

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
TENTANG FAUNA UNTUK TK ABA MINOMARTANI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ma'rufi Ramadhani Chrisetiade**

**14.12.8098**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TENTANG FAUNA UNTUK TK ABA  
MINOMARTANI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ma'rufi Ramadhani Chrisetiade**

**14.12.8098**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Januari 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK.190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TENTANG FAUNA UNTUK TK ABA  
MINOMARTANI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ma'rufi Ramadhani Chrisetiade**

**14.12.8098**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

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

**Andika Agus Slameto, M.Kom**  
NIK. 190302109

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Februari 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, ... 23 Februari 2018



Ma'rufi Ramadhani Christiad

NIM. 14.12.8098

## MOTTO

"Kamu tidak akan mendapatkan kesuksesan apapun kecuali kamu bisa menerima kegagalan."

"Ketika kamu tidak pernah melakukan kesalahan, itu artinya kamu tidak pernah berani mencoba."

"Maka sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai, maka tegaklah. Dan hanya kepada Tuhanmu, hendaklah engkau berharap." (Q.S Al Insyirah : 5-8)

"Cukup Allah sebagai penolong kami dan Dia adalah sebaik-baiknya Pelindung." (Q.S Ali Imran:173)

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugrah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Unun Setiadi dan Ibu Corry Chrisna Rosa. Serta kakakku Selvia Verananda C dan Ayu Norma Affiati C yang telah menyayangi dan mencintai, serta dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan. Trimkasih atas perjuangan yang diberikan, mungkin sedikit bagian yang membuat mereka bangga.
2. Qowiyyul Azmi selaku orang kedua setelah keluarga saya yang selalu memberikan semangat, dukungan doa dan motivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dosen pembimbing saya yang selalu baik pada anak bimbingannya, trimakasih banyak Bapak Bhanu Sri Nugraha sudah memberikan masukan-masukan yang memotivasi untuk skripsi saya.
4. TK ABA Minomartani yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
5. Teman-teman 14.S1SI.05 yang tercinta, trimakasih telah memberikan warna-warni dalam keseharianku, karena yang seperti itulah yang tidak bisa dibeli dan tidak akan terulang lagi.
6. Teman-teman TaeKwonDo Amikom trimkasih sudah memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu-satu, trimakasih telah memberikan do'a dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG FAUNA UNTUK TK ABA MINOMARTANI" ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing dari penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi selama proses pembuatan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.

5. Rekan-rekan guru serta murid-murid kelas B TK ABA Minomartani yang telah berpartisipasi selama penulis menyelesaikan skripsi sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Bapak, ibu dan kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
8. Trimakasih juga kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 17 Februari 2018

Ma'rufi Ramadhani Chrisetiade

14.12.8098



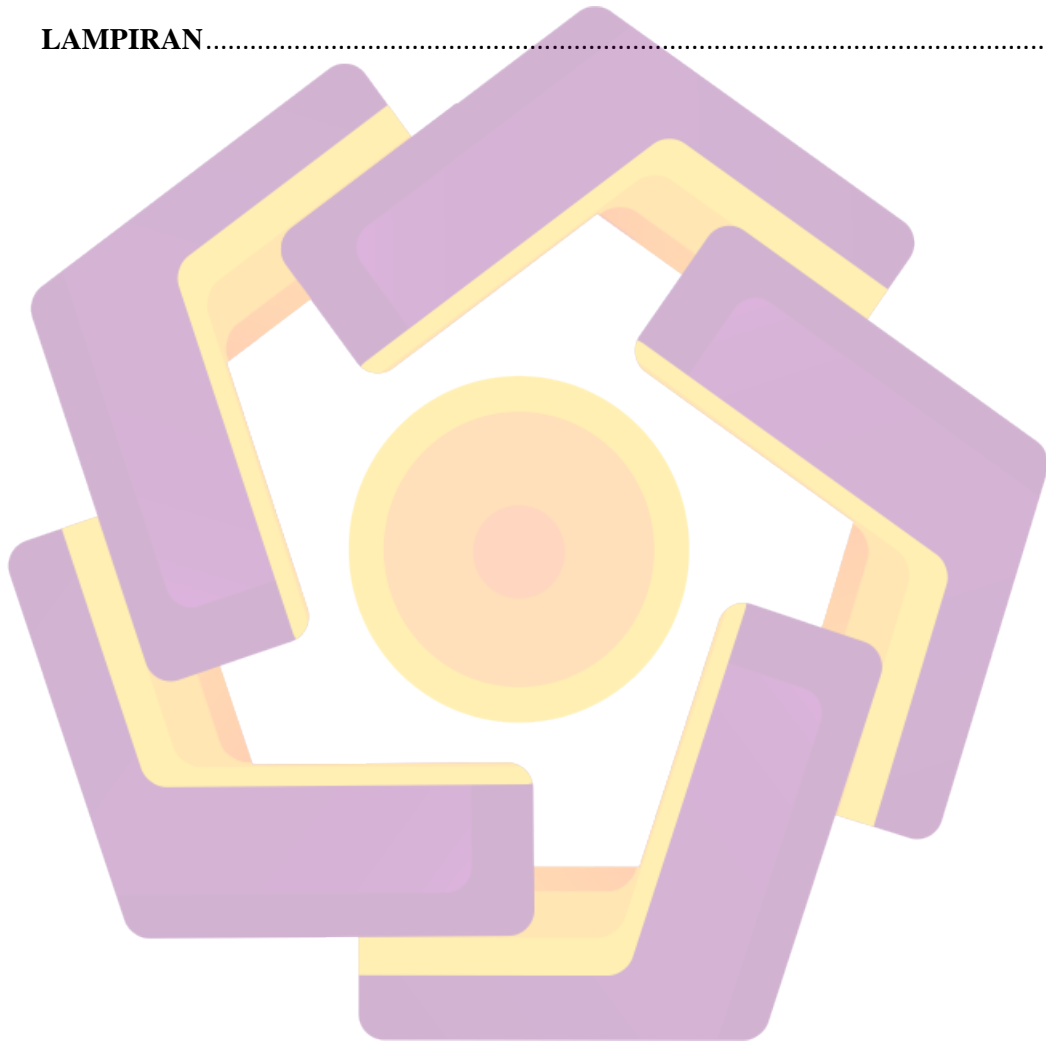
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHANPERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB IPENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	4
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.6.2 Metode Analisis</b> .....	5
<b>1.6.3 Metode Perancangan</b> .....	5
<b>1.6.4 Metode Implementasi Sistem</b> .....	5
<b>1.6.5 Evaluasi</b> .....	5
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	6
<b>BAB IILANDASAN TEORI</b> .....	7
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	7
<b>2.2 Multimedia [3]</b> .....	9
<b>2.3 Komponen Multimedia</b> .....	9

2.3.1	Teks.....	9
2.3.2	Grafik .....	10
2.3.3	Audio .....	10
2.3.4	Video.....	11
2.3.5	Animasi.....	11
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia .....	11
2.5	Struktur Desain Aplikasi Multimedia .....	13
2.5.1	Struktur Linier .....	13
2.5.2	Struktur Menu.....	14
2.5.3	Struktur Hierarki.....	15
2.5.4	Struktur Jaringan.....	16
2.5.5	Struktur Kombinasi .....	17
2.6	Media Pembelajaran [7] .....	18
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.6.2	Manfaat Media Pembelajaran.....	19
2.6.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	20
2.6.4	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran .....	20
2.7	Analisis .....	21
2.7.1	Analisis SWOT .....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	25
3.1.1	Profil Sekolah.....	25
3.1.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	25
3.2	Analisis Masalah.....	27
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	27
3.2.2.1	Strenght (Kekuatan).....	28
3.2.2.2	Weakness (Kelemahan).....	28
3.2.2.3	Opportunities (Peluang).....	28
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi .....	30
3.2.3.2	Kelayakan Operasional.....	30
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31

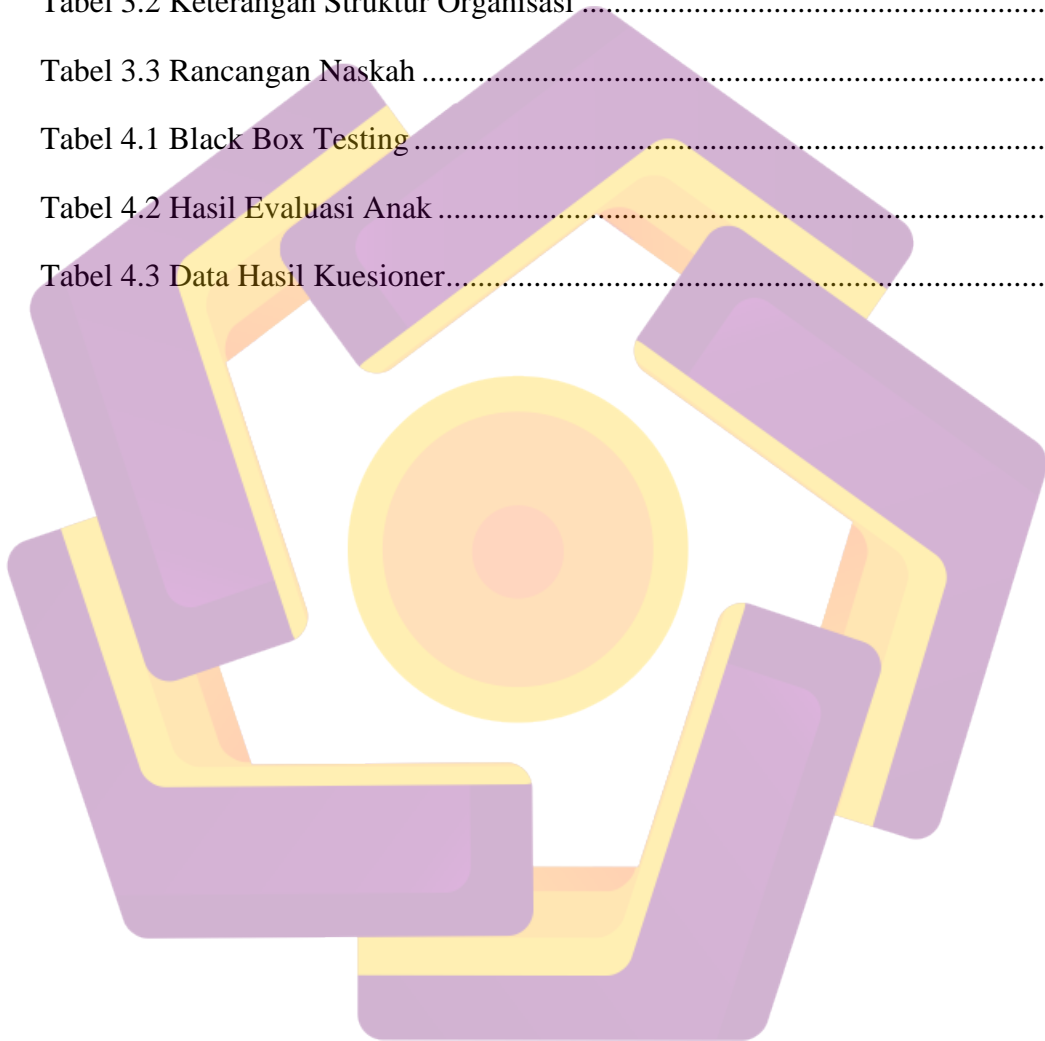
<b>3.5</b>	<b>Perancangan Multimedia</b> .....	<b>33</b>
3.5.1	Perancangan Konsep.....	33
3.5.2	Perancangan Isi .....	34
3.5.3	Perancangan Naskah.....	36
3.5.4	Perancangan Gambar .....	37
3.5.4.1	Rancangan Intro.....	37
3.5.4.2	Rancangan Menu Utama .....	38
3.5.4.3	Rancangan Menu Materi.....	39
3.5.4.4	Rancangan Sub Menu Materi .....	39
3.5.4.5	Rancangan Menu Kuis.....	40
3.5.4.6	Rancangan Menu Puzzle.....	41
3.5.4.7	Rancangan Menu Profil.....	41
3.5.4.8	Rancangan Menu Bantuan .....	42
3.5.4.9	Rancangan Penegasan Keluar.....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>43</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	43
4.1.1	Manajemen File .....	44
4.1.2	Pembuatan Background .....	45
4.1.3	Pembuatan Button.....	46
4.1.4	Pembuatan Sound Narasi .....	47
4.1.5	Import Suara ke dalam Adobe Flash CS3 .....	48
4.2	Pembahasan .....	49
4.2.1	Tampilan Intro .....	49
4.2.2	Tampilan Menu Utama.....	50
4.2.3	Tampilan Menu Materi.....	52
4.2.4	Tampilan Sub Menu Materi .....	53
4.2.5	Tampilan Menu Kuis .....	54
4.2.6	Tampilan Menu Puzzle .....	56
4.2.7	Tampilan Menu Profil.....	58
4.2.8	Tampilan Menu Bantuan.....	58
4.2.9	Tampilan Keluar Aplikasi .....	59
4.3	Testing .....	60

<b>4.3.1</b>	<b>Black Box Testing</b> .....	60
<b>4.3.2</b>	<b>Uji Coba Pengguna</b> .....	64
<b>4.4</b>	<b>Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Pembelajaran</b> .....	66
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	69
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	69
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	71
<b>LAMPIRAN</b>	.....	72



## DAFTAR TABEL

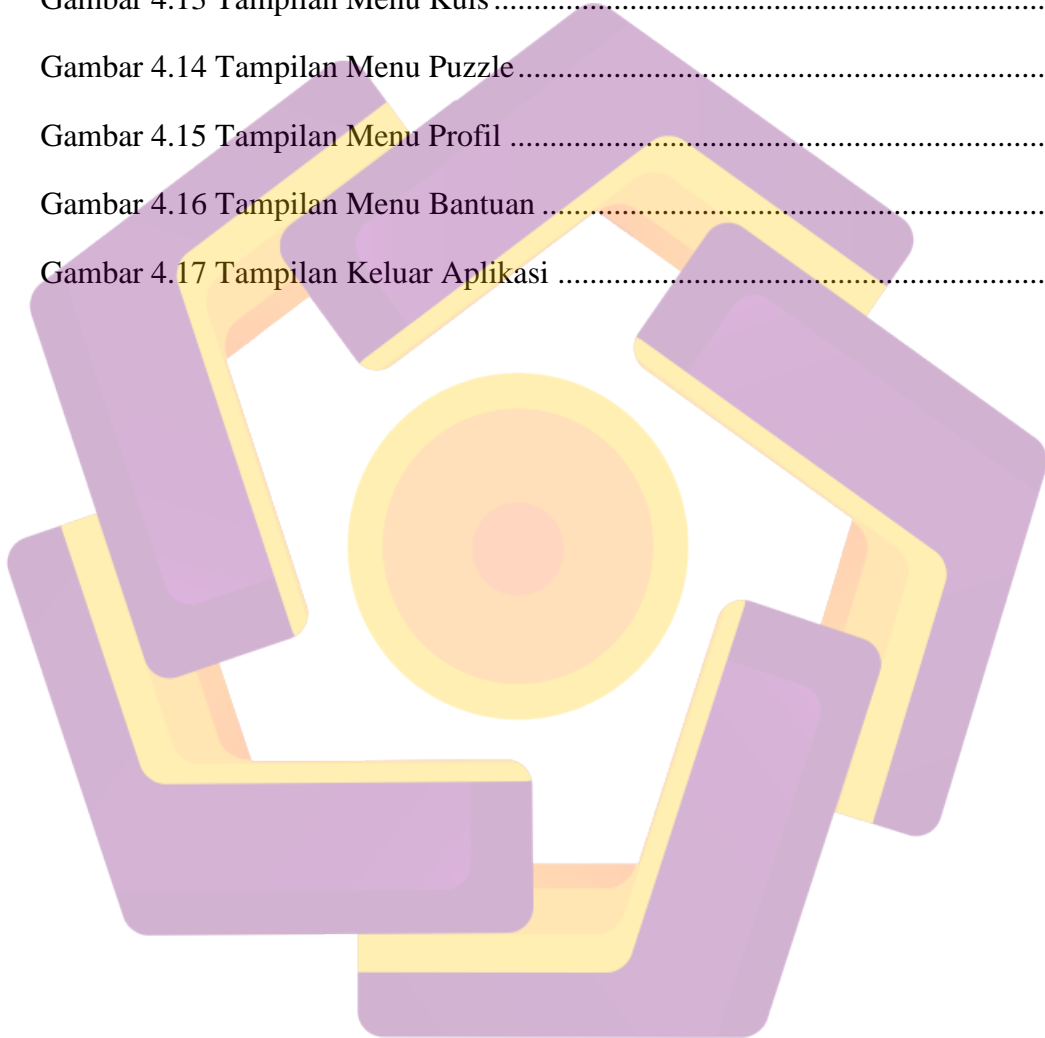
Tabel 2.1 Perbedaan dengan Penulis .....	8
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	26
Tabel 3.2 Keterangan Struktur Organisasi .....	32
Tabel 3.3 Rancangan Naskah .....	33
Tabel 4.1 Black Box Testing .....	58
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Anak .....	63
Tabel 4.3 Data Hasil Kuesioner.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia .....	12
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	14
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	15
Gambar 2.4 Struktur hierarki.....	16
Gambar 2.5 Struktur jaringan .....	17
Gambar 2.6 Struktur kombinasi .....	18
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Kombinasi(Hierarki dan Linier) .....	32
Gambar 3.2 Rancangan Intro.....	35
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	35
Gambar 3.4 Rancangan Materi.....	36
Gambar 3.5 Rancangan Sub Menu Materi .....	37
Gambar 3.6 Rancangan Kuis.....	37
Gambar 3.7 Rancangan Puzzle.....	38
Gambar 3.8 Rancangan Menu Profil .....	38
Gambar 3.9 Rancangan Menu Bantuan.....	39
Gambar 3.10 Rancangan Penegasan Keluar.....	40
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	41
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen File .....	42
Gambar 4.3 Tampilan Background Intro dan sub menu pada menu utama .....	43
Gambar 4.4 Background Menu Utama.....	43
Gambar 4.5 Convert to Symbol.....	44
Gambar 4.6 Tombol – Tombol Aplikasi .....	45
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Sound Narasi .....	46

Gambar 4.8Tampilan Sound dalam Library .....	47
Gambar 4.9 Tampilan Intro .....	48
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama .....	49
Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi .....	50
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Materi.....	51
Gambar 4.13 Tampilan Menu Kuis .....	52
Gambar 4.14 Tampilan Menu Puzzle.....	54
Gambar 4.15 Tampilan Menu Profil .....	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Bantuan .....	56
Gambar 4.17 Tampilan Keluar Aplikasi .....	57



## INTISARI

Sebagian dari siswa - siswi di TK ABA Minomartani masih sering dijumpai anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar. Mulai dari segi sarana dan fasilitas, belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Kemudian dari segi pengajaran kadang saat pembelajaran sedang berlangsung masih ada anak – anak yang tidak fokus perhatiannya kepada guru, hal ini karena metode yang diajarkan oleh guru di TK ABA tersebut kurang mendukung dari dalam proses pengajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba memberikan inovasi baru untuk mengatasi masalah yang ada di sekolah tersebut, yaitu dengan mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Tentang Fauna dan tidak hanya mengenal tentang fauna didalam aplikasi ini anak juga belajar mendengar, berhitung dan membaca.

Dengan adanya Media Pembelajaran ini pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemudian siswa menjadi tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran tentang fauna adalah media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa – siswi di TK ABA Minomartani.

**Kata Kunci:** Multimedia, Media Pembelajaran, Fauna



## ***ABSTRACT***

Some of the students in ABA Minomartani kindergarten are still often found students who have difficulty in learning. Many factors cause students difficulty in learning. Starting from the aspect of facilities and facilities, the lack of learning media that can help learning activities become more interesting. Then in terms of teaching sometimes while learning is ongoing there are children - children who do not focus attention to the teacher, this is because the method taught by teachers in kindergarten ABA is less supportive than in the process of teaching.

Therefore, the researcher is interested to try to give new innovation to overcome the problems that exist in the school, that is by developing Application Learning Media About Fauna and not only know about fauna in this application also learn to listen, counting and reading.

With this learning media becomes more fun. Then the students do not feel bored and monotonous in learning. Can be summed up the learning media products about fauna is an effective medium used in learning process for students in kindergarten ABA Minomartani.

**Keywords:** Multimedia, Learning Media, Fauna