

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS – JENIS  
DINOSAURUS UNTUK SD NEGERI 1 KAUMAN MENGGUNAKAN  
SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
PRADANA DWI PUTRANTO  
14.12.8284**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS – JENIS  
DINOSAURUS UNTUK SD NEGERI 1 KAUMAN MENGGUNAKAN  
SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1 Informatika  
pada jurusan Informatika



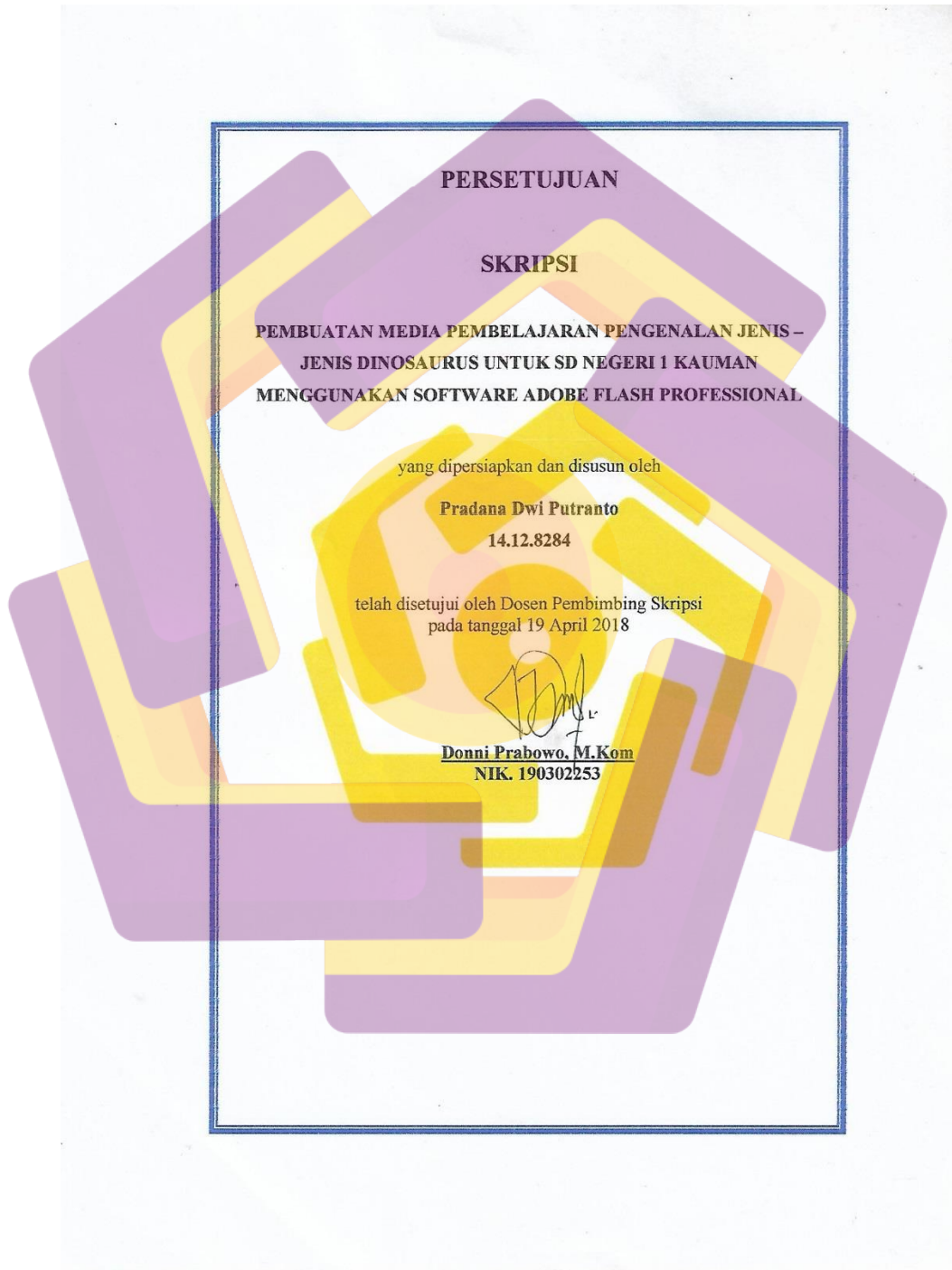
disusun oleh

**PRADANA DWI PUTRANTO**

**14.12.8284**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN



## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGESAHAN

### SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS –  
JENIS DINOSAURUS UNTUK SD NEGERI 1 KAUMAN  
MENGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESSIONAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pradana Dwi Putranto**

**14.12.8284**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2019

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Donni Prabowo, M.Kom**  
NIK. 190302253

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanggung jawab 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2019



Pradana Dwi Putranto

14.12.8284

## MOTTO

”Orang-orang mencari kebahagiaan karena mereka bisa merasakan kesedihan dan terluka oleh rasa sakit. Tidak ada artinya dalam menjalani kehidupan di dunia dimana

kita tidak bisa merasakan kebahagiaan abadi”

”Orang yang kuat tidak perlu membaca masa depan. Dia membuat jalannya sendiri”



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, yang menjadi motivasi saya selalu mendoakan, membuat semangat dan memberikan uang jajan.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Sahabat-sahabat saya yang telah mendoakan dan memberi semangat.
6. Teman-teman 14-S1SI-14 yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi orang yang lebih baik lagi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis – Jenis Dinosauris Untuk SD Negeri 1 Kauman Menggunakan Adobe Flash Professional

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi sistem informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji (Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, Agus Purwanto, M.Kom) dan segenap Dosen dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat.
6. Saudara-saudara yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan bantuan.
7. Teman-teman 14-S1SI-14 yang telah menemani selama proses perkuliahan.



8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 19 Februari 2019

**PRADANA DWI PUTRANTO**  
**14.12.8284**


## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1 Metode Observasi .....	3
1.6.1.2 Metode Kuesioner .....	4

1.6.1.3 Metode Analisis .....	4
1.6.1.4 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.5 Adobe Flash Professional CS6.....	9
2.5.1 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6.....	10
2.5.2 Area Kerja Adobe Flash Professional CS6.....	10
2.6 Action Script .....	11
2.7 Adobe Photoshop .....	12
2.8 Analisis SWOT .....	12
2.9 Flowchart .....	13
2.10 Storyboard.....	13
2.11 Pengujian Sistem.....	14
2.12 Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.12.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	14

2.13 Skala Likert .....	20
2.14 Kuesioner .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	23
3.1.1 Tinjauan Umum Tempat Penelitian .....	23
3.1.2 Sistem yang Sedang Berjalan.....	24
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.2.1 Kuesioner .....	24
3.2.2 Observasi.....	25
3.2.3 Wawancara.....	26
3.3 Analisis Masalah.....	27
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	27
3.3.2 Analisis.....	28
3.3.3 Definisi Analisis.....	28
3.3.4 Analisis SWOT ( Strength, Weakness, Opportunity, Threat).....	28
3.3.5 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.4 Perancangan .....	35
3.4.1 Merancang Konsep.....	35
3.4.2 Merancang Naskah.....	36

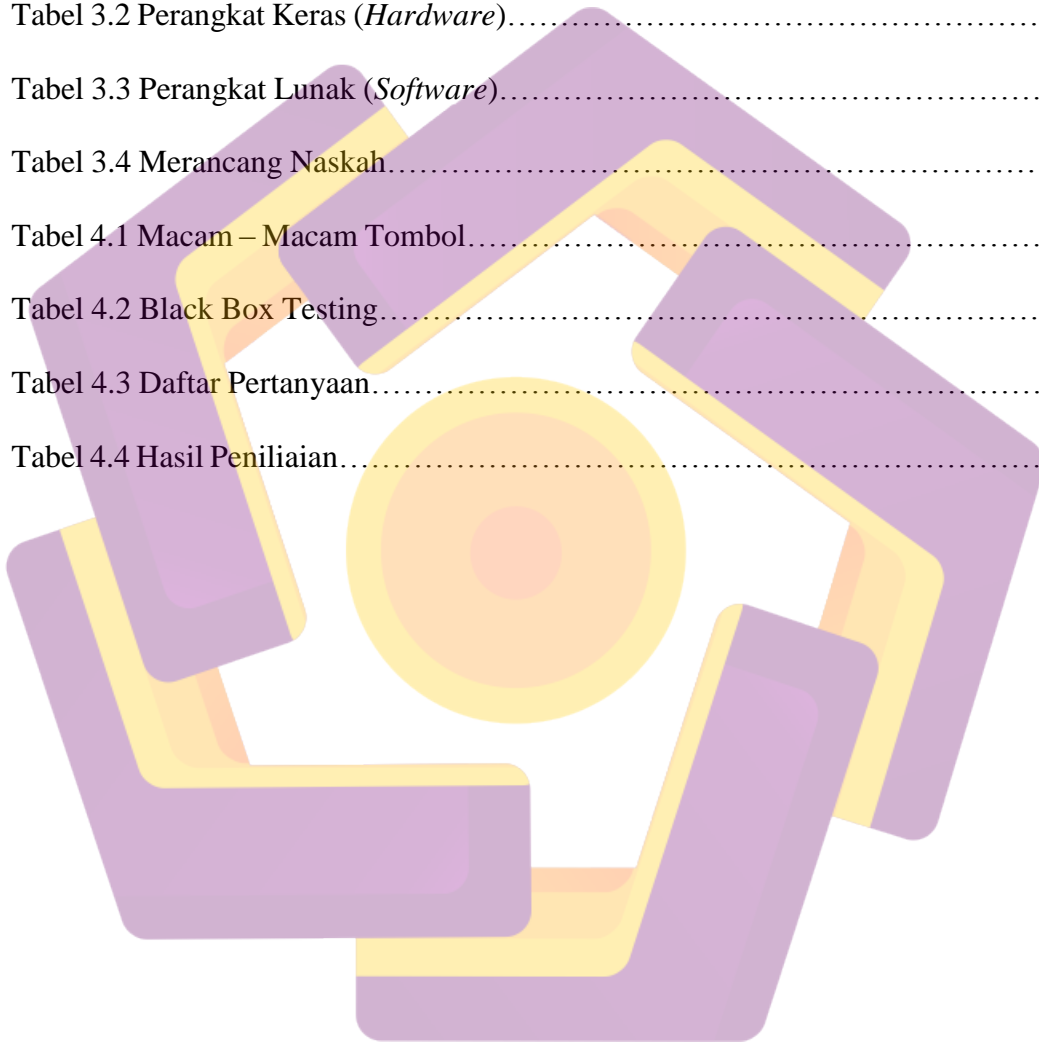
3.4.3 Merancang Grafik .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi .....	51
4.1.1 Mengolah Grafik dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 .....	51
4.1.2 Proses Produksi .....	52
4.2 Pembahasan .....	62
4.2.1 Tampilan Halaman Masuk .....	62
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	63
4.2.3 Tampilan Sub Menu Allosaurus .....	66
4.2.4 Tampilan Sub Menu Ankylosaurus .....	66
4.2.5 Tampilan Sub Menu Spinosaurus .....	67
4.2.6 Tampilan Sub Menu Ceratosaurus .....	68
4.2.7 Tampilan Sub Menu Diplodocus .....	69
4.2.8 Tampilan Sub Menu Apatosaurus .....	70
4.2.9 Tampilan Sub Menu Megalosaurus .....	71
4.2.10 Tampilan Sub Menu Tyrannosaurus .....	72
4.2.11 Tampilan Sub Menu Stegosaurus .....	73
4.2.12 Tampilan Sub Menu Velicoraptor .....	74
4.2.13 Tampilan Sub Menu Latihan Soal .....	75



4.3 Pengetesan Aplikasi .....	88
4.3.1 Ujicoba Media Pembelajaran “Jenis – Jenis Dinosaurius” .....	88
4.3.1 Black Box Testing.....	88
4.4 Kuisisioner Pengguna .....	91
4.4.1 Daftar Pertanyaan Kuisisioner .....	91
4.4.2 Hasil Penilaian .....	92
4.4.3 Wawancara.....	93
4.5 Penggunaan Media Pembelajaran .....	94
4.6 Pemeliharaan Aplikasi .....	94
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>96</b>
5.1 Kesimpulan .....	96
5.2 Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Analisis Deskriptif Presentasi .....	22
Tabel 3.1 Analisis Swot.....	31
Tabel 3.2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	33
Tabel 3.3 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	33
Tabel 3.4 Merancang Naskah.....	36
Tabel 4.1 Macam – Macam Tombol.....	57
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	89
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan.....	92
Tabel 4.4 Hasil Penilaian.....	93



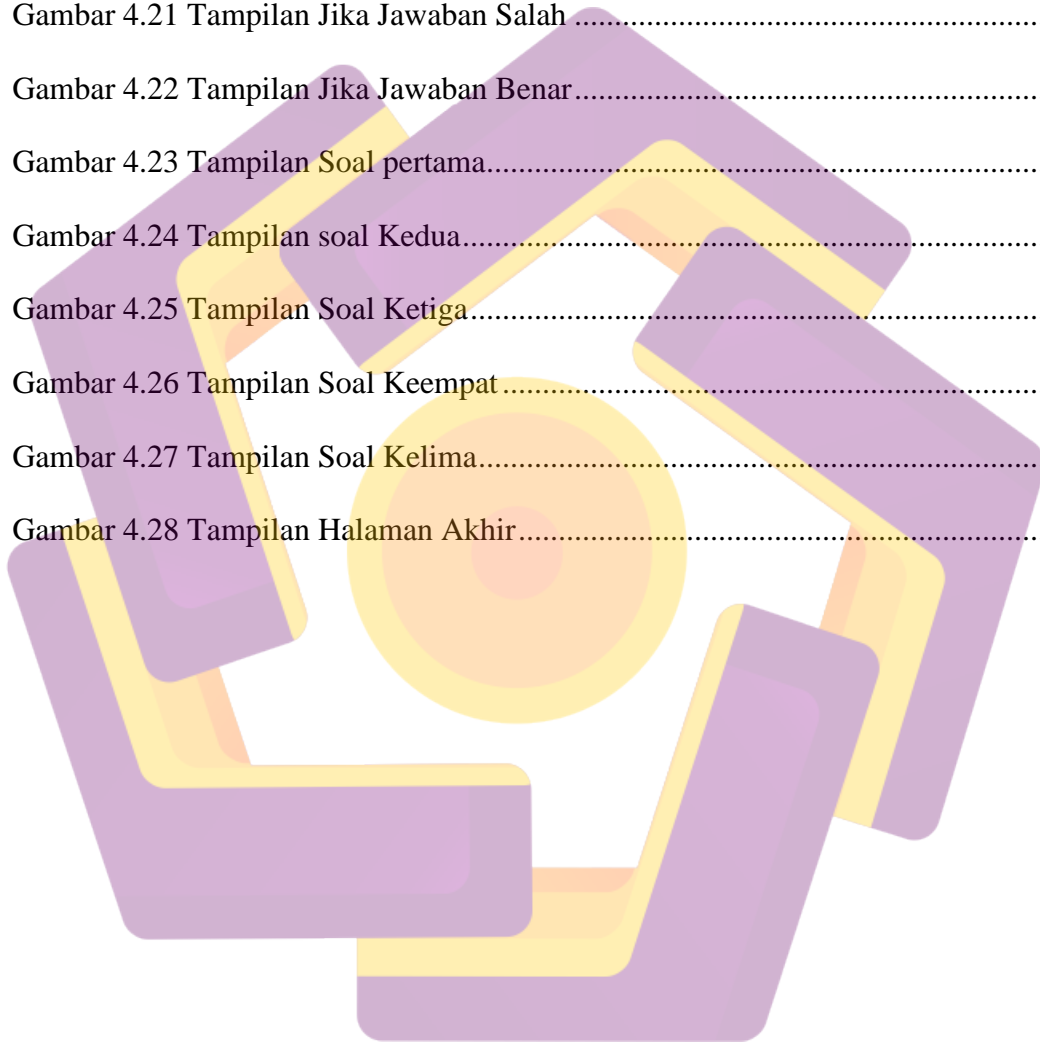
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6 .....	10
Gambar 2.2 Siklus Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 3.1 Buku Ensiklopedia Pertamaku : Kehidupan Dinosaurus .....	25
Gambar 3.2 Buku Dinopedia .....	26
Gambar 3.3 Buku Ensiklopedia : Dinosaurus & Binatang Purba.....	26
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Halaman masuk.....	38
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Sub-Menu Allosaurus.....	40
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Sub-Menu Ankylosaurus.....	40
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Sub-Menu Spinosaurus .....	41
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Sub-Menu Ceratosaurus.....	42
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Sub-Menu Diplodocus .....	42
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Sub-Menu Apatosaurus.....	43
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Sub-Menu Megalosaurus .....	44
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Sub-Menu Tyrannosaurus.....	44
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Sub-Menu Stegosaurus.....	45
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Sub-Menu Velicoraptor.....	46
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Halaman Masuk Latihan Soal .....	46
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Halaman Jawaban Benar .....	47
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Halaman Jawaban Salah.....	47
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Soal Pertama.....	53



Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Soal Kedua .....	48
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Soal Ketiga .....	49
Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Soal Keempat .....	49
Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Soal Kelima .....	50
Gambar 3.24 Rancangan Tampilan Jawaban Semua Benar.....	50
Gambar 4.1 Tampilan Olah Grafik di Adobe Flash CS6.....	52
Gambar 4.2 Tampilan Pengaturan Layout .....	53
Gambar 4.3 Import Image ke Stage .....	54
Gambar 4.4 Tampilan Hasil Pembuatan Animasi.....	56
Gambar 4.5 Sound dalam Library .....	57
Gambar 4.6 Tampilan Publish Setting .....	60
Gambar 4.7 Publish setting untuk file executable (.exe) .....	61
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Masuk .....	62
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Allosaurus.....	66
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Ankylosaurus.....	67
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Spinosaurus .....	68
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Ceratosaurus .....	69
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Diplodocus.....	70
Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Apatosaurus .....	71
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Megalosaurus.....	72
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Tyrannosaurus .....	73

Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Stegosaurus.....	74
Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Velicoraptor.....	75
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Masuk Soal .....	76
Gambar 4.21 Tampilan Jika Jawaban Salah.....	76
Gambar 4.22 Tampilan Jika Jawaban Benar.....	77
Gambar 4.23 Tampilan Soal pertama.....	77
Gambar 4.24 Tampilan soal Kedua.....	79
Gambar 4.25 Tampilan Soal Ketiga.....	81
Gambar 4.26 Tampilan Soal Keempat.....	83
Gambar 4.27 Tampilan Soal Kelima.....	85
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Akhir.....	87



## INTISARI

Pada SD Negeri 1 Kauman dalam proses belajar mengajar saat ini menggunakan sistem belajar manual seperti pengenalan jenis – jenis dinosaurus yaitu menggunakan media buku dan papan tulis, sehingga belajar mengajar terasa membosankan.

Dengan adanya permasalahan tersebut dibuat aplikasi sebagai media pembelajaran agar anak lebih aktif dan antusias, serta untuk mendukung dan membantu proses belajar mengajar pada SD Negeri 1 Kauman. Pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6, serta untuk desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDraw X7.

Hasil dari pembuatan aplikasi media pembelajaran ini guru disekolah dapat memanfaatkan aplikasi media pembelajaran ini untuk menyampaikan materi kepada siswa – siswanya dalam proses belajar mengajar terutama pada materi pengenalan jenis – jenis dinosaurus.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Dinosaurus, Sekolah Dasar

## **ABSTRACT**

*At Kauman 1 Public Elementary School in the teaching and learning process currently using a manual learning system such as the introduction of dinosaur types, namely using media books and blackboards, so teaching and learning feels boring.*

*With the existence of these problems, applications are made as learning media so that children are more active and enthusiastic, as well as to support and help the teaching and learning process in SD Negeri 1 Kauman. Making applications using Adobe Flash CS6, as well as for graphic design using Adobe Photoshop and CorelDraw X7.*

*The results of making this learning media application teachers in schools can use this learning media application to deliver material to students - their students in the learning process, especially in the introduction to the types of dinosaurs.*

**Keywords :** *Learning Media, Dinosaurs, Elementary Schools*