

**PERANCANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN
INFORMASI (KKPI) DI SMK N 1 PLERET**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Tri Antari

07.01.2445

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**” PERANCANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN
INFORMASI (KKPI) DI SMK N 1 PLERET ”**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Tri Antari

07.01.2445

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan Cd Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan
Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK N 1 Pleret**

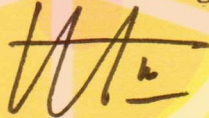
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Antari

07.01.2445

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 16 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



KUSNAWI, S.KOM., M. ENG

NIK. 190302112

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan Cd Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan
Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK N 1 Pleret**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Antari

07.01.2445

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK 190302105

Ali Mustopa, S.Kom
NIK 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 27 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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.

Nama :
Tri Antari

NIM:
07.01.2445

Yogyakarta,

Tanda tangan :


MOTTO

"Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna."
(Einstein)

"Jika kejahatan dibalas kejahatan, maka itu adalah dendam.

Jika kebaikan dibalas kebaikan itu adalah perkara biasa

Jika kebaikan dibalas kejahatan itu adalah zalim

Tapi jika kejahatan dibalas dengan kebaikan, itu adalah mulia dan terpuji." (La Roche)

" Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap"
(Alam Nasyrak/6-8)

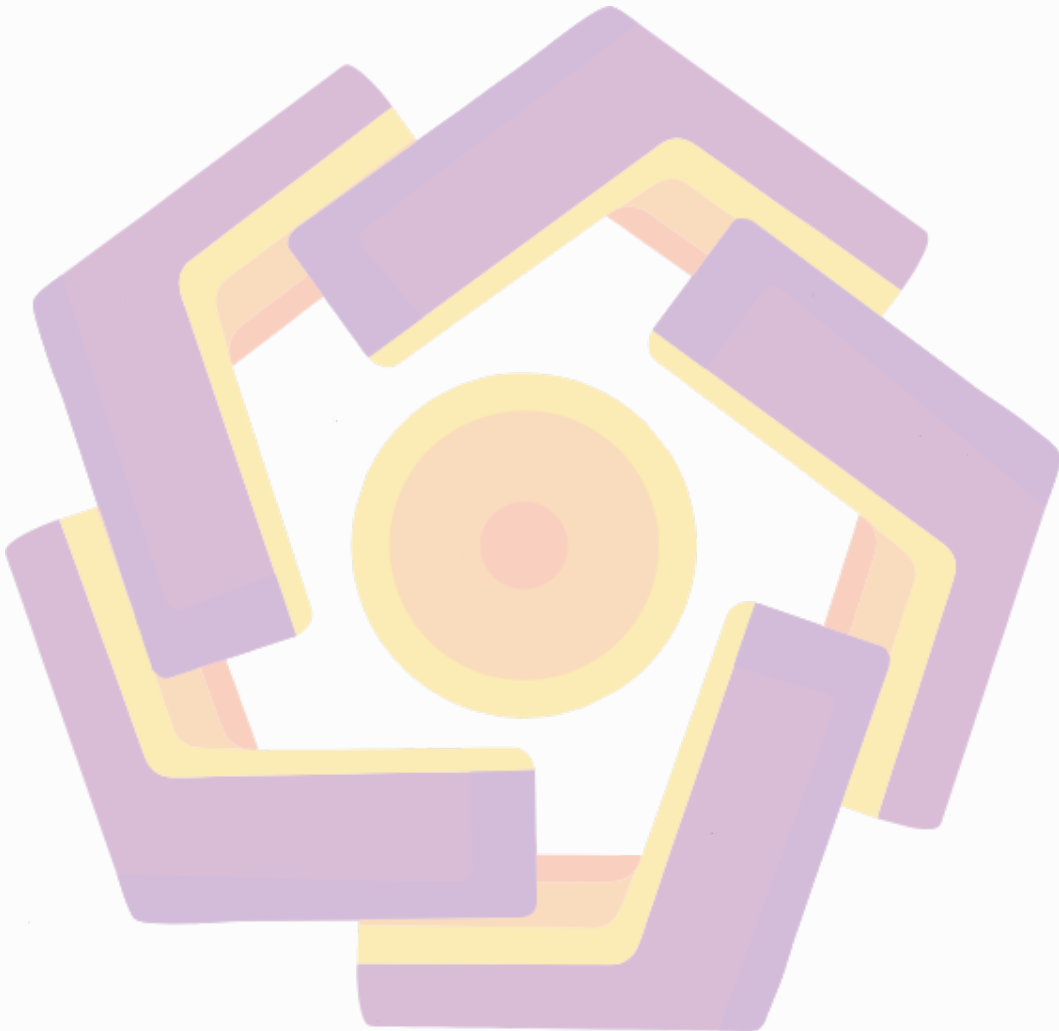
"Dibalik setiap masalah pasti ada hikmah yang bisa dijadikan pelajaran, hadapi dan tetap semangat ^_^9 "

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT,
Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, yang senantiasa melindungi setiap langkahku dan mengabulkan doa- doaku..
2. Buat Penyelenggara program D3TKJ Jardiknas, yang telah memberikan kesempatan untuk bisa melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi (tanpa adanya program ini, mungkin saya tidak bisa melanjutkan kuliah..)
3. Buat dosen pembimbingku Bapak Kusnawi, yang telah membimbing, memberikan saran dan kritik dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Buat kedua orang tuaku, Bapak dan Simbokku.. yang telah bersusah payah merawat, menyayangiku, dan membesarkanku hingga dewasa. Doa, cinta, kesabaran dan jasa kalian terlalu besar untukku.. (Walau tak pernah terucap, tapi aku ingin kalian tahu, aku sayang kalian, aku sayang keluarga kita..)
5. Buat kakak- kakakku, mbak Asih terimakasih untuk dukungannya, mas Anto terimakasih untuk dukungan moral maupun materiil..makasi juga untuk laptopnya..
^ ^
6. Buat Adeku, Nur Windarto.. jangan usil dan bandel dunk!.. (eh, gembul.. mari kita buktikan kita bisa menjadi anak2 yang berbakti pada kedua orangtua, kita tak boleh mengecewakan mereka..oke mbul?..)
7. Buat sahabatku Latea, Ayoex, Vitri, Mbak Dwi, Mbak Ratna, Bu Mini, dan sahabat2ku yang tak bisa kusebutkan satu persatu.. Kalian lebih dari sahabat, kalian tak pernah meninggalkan aku sendirian dalam segala keadaan, aku sayang kalian!.. Semoga persahabatan kita takkan lekang oleh jarak dan waktu..
8. Teman- temanku dari dulu hingga sekarang yang sudah berjasa untukku, terimakasih..nama kalian terpatenkan dalam hatiku..
9. Absolute.Net dan teman- teman Operator.. terimakasih untuk fasilitas dan kerjasamanya..
10. Buat temen- temen senasib seperjuangan, D3TKJ '07.. Tak ada yang tak mungkin di dunia ini, dibalik kesulitan pasti ada kemudahan, semangat kawan!!..(eh besok ngadain reunion ya..biar silaturahmi tetep terjaga...)

11. Buat orang- orang yang telah mengisi hari- hariku dan pernah menjadi bagian dalam hidupku, terimakasih untuk goresan luka dan pelangi yang kau ukirkan dalam kanvas hidupku.. (Semoga Allah memberikan yang terbaik..)
12. Semua pihak yang telah membantu, yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, atas bantuan dan dukungannya.. (tks for all).



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, sehat, rahmat dan kasih sayangNYA sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan Cd Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK N 1 Pleret " yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Diploma III (D3) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang turut memberikan perhatian, bimbingan arahan maupun masukan dan dukungan yang tak ternilai harganya untuk penyusunan tugas akhir ini.

Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bpk.Prof. Dr.HM. Suyanto selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer " STMIK" AMIKOM Yogyakarta.
2. Bpk. Sudarmawan,S.T,M.T Selaku ketua jurusan Teknik Informatika
3. Bpk. Kusnawi, S.Kom,M.Eng selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah membimbing dan memberi pengarahan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Kampus Unguku tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta dan semua dosen yang telah bersedia mengampu kami, , terima kasih atas kesabaran dan kebaikannya, terutama Bpk Sudarmawan, Bpk Melwin Syafrizal, Bpk Emha TL jasa kalian takkan terlupakan.

5. Bpk. H. Suherman, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan magang dan penelitian tugas akhir di SMK N 1 Pleret.
6. Seluruh Staff , karyawan dan guru SMK N 1 Pleret, atas bantuan dan dukungan dalam melaksanakan magang dan penelitian tugas akhir di SMK N 1 Pleret.

Semoga Allah SWT mengaruniakan limpahan rahmat, kasih sayang serta hidayahNYA kepada kita semua. Amien.

Penulis menyadari, ibarat tiada gading yang tak retak, bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini. Besar harapan penulis semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi semua anak bangsa, mari jayakan dan cerdasakan bangsa Indonesia!.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 24 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

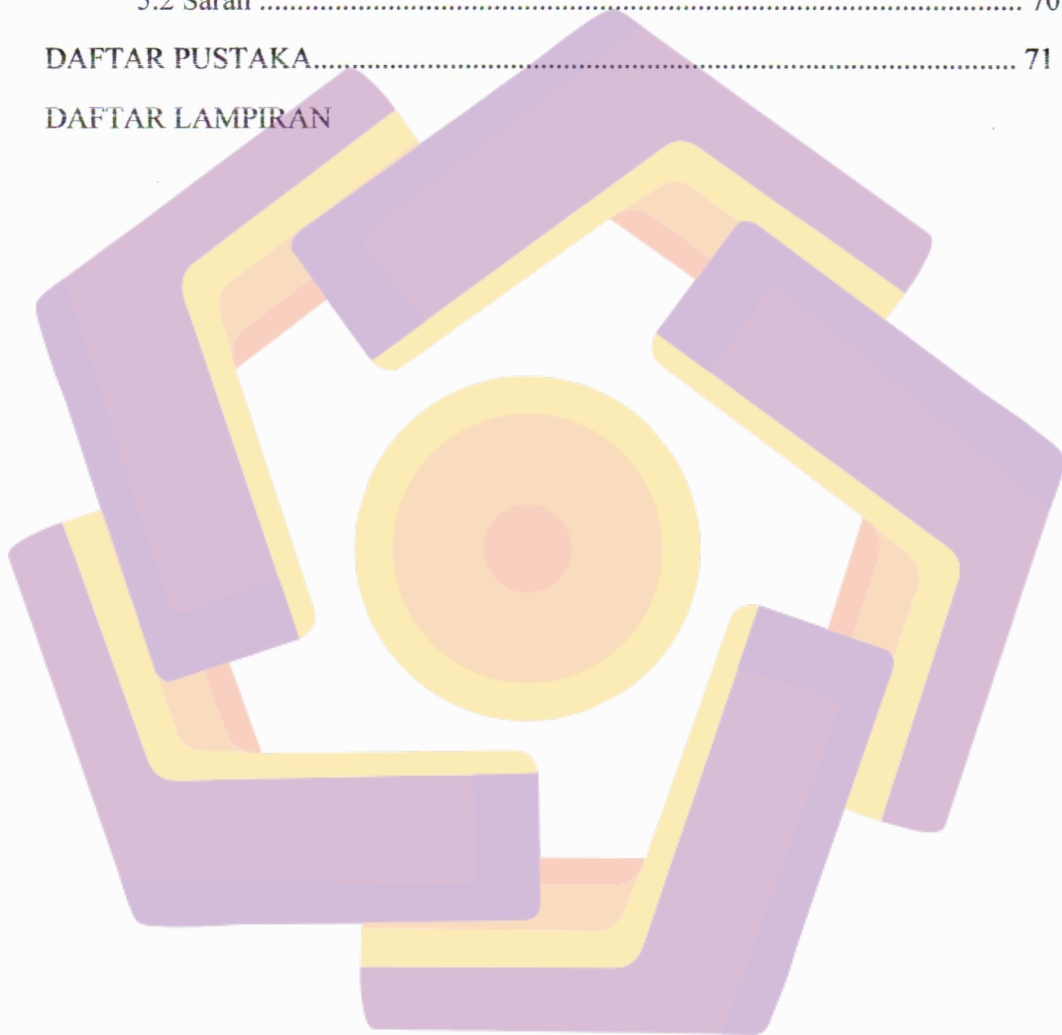
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.4.1 Tujuan Internal	3
1.4.2 Tujuan Eksternal	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7

2.1.2	Definisi Multimedia.....	7
2.1.3	Objek-Objek multimedia.....	7
2.1.4	Struktur Desain Multimedia	11
2.1.4.1	Struktur Linier	12
2.1.4.2	Struktur Hierarki	12
2.1.4.3	Struktur Piramida	13
2.1.4.4	Struktur Polar	14
2.1.5	Langkah- Langkah Dalam mengembangkan system Multimedia...	15
2.2	Media Pembelajaran	16
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran	16
2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran	17
2.2.3	CD Interaktif	17
2.3	Peranan Warna	18
2.3.1	Metode Pemilihan Warna	19
2.4	Software software Yang Digunakan	21
2.4.1	Macromedia Flash 8	21
2.4.1.1	Area Kerja Macromedia Flash	22
2.4.2	Adobe Audition 2.0	24
2.4.2.1	Area Kerja adobe Audition 2.0	25
2.4.3	Adobe Photoshop CS 2	25
2.4.3.1	Area Kerja Adobe Photoshop CS 2	26
2.4.4	Camtasia Studio	27
2.4.5	Nero	27
BAB III TINJAUAN UMUM		29
3.1	Riwayat Singkat SMK Negeri 1 Pleret	29
3.1.1	Latar Belakang	29
3.1.2	Kronologi	29



3.2 Profil Sekolah	30
3.3 Visi dan Misi	31
3.3.1 Visi SMK N 1 Pleret	31
3.3.2 Misi SMK N 1 Pleret	31
3.4 Struktur Organisasi SMK N 1 Pleret	32
3.5 Prestasi Yang Pernah Diraih	32
3.6 Penerapan Silabus dan RPP	33
3.6.1 Komponen Silabus	33
BAB IV PEMBAHASAN	38
4.1 Mendefinisikan Masalah	38
4.2 Merancang konsep	38
4.3 Merancang isi	39
4.3.1 Struktur Aplikasi Yang Digunakan	42
4.4 Merancang Naskah	45
4.5 Merancang Grafik	45
4.5.1 Menu pembuka/ intro	46
4.5.2 Menu Utama	47
4.5.3 Sub Menu	51
4.6 Memproduksi Sistem	52
4.6.1 Mengolah Suara	53
4.6.2 Membuat Teks Animasi	55
4.6.3 Membuat Video Tutorial	56
4.6.4 Pengintegrasian Sistem pada Macromedia Flash 8	56
4.6.5 Membuat File Autorun	63
4.6.6 Implementasi Sistem	63
4.7 Tes Pemakaian Media	67
4.7.1 Lab Test	67

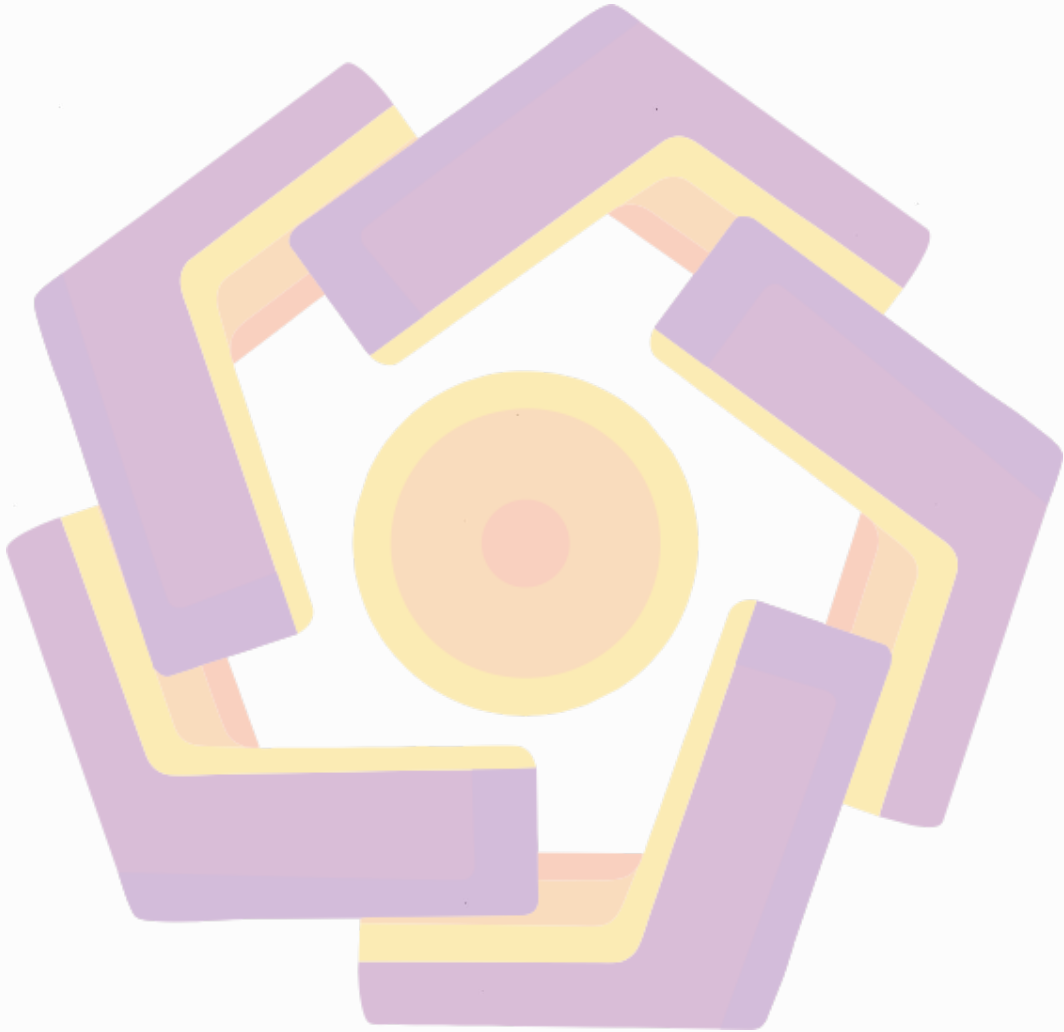
4.7.2 User Test	67
4.8 Menggunakan Sistem	68
4.9 Memelihara Sistem	68
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
DAFTAR LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Siklus pengembangan Media..... 16

Tabel 2.2 Makna warna..... 19



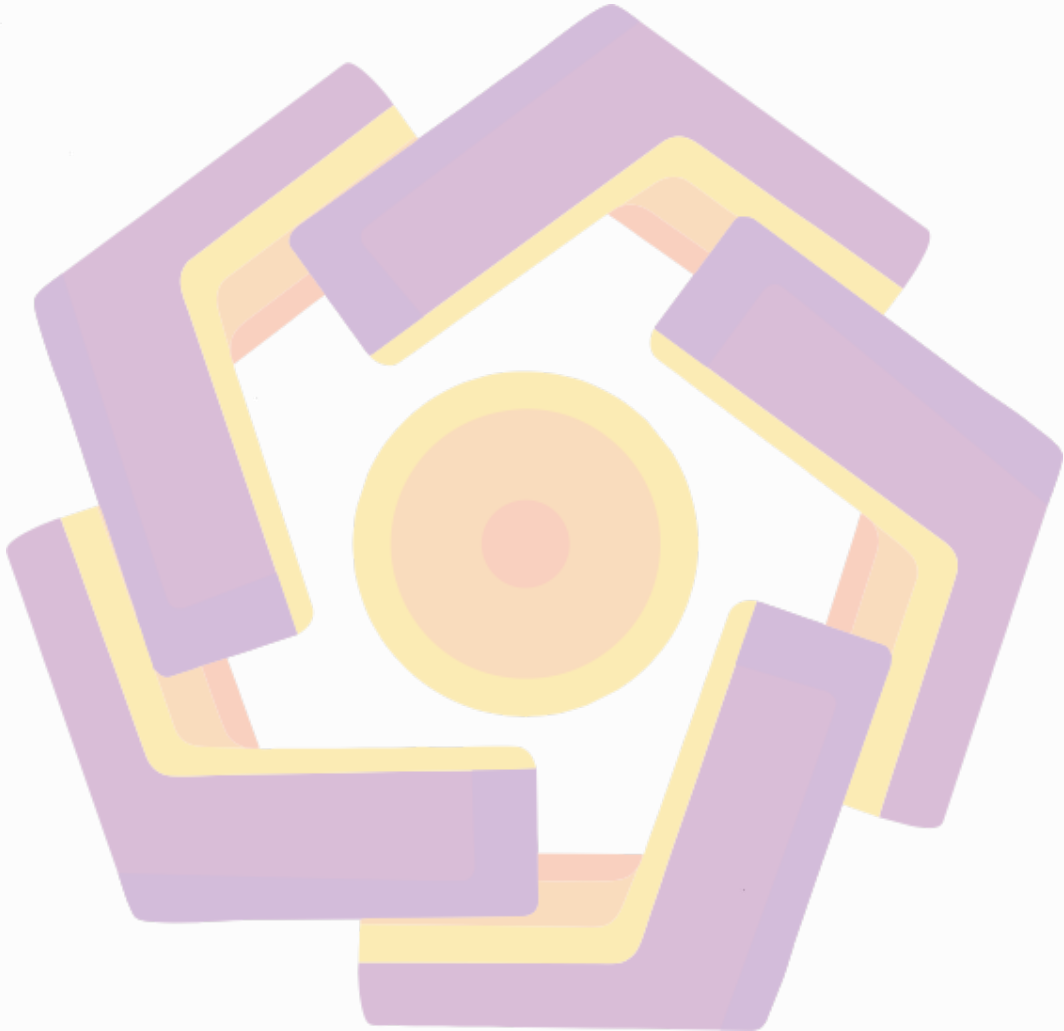
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterangan Struktur	11
Gambar 2.2 Struktur Linier	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4 Struktur Piramida	13
Gambar 2.5 Struktur Polar	14
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.7 Metode Warna Beruntun	20
Gambar 2.8 Metode warna Berlawanan	20
Gambar 2. 9 Jendela Program Macromedia Flash 8	22
Gambar 2.10 Jendela Program Adobe Audition 2	25
Gambar 2.11 Jendela Program Adobe Potoshop CS2.....	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK N 1 Pleret	31
Gambar 4.1 Struktur Rancangan Aplikasi	42
Gambar 4.2 Bagan Menu Intro	45
Gambar 4.3 Bagan Menu Home	46
Gambar 4.4 Bagan Menu Materi	47
Gambar 4.5 Bagan Menu Video	48
Gambar 4.6 Bagan Menu Soal	48
Gambar 4.7 Bagan Menu About Me	49

Gambar 4.8 Bagan Menu Exit	50
Gambar 4.9 Bagan Sub Menu Materi atau Video	51
Gambar 4.10 Siklus Software Yang Dipakai	52
Gambar 4.11 New Waveform pada Adobe Audition	52
Gambar 4.12 Layer Edit View	53
Gambar 4.13 Document Properties	56
Gambar 4.14 Library.....	57
Gambar 4.15 Import file Gambar.....	57
Gambar 4.16 Create New Symbol	59
Gambar 4.17 Jendela Output.....	62
Gambar 4.18 Tampilan Menu Intro	63
Gambar 4.19 Tampilan Menu Home	63
Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi	63
Gambar 4.21 Tampilan Menu Video	64
Gambar 4.22 Tampilan Menu Soal	64
Gambar 4.23 Tampilan Menu About Me	64
Gambar 4.24 Contoh Tampilan Sub Menu Materi	65
Gambar 4.25 Contoh Tampilan Sub Menu Video	65
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Exit	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Silabus dan RPP SMK N 1 Pleret 1



INTISARI

Di SMK Negeri 1 Pleret, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran KKPI dengan mudah dan menyenangkan.

Penyajian materi pelajaran menggunakan program macromedia flash dikemas dalam bentuk animasi- animasi singkat yang diikuti oleh review dari materi yang disampaikan dalam bentuk game- game sederhana yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab. Dengan demikian siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan lebih baik melalui cara yang menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan. Sehingga perhatian siswa tetap tertuju dengan apa yang disampaikan, tidak ada lagi siswa yang mengantuk, berbicara sendiri, atau bahkan membolos.

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisa hasil media pembelajaran, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbantuan komputer ini disukai anak-anak yang ingin belajar KKPI, karena memberikan tampilan yang menarik dan penyampaian materi yang mudah untuk diserap dan dipahami.

Kata kunci : multimedia, media pembelajaran, KKPI

ABSTRACT

In SMK Negeri 1 Pleret, needed a medium of learning that can help learners to study subjects KKPI with ease and fun.

Presentation of lesson material using macromedia flash program packaged in the form of a short animation followed by a review of the material presented in the form of simple games that ask questions to be answered. Thus students can receive the materials delivered better through fun, interactive and not boring. So that the students' attention remained fixed with what is presented, there is no longer the sleepy student, talking to himself, even hooky.

Based on the evaluation and analysis of the results of instructional media, we concluded that this computer aided learning media favored the children who want to learn KKPI, because it provides an attractive appearance and delivery of material that is easy to be absorbed and understood.

Keywords: *multimedia, instructional media, KKPI*

