

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN
HEWAN KARNIVORA YANG ADA DI INDONESIA UNTUK SD
GAMBIRAN KELAS 5 BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Sugiyono

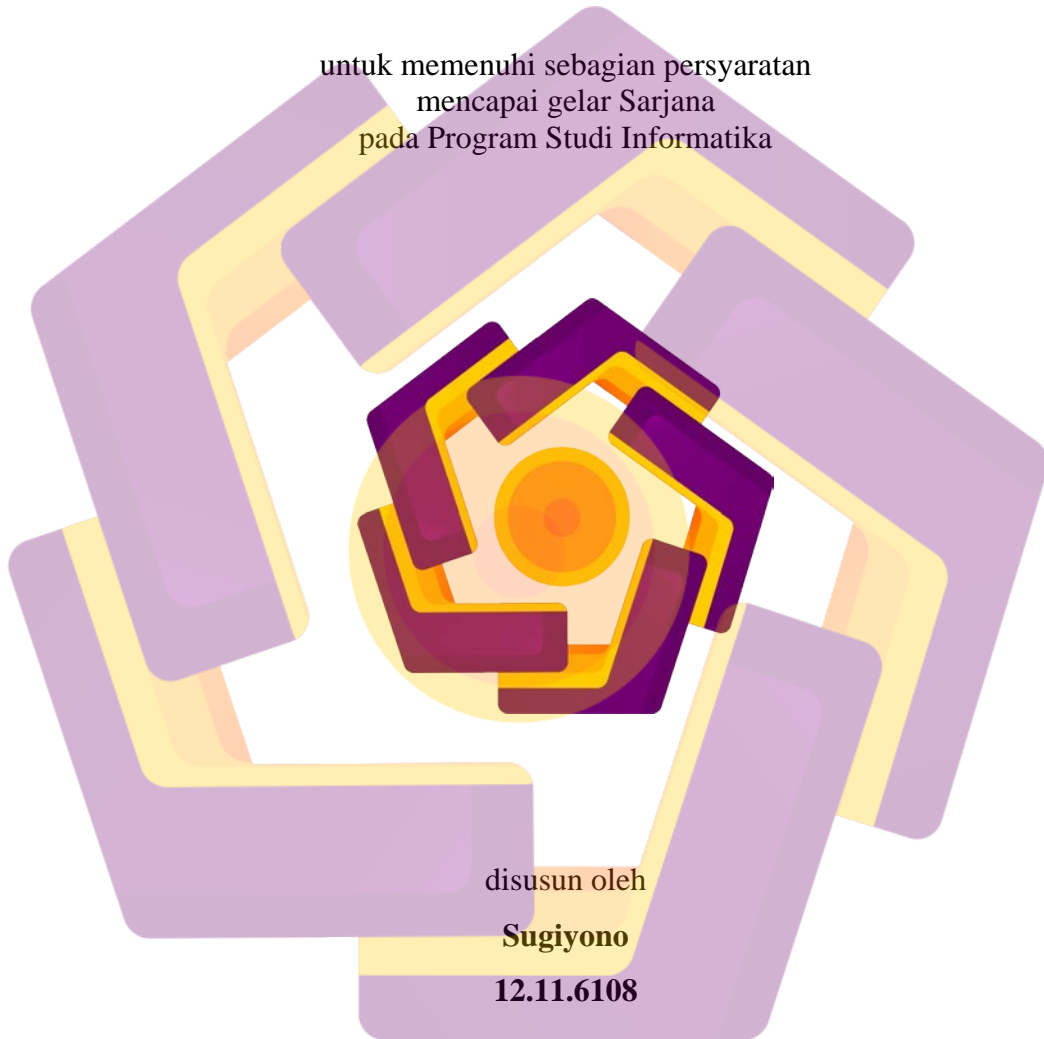
12.11.6108

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN
HEWAN KARNIVORA YANG ADA DI INDONESIA UNTUK SD
GAMBIRAN KELAS 5 BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Sugiyono

12.11.6108

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN
HEWAN KARNIVORA YANG ADA DI INDONESIA UNTUK SD
GAMBIRAN KELAS 5 BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sugiyono

12.11.6108

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN HEWAN KARNIVORA YANG ADA DI INDONESIA UNTUK SD GAMBIRAN KELAS 5 BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sugiyono

12.11.6108

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Juli 2019



Sugiyono

12.11.6108

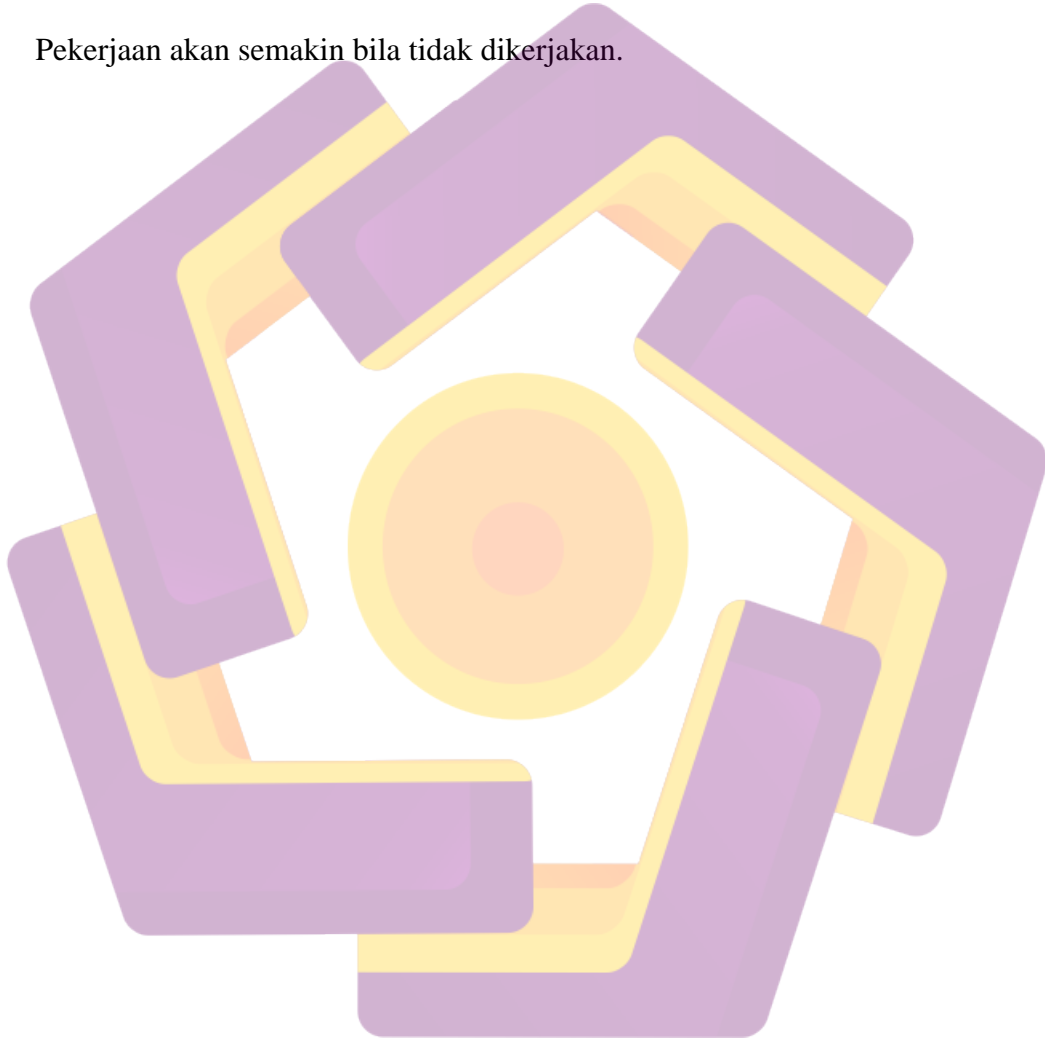
MOTTO

Menunda sama dengan mengubur kesempatan.

Takut gagal dan menunggu sempurna hanya membuang waktumu saja.

Ilmu yang sebenarnya didapat dari pengalaman, teori adalah penunjuk.

Pekerjaan akan semakin bila tidak dikerjakan.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua yang telah merawat, mendidik dan banyak hal yang telah dilakukan kepada penulis.
3. Kepada semua guru dan dosen yang memberikan banyak ilmu.
4. Teman yang membantu Aan, Epi, Isna serta teman ngopi Suryo, Brian, Bangun, Imam yang telah memberikan semangat, bantuan, serta hal lain yang tidak bisa ditulis satu persatu.
5. Teman-teman Himpunan Mahasiswa Informatika yang telah berjuang berbagi ilmu dan banyak hal.
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah memberikan bimbingannya selama ini.
7. Kakak saya Ari Kuswanto dan Sri Mulyani serta keluarga Sri Mulyati, Selfiana, Elfira yang selalu memberi semangat, arahan dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Informatika fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Hewan Karnivora Yang Ada Di Indonesia Untuk SD Gambiran Kelas 5 Berbasis Multimedia” dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu dan Ayah, saudara dan orang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.

Yogyakarta, 17 Juli 2019
Penulis,

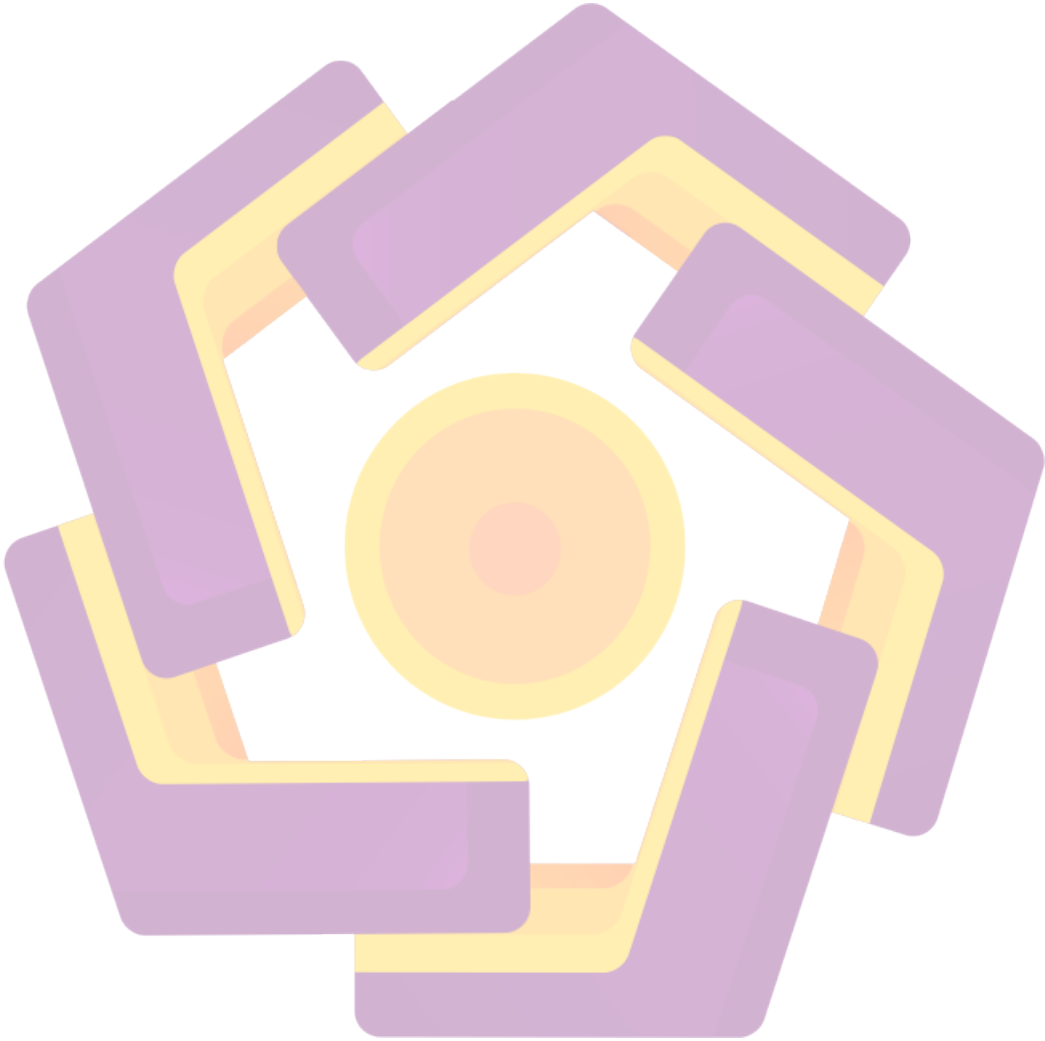
Sugiyono

12.11.6108

DAFTAR ISI

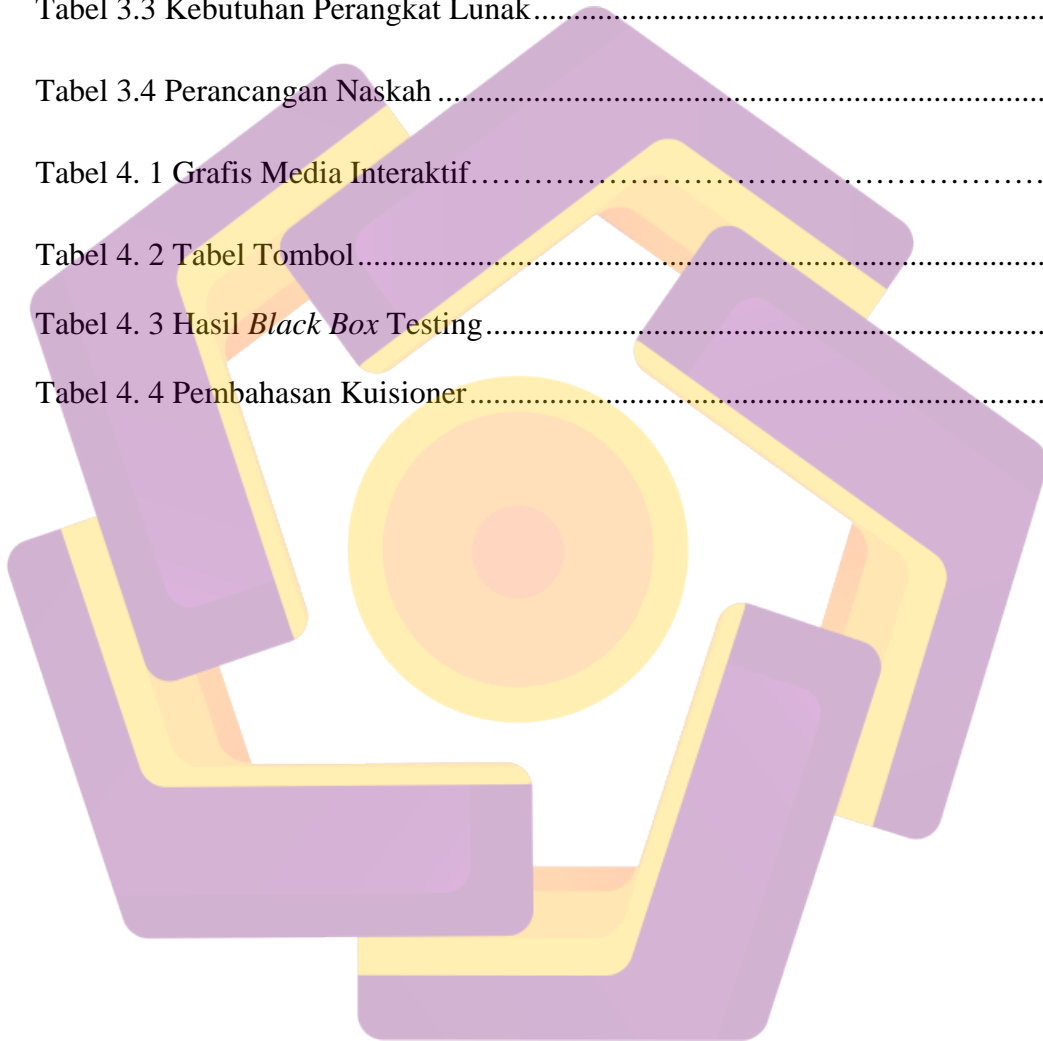
JUDUL.....	I
PESETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1 <i>Pengertian Media</i>	8
2.2.2 <i>Pengertian Pembelajaran</i>	9
2.2.3 <i>Pengertian Media Pembelajaran</i>	10
2.3 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER.....	16
2.4 MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN.....	17
2.4.1 <i>Pengertian Multimedia Interaktif</i>	17

2.4.2	<i>Elemen Multimedia Interaktif</i>	19
2.4.3	<i>Pengembangan Media Interaktif</i>	20
2.5	STRUKTUR NAVIGASI	23
2.6	PENGENALAN PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	TINJAUAN UMUM.....	31
3.2	GAMBARAN SISTEM LAMA	31
3.3	ANALISIS	32
3.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	32
3.2.3	<i>Analisis Kelayakan Sistem</i>	39
3.4	PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF	40
3.4.1	<i>Perancangan Konsep</i>	40
3.4.2	<i>Perancangan Naskah</i>	41
3.4.3	<i>Struktur Navigasi</i>	42
3.4.4	<i>Perancangan Diagram</i>	43
3.4.5	<i>Perancangan Interface</i>	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	IMPLEMENTASI	52
4.2	PRODUKSI PROGRAM	52
4.2.1	<i>Pengumpulan Bahan (Material Collecting)</i>	52
4.2.2	<i>Pembuatan (Assembly)</i>	58
4.3	PENGUJIAN SISTEM	65
4.3.1	<i>Black Box Testing</i>	66
4.3.2	<i>White Box Testing</i>	67
4.4	PEMBAHASAN KUISIONER	69
4.5	PEMBAHASAN TAMPILAN PROGRAM	70
4.5	DISTRIBUSI (<i>DISTRIBUTION</i>)	76
BAB V PENUTUP		77
5.1	KESIMPULAN	77
5.2	SARAN	77
DAFTAR PUSTAKA		78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT Media Interaktif Hewan Karnivora	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	38
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	39
Tabel 3.4 Perancangan Naskah	42
Tabel 4. 1 Grafis Media Interaktif	53
Tabel 4. 2 Tabel Tombol	56
Tabel 4. 3 Hasil <i>Black Box</i> Testing	66
Tabel 4. 4 Pembahasan Kuisisioner	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	13
Gambar 2.2 Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia	19
Gambar 2.3 Tahapan Pembembangan Multimedia.....	20
Gambar 2.4 Tahapan Pengembangan Secara Rinci	21
Gambar 2.5 Struktur Linier	24
Gambar 2.6 Struktur Menu	24
Gambar 2.7 Struktur Hierarki	25
Gambar 2.8 Struktur Jaringan	26
Gambar 2.9 Struktur Kombinasi	27
Gambar 2.10 Interface Adobe Flash CS6	28
Gambar 2.11 Interface Adobe Photoshop CS6	29
Gambar 2.12 Interface Adobe Audition CS6.....	30
Gambar 3.1 Strategi Analisis SWOT.....	33
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Media Pembelajaran.....	43
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	43
Gambar 3.4 Activity Diagram Media Pembelajaran.....	44
Gambar 3.5 Class Diagram Media Pembelajaran	45
Gambar 3.6 Sequence Diagram Media Pembelajaran.....	46
Gambar 3.7 Rancangan Intro	47
Gambar 3.8 Rancangan Menu Utama	47

Gambar 3.9 Rancangan Menu Jenis Hewan	48
Gambar 3.10 Tampilan Masuk Materi Jenis Hewan.....	48
Gambar 3.11 Tampilan Rancangan Menu Teori.....	49
Gambar 3.12 Rancangan Menu Kuis	49
Gambar 3.13 Rancangan Menu Profil.....	50
Gambar 3.14 Rancangan Menu Pengaturan.....	50
Gambar 3.15 Rancangan Menu Keluar.....	51
Gambar 4.1 Skema Tahapan Produksi Program.....	52
Gambar 4.2 Tampilan Outline Tombol.....	55
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Tombol	56
Gambar 4.4 Tampilan New Document Flash CS6.....	59
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan Ukuran Stage.....	59
Gambar 4.6 Tampilan memasukkan Keyframe	59
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Animasi	60
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Button.....	61
Gambar 4.9 Tampilan Stage Tombol.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Pengisian Suara pada Tombol.....	62
Gambar 4.11 Tampilan Pemberian Filter pada Tombol.....	62
Gambar 4.12 Publishing File .exe.....	65
Gambar 4.13 White Box Load External mp3 Testing.....	68
Gambar 4.14 Tampilan Intro.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	71

Gambar 4.16 Tampilan Menu Jenis Hewan.....	72
Gambar 4.17 Tampilan Menu Teori.....	72
Gambar 4.18 Tampilan Menu Profil.....	73
Gambar 4.19 Tampilan Menu Kuis.....	73
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	74
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Pilihan Ganda.....	74
Gambar 4.22 Tampilan Rekapitulasi.....	75
Gambar 4.23 Tampilan Menu Pengaturan.....	75
Gambar 4.24 Tampilan Menu Keluar.....	76



INTISARI

Seiring perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, mendorong semua aspek untuk lebih meningkatkan pendidikan tentang keragaman hewan-hewan karnivora yang ada di Indonesia. Dalam hal ini dapat mendukung untuk membantu anak-anak dalam pembelajaran tentang pengenalan hewan karnivora yang ada di Indonesia.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem berbasis komputer untuk membantu kelancaran dalam penyampaian untuk membantu anak-anak dan masyarakat dalam pengenalan tentang hewan karnivora yang ada di Indonesia. Sehingga diharapkan dengan hal itu bisa meningkatkan efektivitas kerja yang berujung pada kepuasan anak-anak.

Sistem ini pun bertujuan untuk memperkenalkan sistem baru yang terkomputerisasi kepada masyarakat dalam hal tentang pengenalan hewan karnivora yang ada di Indonesia. Metodologi yang digunakan menggunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode observasi, wawancara, dan studi pustaka, menggunakan software Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Adobe Audition sebagai toolnya. penulis mencoba untuk menganalisa masalah-masalah yang ada sehingga tercipta sistem baru yang ditujukan kepada anak-anak dan masyarakat, sehingga media ini dapat membantu dan mempermudah kehidupan sehari-hari dalam melakukan pengenalan tentang hewan karnivora yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Along with the development of information technology is growing rapidly, pushing all aspects to further improve the education of keragam carnivorous animals that exist in Indonesia. In this case it can support to assist children in learning about the introduction of carnivorous animals that exist in Indonesia.

Therefore required a computer-based system to help smooth the delivery to help children and communities in recognition of the carnivores that exist in Indonesia. So that it can be expected to increase the effectiveness of the work that led to the satisfaction of the child - the child.

This system also aims to introduce a new computerized system to the public in terms of the introduction of carnivorous animals that exist in Indonesia. The methodology used to use in the manufacture of this system is the method of observation, interviews, and literature, use Adobe Flash, Adobe Photoshop and Adobe Audition as toolnya. the author tries to analyze the problems that exist in order to create a new system aimed at children - children and like any community, so that the media can help and facilitate daily life in doing the introduction of carnivorous animals that exist in Indonesia.

Keyword: *Information Technology, Learning Media*