

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
RASA BUAH DAN KANDUNGAN VITAMIN SEBAGAI BAHAN
AJAR GURU DI TK PERTIWI JURANGJERO 1
KARANGANOM, KLATEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Sasmita Resa Yoga Pratama 13.02.8536

Bella Fitria Permatasari 13.02.8582

Andika Wahyu Agung Ferliyanto 13.02.8586

**PROGRAM DIMPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
RASA BUAH DAN KANDUNGAN VITAMIN SEBAGAI BAHAN
AJAR GURU DI TK PERTIWI JURANGJERO 1
KARANGANOM, KLATEN**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Sasmita Resa Yoga Pratama 13.02.8536

Bella Fitria Permatasari 13.02.8582

Andika Wahyu Agung Ferliyanto 13.02.8586

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN RASA BUAH DAN KANDUNGAN VITAMIN SEBAGAI BAHAN AJAR GURU DI TK PERTIWI JURANGJERO 1 KARANGANOM, KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

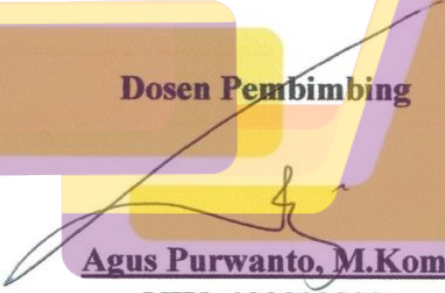
Sasmita Resa Yoga Pratama 13.02.8536

Bella Fitra Permatasari 13.02.8582

Andika Wahyu Agung Ferliyanto 13.02.8586

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 April 2018

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN RASA
BUAH DAN KANDUNGAN VITAMIN SEBAGAI BAHAN
AJAR GURU DI TK PERTIWI JURANGJERO 1
KARANGANOM, KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sasmita Resa Yoga Pratama

13.02.8536

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mardhiya Havaty, S.T., M.Kom
NIK. 190302108

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil 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 intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi .

Yogyakarta, 17 Juli 2018



Sasmita Resa Yoga Pratama
NIM. 13.02.8536

Yogyakarta, 17 Juli 2018



Bella Fitria Permatasari
NIM. 13.02.8582

Yogyakarta, 17 Juli 2018



Andika Wahyu Agung Ferliyanto
NIM. 13.02.8586

MOTTO

- Lakukan apapun yang kamu sukai, jadilah konsisten, dan sukses akan datang dengan sendirinya
- Lebih baik merasakan sulitnya pendidikan sekarang daripada rasa pahitnya kebodohan kelak
- Hanya dibutuhkan sebuah senyum untuk menyembunyikan satu juta air mata
- Jangan hina pribadi anda dengan kepalsuan karena dialah mutiara diri anda yang tak ternilai
- Sabar dalam menghadapi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah suatu yang utama
- Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikan
- Hidup ini singkat, ini tergantung kamu bagaimana kamu membuatnya menjadi manis
- Usaha yang kita jalani tidak akan mengkhianati hasil

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang tidak ada batasnya, sehingga Saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini khusus Saya persembahkan untuk.

1. Orang tua Kami yang telah memberikan dukungan dan doanya agar putranya menjadi manusia yang berilmu.
2. Terimakasih kepada keluarga dan saudara kami yang telah memberikan bantuan, support serta doa yang telah dipanjatkan
3. Terimakasih kepada Ibu Wahyuni kepala TK Pertiwi Jurangjero 1, Karanganom, Klaten yang sudah memberikan izin objek penelitian tugas akhir dan segala bentuk bantuan yang telah diberikan.
4. Terimakasih untuk sahabat Kami Putut Wijanarko, Khoiriansyah Arya Darusalam, Dwi Aji Susilo, Triyanto, Sindu Pramudana, Muhammad Ihsan Dwi Sayogo, Aulia Rachman, Robin Setiawan. Terimakasih atas bantuannya.
5. Keluarga besar 13-D3MI-03, sukses menunggu kita.
6. Seluruh rekan-rekan yang tidak bisa Kami sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian berlipat ganda. Amin

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa peneliti haturkan kepada junjungan kami Nabi Agung Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umat-Nya.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, dan merupakan salah satu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program Diploma serta untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penyelesaian tugas akhir ini tidak luput daribantuan beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

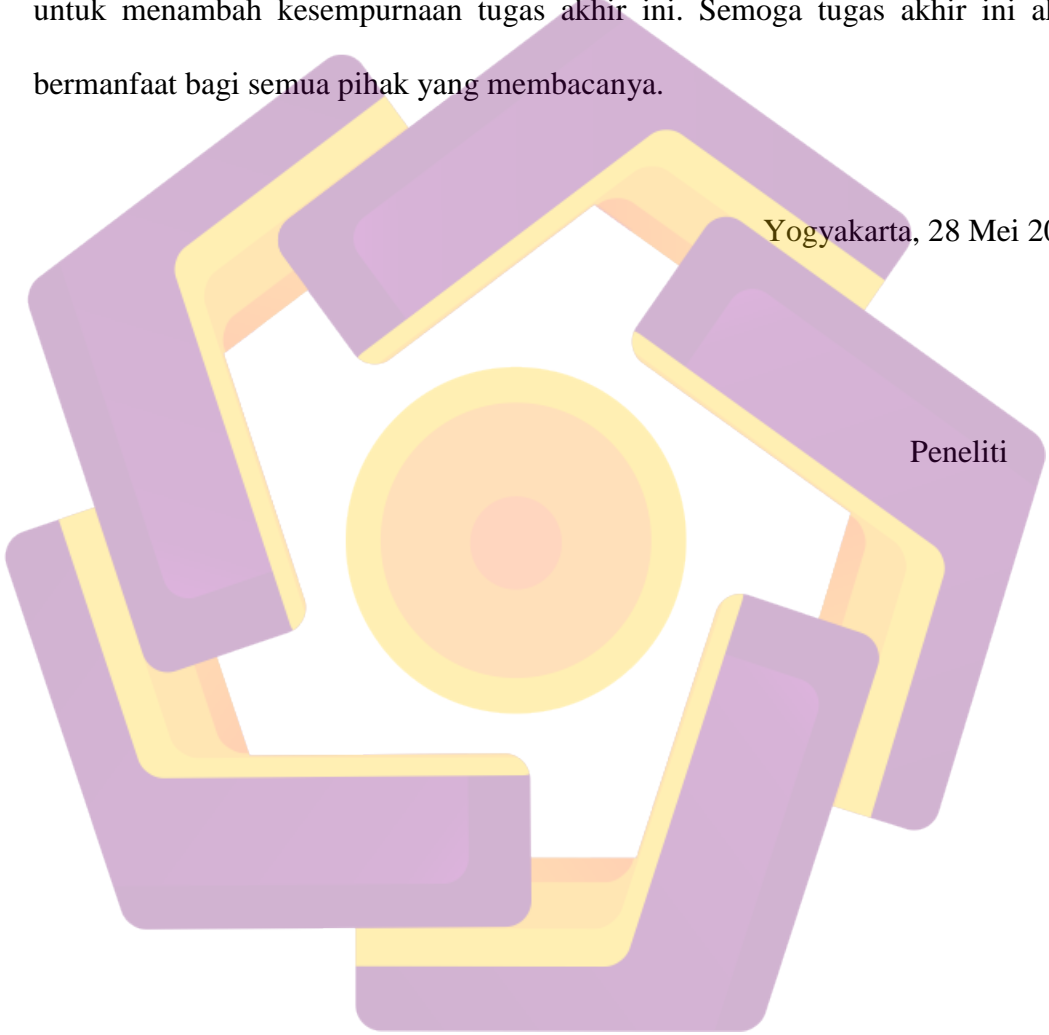
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah mendukung Saya dalam memberikan support moril maupun materil dan doa.

6. Teman-teman sekelas dan seangkatan yang selalu memberikan semangat.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Peneliti



DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Peneliti	3
1.5.1 Bagi Pengguna	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1 Metode Wawancara	4
2 Metode Observasi	4
3 Metode Kepustakaan	4
1.7 Sistematika Penyusunan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Informasi	8

2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Sejarah Multimedia	8
2.1.3 Elemen-elemen Multimedia	9
2.2 Pengembang Multimedia	11
2.2.1 Pendefinisian Masalah Multimedia	11
2.2.2 Merancang Konsep	12
2.2.3 Merancang Isi Multimedia.....	13
2.2.4 Merancang Naskah	13
2.2.5 Merancang Grafik Multimedia	13
2.2.6 Memproduksi Sistem Multimedia	13
2.2.7 Pengetesan Sistem Multimedia.....	14
2.2.8 Penggunaan Sistem Multimedia	14
2.2.9 Pemeliharaan Sistem Multimedia	14
2.3 Struktur Multimedia	15
2.3.1 Struktur Linier	15
2.3.2 Struktur Menu	16
2.3.3 Struktur Hierarki.....	17
2.3.4 Struktur Jaringan.....	18
2.3.5 Struktur Kombinasi.....	19
2.4 Media Pembelajaran.....	20
2.4.1 Definisi Media Pembelajaran	20
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.4.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	22
BAB III TINJAUAN UMUM.....	23
3.1 Sejarah TK Pertiwi Jurangjero 1	23
3.2 Visi dan Misi.....	23
3.2.1 Visi.....	23
3.2.2 Misi	24

3.3	Struktur Organisasi	24
3.4	Analisis	25
3.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.4.1.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	26
3.4.1.2.1	Perangkat Keras (Hardware)	27
3.4.1.2.2	Perangkat Lunak (Software)	28
3.4.1.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	28
BAB IV PEMBAHASAN		30
4.1	Mendefinisikan Masalah	30
4.2	Merancang Konsep	31
4.3	Merancang Isi	31
4.4	Merancang Naskah	33
4.5	Merancang Grafik	34
4.5.1	Pembukaan (intro)	34
4.5.2	Menu Belajar	36
4.5.3	Menu Bermain	38
4.5.2	Menu Tentang	40
4.6	Memproduksi Sistem	40
4.6.1	Membuat Desain Background dan Buah	40
4.6.2	Mewarnai Objek	41
4.6.3	Memilih Warna Background	42
4.6.4	Membuat Desain Buah	42
4.6.5	Membuat Desain Karakter Animasi	43
4.6.5.1	Proses Export Desain Karakter Animasi	44
4.6.6	Membuat Desain Tombol	45
4.6.7	Menyiapkan Suara	46
4.7	Menyusun Aplikasi	50

4.7.1 Membuat Tampilan Pembuka (Intro)	50
4.7.2 Membuat Halaman Utama.....	53
4.7.3 Membuat Halaman Menu Belajar, Bermain, Tentang	54
4.7.4 Membuat Animasi	57
4.7.5 Menyusun Halaman	59
4.7.6 Link Antar Halaman	60
4.8 Mempublish	64
4.8.1 Melakukan Tes Pemakaian.....	65
4.8.2 Menggunakan Sistem	65
4.8.3 Pemeliharaan Sistem	66
4.9 Implementasi	67
4.9.1 Hasil Wawancara Guru.....	67
4.9.2 Hasil Wawancara Siswa	68
4.9.3 Dokumentasi TK Pertiwi Jurang Jero 1.....	70
4.9.2 Surat Keterangan Melakukan Simulasi Aplikasi.....	71
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Struktur Organisasi	24
Tabel 3.2 Perangkat Keras (Hardware).....	27
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	28
Tabel 4.1 Keterangan Menu.....	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembang aplikasi multimedia.....	12
Gambar 2.2 Struktur linier	15
Gambar 2.3 Struktur Menu	16
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	17
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	18
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	19
Gambar 4.1 Struktur Piramid	33
Gambar 4.2 Sketsa Intro.....	35
Gambar 4.3 Sketsa Menu Utama	36
Gambar 4.4 Sketsa Menu Belajar	36
Gambar 4.5 Sketsa Menu Mengenal Nama Buah	37
Gambar 4.6 Sketsa Menu Mengenal Rasa Buah dan Vitamin.....	37
Gambar 4.7 Sketsa SubMenu Mengenal Rasa Buah dan Vitamin	38
Gambar 4.8 Sketsa Menu Bermain	38
Gambar 4.9 Sketsa Menu Tebak Buah.....	39
Gambar 4.10 Sketsa Menu Eja Nama Buah.....	39
Gambar 4.11 Sketsa Menu Tentang	40
Gambar 4.12 Mengambar Objek dengan Pen Tool.....	41
Gambar 4.13 Mewarnai Objek dengan Color Picker	41
Gambar 4.14 Tampilan Warna Background dengan Gradient Slider	42
Gambar 4.15 Tampilan Proses Pembuatan Desain Buah.....	43
Gambar 4.16 Tampilan Proses Desain Karakter Animasi	44
Gambar 4.17 Tampilan Proses Export Desain Karakter Animasi.....	45
Gambar 4.18 Tampilan Proses Desain Tombol	46
Gambar 4.19 Membuat Dokumen Baru Adobe Audition CS6	47
Gambar 4.20 Merekam Suara	48
Gambar 4.21 Pengeditan Suara	49

Gambar 4.22 Penyimpanan File	49
Gambar 4.23 Import File Background	50
Gambar 4.24 Pembuatan Frame Background	51
Gambar 4.25 Membuat Layer Loading	51
Gambar 4.26 Tampilan Membuat Loading	52
Gambar 4.27 Tampilan Setelah Loading	52
Gambar 4.28 Document Properties	53
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Utama	54
Gambar 4.30 Tampilan Menu Belajar.....	55
Gambar 4.31 Tampilan Mengenal Nama Buah di Menu Belajar.....	56
Gambar 4.32 Tampilan Menu Bermain	56
Gambar 4.33 Tampilan Menu Tentang	57
Gambar 4.34 Tampilan Animasi pada Menu Buah Rambutan	58
Gambar 4.35 Tampilan Animasi tangan pada Menu Buah Rambutan.....	59
Gambar 4.36 Tampilan Seleksi Tombol	60
Gambar 4.37 Tampilan Convert To Symbol.....	61
Gambar 4.38 Tampilan Timeline untuk Button.....	61
Gambar 4.39 Tampilan Dalam Frame Tombol.....	62
Gambar 4.40 Link Antar Halaman Utama	63
Gambar 4.41 Link Antar Halaman Belajar	64
Gambar 4.42 Link Antar Menu Belajar	64
Gambar 4.43 Penulis Mengkenalkan Aplikasi kepada Siswa.....	70
Gambar 4.44 Dokumentasi bersama Guru dan Siswa.....	70

INTISARI

Proses pembelajaran di TK Jurangjero 1 Karangnom saat ini masih menggunakan metode lama dengan media papan tulis, sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah mengembangkan aplikasi pembelajaran dengan media interaktif. tentang buah-buahan.

Aplikasi multimedia interaktif di TK Pertiwi Jurangjero Karangnom adalah aplikasi untuk memudahkan guru dalam memvisualisasikan berbagai macam buah dan rasa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Aplikasi multimedia interaktif sebagai bahan mengajar guru tentang buah bagi siswa taman kanak-kanak, yang memberikan daya tarik manfaat. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Macromedia Flash 8.

Kata kunci : Multimedia, Media Interaktif, Macromedia Flash 8



ABSTRACT

The process of learning in Kindergarten Jurangjero 1 Karanganom currently still using the old method with whiteboard, so that students feel bored while learning takes place. The purpose of this Final Project is to develop the application of learning with interactive media. about fruits.

Interactive multimedia application in Kindergarten Pertiwi Jurangjero Karanganom is an application to facilitate the teacher in visualizing various kinds of fruit and taste, so that learning activities become more fun.

An interactive multimedia application as a teacher-teaching material about fruit for kindergarten students, which provides the appeal of benefits. Therefore the author makes multimedia-based learning applications using Macromedia Flash 8.

Keywords: Multimedia, Interactive Media, Macromedia Flash 8

