

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN DASAR
BENCANA ALAM PADA TKIT AL FARABI BANTUL**

SKRIPSI



Disusun oleh

Ridho Andy Widitra

11.12.5614

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN DASAR
BENCANA ALAM PADA TKIT AL FARABI BANTUL**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Ridho Andy Widitra

11.12.5614

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN DASAR
BENCANA ALAM PADA TKIT AL FARABI BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ridho Andy Widitra

11.12.5614

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 September 2016

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN DASAR
BENCANA ALAM PADA TKIT AL FARABI BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ridho Andy Widitra

11.12.5614

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 12 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Maret 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Januari 2018



Ridho Andy Widitra

NIM. 11.12.5614

MOTTO

“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses. Tuhan hanya menyuruh kita berjuang tanpa henti.”

- Emha Ainun Nadjib -

“Gunung tidak pernah berkata bahwa dirinya lebih besar dari gunung-gunung yang ada disekitarnya”

“من جدّ وجد”

(Siapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan berhasil)



PERSEMBAHAN

Hasil dari skripsi dan penelitian ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT sang pencipta, pemberi karunia dan nikmat yang tak terhingga, pembimbing utama, dan alasan utama dari setiap ibadah yang kita lakukan.
2. Rasulullah SAW, yang telah memberikan pengetahuan akan ajaran Tuhan dan membawa kita dari masa kebodohan ke masa yang terang.
3. Orang tuaku, Bapak Raden Edhy Yudarta dan Ibu Anjar Murwani yang telah berjuang dengan penuh keikhlasan, dan telah memberikan kasih sayang yang paling tulus, serta dorongan utama dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak/Ibu Guru, Kyai, Dosen dan semua orang yang telah memberikan ilmunya serta membantu kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Saudara-saudaraku, terutama Dek Melan (adik kandung penulis) terima kasih untuk dorongan dan semangatnya, Dek Ista, Mas Bella, serta semua keluarga besar penulis.
6. Teman-teman dan sahabat dari jamaah Maiyah, Pondok Pesantren Nur-Hikmah Bantul, SAR DIY, dan STMIK AMIKOM Yogyakarta, Khususnya kelas 11-S1SI-04.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur senantiasa penulis haturkan ke hadirat Allah SWT. Karena dengan segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN DASAR BENCANA ALAM PADA TKIT AL FARABI BANTUL”**. Penelitian ini di susun dalam rangka memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu terucap syukur dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua program studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Doni Ariyus, M.Kom dan Bapak Agus Fatkhurohman M.Kom, selaku dosen penguji
5. Seluruh Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.

6. Bapak Raden Edhy Yudarta dan Ibu Anjar Murwani selaku orang tua penulis, Salsabila Andy Melanie dan semua keluarga tercinta atas doa, dukungan dan semangatnya.
7. Teman-teman kelas 11-S1SI-04 serta teman-teman seperjuangan atas segala bantuan dan kebersamaan-nya.
8. Dra. Mutaslimah kepala LPIT AL FARABI dan semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan dan dukungan selama perancangan dan pembuatan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, tetapi dengan rasa ingin terus belajar, peneliti merasa senang hati menerima kritik dan saran yang diberikan. Dengan masukan yang ada peneliti mengharapkan dapat memperbaiki setiap karya selanjutnya menjadi lebih baik. Akhir kata peneliti sampaikan semoga skripsi ini dapat menjadikan manfaat umumnya bagi pembaca dan peneliti sendiri khususnya.

Yogyakarta, 16 Januari 2018
Penulis,

Ridho Andy Widitra

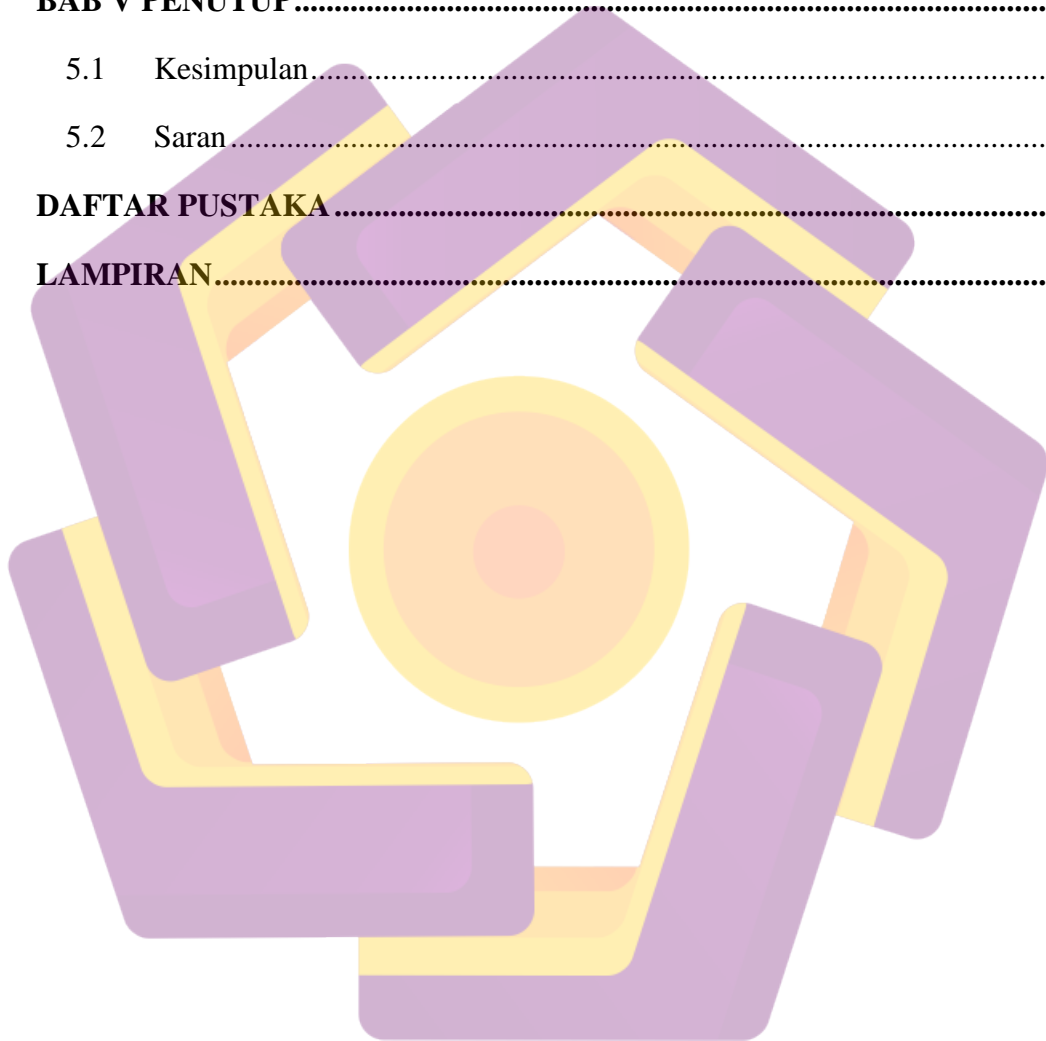
DAFTAR ISI

COVER	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Wawancara.....	4
1.5.3 Metode Analisis	4
1.5.4 Metode Perancangan	4
1.5.5 Metode Testing.....	4

1.7	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	Error! Bookmark not defined.
2.3	Elemen-Elemen Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.4	Struktur Aplikasi Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Struktur Linier	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Struktur Menu	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Struktur Hierarki	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Struktur Jaringan	Error! Bookmark not defined.
2.4.5	Struktur Kombinasi	Error! Bookmark not defined.
2.5	Metode Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Analisis SWOT	20
2.5.2	Matriks SWOT	20
2.6	Pengembangan Sistem Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.7	Metode Pengujian Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
2.7.1	Stub Testing	24
2.7.2	Unit Testing.....	25
2.7.3	Integration Testing	26
2.7.4	Pengujian Sistem	27
2.7.5	Acceptance Testing	28
2.8	Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.8.1	Definisi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	30

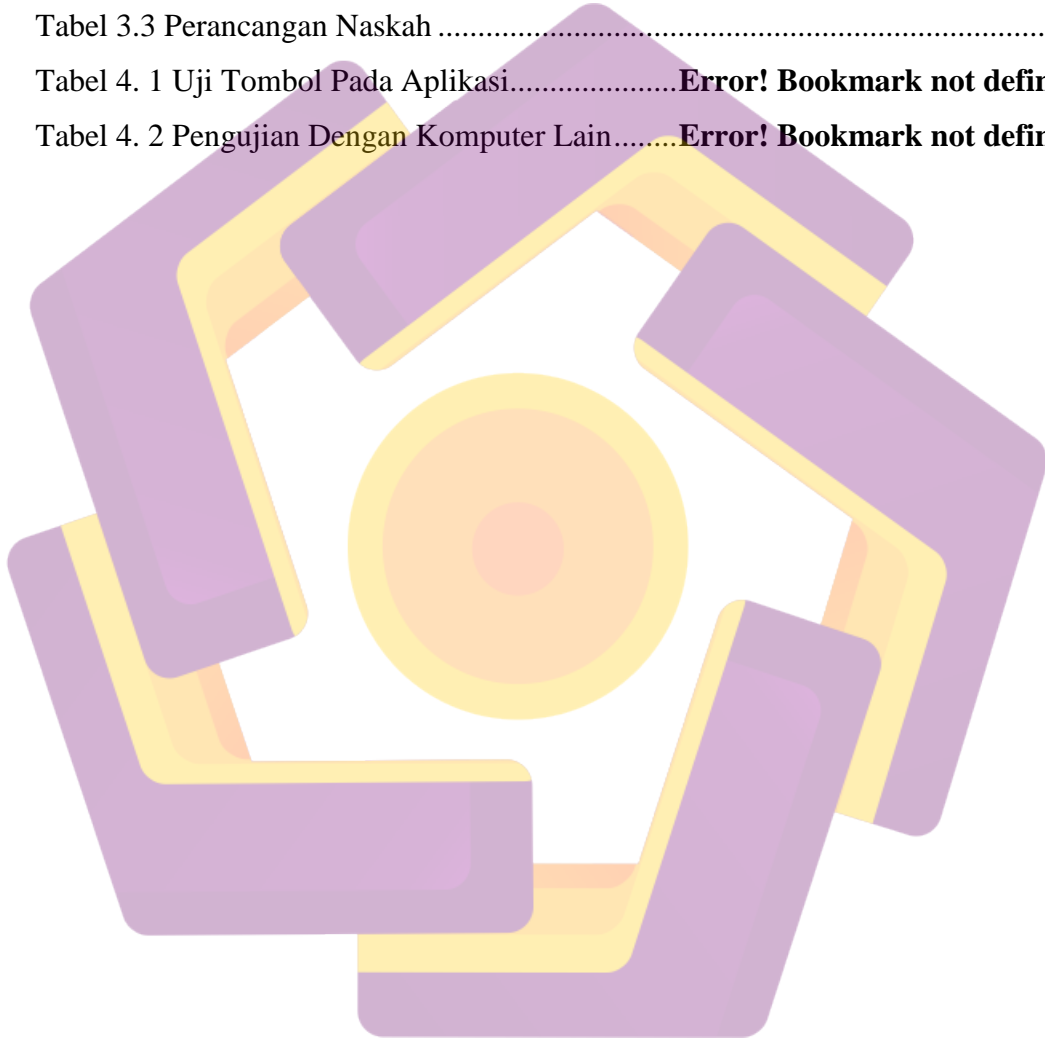
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN	31
3.1 Identifikasi Masalah	31
3.2 Analisis SWOT.....	33
3.3 Solusi yang Dapat Dilakukan	34
3.4 Solusi yang Dapat Dipilih	34
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Kebutuhan Nonfungsional	Error! Bookmark not defined.
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	35
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	35
3.6 Perancangan Sistem Multimedia	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Merancang Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Merancang Isi.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Merancang Naskah.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Merancang Grafik	Error! Bookmark not defined.
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Memproduksi Sistem.....	42
4.1.1 Proses Produksi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.1 Pembuatan Icon Button	43
4.1.1.2 Pembuatan Background.....	44
4.1.1.3 Pembuatan Karakter	45
4.1.2 Pembuatan Media.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.1 Pembuatan Lembar Kerja Baru	46
4.1.2.2 Memasukan Aset Ke Dalam Lembar Kerja.....	46

4.1.2.3	Pembuatan Menu Video	48
4.2	Testing	50
4.2.1	Pengujian Alfa.....	50
4.2.2	Pengujian Dengan Komputer Lain.....	50
BAB V	PENUTUP.....	54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	21
Tabel 3.1 Program Tahunan Kelompok TK.....	32
Tabel 3.2 Analisis SWOT	33
Tabel 3.3 Perancangan Naskah	37
Tabel 4.1 Uji Tombol Pada Aplikasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Pengujian Dengan Komputer Lain.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Linier	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Struktur Menu	15
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2. 4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2. 5 Struktur Kombinasi	19
Gambar 2. 6 Metodologi Pengembangan Multimedia	23
Gambar 2. 7 Ilustrasi Stub Test.....	25
Gambar 2.8 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran	30
Gambar 3. 1 Rancangan Media Pembelajaran	37
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran .	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4. 2 Tampilan Outline Trace	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Icon.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tampilan Outline Trace	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Background	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Tampilan Pembuatan Karakter.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan Lembar Kerja Baru	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Tampilan Panel Library.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Video	48
Gambar 4. 10 Tampilan Pembuatan Bone Tool.....	Error! Bookmark not defined.

INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini banyak mempengaruhi tatanan hidup, aturan, dan sistem tertentu. Perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan, dalam hal ini lebih khususnya yaitu cara pembelajaran dengan media Interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman atau dengan pengendalian komputer kepada penonton atau siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. TKIT AL FARABI merupakan instansi yang bergerak dibidang pendidikan. Dalam perkembangan multimedia saat ini instansi tersebut menggunakan metode pembelajaran manual sehingga menyebabkan kurangnya konsentrasi, semangat dan daya tangkap anak terhadap materi yang disampaikan.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana penyampaian pengajaran sudah merambah dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan tampilan yang menarik agar pesan materi dapat disampaikan dengan baik sehingga diharapkan siswa termotivasi dalam semangat belajar dan memberikan respon aktif terhadap penyampaian materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Interaktif

ABSTRACT

Along with the development of technology, many affect living arrangements, rules and specific systems. Development of information technology can be utilized in various fields, one of them in the field of education, in this case more specifically is a way of learning with interactive media.

Media interactive learning is a teaching delivery system which presents a video recording or computer control to the audience or students who not only hear and see the video and sound, but also give an active response, and the response was that determine the speed and sequencing of the presentation. TKIT AL Farabi is an agency working in the field of education. In today's multimedia development agencies that use manual methods of learning, causing a lack of concentration, passion and intelligence of the child to the material presented.

The utilization of interactive learning media as a means of delivery of teaching has penetrated the world of education. This interactive learning media created with an attractive appearance that messages can be delivered with good material so hopefully motivated students in the spirit of learning and give an active response to the delivery of content.

Keyword: Media Learning, Multimedia, Interactive