

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN
MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE 12 DI MAN YOGYAKARTA III**

SKRIPSI



disusun oleh

Hanifatul Mafazah

10.12.5284

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN
MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE 12 DI MAN YOGYAKARTA III**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hanifatul Mafazah

10.12.5284

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN
MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE 12 DI MAN YOGYAKARTA III**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haanifatul Mafazah

10.12.5284

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Januari 2018

Dosen Pembimbing,



Sudarmawan, M.T.
NIK. 190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN
MENGUNAKAN LECTORA INSPIRE 12 DI MAN YOGYAKARTA III**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanifatul Mafazah

10.12.5284

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunvoto, M.Kom
NIK. 190302052

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

Sri Ngudi Wahyuni, S.T, M.Kom
NIK. 190302060

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Januari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

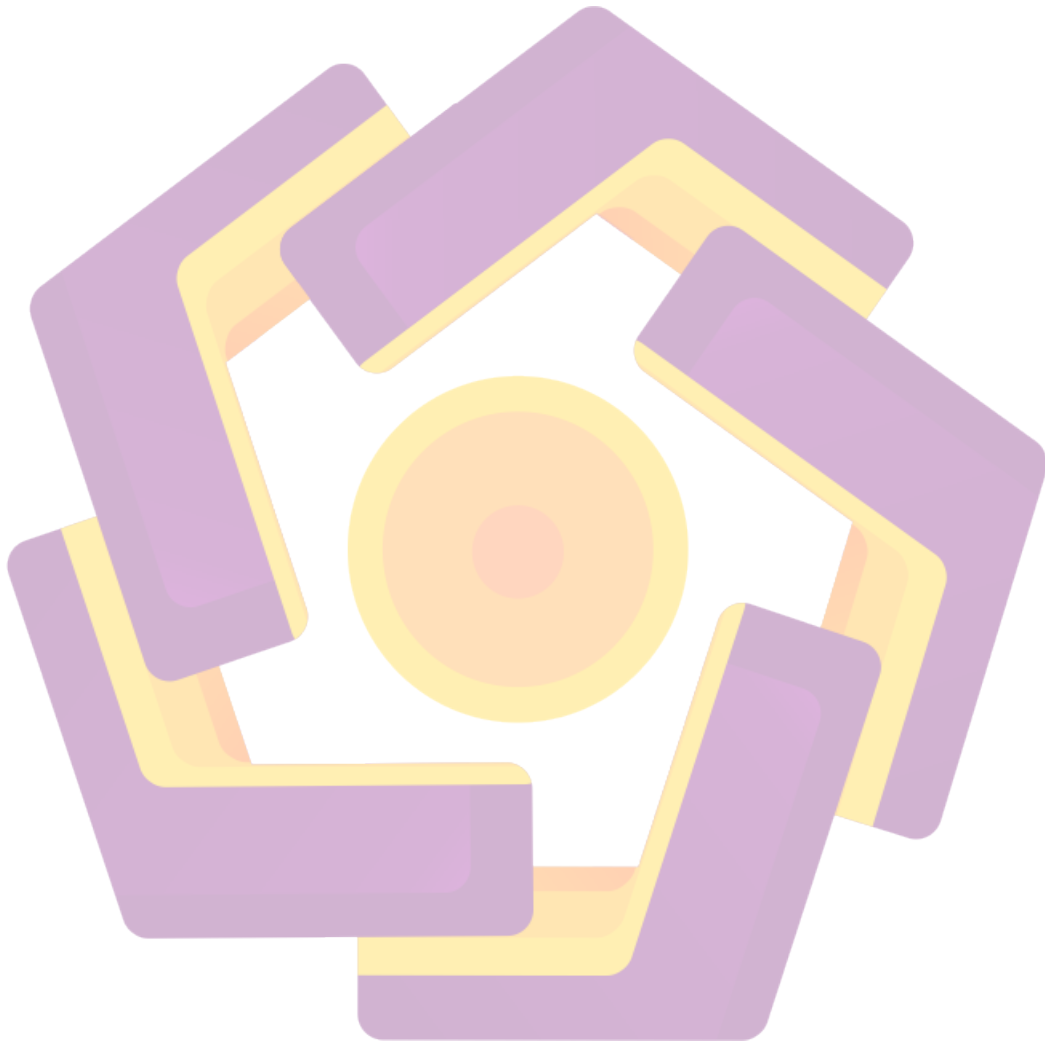
Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Skripsi ini tidak merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi lain, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



MOTTO

“Do’a, usaha, tawakal. Berdoa sepenuh hati. Ikhtiar sungguh-sungguh tak mengeluh. Tawakal, yakin Allah menjamin rezeki sesuai jatah masing-masing.”

~ Hanifatul Mafazah ~



PERSEMBAHAN

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari keterlibatan, dukungan serta bantuan baik moril maupun materil berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang kepada pihak-pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini. Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT dan junjungannya Nabi Muhammad SAW yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya.
2. Ibu dan bapak tercinta Atun Rochajati dan Muhamad Idris Purwanto, yang telah memberikan pendidikan agama dan kasih sayang yang tak bertepi.
3. Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan beasiswa kepada penulis untuk ikut belajar di kampus tercinta ini.
4. Kakek yang selalu menanyakan kabar Skripsi bahkan sampai lima jam sebelum akhirnya kehilangan kesadaran dan esoknya meninggal dunia, Alm. Drs. Ruwahuddin, semoga Allah SWT menempatkan di Syurga-Nya.
5. Kakak dan adik tersayang Faidatul Hasanah, Fajar Nugroho, dan Choirun Nisa, yang selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Sahabat-sahabat di UKI Jashtis yang telah membantu, Alis, Maulida, Zahra, Adha, Frista, Putri, Mbak Marni, Mbak Sal, Mbak Tri, Mbak Septi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkah yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MANAJEMEN MENGGUNAKAN LECTORA INSPIRE 12 DI MAN YOGYAKARTA III”.

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah salah satu syarat kelulusan mata kuliah Skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama pengerjaan Skripsi, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis merasa perlu untuk memberikan ucapan terimakasih kepada:

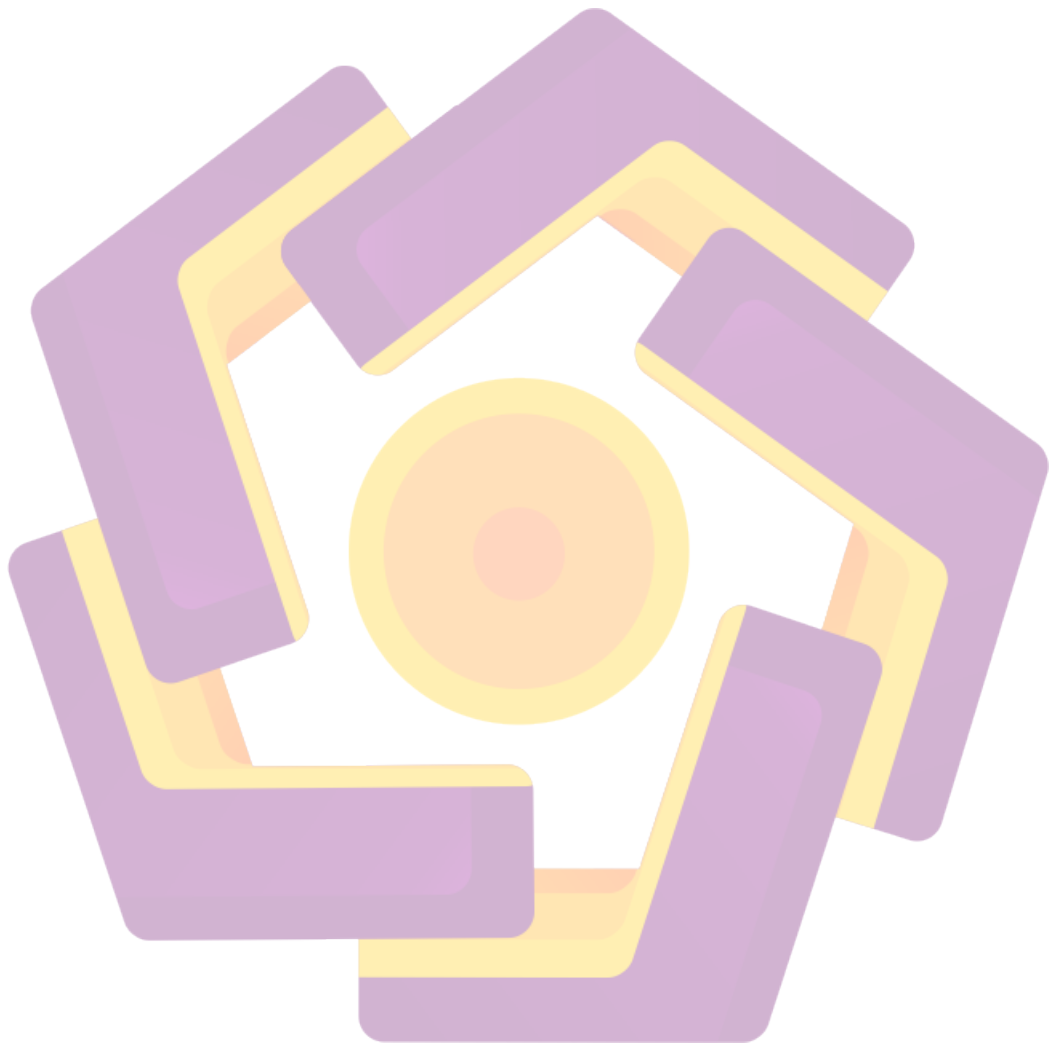
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M. T. selaku dosen Pembimbing yang berkenan membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga Laporan Skripsi ini dapat selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen pengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Staf akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

6. Kepala Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta III, Nur Wahyudin Al-Aziz, S. Pd. yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Arini, S. Pd. selaku guru mata pelajaran ekonomi yang telah bersedia memberikan waktu penelitian di kelas X untuk materi manajemen.
8. Bapak Taufiq dan Anto yang telah membantu persiapan piranti pendukung dan audio dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer di Laboratorium Komputer MAN Yogyakarta III.
9. Semua pihak baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penyelesaian Skripsi ini. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat terbatasnya pengetahuan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca dengan senang hati penulis terima demi karya yang lebih baik. Semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 8 November 2017

Hanifatul Mafazah

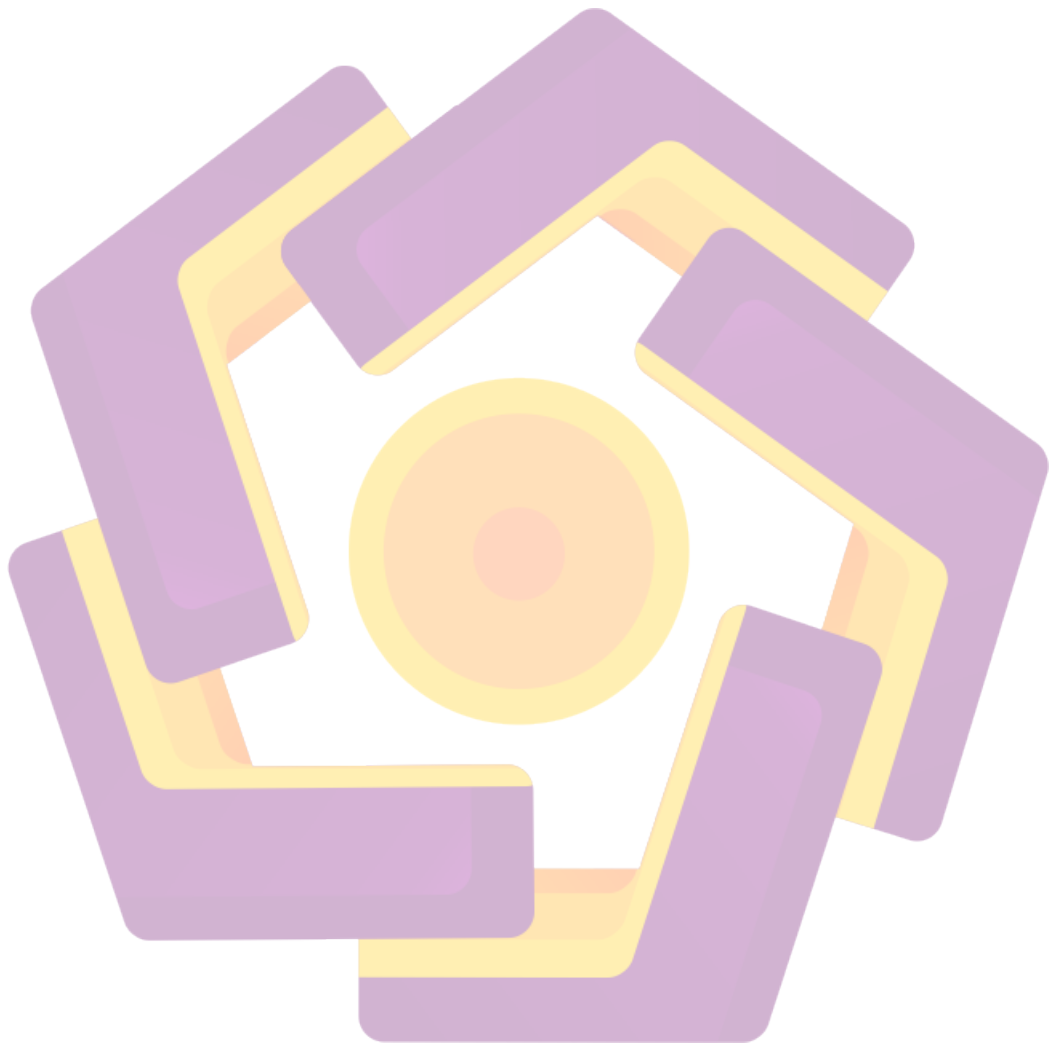


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi MAN Yogyakarta III	4
1.5.3 Bagi Guru	4
1.5.4 Bagi Perguruan Tinggi	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4
1.6.2 Analisis	5
1.6.3 Perancangan	5
1.6.4 Produksi	5
1.6.5 Implementasi	5

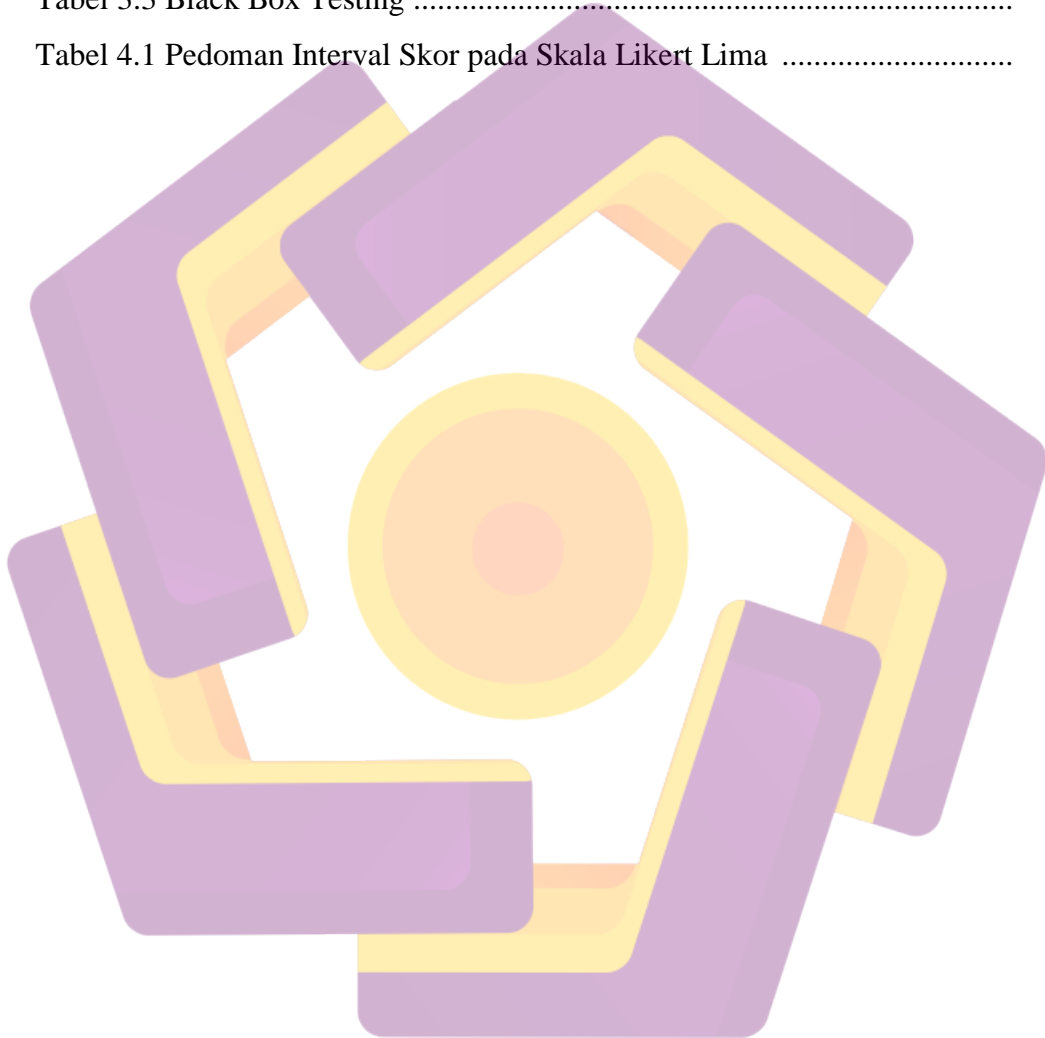
1.6.6 Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1. BAB I PENDAHULUAN	6
2. BAB II LANDASAN TEORI	6
3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	6
4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	6
5. BAB V PENUTUP	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Artikulasi Media Pembelajaran	8
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran	9
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.3 Multimedia	11
2.3.1 Dasar Multimedia	11
2.3.2 Unsur-unsur Multimedia	11
2.3.3 Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran	13
2.3.4 Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
2.3.5 Struktur Aplikasi Multimedia	15
3.4.1 Analisis Sistem	14
3.4.2 Desain Sistem	15
3.4.3 Implementasi Sistem	15
3.4.4 Pemeliharaan Sistem	15
3.5.1 Struktur Linier	16
3.5.2 Struktur Menu	16
3.5.3 Struktur Hierarki	17
3.5.4 Struktur Jaringan	17
3.5.5 Struktur Kombinasi	18
2.4 Materi Manajemen dalam Mata Pelajaran Ekonomi	19
2.5 Kerangka Berfikir	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1 Tinjauan Umum	22
3.2 Analisis Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	23
3.2.1 Mendefinisikan Masalah	23
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.2.2.1 Analisis kebutuhan Fungsional	27
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.2.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	32
3.3 Rancangan atau Desain Sistem	35
3.3.1 Merancang Konsep.....	35
3.5.2 Merancang Isi	38
3.5.3 Merancang Naskah.....	43
3.6.1 Merancang Grafik.....	43
3.6.2 Merancang Sistem	46
3.6.3 Mengetes Sistem	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Menggunakan Sistem	62
4.2 Memelihara Sistem.....	65
4.3 Pembahasan	66
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi Konsep Dasar Manajemen	20
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional	28
Tabel 3.2 Cuplikan Rancangan Grafik pada <i>Storyboard</i>	44
Tabel 3.3 Black Box Testing	59
Tabel 4.1 Pedoman Interval Skor pada Skala Likert Lima	63

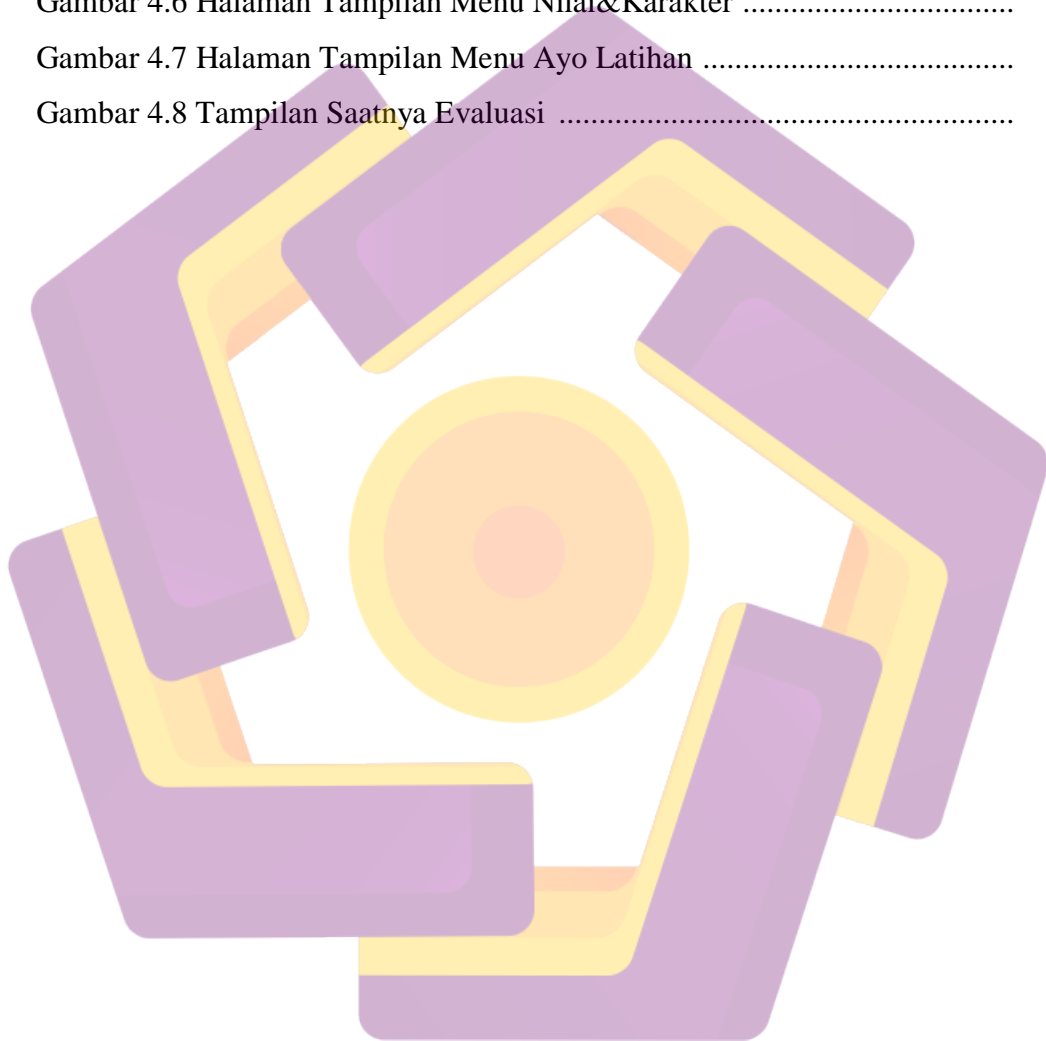


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.2 Struktur Linier	16
Gambar 2.3 Struktur Menu	16
Gambar 2.4 Struktur Hirarki	17
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	18
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	19
Gambar 2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia	21
Gambar 3.1 Menggambar dan Mewarnai Objek	47
Gambar 3.2 Sparkol Video Scribe dengan Berbagai Objek	48
Gambar 3.3 Proses Perekaman Suara	49
Gambar 3.4 Proses Rendering	49
Gambar 3.5 Penggabungan Komponen pada Adobe Premiere	50
Gambar 3.6 Membuat Pertanyaan dan Jawaban di Tanida Quiz Builder	51
Gambar 3.7 Output Program dari Tanida Quiz Builder	51
Gambar 3.8 Letak File-file Evaluasi pada Lectora Inspire 12	52
Gambar 3.9 Proses Penggabungan Video dan Audio Menjadi Satu Video	53
Gambar 3.10 Pengorganisasian Menu-menu isi Media Pembelajaran	54
Gambar 3.11 Menu Creator Pengaturan Pembuatan Menu	55
Gambar 3.12 Menambah Konten pada Tiap Chapter	56
Gambar 3.13 Menambah Video sebagai Konten	56
Gambar 3.14 Mempublish Media Pembelajaran	57
Gambar 3.15 Aplikasi yang Siap Dijalankan	57
Gambar 3.16 Tampilan White Box Testing	59



Gambar 4.1 Halaman Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	67
Gambar 4.2 Halaman Tampilan Menu Info Navigasi	68
Gambar 4.3 Halaman Tampilan Menu Petunjuk Belajar	69
Gambar 4.4 Halaman Tampilan Menu Apresepsi	70
Gambar 4.5 Halaman Tampilan Menu KD&Tujuan Pembelajaran	71
Gambar 4.6 Halaman Tampilan Menu Nilai&Karakter	72
Gambar 4.7 Halaman Tampilan Menu Ayo Latihan	74
Gambar 4.8 Tampilan Saatnya Evaluasi	75



INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Skripsi ini adalah pembuatan media pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas x pada materi manajemen semester genap di MAN Yogyakarta III. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi terkait materi konsep dasar manajemen yang bersifat abstrak untuk para siswa kelas x pemintaan IPS.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang berfungsi untuk menghidupkan pemikiran, untuk menyalurkan pesan dari komunikator (guru) ke komunikan (siswa). Penyampaian pesan ini ada dalam tiga ranah dalam dunia kependidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media-media tersebut tentunya memiliki tujuan khusus untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya.

Multi media interaktif adalah bentuk media dengan banyak komponen didalamnya, terkoneksi satu sama lain. Proses instruksional melalui media ini mampu untuk menyimpan audio visual data. Melalui pembuatan multimedia yang interaktif ini mampu untuk memperbaiki metode pembelajaran konvensional yang memiliki kecenderungan pada buku, dan penjelasan ceramah yang kurang bervariasi. Oleh karena itu pemanfaatan media dalam bentuk Video yang dikemas dalam Lectora yang cukup interaktif ini mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan, namun tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Kata Kunci : Media Interaktif, Media Pembelajaran, Materi Konsep Dasar Manajemen

ABSTRACT

Achieving activities at PT. Time Excelindo have role a very important in collecting, recording, processing, copying, sending, and storing all required archives. So far archives are stored at PT. Time Excelindo is on hardfile and softfile. Archive management has been done computerized, but in its application is still considered not good enough. The problems that occur are the absence of supervision in archive control, no procedures in the validity of archives, ineffective archive storage and no standards, as well as difficulties in granting letter disposition. This resulted in an irregularity in the arrangement of archives in PT. Time Excelindo.

Electronic archieving is particularly applicable to companies with considerable archival capacity, as this will facilitate the management, storage, disposition, monitoring and rediscovery until the distribution of the archive to the concerned. Implementation of electronic archives can also be used as a Good Corporate Governance (GCG) implementation, which is based on several principles including: fairness, transparency, accountability, and stakeholder concern.

Implementation management of email correspondence and archiving in order to support Good Corporate Governance is expected to provide a positive impact for the company in serving consumers with a more satisfactory quality.

Keywords: *Management Information System, mail correspondence, Archiving, good corporate governance*