

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS SEBAGAI
SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA KELAS 11
SMA NEGERI 1 POLANHARJO BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Ryan Ramadhan

12.11.6417

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS SEBAGAI
SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA KELAS 11
SMA NEGERI 1 POLANHARJO BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ryan Ramadhan

12.11.6417

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA KELAS 11 SMA NEGERI 1 POLANHARJO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Ramadhan

12.11.6417

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Juli 2017

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA PERANCIS SEBAGAI
SUMBER BELAJAR UNTUK SISWA KELAS 11
SMA NEGERI 1 POLANHARJO BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Ramadhan

12.11.6417

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Dony Arivus, S.S., M.Kom.
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2017

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 maupun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang serta 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, 6 September 2017



Ryan Ramadhan
NIM. 12.11.6417

MOTTO

“Ilmu yang membahagiakan adalah ilmu yang tidak pelit,
maka berbagilah” =Ryan Ramadhan=

#

“Selangit penuh cahaya tertaburkan
Seribuan tangkai bunga ditumbuhkan
Dan payung bajaku biarkan tak berkembang
Keberanian yang menyelamatkan” =FSTVLST=

#

“Bila engkau puas menjadi dirimu saja
Dan tidak membandingkan atau bersaing,
Setiap orang akan menghargaimu.” =LAO TZU=



PERSEMBAHAN

Karya ini aku persembahkan untuk :

Puji Tuhan syukur pertama kupanjatkan kepada Allah SWT

Kedua orang tua Tersayang, Bapak Budi Santosa dan Ibuk Rushartati Wahyuningsih yang sudah setia dan tidak lelah untuk mendukung hingga selesainya skripsi ini.

Adik Adiku Revin Santosa, Khasanah Agustyaningrum, Aisyah Febriana terimakasih atas semangatnya.

Alm Ibuk Supatmi, semoga tenang dan bahagia disisi Allah SWT.

Bapak Kusnawi, S.Kom., M.Eng terimakasih atas bimbingan dan kesabarannya selama ini semoga selalu di limpahkan kesehatan.

Fauzi Latifah yang selama ini mendukung ku menyelesaikan skripsi ini baik keadaan suka maupun duka.

#Teman Teman Kontrakan Meja Hijau semoga Sukses selalu.

#Syahrul Aan Maulana terimakasih sudah meminjamkan seperangkat alat laptopnya selama hampir 1 tahun.

Teman teman karang taruna GALUR MANGGALA desa jeblog tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan anugerahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Media Pembelajaran Bahasa Perancis Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa Kelas 11 SMA Negeri 1 Polanharjo Berbasis Multimedia Interaktif”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar kesarjanaan (S.Kom) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T selaku ketua Program Studi Ilmu Komputer
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan laporan skripsi ini.
4. Dosen Penguji 1 dan 2 Bapak Sudarmawan, S.T., M.T dan Bapak Dony Ariyus, S.S., M.Kom yang sudah meluangkan waktu dalam proses sidang skripsi.
5. Bapak Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
6. Pihak SMA Negeri 1 Polanharjo yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
7. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
8. Teman-teman kelas 12-S1TI-10 sukses buat kalian, tetap jaga silaturahmi persahabatan.

9. Sahabat-sahabat “Meja Hijau Teman Pencerita”, sukses meraih cita cita yang dikejar, semoga tetap berbahagia.

10. Semua pihak yang telah membantu proses menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun , sehingga di masa yang akan datang dapat menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 7 September 2017

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1. Manfaat secara Teoritis.....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1. Observasi.....	5
2. Wawancara.....	5
3. Metode Kepustakaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Bahasa Perancis	7
2.2.1.1	Definisi Bahasa Perancis.....	7
2.2.2	Multimedia.....	9
2.2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2.2	Komponen Multimedia	11
2.2.2.3	Objek-objek Multimedia	11
2.2.3	Multimedia Pembelajaran	14
2.2.3.1	Pengertian Multimedia Pembelajaran	14
2.2.3.2	Manfaat Multimedia Pembelajaran	15
2.2.3.3	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	16
2.2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia	17
2.2.5	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (sistem) Multimedia.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Tentang Sekolah	24
3.1.2	Sistem yang Sedang Berjalan	25
3.2	Analisis Sistem.....	25
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	25
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	26
3.2.3	Analisis SWOT.....	26
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.2.4.2	Kebutuhan non-Fungsional	29
3.3	Analisis kelayakan	31
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	31

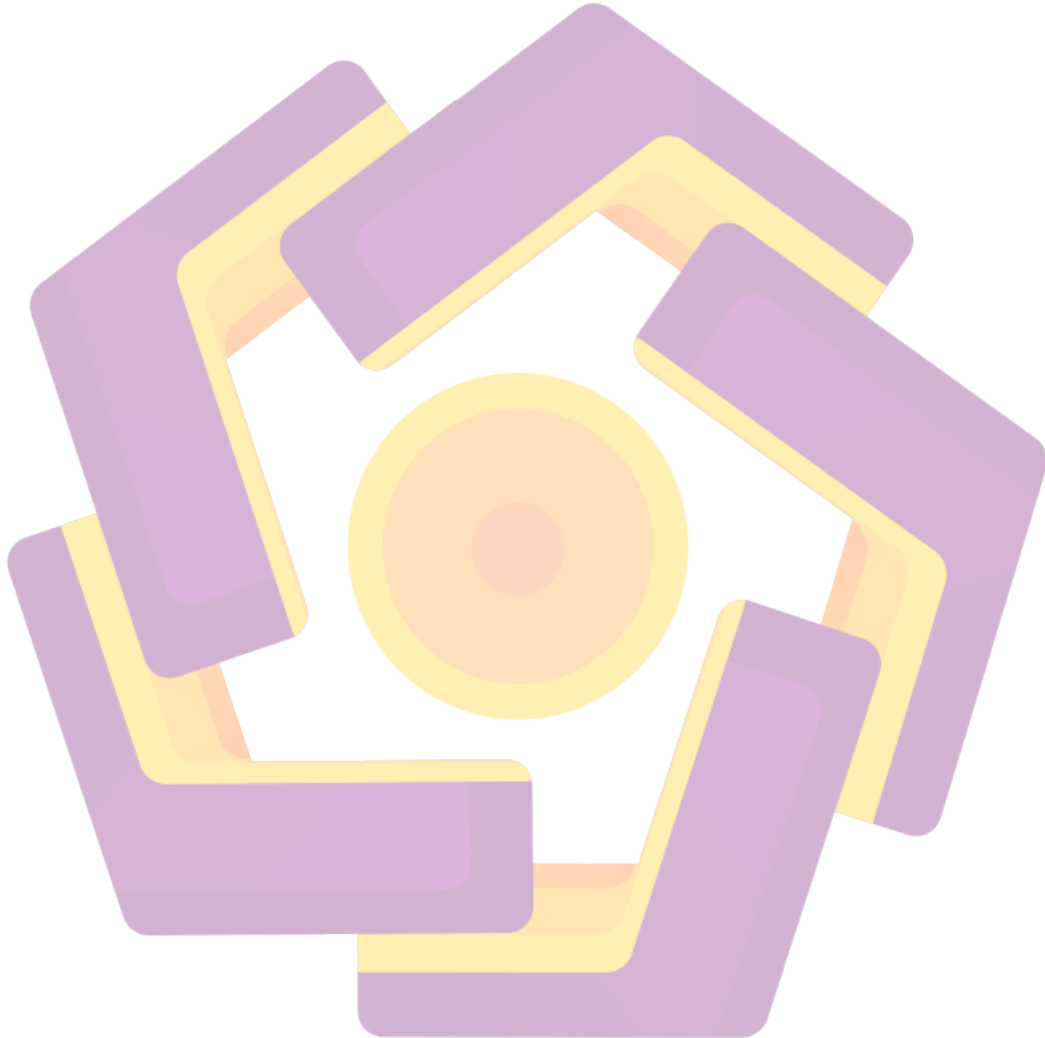
3.3.2	Kelayakan Hukum	31
3.3.3	Kelayakan Operasional	31
3.4	Perancangan system	32
3.4.1	Tahap Identifikasi	32
3.4.2	Merancang Konsep	32
3.4.3	Merancang Isi	33
3.4.5	Merancang Struktur Aplikasi.....	35
3.4.6	Perancangan Naskah	36
3.4.7	Perancangan Grafik.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Implementasi Sistem	44
4.1.1	Persiapan Aset-aset.....	44
4.1.2	Mengolah Gambar Menggunakan CorelDraw X4.....	45
4.1.3	Mengelola Suara Menggunakan Adobe Audition CS6.....	66
4.1.4	Mengelola Video Menggunakan Adobe Premiere CS6.....	67
4.1.5	Mengolah Aset-aset di Adobe Flash CS6.....	68
4.1.5.1	Pembuatan Dokumen Baru.	68
4.1.5.2	Membuat dan mengimport <i>File</i> ke Adobe Flash CS6.....	68
4.1.5.3	Pembuatan <i>Intro</i>	69
4.1.5.4	Pembuatan <i>Tombol</i>	69
4.1.5.5	Pembuatan Animasi (Movie Clip).	71
4.1.5.6	Penggunaan Acton Script.....	72
4.1.6	Manual Aplikasi.....	74
4.1.6.1	Tampilan <i>Intro</i>	74
4.1.6.2	Tampilan Menu Utama	75
4.1.6.3	Tampilan Sub-menu Materi	75



4.1.6.4	Tampilan Sub-menu Latihan.....	76
4.1.6.5	Tampilan sub-menu Video.....	77
4.1.6.6	Tampilan sub-menu SK & KD.....	78
4.1.6.7	Tampilan Halaman Materi	78
4.1.6.8	Tampilan Halaman Latihan.....	79
4.1.6.9	Tampilan Halaman Author.....	80
4.1.7	Pengujian Sistem (Testing).....	80
4.1.8	Pendistribusian Sistem (Distribution).....	82
4.1.9	Pemeliharaan Sistem.....	83
4.1.10	Pembuatan (*.exe)	84
BAB VPENUTUP.....		85
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		89

DAFTAR TABEL

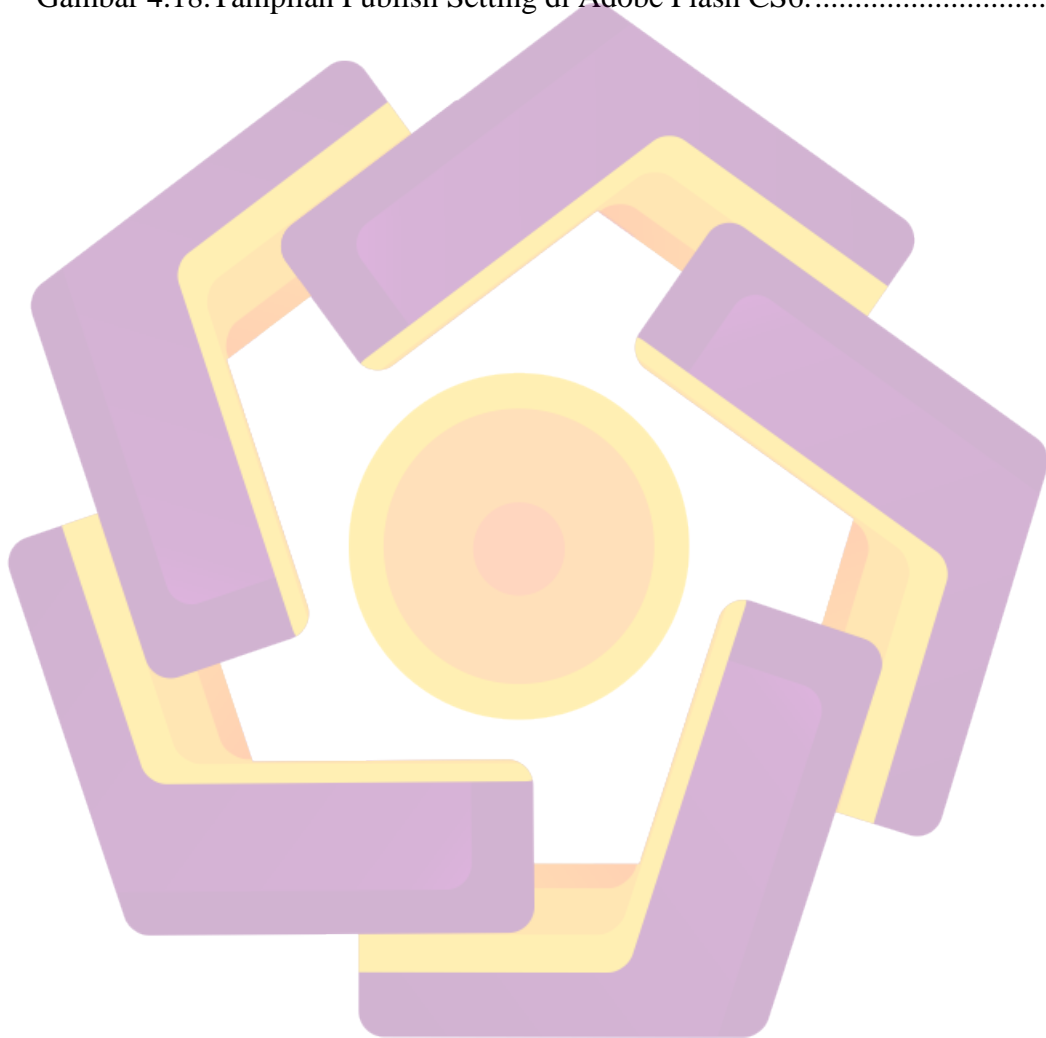
Tabel 3.1.Matriks SWOT	27
Tabel 3.2.Perancangan Naskah	37
Tabel 4.1.Tabel Gambar Tombol, Background, dll.	42
Tabel 4.2.Black Box Testing.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur linier	17
Gambar 2.2. Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu	18
Gambar 2.3. Struktur hierarki	19
Gambar 2.4. Struktur Jaringan	20
Gambar 2.5. Struktur kombinasi	21
Gambar 2.6. Siklus pengembangan aplikasi multimedia	22
Gambar 2.7. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia	23
Gambar 2.8. Tahap pengembangan aplikasi multimedia	25
Gambar 3.1. Navigasi Aplikasi	33
Gambar 3.2. Navigasi System Flowchart	36
Gambar 3.3. Rancangan Halaman Intro	38
Gambar 3.4. Rancangan Halaman Menu Utama	39
Gambar 3.5. Rancangan Halaman Sub Menu Materi	39
Gambar 3.6. Rancangan Halaman Sub Menu Latihan	40
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Video	40
Gambar 3.8. Rancangan Halaman SK & KD	41
Gambar 3.9. Rancangan Halaman Author	41
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Materi	42
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Latihan	42
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Video	43
Gambar 4.1. Tampilan Mengolah Suara di Adobe Audition CS6.	67
Gambar 4.2. Tampilan Mengolah Video di Adobe Premiere CS6.	68
Gambar 4.3. Tampilan Membuat Dokumen Baru	68
Gambar 4.4. Tampilan Mengimport file ke Adobe Flash CS6.	69
Gambar 4.5. Tampilan Membuat Intro di Adobe Flash CS6.	70
Gambar 4.6. Tampilan Timeline Tombol di Adobe Flash CS6.	71
Gambar 4.7. Animasi Logo di Adobe Flash CS6	72
Gambar 4.8. Tampilan Intro	74
Gambar 4.9. Tampilan Menu Utama	75
Gambar 4.10. Tampilan Sub-menu Materi.	75
Gambar 4.11. Tampilan Sub-menu Latihan	76

Gambar 4.12.Tampilan Sub-menu Video.	77
Gambar 4.13.Tampilan SK & KD.....	78
Gambar 4.14.Tampilan HalamanMateri.	78
Gambar 4.15.Tampilan HalamanLatihan.....	79
Gambar 4.16.Tampilan HalamanLatihan Salah.....	80
Gambar 4.17.Tampilan Halaman Author.....	80
Gambar 4.18.Tampilan Publish Setting di Adobe Flash CS6.....	85



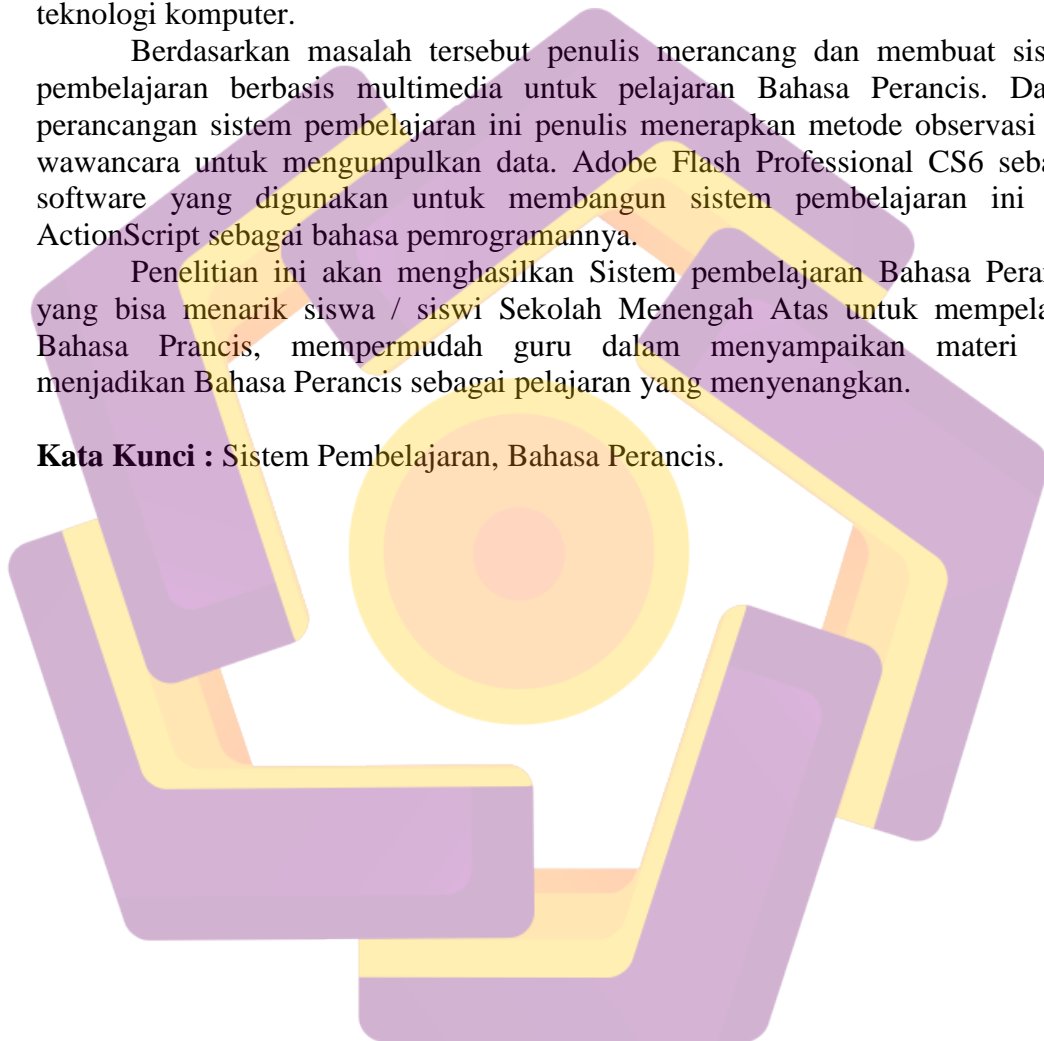
INTISARI

Metode pembelajaran Bahasa Perancis yang hanya menggunakan metode manual dirasakan monoton dan kurang menarik, sedangkan Bahasa Perancis merupakan salah satu pelajaran yang relatif tidak disukai siswa / siswi Sekolah Menengah Atas. Beberapa faktornya yaitu pelajaran Bahasa Perancis membosankan dan rumit, bahkan beberapa siswa / siswi Sekolah Dasar takut untuk belajar Bahasa Perancis. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran Bahasa Perancis yang lebih efektif. Salah satunya dengan cara memanfaatkan teknologi komputer.

Berdasarkan masalah tersebut penulis merancang dan membuat sistem pembelajaran berbasis multimedia untuk pelajaran Bahasa Perancis. Dalam perancangan sistem pembelajaran ini penulis menerapkan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Adobe Flash Professional CS6 sebagai software yang digunakan untuk membangun sistem pembelajaran ini dan ActionScript sebagai bahasa pemrogramannya.

Penelitian ini akan menghasilkan Sistem pembelajaran Bahasa Perancis yang bisa menarik siswa / siswi Sekolah Menengah Atas untuk mempelajari Bahasa Perancis, mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menjadikan Bahasa Perancis sebagai pelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci : Sistem Pembelajaran, Bahasa Perancis.



ABSTRACT

The French learning method using only the manual method is felt monotonous and less interesting, while the French language is one of the lesson that is relatively unpopular for high school students. Some of the factors are French language lessons boring and complicated, even some elementary school students are afraid to learn French. Therefore, a more effective method of learning in French is required. One of them by utilizing computer technology.

Based on these problems the authors designed and created a multimedia-based learning system for French language lessons. In designing this learning system the authors apply the method of observation and interviews to collect data. Adobe Flash Professional CS6 as the software used to build this learning system and ActionScript as its programming language.

This study will produce a French Language Learning System that can attract high school students to learn French, make it easier for teachers to deliver material and make French a fun lesson.

Keywords: *Learning System, French Language.*

