

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA TUMBUH KEMBANG  
ANAK MENGENAL BUAH ORGANIK PADA TUBUH ANAK  
PADA TK N PEMBINA ADIPALA CILACAP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Alif Nur 'Aini**

**11.12.6156**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA TUMBUH KEMBANG  
ANAK MENGENAL BUAH ORGANIK PADA TUBUH ANAK  
PADA TK N PEMBINA ADIPALA CILACAP**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Alif Nur 'Aini**

**11.12.6156**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA TUMBUH KEMBANG  
ANAK MENGENAL BUAH ORGANIK PADA TUBUH ANAK  
PADA TK PEMBINA ADPALA CILACAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Nur 'Aini**

**11.12.6156**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Februari 2016



**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA TUMBUH KEMBANG  
ANAK MENGENAL BUAH ORGANIK PADA TUBUH ANAK PADA TK  
N PEMBINA ADIPALA CILACAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alif Nur 'Aini**

**11.12.6156**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Agustus 2018

### Susunan Dewan Penguji

#### Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Robert Marco, M.T.  
NIK. 190302228

Sumarni Adi, S.Kom, M.CS  
NIK. 190302256

#### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Februari 2016

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krishawati, 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 tanggung jawab saya pribadi.

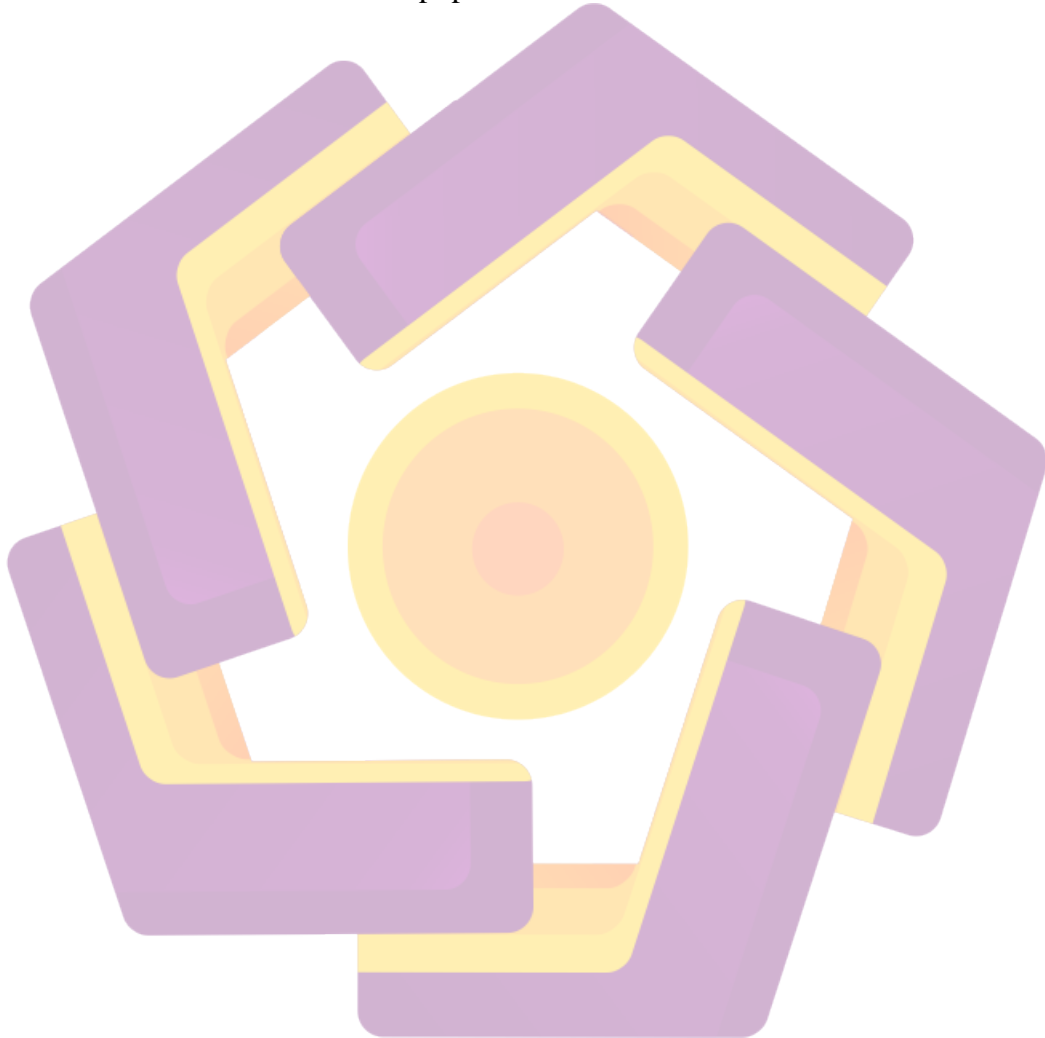
Yogyakarta, 20 Agustus 2018

METERAI  
TEMPEL  
32392AFF178065163  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
Alif Nur Aini



## **MOTTO**

“Dimana ada kemauan, disitu ada jalan. Tapi yang akan membuat kita benar-benar samapi pada adalah doa dan tindakan.”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Bapak Slamet Subandi beserta Ibu Karsiyem, kedua orang tuaku yang selalu berdo'a untuk anaknya, memberi motivasi, dukungan tanpa henti dalam segala hal. Serta adikku Bylla isna.
- Suamiku, Mas Ari Wibowo yang telah mensupport dan memotifasi serta memberi dukungan dan doa setiap hari
- Saudara-saudara keluarga besar mbah Maos dan Mbah Winong.
- Bapak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbing.
- Melani Mustika, Sahid Musliman dan Eka Cilik yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan skripsi.
- Semua bapak dan ibu dosen yang telah mengajarkan ilmu yang sangat berharga.
- Keluarga Besar 12-S1SI-04 dan 11-S1SI-11
- Serta semua pihak yang tidak saya sebutkan satu per satu disini, yang telah membantu hingga selesainya prosesi kuliah saya.

## PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Shubhanahu wa taala, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya dan segala kebbaikannya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

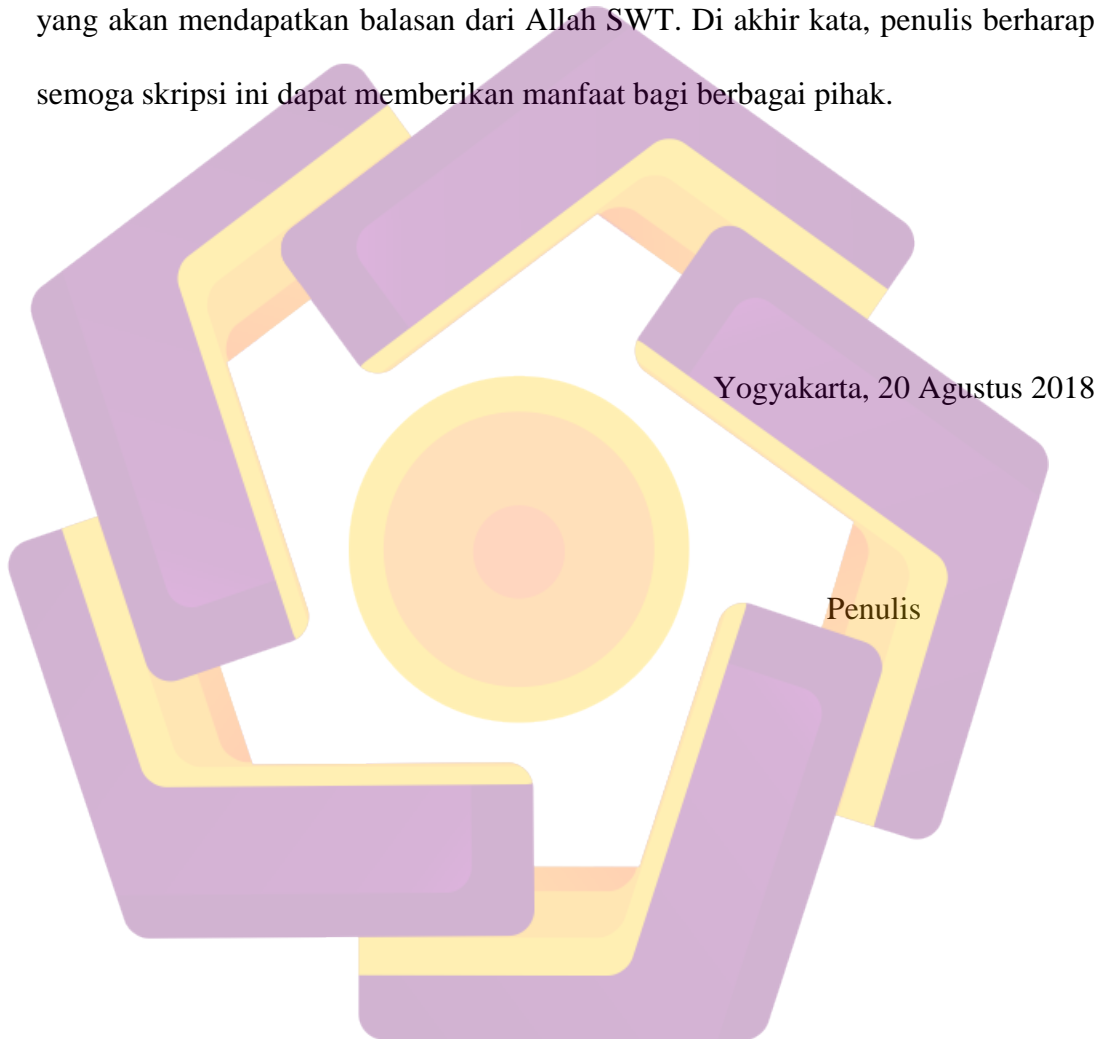
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, bapak Robert Marco, M.T, dan Ibu Sumarni Adi,S.Kom.,M. Csselaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus sebagai selayaknya seorang sarjana.
5. Para guru, kepala sekolah dan staf TK N Pembina Adipala yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian



6. Semua pihak yang berkontribusi yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.



Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Penulis

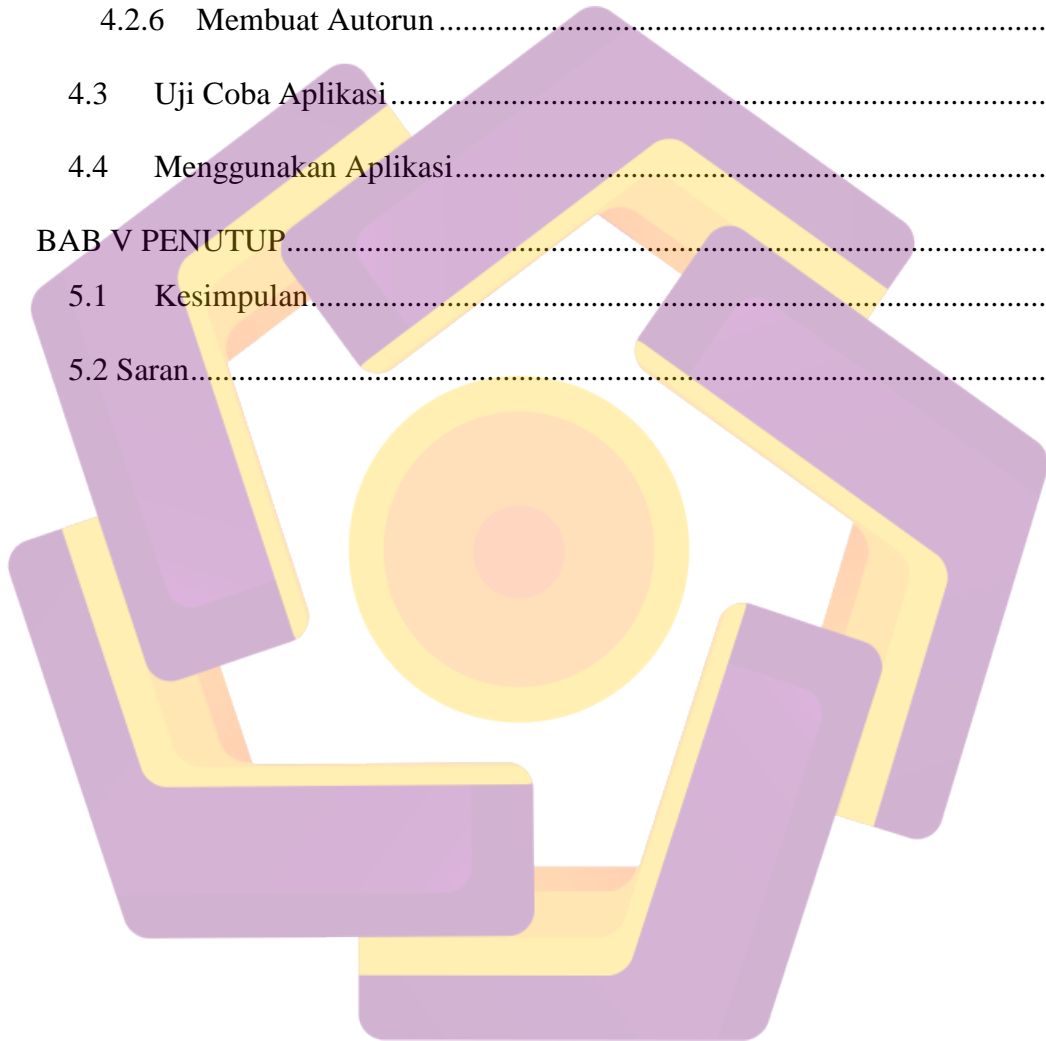
## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Matriks Perbandingan Penelitian.....	9
2.2 Konsep Dasar Pembelajaran.....	10
2.2.1. Sejarah Multimedia.....	10
2.2.2. Pengertian Multimedia.....	11
2.2.3. Objek-Objek Multimedia.....	11
2.3 Konsep Media Pembelajaran.....	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajara.....	14
2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.4 Struktur Desain Multimedia.....	15
2.4.1 Struktur Linear.....	15

2.4.2 Struktur Menu .....	16
2.4.3 Struktur Hirarki .....	17
2.4.4 Struktur Jaringan .....	18
2.4.5 Struktur Kombinasi .....	18
2.5 Pengembangan Sistem Multimedia .....	19
2.6 Metode Analisis .....	21
2.6.1 Analisis SWOT .....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	23
3.1.1 Sejarah TK N Pembina Adipala .....	23
3.1.2 Visi dan Misi TK N Pembina Adipala .....	23
3.2 Analisis SWOT .....	26
3.3 Analisis Sistem .....	27
3.3.1 Identifikasi Masalah .....	27
3.3.2 Analisis Sistem Lama .....	29
3.3.3 Analisis Sistem Baru .....	29
3.3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	29
3.3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	30
3.3.5.1 Aspek Hardware (Perangkat Keras) .....	30
3.3.5.2 Aspek Software (Perangkat Lunak) .....	31
3.3.5.3 Aspek SDM ( <i>Brainware</i> ) .....	32
3.4 Analisis Kelayakan .....	32
3.4.1 Kelayakan Teknis .....	32
3.4.2 Kelayakan Operasioanal .....	33

3.4.3 Kelayakan Hukum.....	33
3.5 Perancangan Aplikasi .....	34
3.5.1 Merancang Konsep.....	34
3.5.2 Merancang Isi.....	34
3.5.3 Merancang Naskah.....	36
3.5.4 Merancang Grafik .....	36
3.5.4.1 Rancangan Menu Intro .....	36
3.5.4.2 Rancangan Menu Utama.....	38
3.5.4.3 Rancangan Menu Materi.....	39
3.5.4.4 Rancangan Menu Materi 1.....	40
3.5.4.5 Rancangan Menu Game.....	41
3.5.4.6 Rancangan menu mencocokkan gambar.....	42
3.5.4.7 Rancangan Menu game Menyusun Kata .....	43
3.5.4.8 Rancangan Menu About .....	44
3.5.4.9 Rancangan Menu Help.....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Memproduksi Aplikasi .....	46
4.1.1 Persiapan Komponen .....	47
4.1.2 Pembuatan Background .....	47
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	48
4.1.4 Pembuatan Gambar Untuk Bahan Materi .....	54
4.1.5 Pembuatan Sound Narasi .....	57
4.2 Pembahasan .....	58
4.2.1 Tampilan Antar Muka.....	59

4.2.2 Halaman Menu Utama Game.....	72
4.2.3 Halaman Menu Help .....	84
4.2.4 Halaman Menu About.....	85
4.2.5 Membuat File Executable (*.exe) .....	85
4.2.6 Membuat Autorun .....	86
4.3 Uji Coba Aplikasi.....	86
4.4 Menggunakan Aplikasi.....	88
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>91</b>
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur linear.....	15
Gambar 2. 2 Struktur Menu .....	16
Gambar 2.3 Struktur Hirarki .....	17
Gambar 2.4 Struktur jaringan.....	18
Gambar 2. 5 Siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	20
Gambar 3.1 Aula Sekolah .....	25
Gambar 3.2 Ruang Kelas .....	25
Gambar 3.3 Ruang Komputer .....	26
Gambar 3.4 Alur Metode Lama .....	29
Gambar 3.5 Alur Metode Baru.....	29
Gambar 3.6 Struktur kombinasi (piramida dan hirarki) pada media pembelajaran .....	35
Gambar 3.7 Rancangan menu intro.....	37
Gambar 3.8 Rancangan Menu Utama .....	38
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Materi .....	39
Gambar 3.10 Rancangan menu materi 1 .....	40
Gambar 3. 11 Rancangan Menu Game .....	41
Gambar 3.12 Rancangan menu mencocokkan gambar .....	42
Gambar 3.13 Rancangan menu menyusun kata .....	43

Gambar 3. 14 Rancangan Menu About.....	44
Gambar 3. 15 Rancangan Menu Help .....	45
Gambar 4.1 Bagan memproduksi aplikasi .....	46
Gambar 4.2 Tampilan halaman Intro .....	59
Gambar 4.3 Tampilan halaman Menu utama .....	60
Gambar 4.4 Tampilan menu materi .....	61
Gambar 4.5 Tampilan halaman menu buah apel.....	62
Gambar 4.6 Tampilan halaman menu buah anggur .....	63
Gambar 4.7 Tampilan halaman menu buah alpukat .....	64
Gambar 4.8 Tampilan halaman menu buah blimbing.....	65
Gambar 4.9 Tampilan halaman menu buah jeruk .....	66
Gambar 4.10 Tampilan halaman menu buah naga.....	67
Gambar 4.11 Tampilan halaman menu buah strawberry.....	68
Gambar 4.12 Tampilan halaman menu buah pisang .....	69
Gambar 4.13 Tampilan halaman menu buah melon .....	70
Gambar 4.14 Tampilan halaman menu buah pepaya .....	71
Gambar 4.15 Tampilan halaman menu utama game.....	72
Gambar 4.16 Tampilan halaman menu game cocokkan gambar .....	73
Gambar 4.17 Tampilan halaman menu game menyusun kata .....	77
Gambar 4.18 Tampilan halaman menu help .....	84
Gambar 4.19 Tampilan halaman menu about .....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kajian Penelitian Dahulu .....	9
Tabel 2.2 Tabel Analisis SWOT .....	22
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	26
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras .....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
Tabel 3.4 Aspek SDM (Brainware) .....	32
Tabel 4.1 Gambar background .....	47
Tabel 4.2 Gambar tombol .....	49
Tabel 4.3 Gambar untuk bahan materi .....	54
Tabel 4.4 Sound Narasi .....	58
Tabel 4.5 Black Box Testing .....	86



## INTISARI

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Salah satu perkembangan teknologi yang berdampak dalam pembaruan yaitu dalam sektor pendidikan, pendidikan usia dini merupakan masa yang paling penting untuk menentukan masa depan serta untuk menggali kecerdasan seorang anak sejak dini. Begitupun untuk pembentukan sifat dan kepribadiannya, tak terkecuali untuk urusan mengenal manfaat buah bagi tubuh.

Dengan aplikasi multimedia mengenal manfaat buah bagi tubuh dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif karena multimedia memiliki beberapa elemen yaitu, teks, gambar, audio, dan animasi. Dan ada permainan sederhana yang akan membuat balita senang dalam mempelajari manfaat buah bagi tubuh.

Membuat media interaktif "Mengetahui Manfaat Buah bagi Tubuh" dengan menggunakan Adobe Flash CS6 diharapkan dapat meningkatkan kemauan anak di bawah lima tahun di TK N Pembina Adipala Cilacap untuk mempelajari lebih lanjut tentang manfaat buah bagi tubuh.

Kata kunci: Multimedia, Manfaat Buah, Pendidikan Usia Dini.

## ABSTRACT

*The advancement of modern technology is one of the factors that contribute to renewal efforts. One of the technological developments that have an impact on reform is in the education sector, early age education is the most important time to determine the future and to explore the intelligence of a child from an early age. Likewise for the formation of the nature and personality, not least to know the benefits of fruit for the body.*

*With multimedia applications knowing the benefits of fruit for the body can be used as a tool in the learning process more fun and interactive because multimedia has several elements, namely, text, images, audio, and animation. And there is a simple game that will make toddlers happy to learn the benefits of fruit for the body.*

*Creating interactive media "Knowing the Benefits of Fruit for the Body" using Adobe Flash CS6 is expected to increase the willingness of children under five in TK N Pembina Adipala Cilacap to learn more about the benefits of fruit for the body.*

**Keywords:** *Multimedia, Fruit Benefits, Early Age Education.*