

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ASEAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA
SDN GAMBIRANOM**

SKRIPSI



disusun oleh

Risman Sunarwan

13.12.7471

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ASEAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA
SDN GAMBIRANOM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Risman Sunarwan

13.12.7471

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ASEAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA
SDN GAMBIRANOM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risman Sunarwan

13.12.7471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Ainul Yaqin, M.Kom.

NIK. 190302255

PENGESAHAN**SKRIPSI****ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ASEAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA
SDN GAMBIRANOM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Risman Sunarwan

13.12.7471

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji**Nama Penguji**

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 Oktober 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
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, 25 Oktober 2019



Risman Sunarwan
NIM. 13.12.7471



MOTTO

“SETIAP MANUSIA MEMILIKI POTENSI MAKA PERCAYALAH PADA DIRI SENDIRI”


(Risman Sunarwan)

“HANYA KEBODOHAN YANG MEREMEHKAN PENDIDIKAN”

(P. Syrus)

“HARGA KEBAIKAN MANUSIA ADALAH DIUKUR MENURUT APA YANG TELAH DIPERBUAT ATAU DILAKSANAKANNYA ”

(Ali Bin Abu Thalib)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselasaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Dengan bangga, dan bahagia saya kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

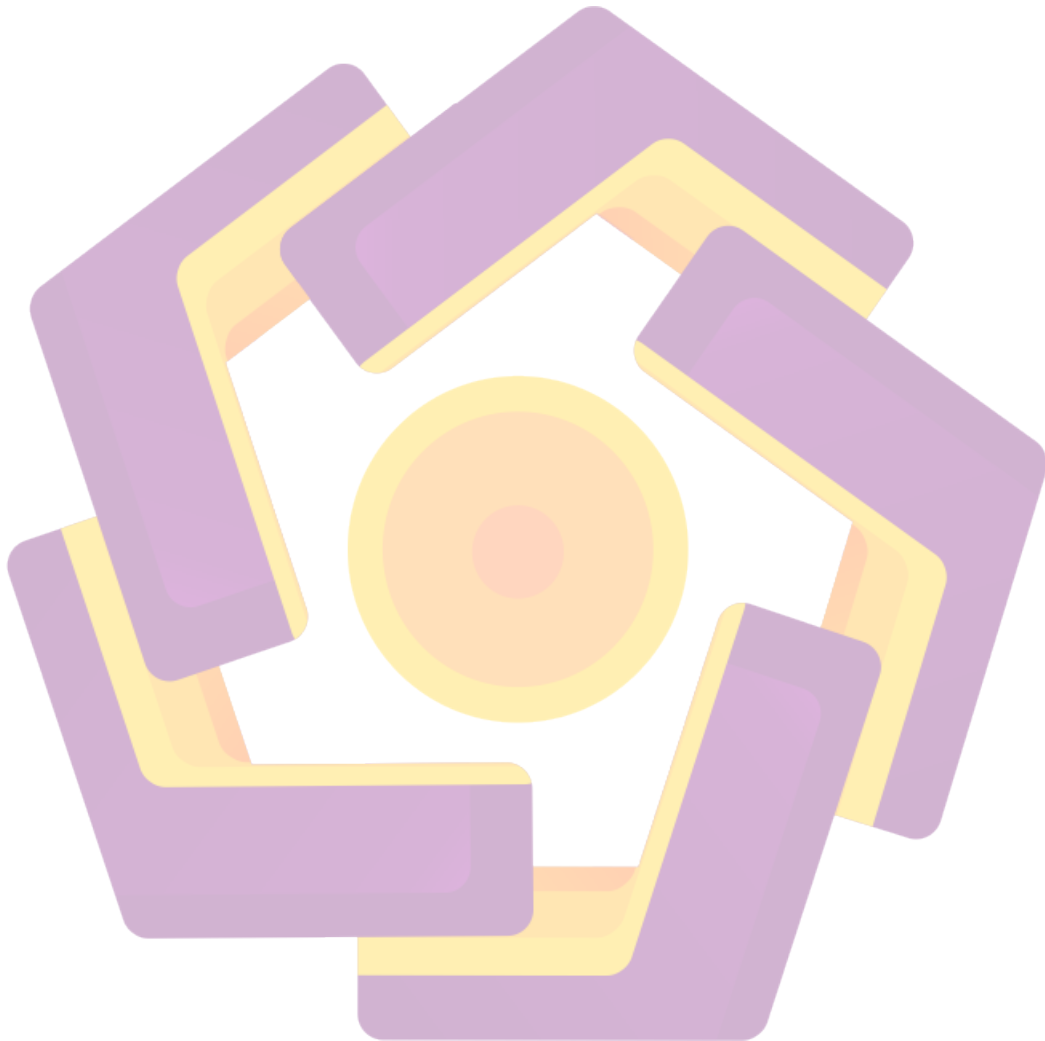
Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu Suryi dan Ayah Danan Wijaya yang telah memberikan kasih sayang, secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku serta selalu meridhoiku melakukan hal yang lebih baik, Terimakasih Ibu...Terima kasih Ayah...

Sahabat dan Orang terdekatku

Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk sahabatku (Handi Jumardianto) dan teman terdekatku (Ajeng Winda) yang telah memotivasi, dan memberikan semangat kepadaku dalam pembuatan karya ini dan semua teman yang telah mendukung aku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menjadi inspirasiku dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semua do'a terbaik yang engkau berikan menjadikanku orang yang jauh lebih baik juga. Terima kasih...

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ainul Yaqin, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih banyak bapak sudah membantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan ASEAN Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada SDN Gambiranom. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

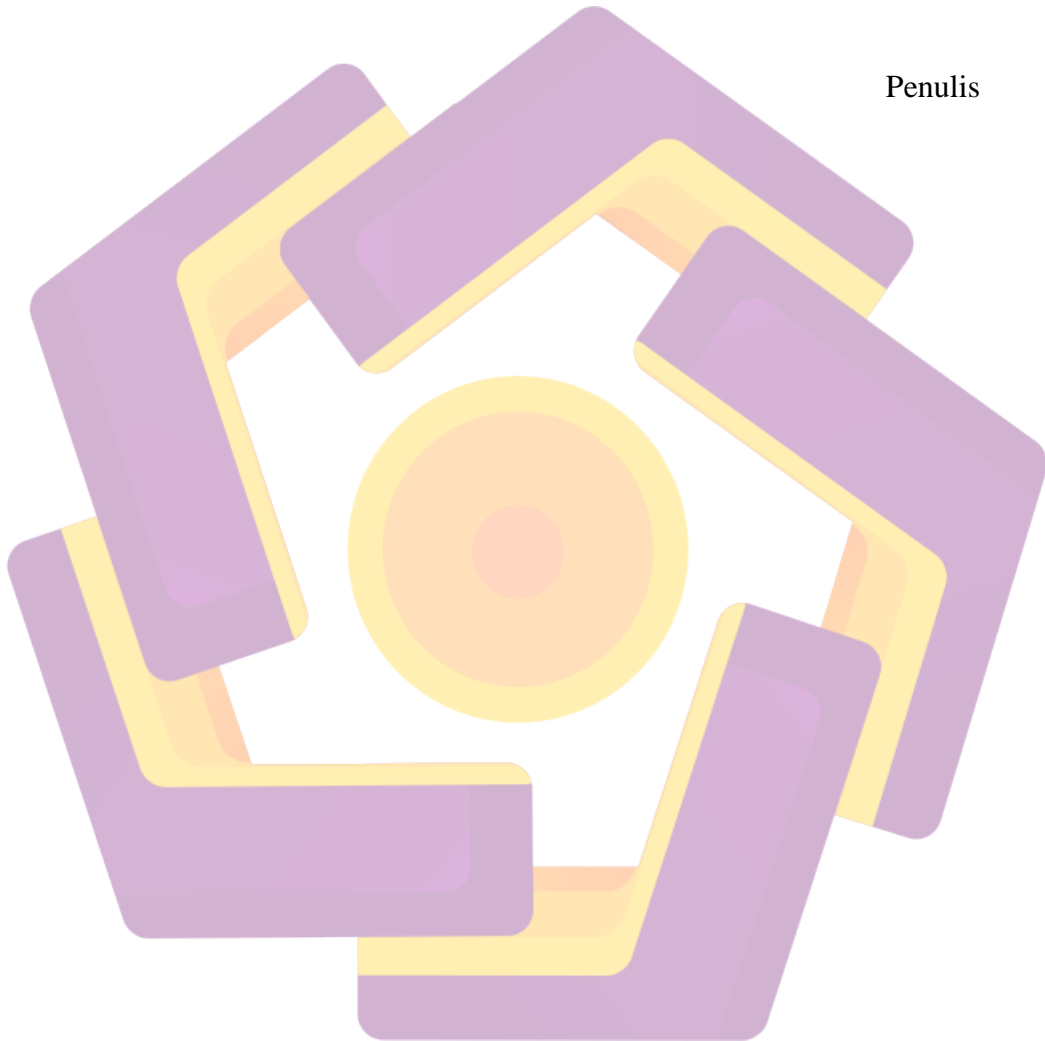
1. Bapak Ainul Yaqin , M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasihat, dan arahan kepada penulis.
2. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Ayah, Ibu dan Keluarga penulis yang telah banyak memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik dan lancar.
3. Ucapan terima kasih penulis kepada sahabat dan rekan seperjuangan tercinta yang tiada henti memberi dukungan dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan

penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya, semoga dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019

Penulis



DAFTAR ISI

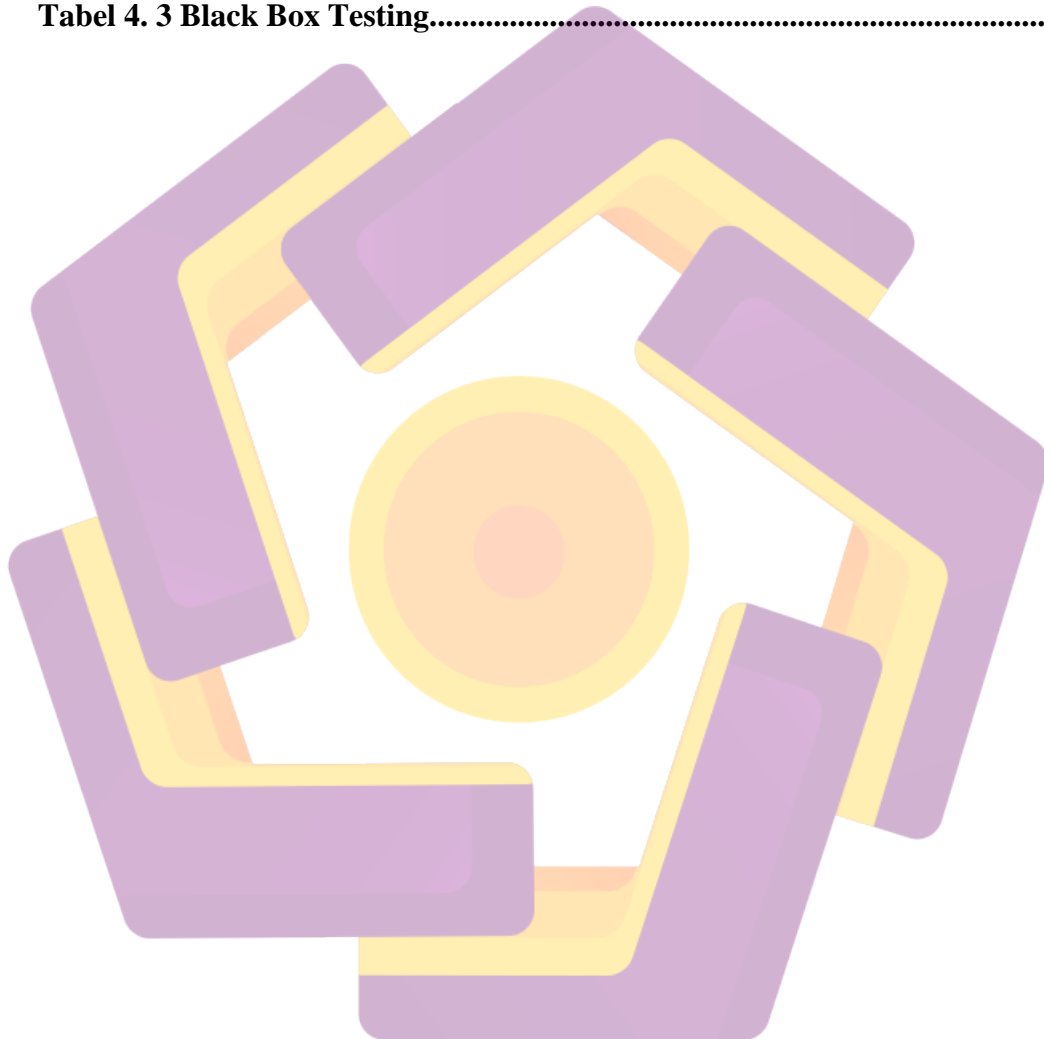
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6

2.2	Pengertian Multimedia	8
2.2.1	Pentingnya Multimedia	8
2.2.2	Penggunaan Multimedia	8
2.3	Unsur Multimedia	10
2.4	Jenis-jenis Presentasi	11
2.5	Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.5.1	Siklus Pengembangan Multimedia	13
BAB III		17
ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	Tinjauan Umum	17
3.1.1	Profil Sekolah	17
3.1.2	Visi dan Misi	17
3.2	Mengidentifikasi Masalah	20
3.3	Studi Kelayakan	20
3.3.1	Kelayakan Teknologi	20
3.3.2	Kelayakan Operasional	21
3.3.3	Kelayakan Hukum	21
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	21
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	21
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	22
3.5	Perancangan Aplikasi	23
3.5.1	Merancang Konsep	23
3.5.2	Merancang Isi	23
3.5.3	Merancang Naskah	25
3.5.4	Merancang Grafik	30
BAB IV		34
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Implementasi Sistem	34
4.1.1	Alur Pembuatan Aplikasi	35

4.1.2	Membuat Grafik.....	35
4.1.3	Mengimport Gambar.....	39
4.1.4	Mengolah Suara.....	40
4.1.5	Pembuatan Tombol.....	41
4.1.6	Mengintegrasikan Elemen-elemen yang akan digunakan.....	43
4.1.7	Pembuatan Animasi.....	45
4.1.8	Membuat File Executable (*.exe).....	46
4.1.9	Membuat Autorun.....	46
4.2	Menggunakan Sistem.....	46
4.2.1	Tampilan Antar Muka.....	47
4.3	Mengetes Sistem.....	68
4.3.1	Black Box Testing.....	68
4.4	Memelihara Sistem.....	71
BAB V.....		72
KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....		74
DAFTAR LAMPIRAN.....		75
LAMPIRAN A.....		75
LAMPIRAN B.....		76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literatur Review Penelitian	7
Tabel 3. 1 Perancangan Naskah.....	25
Tabel 4. 1 Gambar dalam pembuatan media pembelajaran.....	36
Tabel 4. 2 Gambar Tombol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Black Box Testing.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Multimedia	11
Gambar 2. 2 Linier.....	11
Gambar 2. 3 Hirarkis.....	12
Gambar 2. 4 Non-Linier	12
Gambar 2. 5 Kombinasi.....	13
Gambar 2. 6 Siklus pengembangan multimedia	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	19
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi	24
Gambar 3. 3 Menu Intro	30
Gambar 3. 4 Menu Utama.....	31
Gambar 3. 5 Menu Materi Sejarah ASEAN.....	31
Gambar 3. 6 Menu Kuis	32
Gambar 3. 7 Menu Tentang Aplikasi.....	32
Gambar 3. 8 Menu Keluar	33
Gambar 4 1 Alur pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan ASEAN.....	35
Gambar 4. 2 Tampilan Adobe Flash CS6 saat membuat lembar kerja baru	39
Gambar 4. 3 Tampilan lembar kerja baru Adobe Flash CS6	40
Gambar 4. 4 Tampilan saat mengolah suara	40
Gambar 4. 5 Tampilan saat membersihkan noise	41
Gambar 4. 6 Tampilan lembar kerja baru di Adobe Flash CS6.	44
Gambar 4. 7 Tampilan saat meng-import image di Adobe Flash CS6.	45
Gambar 4. 8 Tampilan hasil pembuatan animasi pada menu loading	45
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Loading	47

Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama	48
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi.....	49
Gambar 4. 12 Tampilan Utama Isi Menu Materi	50
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Menu Materi.....	51
Gambar 4. 14 Tampilan Utama Isi Menu Materi	51
Gambar 4. 15 Tampilan Isi Menu Materi.....	52
Gambar 4. 16 Tampilan Utama Isi Menu Materi	53
Gambar 4. 17 Tampilan Isi Menu Materi.....	54
Gambar 4. 18 Tampilan Utama Isi Menu Materi	54
Gambar 4. 19 Tampilan Isi Menu Materi.....	55
Gambar 4. 20 Tampilan Utama Isi Menu Materi	56
Gambar 4. 21 Tampilan Isi Menu Materi.....	57
Gambar 4. 22 Tampilan Utama Isi Menu Materi	57
Gambar 4. 23 Tampilan Isi Menu Materi.....	58
Gambar 4. 24 Tampilan Utama Isi Menu Materi	59
Gambar 4. 25 Tampilan Isi Menu Materi.....	60
Gambar 4. 26 Tampilan Utama Isi Menu Materi.....	60
Gambar 4. 27 Tampilan Isi Menu Materi.....	61
Gambar 4. 28 Tampilan Utama Isi Menu Materi.....	62
Gambar 4. 29 Tampilan Isi Menu Materi.....	63
Gambar 4. 30 Tampilan Utama Isi Menu Materi.....	63
Gambar 4. 31 Tampilan Isi Menu Materi.....	64
Gambar 4. 32 Tampilan Utama Isi Menu Kuis	65
Gambar 4. 33 Tampilan Isi Menu Kuis	66

Gambar 4. 34 Tampilan Utama Isi Menu Informasi66

Gambar 4. 35 Tampilan Menu Keluar.....67



INTISARI

Kemajuan teknologi yang sangat pesat secara tidak langsung mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang budaya, politik, bahkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu hal yang tidak bisa kita hindari pada zaman yang sudah modern seperti saat ini.

Kemajuan teknologi telah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang global yang berhubungan dengan multimedia yang menempatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana yang bisa digunakan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai media belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses mengajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran mengenai pengenalan negara ASEAN yang bertujuan sebagai alternatif memecahkan masalah proses pembelajaran. Metode yang digunakan penulis adalah perancangan yaitu merancang dengan tahapan-tahapan yang akan dibuat. Hasil yang diharapkan adalah dengan memanfaatkan sarana teknologi yang ada dan dapat menjadi salahsatu alternatif dalam membantu proses penyampaian materi pengenalan negara ASEAN dengan penyajian visualisasi, dimana media pembelajaran ini didukung dengan fitur multimedia yaitu berupa teks, gambar, animasi, dan suara. Nantinya media pembelajaran ini dapat membantu proses pembelajaran guru dan juga dapat membantu pemahaman siswa dalam mengenal negara ASEAN.

Kata Kunci : teknologi, media pembelajaran, visualisasi, multimedia

ABSTRACT

Advances in technology very directly affect all aspects of human life, both in the field of cultured, politics, and even in the world of education. Tecnological advancements are something that we cannot avoid in modern times like today.

Advances in tecnology have made it possible to create a learning environment related to multimedia that connects student6s in the middle of the learning process. Learning media as a means that can be used by teachers in teaching adn learning activities. The learning media he took studied the media used trying to solve the problems discussed in the teaching process.

The purpose of this study is to produce a learning media about the introduction of ASEAN countries that seek alternative solutions to the problem of learning. The method used by the author is a design that is arranged with the stages that will be made. The expected outcome is to utilize existing tecnological facilities and can be one of the alternatives in assisting the process of delivering introductory material to ASEAN countries by presenting visualization, where this learning media is supported with multimedia features that contain text, images, animations, and sounds. Can help the teacher learning process and can also help students understand in getting to know ASEAN countries.

Keywords: *technology, learning media, visualization, multimedia*

