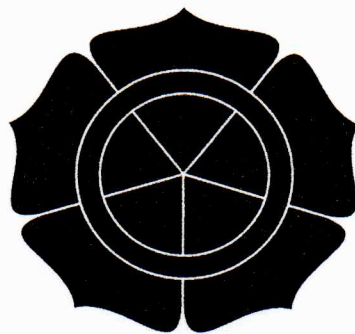


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
“PENGENALAN HEWAN”
UNTUK ANAK TK**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Sunarno

05.12.1093

**STRATA -1 SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKAN DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA**

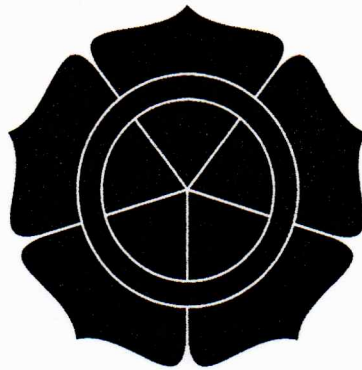
2009

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
“PENGENALAN HEWAN”
UNTUK ANAK TK
SKRIPSI**

Disusun sebagai persyaratan kelulusan jenjang Strata 1

Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun oleh :

Sunarno

05.12.1093

**STRATA -1 SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

“AMIKOM” YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
“PENGENALAN HEWAN”
UNTUK ANAK TK**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta

Oleh:

Sunarno

:

05.12.1093

Disahkan dan disetujui

Ketua STMIK AMIKOM,



Prof.Dr.M. Suyanto, MM

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

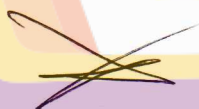
HALAMAN BERITA ACARA

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA “PENGENALAN HEWAN” UNTUK ANAK TK

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan dewan penguji pada :

Nama : Sunarno
NIM : 05.12.1093
Hari : Sabtu
Tanggal : 01- Agustus- 2009
Ruang : Network

Dosen Penguji 1



Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom

Dosen penguji 2



Hanif Al Fatta, M. Kom

Dosen Penguji 3



Krisnawati, S.SI, MT

Halaman Persembahan

Allah SWT

Kedua orang tuaku Bapak Suparman Sosro Diyono dan Ibu Mujinem atas doa, arahan, support dan uang kiriman bulanan pastinya, aku sadar gk bias membalas jasa-jasa kalian.

Dad, Mom Luv u.....

Mbah Putri, matur nuwun doanipun nggih...

Agus, walaupun kita bukan saudara kandung tapi aku sayang kamu, sukses ya bro...

Mas Is, thaks ya atas tambahan uang jajannya..

D'Fasya, mas sayang bgt ma u..

My Tigy, thanks dirimu membuat aku lebih PD untuk nGglibet n anter aku kemane-mane. Hehehehe....

Teman - teman seperjuanganku Mas Galz n Anis thanks ya atas bantuannya.... Sori aku bisane ngrepotin terus, benar-benar masuk bareng n sleesai bareng.

Mas Dab Muslim aku akan selalu mengenangmu hingga akhir waktu, Putty, Muning, Pepen, Nura, mbitzz Adit, Bank Sidik, Ixe, Koko, Remot, Tri, Itho, Faris, Mala, terima kasih atas kebersamaanya selama kita di Clas SI A 05.

Aprinto thanks ya bantuan aplikasinya.

Dan semua pihak yang gak bias aku sebutin namanya satu2nya.

Makasih atas doa & Dukungannya.

MOTTO

***“Manusia tiada yang sempurna
karna kesempurnaan hanya milik Allah SWT”***

***“Orang yang selalu mendekati diri pada Tuhan, tidak akan mudah merasa
hidupnya tertekan”***

***“Seseorang memperoleh derajat hidup sesuai kadar kesungguhan dan
perjuangannya. Tidak ada yang tertukar dari karunia Allah SWT”***

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA”PENGENALAN HEWAN” UNTUK ANAK TK**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata 1 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya kepada kita semua.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk belajar.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST,M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis yang telah sepenuh hati memberikan doa, dukungan moral, semangat dan tunjangan.
5. Sahabat-sahabat terbaik selama kuliah di AMIKOM.

6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan untuk perbaikan pada kesempatan penulisan yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, Juli 2009

Penulis

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	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Kepustakaan	4
1.6.3 Metode Studi Internet	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Rencana Kerja	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Definisi Multimedia	7
2.2	Sejarah Multimedia	8
2.3	Sistem Multimedia	9
2.4	Pembelajaran Berbasis Multimedia	11
2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	13
2.5.1	Struktur Linear	13
2.5.2	Struktur Menu	14
2.5.3	Struktur Hierarki	15
2.5.4	Struktur Jaringan	16
2.5.5	Struktur Kombinasi	17
2.6	Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	18
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan	21
2.7.1	Images Editor	21
2.7.2	Animation Editor	25
2.7.3	Sound Editor	27

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Definisi Analisis Sistem	29
3.2	Identifikasi Masalah	29
3.3	Usulan Sistem Multimedia	30
3.4	Analisis SWOT	31
3.4.1	Strength (Kekuatan)	31
3.4.2	Weakness (Kelemahan)	31

3.4.3	Opportunity (Peluang)	31
3.4.4	Threat (Hambatan)	32
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.5.1	Perangkat Keras (hardware)	32
3.5.2	Perangkat Lunak (Software)	32
3.5.3	Sumber Daya Manusia (Brainware)	33
3.6	Analisis Kelayakan Sistem	33
3.6.1	Kelayakan Hukum	34
3.6.2	Kelayakan Operasional	34
3.6.3	Kelayakan Teknologi	35
3.6.4	Kelayakan Ekonomi	36
3.6.5	Kelayakan Strategi	36
3.7	Analisis biaya dan manfaat	36
3.7.1	Payback Period	38
3.7.2	Metode Pengembalian Investasi	39
3.7.3	Metode Nilai Sekarang Bersih	40
3.8	Perancangan Konsep	42
3.9	Perancangan Isi	43
3.10	Perancangan Naskah	43
3.11	Pembuatan Diagram Aplikasi	45
3.12	Perancangan Grafik	46
3.12.1	Perancangan Home	46
3.12.2	Perancangan Menu Animasi Hewan ke-1	46

3.12.3 Perancancangan Menu Animasi Hewan ke-2 s/d	
Animasi Hewan ke-10	47
3.12.4 Perancangan Halaman Konfirmasi	48
3.12.5 Perancangan Halaman Quiz	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Memproduksi CD Interaktif	51
4.1.1 Pembuatan Desain Grafis.....	52
4.1.2 Pembuatan Simbo Button.....	55
4.1.3 Pembuatan Animasi	56
4.1.4 Pembuatan Quiz	58
4.1.5 PUBLIKASI	60
4.1.5.1 Publishing	60
4.1.6 Editing Suara	62
4.2 Pengujian Sistem Multimedia	63
4.2.1 Evaluasi	65
4.3 Penggunaan Sistem Multimedia	66
4.4 Manual Program	68
4.5 Pemeliharaan Sistem Multimedia	75
4.5.1 Pemeliharaan Hardware	75
4.5.2 Pemeliharaan Software	76
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier.....	14
Gambar 2.2	Struktur Menu.....	15
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	17
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi.....	18
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.7	Interface Adobe Photoshop	23
Gambar 2.8	Tool Photoshop	23
Gambar 2.9	Ruang kerja Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.10	Tampilan Adobe Audition	27
Gambar 3.1	Diagram Aplikasi	45
Gambar 3.2	Rancangan Home	46
Gambar 3.3	Rancangan Menu Animasi	47
Gambar 3.4	Rancangan Menu Animasi	47
Gambar 3.5	Rancangan Halaman Konfirmasi	48
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Quiz	49
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Quiz	49
Gambar 3.8	Rancangan Hasil jawaban Quiz	50
Gambar 4.1	Halaman Adobe Photoshop 7.0	52
Gambar 4.2	Tampilan lembar kerja baru Adobe Photoshop	53
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Background	53
Gambar 4.4	Tampilan File Sudah di open	54
Gambar 4.5	Tampilan File yang disimpan dengan format PNG	54
Gambar 4.6	Konversi symbol	55
Gambar 4.7	Kotak dialog convert to symbol	56

Gambar 4.8	Tampilan Animasi Hewan	57
Gambar 4.9	Tampilan Pembuatan Menu Quiz	58
Gambar 4.10	Script Pilihan ganda	58
Gambar 4.11	Pilihan jawaban Quiz	59
Gambar 4.12	Script Button pilihan ganda	59
Gambar 4.13	Tampilan Linkage properties benar	60
Gambar 4.14	Tampilan Linkage properties salah	60
Gambar 4.15	Tampilan Publish setting1	61
Gambar 4.16	Tampilan Publish setting2	62
Gambar 4.17	Tampilan Adobe Audition	63
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Home	68
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Animasi Hewan Gajah	69
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Animasi Hewan Kuda	70
Gambar 4.21	Tampilan Halaman Konfirmasi	71
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Quiz	72
Gambar 4.23	Tampilan Halaman Jawaban Quiz	73
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Penilaian Quiz	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kerja	6
Tabel 3.1.	Rincian Biaya Kebutuhan Software & Hardware	37
Tabel 3.2	Rincian Biaya Manfaat	38
Tabel 3.3	Metode Biaya Manfaat	42

