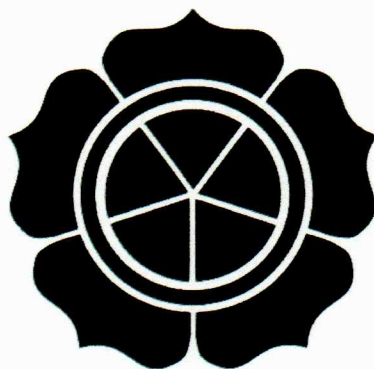


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA
BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

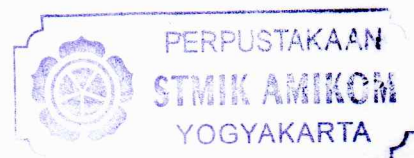


disusun oleh

Arisya Kurniawati

08.22.0943

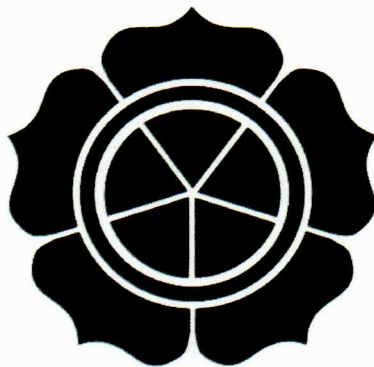
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA
BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Arisya Kurniawati

08.22.0943

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA
BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA**

YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arisya Kurniawati

08.22.0943

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Agustus 2010

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA
BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arisya kurniawati

08.22.0943

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Kusnawi, S.kom, M.Eng
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Agustus 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



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 Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 10 Agustus 2010



Arisya Kurniawati
08.22.0943

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA
BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA
PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK CERIA**

YOGYAKARTA

disusun oleh



Arisya Kurniawati

08.22.0943

Dosen Pembimbing,



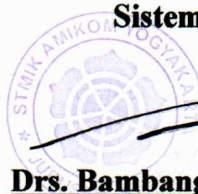
Hanif ALFatta, M.Kom

NIK. 190302096

Tanggal, 11 Agustus 2010

Ketua Jurusan

Sistem Informasi



Drs. Bambang Sudaryatno, MM

NIK. 190302029

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“ Ridha ibu adalah Ridha Allah ”

“ Bismillah.... sebelum melakukan segala hal ”

“ Selalu ingat bahwa Allah S.W.T tidak akan

memberikan cobaan melebihi batas kemampuan hambaNya

“ Bersyukur atas kegagalan yang kita hadapi, karena

setiap orang mempunyai kadar keberuntungan yang

berbeda..maka dengan adanya kegagalan yang kita hadapi

berarti akan semakin dekat menuju pintu kesuksesan itu ”

PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas begitu banyak karunia dan kesempatan yang telah diberikan, , ,

Skripsi ini ku persembahkan untuk orang” terkasih :

- ❖ Bunda, Ibu dan BapakQ yang menjadi motivator sejati untuk-Q, terima kasih atas do’a, pengharapan, semangat, bimbingan, kasih sayang, kesabaran, serta dukungan yang belum bisa saya balas, I LOVE YOU
- ❖ Sahabat yang slalu membantu (Dira, Marlinda, Filla, Anne, Indycubby, Noenoek, Lita, Ella, n Via) makasih atas jasa tanpa pamrihnya dalam segala hal

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KATA BENDA DALAM BAHASA MANDARIN BERBASIS MULTIMEDIA PADA TAMAN BERMAIN DAN TAMAN KANAK – KANAK CERIA YOGYAKARTA”**.

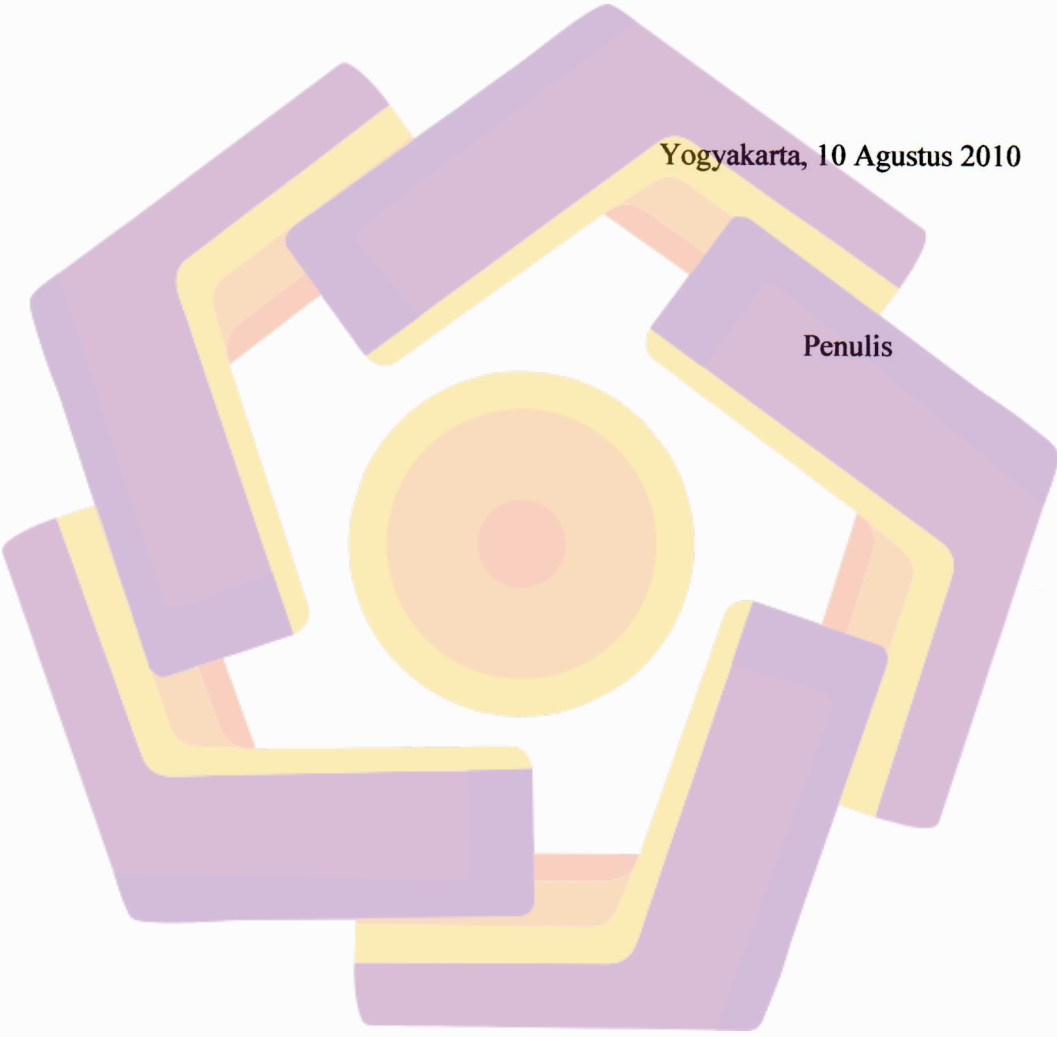
Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran, motivasi, dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan restunya serta dukungan baik berupa materiil dan inmateriil.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa akan datang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan keteknikan pada khususnya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2010

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN NASKAH PUBLIKASI	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penulisan	4

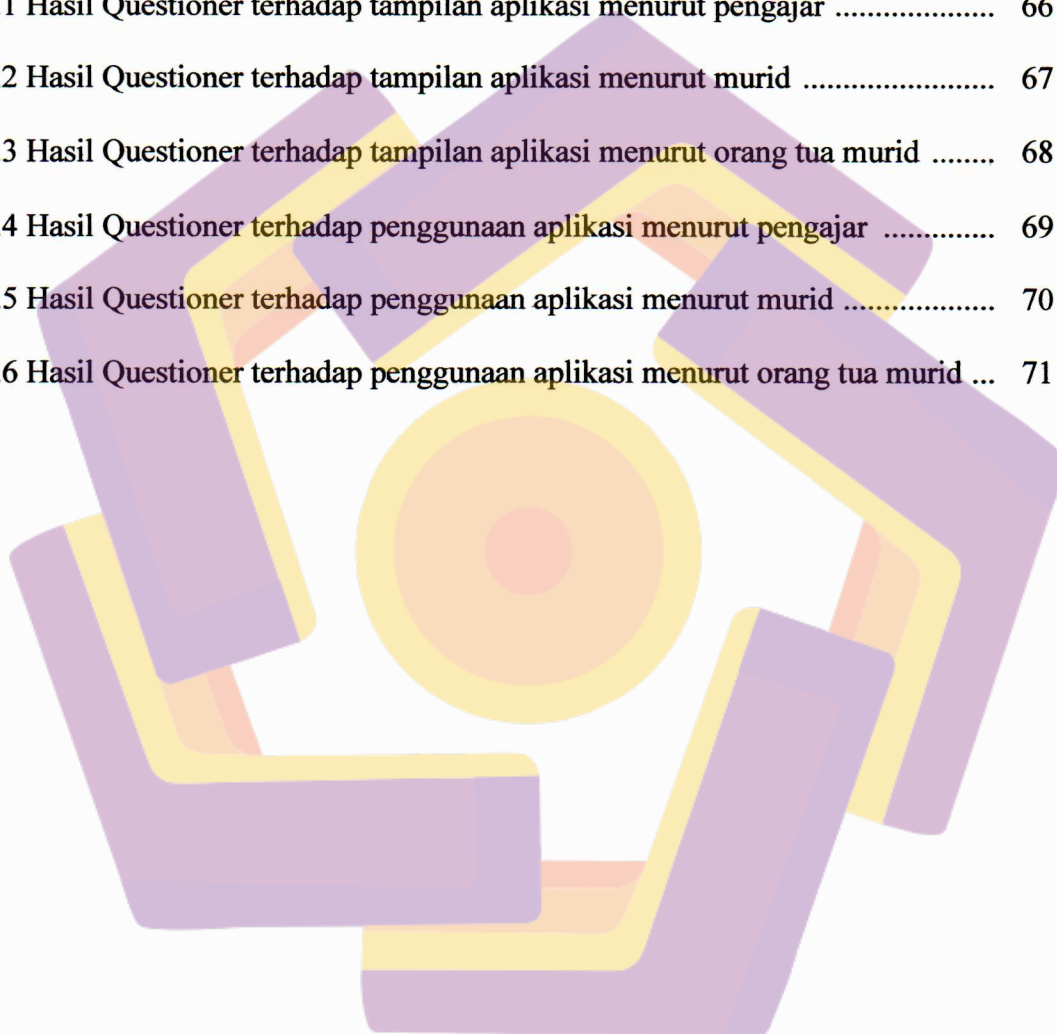
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Penelitian Study Pustaka	4
1.5.3 Analisis Data	4
1.6 SistematikaPenulisan	4
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Sistem (Aplikasi) Pembelajaran	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.1.2 Elemen – elemen Multimedia	8
2.2.1.3 Konsep Dasar Animasi	11
2.2.2 Struktur Link Menu Multimedia	12
2.2.2.1 Struktur Linier	12
2.2.2.2 Struktur Menu	13
2.2.2.3 Struktur Hierarki	13
2.2.2.4 Struktur Jaringan	14
2.2.2.5 Struktur Kombinasi	15
2.2.3 Langkah – langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	17
2.2.3.1 Sistem Penyajian Multimedia	19
2.2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.2.4.1 Adobe Photoshop CS	22

2.2.4.2 Cool Edit Pro 2.0	24
2.2.4.3 Adobe Flash Cs3	25
BAB III ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN	28
3.1 Definisi Analisis Sistem	28
3.2 Identifikasi Masalah	28
3.3 Analisis Sistem	29
3.3.1 Analisis Performance (Kinerja)	30
3.3.2 Analisis Information (Informasi)	31
3.3.3 Analisis Economic (Ekonomi)	33
3.3.4 Analisis Control (Pengendalian)	34
3.3.5 Analisis Efficiency (Efisien)	35
3.3.6 Analisis Service (Pelayanan)	36
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.5 Studi Kelayakan	38
3.5.1 Kelayakan Teknologi	38
3.5.2 Kelayakan Operasional	39
3.5.3 Kelayakan Ekonomi	40
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	40
3.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	44
3.7.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>)	44
3.7.2 Metode Pengembalian Investasi (<i>ROI</i>)	45
3.7.3 Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>NPV</i>)	46

3.8 Perancangan Sistem	48
3.8.1 Merancang Konsep	48
3.8.2 Merancang Isi	49
3.8.3 Merancang Naskah	51
3.8.4 Merancang Grafik	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Memproduksi Sistem	56
4.2 Pengetesan Sistem	64
4.3 Menggunakan Sistem	72
4.3.1 Manual Program	73
4.4 Memlihara Sistem	77
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

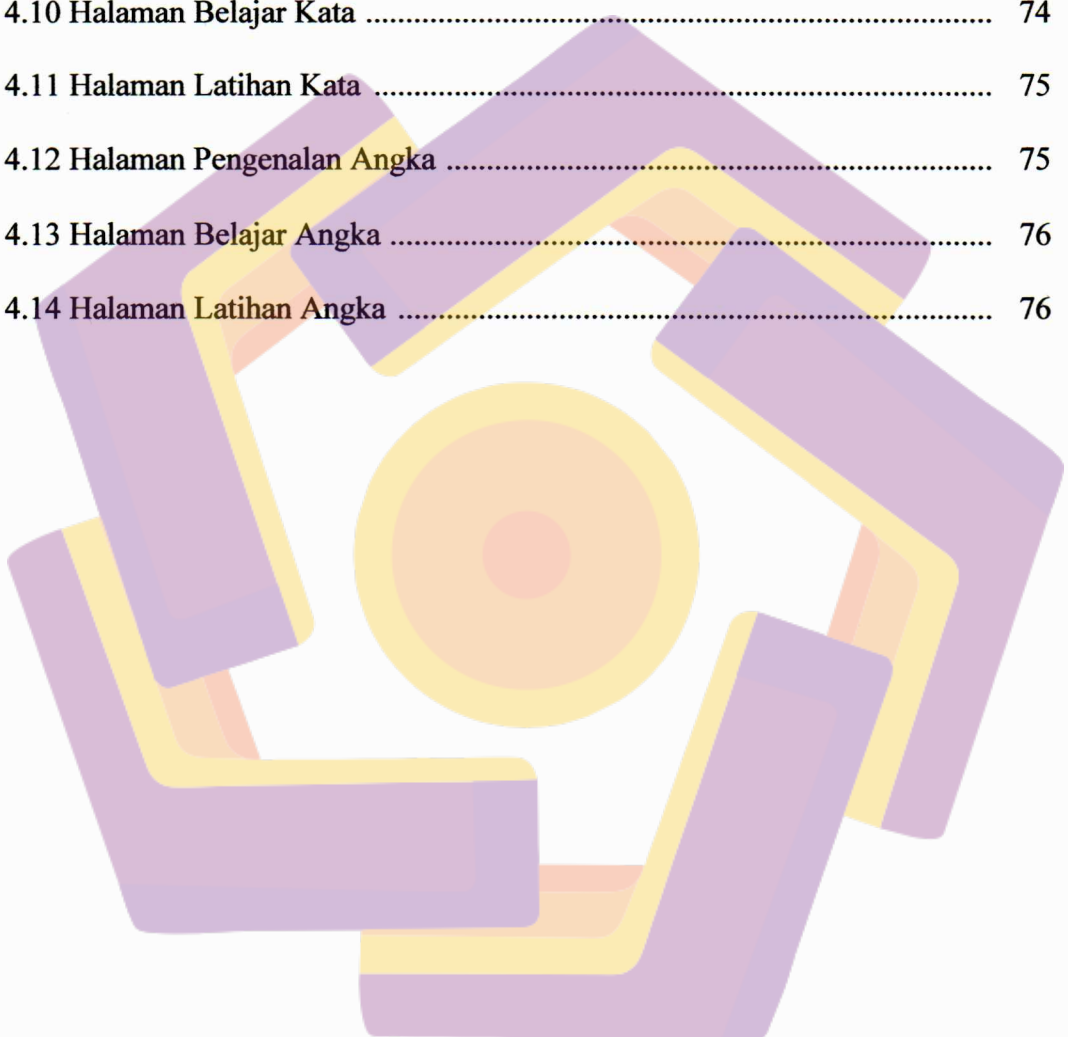
Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	42
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan	47
Tabel 4.1 Hasil Questioner terhadap tampilan aplikasi menurut pengajar	66
Tabel 4.2 Hasil Questioner terhadap tampilan aplikasi menurut murid	67
Table 4.3 Hasil Questioner terhadap tampilan aplikasi menurut orang tua murid	68
Table 4.4 Hasil Questioner terhadap penggunaan aplikasi menurut pengajar	69
Table 4.5 Hasil Questioner terhadap penggunaan aplikasi menurut murid	70
Table 4.6 Hasil Questioner terhadap penggunaan aplikasi menurut orang tua murid ...	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen – elemen Multimedia	8
Gambar 2.2. Struktur Linier	12
Gambar 2.3. Struktur Menu	13
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	14
Gambar 2.5. Struktur Jaringan	15
Gambar 2.6. Struktur Kombinasi	16
Gambar 2.7. Proses Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 3.1 Rancangan Desain Aplikasi Mutimedia	51
Gambar 3.2 Sketsa Halaman Menu Utama	52
Gambar 3.3 Sketsa Halaman Pengenalan Kata	53
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Belajar Kata	53
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Latihan Kata	54
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Pengenalan Angka	54
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Belajar Angka	55
Gambar 3.8 Sketsa Halaman Latihan Angka	55
Gambar 4.1 Menu Setting	57
Gambar 4.2 Lembar KERJA Pembuatan Interface	58
Gambar 4.3 Lembar Kerja Mengolah Suara	59
Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan Ukuran Stage	60
Gambar 4.5 Tampilan Import File	61

Gambar 4.6 Tampilan Publish File	64
Gambar 4.7 Halaman Intro	73
Gambar 4.8 Halaman Menu Utama (Home)	73
Gambar 4.9 Halaman Pengenalan Kata	74
Gambar 4.10 Halaman Belajar Kata	74
Gambar 4.11 Halaman Latihan Kata	75
Gambar 4.12 Halaman Pengenalan Angka	75
Gambar 4.13 Halaman Belajar Angka	76
Gambar 4.14 Halaman Latihan Angka	76



INTISARI

Saat ini cara penyampaian materi pelajaran di sekolah masih banyak yang bersifat manual, yaitu masih dengan melibatkan manusia (guru) secara langsung dan masih menggunakan peralatan yang seadanya, seperti papan tulis, kapur dan buku cetak. Metode pembelajaran seperti ini masih memiliki banyak kelemahan dan kekurangan, baik dari manusia (guru) itu sendiri, karena tidak semua informasi dapat ditampung oleh manusia secara utuh dan lengkap. Selain itu fasilitas-fasilitas yang kurang lengkap juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran antara guru dan siswa.

Paparan inilah yang menjadi obyek penelitian bagi penulis dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Kata Benda dalam Bahasa Mandarin berbasis multimedia pada Taman Bermain dan Taman kanak-Kanak Ceria Yogyakarta”.

Sistem pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat efektif serta bermanfaat bagi pihak sekolah, sehingga diharapkan para siswa dapat menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan dengan mudah, tetapi bahkan dapat berinteraksi dengan aplikasi tersebut melalui link-link navigasi yang telah tersedia.

Kata Kunci : Sistem pembelajaran berbasis multimedia, CD Interaktif, Multimedia, Analisis sistem, Media pembelajaran Bahasa Mandarin, Adobe Photoshop CS, Adobe Flash CS 3, Cool Edit Pro 2.0.

ABSTRACT

When this way of delivering course material in schools is still a lot of the manual, which is still with the involvement of human (teacher) directly and still use makeshift equipment, such as blackboards, chalk and textbooks. Such learning method still has many weaknesses and shortcomings, both from humans (teachers) itself, because not all information can be collected by humans as a whole and complete. Besides the lack of facilities can also affect the complete learning process between teachers and students.

Expose this is the major object of research for the author with the title "designing Interactive Learnny Media For Chinese Vocabulary For Kindergarten Kid at TK Ceria Yogyakarta".

Multimedia-based learning system is expected to be effective and beneficial to the school, so hopefully the students can accept and understand the lessons conveyed with ease, but can even interact with these applications through the navigation links that have been available.

Keywords : *multimedia-based learning system, Interactive CD, Multimedia, systems analysis, Adobe Photoshop CS, Adobe Flash CS 3, Cool Edit Pro 2.0.*

