

Rasa Syukur Kepada Allah SWT Kupersembahkan Tugas Akhir Ini Kepada:

- ❖ **Ayah Dan Ibu Yang Selalu Menyayangiku, Mendukung Serta Memberikan Semangat Dalam Setiap Langkahku Untuk Mencapai Cita-cita, Mendo'akanku Dengan Penuh Keiklasan Dan Sabar.**
- ❖ **Teman-teman Kostku Yang Manizt Dan Cute' Abiz. Thank's Banget Atas Do'a, Support Dan Perhatiannya.**
- ❖ **Semua Dosen Yang Telah Memberikan Ilmunya Kepada Saya. Baik Dosen Penguji, Pengajar. Makasih Atas Semua Ilmu Dan Nasihatnya.**
- ❖ **Speciale Banget Buat Kakakku Yang Selalu Bisa Buat Aku Tersenyum Dan Semangat Lagi. Selalu Ada Dalam Suka Dan Duka, Serta Telah Mencerahkan Cinta, Kasih Sayang Dan Perhatian.**
- ❖ **Spesial juga buat Muhammad Arie Wibowo yang selalu ada dan selalu memberikan semangat trus dan terus.**



MOTTO

Kerjakanlah Sesuatu Yang Baik Dengan Sepenuh Hati, Maka Segala Sesuatu Yang Baik Akan Mengikutinya.

Jangan Pernah Menunda Apa Yang Bisa Dikerjakan Hari Ini Untuk Dikerjakan Esok.

Jalani Setiap Hari Seakan Itu Adalah Hari Terakhir Anda, Kerjakan Setiap Pekerjaan Seakan Anda Adalah Bosnya.

Janganlah Sekali-kali Menyombongkan Diri, Sebab Kesombongan Diri Adalah Kuman Yang Mematikan. Dengan Perlahan Ia Akan Menggerogoti Kebijakan dan Menjauhkan Orang Dari Perbuatan Baik.

Hidup Itu Bagaikan Sebuah Gelombang Pawai, Naik Dan Turun, Berhasil Dan Gagal. Jadilah Seperti Seekor Rajawali, Terbang Tinggi Diatas Bukit-bukit Dan Lembah-Lembah Kehidupan.

Jadilah Baik, Namun Jangan Terlalu Baik! Jadilah Serious, Namun Jangan Terlalu Serious! Rahasia Hidup Baik Adalah Selalu Hiup Dengan Hati Yang Bahagia.



PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT, yang telah memberikan berkah dan limpahan rahmat serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir dengan judul **“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR PADA “PG/TK ANAK PRIMA” SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”** dengan lancar tanpa halangan apapun.

Penyusun Tugas Akhir dengan judul **“CD PEMBELAJARAN MEWARNAI GAMBAR UNTUK “PG/TK ANAK PRIMA” SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”** merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III Sekolah Tinggi Informatika Dan Komputer **“AMIKOM”** Yogyakarta. Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak dan Ibu yang selalu membimbing dan mendo'akan keberhasilan anak-anaknya.
2. Bapak PROF.Drs. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer **“AMIKOM”** Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan,petunjuk serta bimbingan dan saran hingga terselesainya penyusunan Tugas Akhir ini.

4. Semua dosen dan staff di STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta yang sudah bekerja keras dalam memajukan STMIK **“AMIKOM”**
5. Pemilik, Manajer, Sekretariat serta semua karyawan dan karyawan PG/TK ANAK PRIMA, yang telah memberikan izin untuk penelitian dan membantu selama penelitian.
6. Semua pihak dan teman-teman yang turut membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini, masih terdapat banyak kekurangan baik dalam isi maupun penyampaian materi. Oleh karena itu, demi kesempurnaan laporan ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun, sangat penulis harapkan. Seperti pepatah *“Tak ada Gading Yang Tak Retak”*, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan bermanfaat buat kampus STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta.

Yogyakarta, 2009

Penyusun