

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF "AYO KENALI DAN CINTAI INDONESIA"
PADA SD NEGERI BOGEM 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Sakti Prahasdeva Nova Arifin

12.12.6483

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF "AYO KENALI DAN CINTAI INDONESIA"
PADA SD NEGERI BOGEM 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Sakti Prahasdeva Nova Arifin

12.12.6483

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF "AYO KENALI DAN CINTAI INDONESIA"
PADA SD NEGERI BOGEM 1 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sakti Prahasdeva Nova Arifin

12.12.6483

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF "AYO KENALI DAN CINTAI INDONESIA"
PADA SD NEGERI BOGEM 1 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sakti Prahasdeva Nova Arifin
12.12.6483

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109



Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Agustus 2018

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, 06 Agustus 2018



Sakti Prahasdeva Nova Arifin
12.12.6483

MOTTO

1. "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri." (Ibu Kartini)
2. "Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua." (Aristoteles)
3. "Hanya kebodohan meremehkan pendidikan."
4. "Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan."
5. "Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak Tahu."
6. "Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah."
7. "Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya."
8. "Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya."
9. "Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik." (Aspinal)
10. "Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikan."
11. "Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya" (Ali Bin Abi Thalib)
12. "Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."
13. "Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

PERSEMBAHAN

1. Malaikatku di dunia, yang selalu menyertakanku dalam doanya, menumpahkan kasih sayang tak terhingga, terimakasih Ibundaku tercinta.
2. Sosok wibawa, tegas, sabar, mandiri, dan bijaksana yang senantiasa di ajarkannya, tanpamu aku tak mampu memaknai hidup, terimakasih Ayahandaku tercinta.
3. Adik-adiku tersayang yang selalu memberikan motivasi bagi diriku untuk terus menjadi yang lebih baik.
4. Someone special, with you I can pass everything in this world. Thanks for always being beside me.
5. Sahabat-sahabatku “people in crime”, bersama mereka, aku belajar banyak hal dalam hidup.
6. Seluruh jajaran dosen di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berarti bagiku
7. Serta semua pihak yang telah membantu selama penyelesaian skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb

Segala puji bagi ALLAH SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, nikmat sehat, nikmat iman dan nikmat islam, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya yang telah mengajarkan kehidupan yang penuh rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul : **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF "AYO KENALI DAN CINTAI INDONESIA" PADA SD NEGERI BOGEM 1 YOGYAKARTA”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di UNIVERSITAS “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua Universitas “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas”AMIKOM” Yogyakarta
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orangtua, adik-adikku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan semangat.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik dukung dan moral maupun materi, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

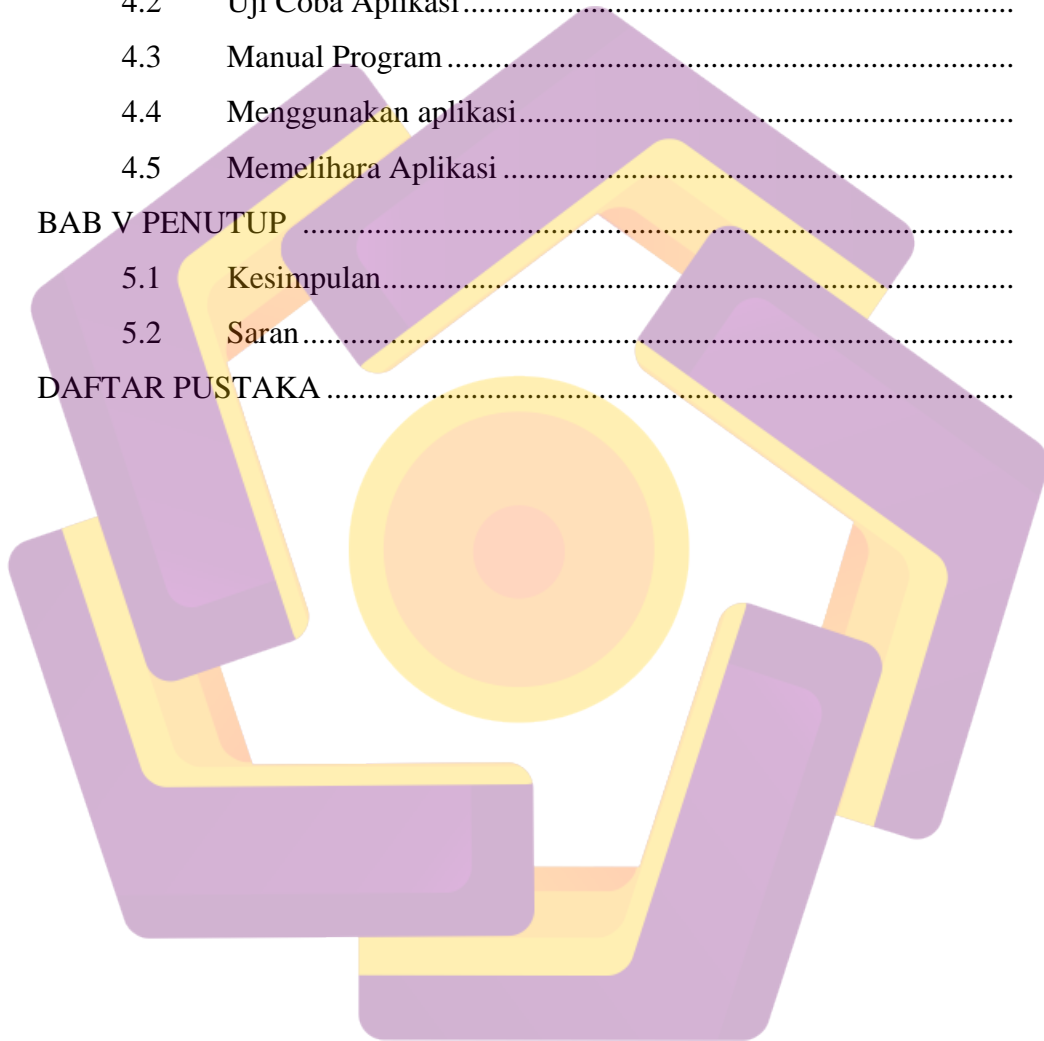
Yogyakarta, 06 Agustus 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	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	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.3 Konsep Dasar Animasi	16
2.4 Suara	17
2.5 <i>Adobe Flash</i>	18
2.6 Implementasi Pengujian Sistem	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25

3.1	Analisis Sistem Multimedia.....	25
3.2	Analisis Kebutuhan.....	27
3.3	Perancangan.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....		42
4.1	Memproduksi Aplikasi.....	42
4.2	Uji Coba Aplikasi.....	56
4.3	Manual Program.....	57
4.4	Menggunakan aplikasi.....	60
4.5	Memelihara Aplikasi.....	61
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tampilan Kuisisioner	57
--------------------------------------	----

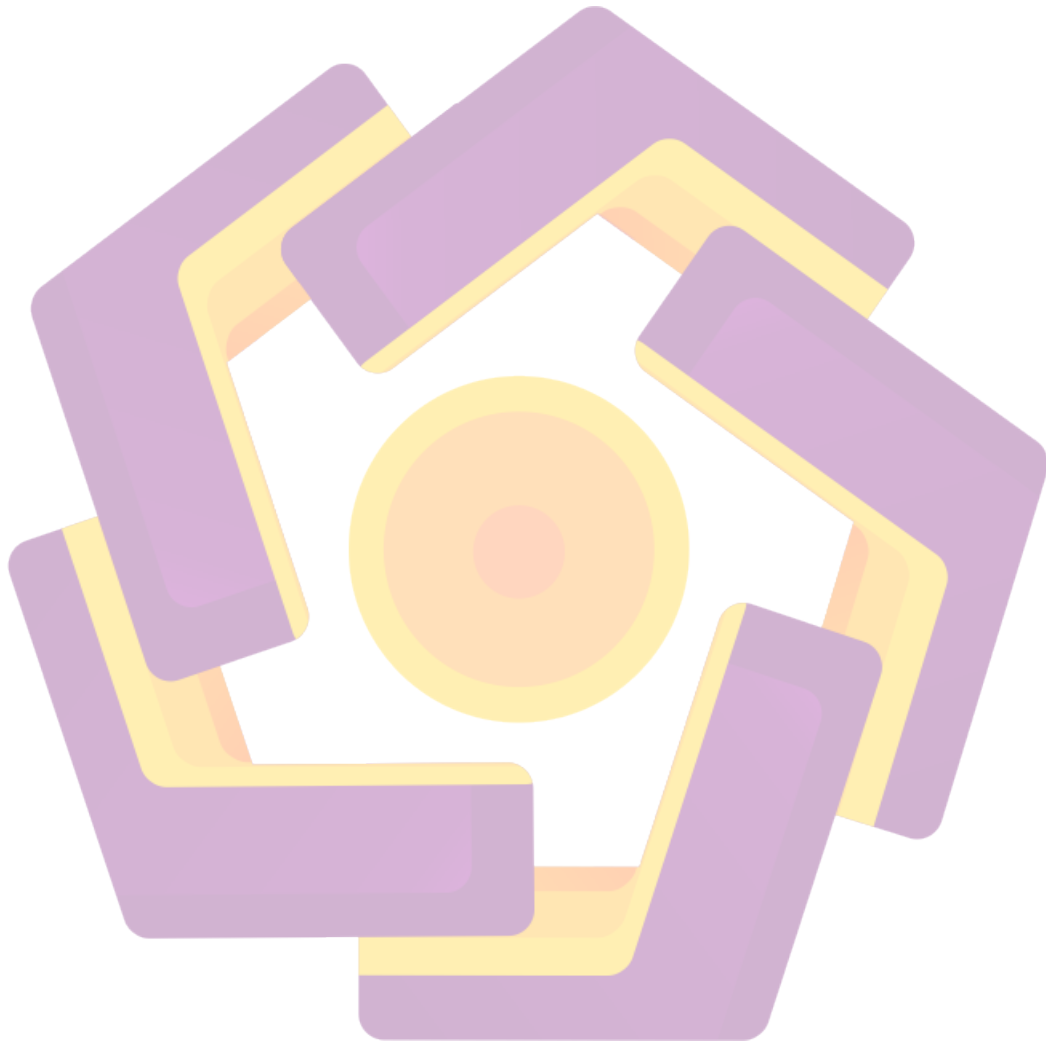


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	12
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Striktur Hirarki	13
Gambar 2.4 Struktur Polar	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Element Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Tampilan Awal Adobe Flash CS 3	19
Gambar 2.8 Adobe Flash CS 3.....	22
Gambar 3.1 Struktur Menu Program Aplikasi	30
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama	36
Gambar 3.3 Rancangan Daftar Isi.....	37
Gambar 3.4 Rancangan Menu Provinsi Nanggro aceh Darusalam.....	38
Gambar 3.5 Rancangan Menu Provinsi Sumatera Utara	39
Gambar 3.6 Rancangan Menu Provinsi Kalimantan Timur.....	40
Gambar 3.7 Rancangan Menu Provinsi Maluku	41
Gambar 4.1 Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3	43
Gambar 4.2 Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	44
Gambar 4.3 Tampilan save As Adobe Photoshop CS3	44
Gambar 4.4 Tampilan memilih suara yang akan di buka	45
Gambar 4.5 Tampilan Pemotongan Suara	46
Gambar 4.6 Tampilan Save As Adobe Audition 1.5	47
Gambar 4.7 Tampilan Import to Library	48
Gambar 4.8 Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	49
Gambar 4.9 Tampilan Motion.....	50
Gambar 4.10 Tampilan Membuat Tombol	51
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Button.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Publish Settings	55
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama	58
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Daftar Isi.....	58

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Nanggroe Aceh Darussalam 59

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Sumatera Utara 60



INTISARI

Model pembelajaran pada dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi hal yang penting dalam menunjukkan sukses atau tidaknya pendidikan dan penyampaian informasi. Pada umumnya model pembelajaran yang dilakukan adalah secara langsung khususnya dengan metode ceramah, metode ini kadang menimbulkan gejala siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan para siswa. Rendahnya perhatian siswa kepada guru dan gangguan lainnya dalam kelas, sehingga masalah tersebut menyebabkan tes hasil belajar harian dan ujian siswa memperoleh hasil yang rendah seperti halnya yang terjadi di SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan suatu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar prestasi dan nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta rendahnya perhatian siswa perlu segera diatasi dan diberikan solusi. Adapun salah satu solusi pemecahan masalahnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran, solusi ini adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga berbagai masalah dan gangguan dalam kelas diharapkan dapat diminimalisir.

Kata Kunci : Proses Kegiatan Belajar, Perbaikan, Harapan

ABSTRACT

Learning model in the process of teaching and learning activities becomes important in showing the success or failure of education and information delivery. In general, the model of learning is done directly with the lecture method, this method sometimes cause symptoms of students less eager to receive lessons and get boredom of students. The low attention of students to teachers and other disorders in the class, so the problem is a test of daily learning outcomes and low student test results such as those in SD Negeri Bogem 1 Yogyakarta.

Based on the above, it is necessary to make an improvement in learning activities so that student achievement and grades increase. Problems in programming languages, and low student attention should be addressed and given. One solution to its use is the use of learning media, this solution is one example of technology utilization in supporting the education process.

With the learning media is expected to improve the spirit and attention of students to learn, so that various problems and disruptions in the class is expected to be minimized.

Keywords: Learning Activity Process, Improvement, Hope

