

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF

“MY FAMILY” PADA SD NEGERI WANAGIRI

KULONPROGO YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh

Erin Astriwi

12.12.6695

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF
“MY FAMILY” PADA SD NEGERI WANAGIRI
KULONPROGO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Erin Astriwi
12.12.6695

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF
“MY FAMILY” PADA SD NEGERI WANAGIRI
KULONPROGO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erin Astriwi

12.12.6695

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

tada tanggal 28 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF

“MY FAMILY” PADA SD NEGERI WANAGIRI

KULONPROGO YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erin Astriwi

12.12.6695

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 31 Agustus 2016

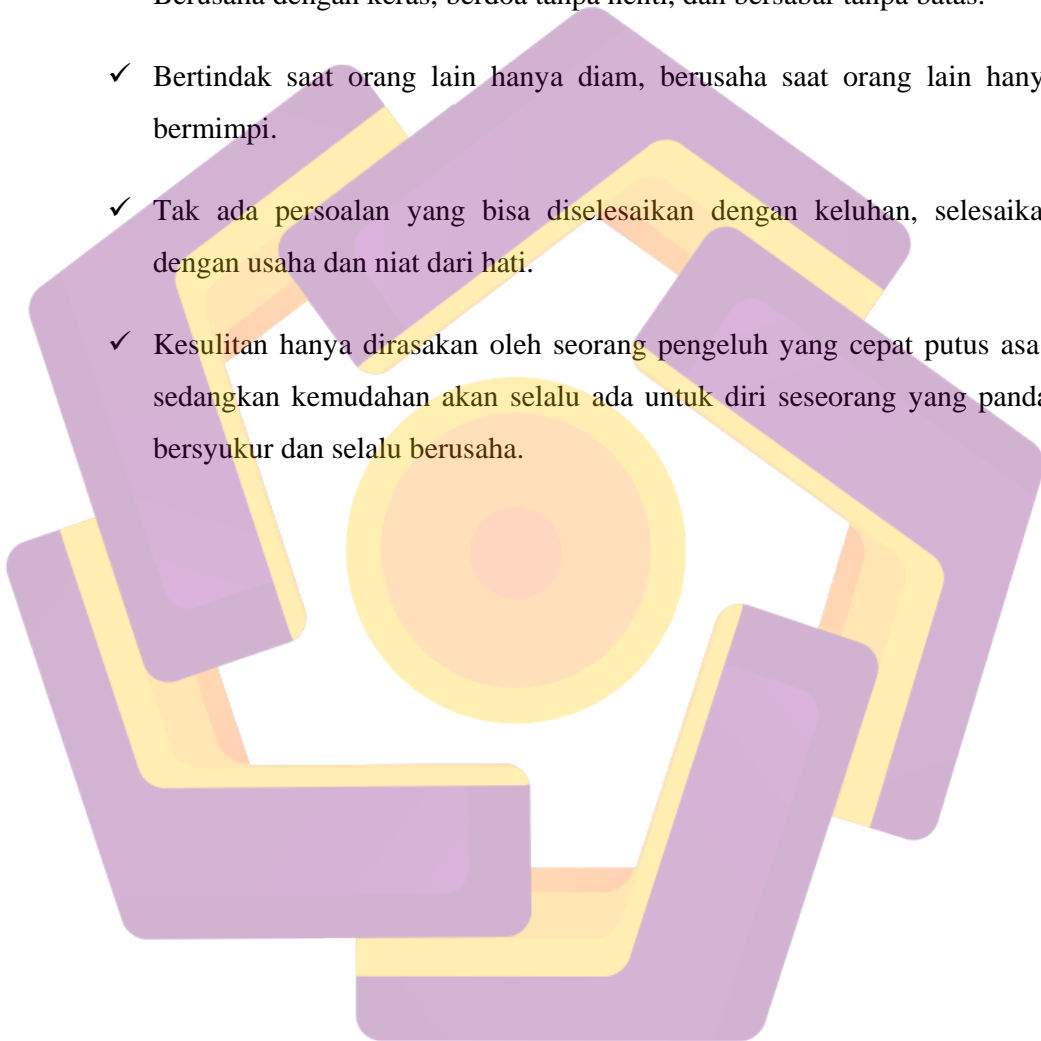


Erin Astriwi

NIM. 12.12.6695

MOTTO

- ✓ Tetap tenang, dan berpikir sebelum melakukan sesuatu.
- ✓ Berusaha dengan keras, berdoa tanpa henti, dan bersabar tanpa batas.
- ✓ Bertindak saat orang lain hanya diam, berusaha saat orang lain hanya bermimpi.
- ✓ Tak ada persoalan yang bisa diselesaikan dengan keluhan, selesaikan dengan usaha dan niat dari hati.
- ✓ Kesulitan hanya dirasakan oleh seorang pengeluh yang cepat putus asa , sedangkan kemudahan akan selalu ada untuk diri seseorang yang pandai bersyukur dan selalu berusaha.

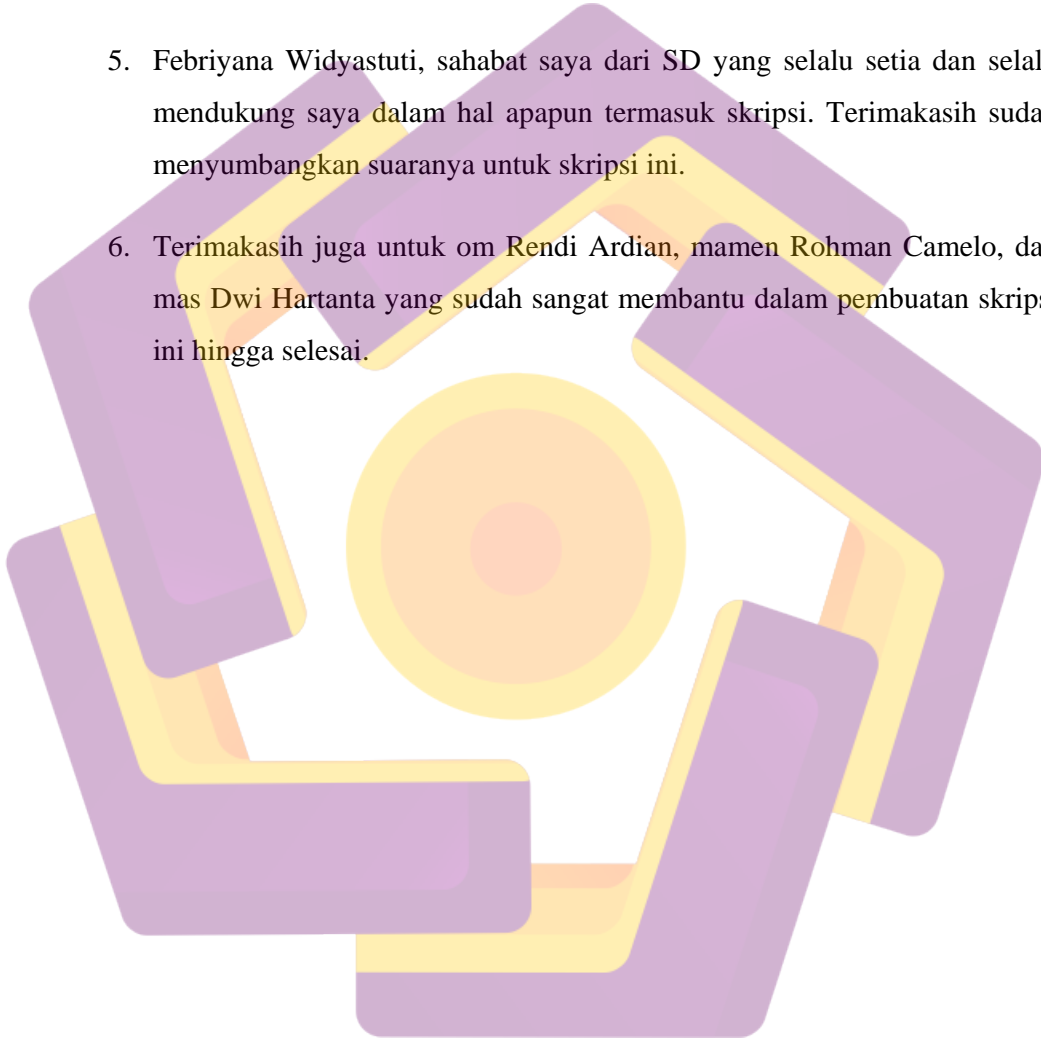


PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wasyukrulillah... Tak pernah lelah mengucap syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada saya, dan selalu memberi kemudahan dan kelancaran dalam segala hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dan skripsi ini saya dedikasikan untuk :

1. Seluruh keluarga, simbah, mas Ryan, mba Enggar, dan terutama kedua orangtua tercinta yaitu Bapak (R. Teguh Budiyo) dan Mamah (Atik Suparti) yang sudah membesarkan, merawat, mengasihi, dan menyayangi saya dari kecil hingga bisa dewasa sekarang, yang doa dan dukungannya tak pernah berhenti untuk kesuksesan dan kebahagiaan saya, yang selalu menyemangati saya untuk segera menjadi sarjana. Semoga Mamah & Bapak selalu dalam lindungan Allah SWT dan semoga saya selalu bisa membahagiakan & membanggakan keluarga terutama Mamah & Bapak. Aamiin...
2. Mas Sangsang Syah Sakti. Teman sekelas saya yang inshaAllah akan menjadi teman hidup saya. Yang tak pernah lelah menyemangati, mendukung, dan mendoakan saya, yang selalu siaga untuk membantu saya selama proses pembuatan skripsi ini. Terimakasih atas segala bentuk perhatian, dukungan dan bantuannya selama ini. Terimakasih untuk kamu dan keluargamu karna selalu bersedia direpotkan. Semoga skripsimu juga cepat selesai, cepat lulus, dan cepat mapan. Bahagiakan keluargamu, dan jangan membuatku terlalu lama menunggu. ☺
3. Teman-teman 12-SISI-06 terimakasih untuk kebersamaannya selama 4 tahun ini. Terimakasih untuk suka duka yang tercipta setiap harinya. Semoga sukses untuk kita semua!

4. Kesebelas sahabat saya Ema, Putri, Fani, Gugus, Ryan, Ziky, Herman, Rama, Rifky, Apin, Sigit yang dari awal kuliah selalu ngerjain tugas bareng, main bareng, kemana-mana selalu barengan, walaupun sekarang udah pada mencar semoga kita dipertemukan lagi dengan keadaan yang lebih baik. Aaamiin ...
5. Febriyana Widyastuti, sahabat saya dari SD yang selalu setia dan selalu mendukung saya dalam hal apapun termasuk skripsi. Terimakasih sudah menyumbangkan suaranya untuk skripsi ini.
6. Terimakasih juga untuk om Rendi Ardian, mamen Rohman Camelo, dan mas Dwi Hartanta yang sudah sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF “MY FAMILY” PADA SD NEGERI WANAGIRI KULONPROGO YOGYAKARTA.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Kom, M.Eng. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Kepala SD Negeri Wanagiri dan Ibu Guru Bahasa Inggris SD Negeri Wanagiri atas kerjasamanya telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kedua Orang Tua, sahabat-sahabat, serta orang-orang tersayang lainnya yang selalu memberikan motivasi.

Yogyakarta, 31 Agustus 2016
Penulis

Erin Astriwi

DAFTAR ISI

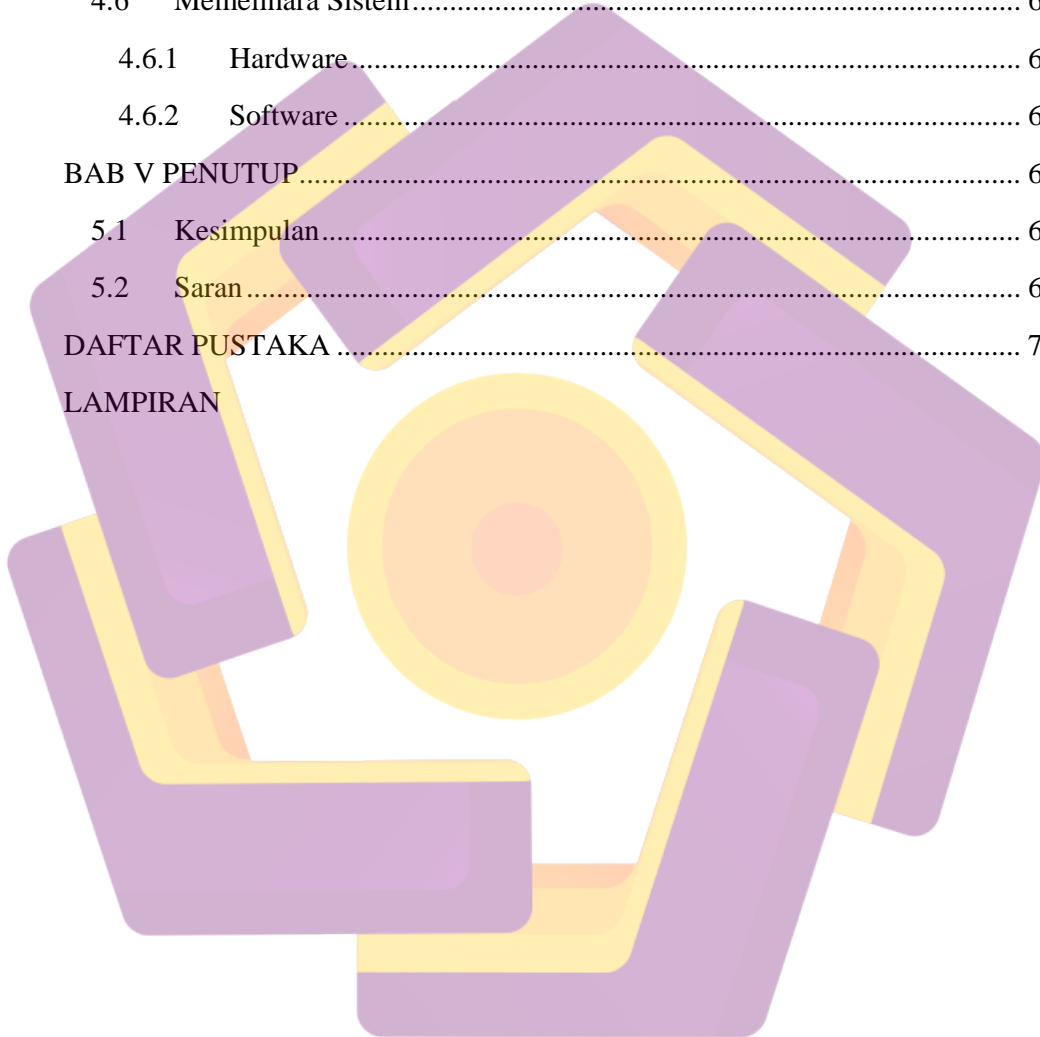
| | |
|--|-------------------------------------|
| PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian | 3 |
| 1.6.1 Wawancara | 4 |
| 1.6.2 Observasi | 4 |
| 1.6.3 Dokumentasi | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 6 |

| | | |
|-------|---|----|
| 2.2 | Media Pembelajaran | 6 |
| 2.2.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 6 |
| 2.2.2 | Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran..... | 7 |
| 2.3 | Pengertian Multimedia | 8 |
| 2.4 | Jenis-jenis Multimedia..... | 8 |
| 2.4.1 | Multimedia Interaktif | 9 |
| 2.4.2 | Multimedia Hiperaktif..... | 9 |
| 2.4.3 | Multimedia Linear..... | 9 |
| 2.5 | Elemen-elemen Multimedia | 9 |
| 2.5.1 | Teks | 9 |
| 2.5.2 | Gambar | 10 |
| 2.5.3 | Suara..... | 10 |
| 2.5.4 | Video | 10 |
| 2.5.5 | Animasi | 10 |
| 2.6 | Alat Bantu untuk Merancang Aliran aplikasi Multimedia | 11 |
| 2.6.1 | Struktur Linear | 11 |
| 2.6.2 | Struktur Menu | 12 |
| 2.6.3 | Struktur Hierarki | 12 |
| 2.6.4 | Struktur Jaringan | 13 |
| 2.6.5 | Struktur Kombinasi | 14 |
| 2.7 | Analisis SWOT..... | 16 |
| 2.8 | Perancangan Aplikasi Multimedia | 16 |
| 2.8.1 | Mendefinisikan Masalah | 16 |
| 2.8.2 | Merancang Konsep..... | 16 |
| 2.8.3 | Merancang Isi..... | 17 |
| 2.8.4 | Menulis Naskah..... | 17 |
| 2.8.5 | Merancang Grafik | 17 |
| 2.8.6 | Memproduksi Sistem | 17 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.8.7 | Melakukan Tes Pemakai (Melakukan Tes Sistem)..... | 18 |
| 2.8.8 | Menggunakan Sistem..... | 18 |
| 2.8.9 | Memelihara Sistem | 18 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 19 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 19 |
| 3.1.1 | Tinjauan Umum Objek Penelitian..... | 19 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi..... | 20 |
| 3.1.2.1 | Visi..... | 20 |
| 3.1.2.2 | Misi..... | 20 |
| 3.2 | Analisis Aplikasi | 20 |
| 3.2.1 | Identifikasi Masalah..... | 21 |
| 3.2.2 | Analisis SWOT | 22 |
| 3.2.2.1 | Kekuatan (<i>Strenght</i>)..... | 22 |
| 3.2.2.2 | Kelemahan (<i>Weakness</i>)..... | 22 |
| 3.2.2.3 | Peluang (<i>Opportunities</i>)..... | 23 |
| 3.2.2.4 | Ancaman (<i>Threats</i>) | 24 |
| 3.2.3 | Analisis Kebutuhan Aplikasi | 24 |
| 3.2.4.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 25 |
| 3.2.4.2 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 25 |
| 3.3 | Analisis Kelayakan Aplikasi | 27 |
| 3.3.1 | Kelayakan Teknologi | 27 |
| 3.3.2 | Kelayakan Operasional | 27 |
| 3.3.3 | Kelayakan Hukum..... | 27 |
| 3.4 | Perancangan Aplikasi | 28 |
| 3.4.1 | Mendefinisikan Masalah | 28 |
| 3.4.2 | Perancangan Konsep | 28 |
| 3.4.3 | Perancangan Isi | 29 |
| 3.4.4 | Perancangan Naskah | 30 |
| 3.4.5 | Perancangan Grafik..... | 32 |

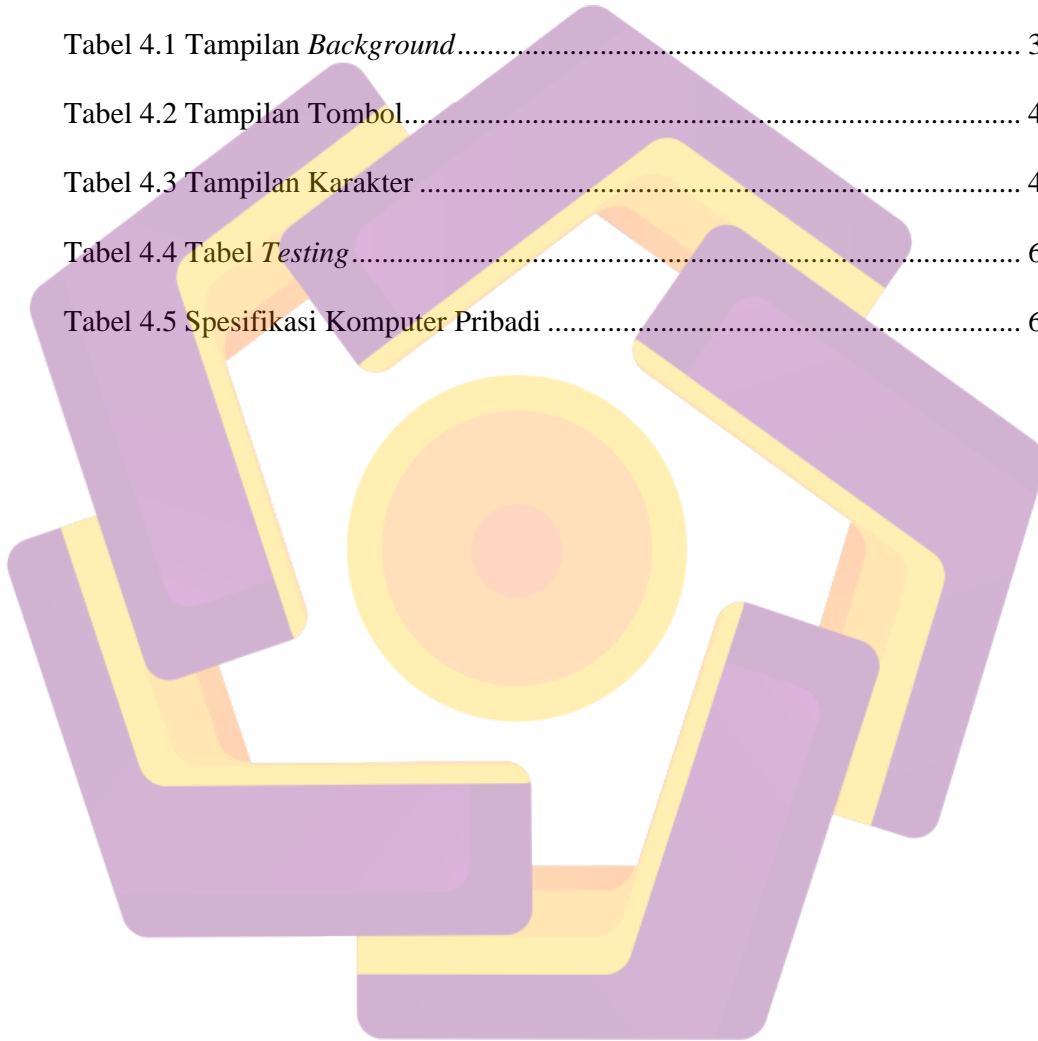
| | | |
|---|---|-----------|
| 3.4.5.1 | Rancangan Menu Utama (<i>Home</i>) | 32 |
| 3.4.5.2 | Rancangan Menu <i>Family Tree</i> | 33 |
| 3.4.5.3 | Rancangan Menu <i>Grandfather</i> | 34 |
| 3.4.5.4 | Rancangan Menu <i>Grandmother</i> | 34 |
| 3.4.5.5 | Rancangan Menu <i>Father</i> | 35 |
| 3.4.5.6 | Rancangan Menu <i>Mother</i> | 35 |
| 3.4.5.7 | Rancangan Menu <i>Uncle</i> | 36 |
| 3.4.5.8 | Rancangan Menu <i>Aunt</i> | 36 |
| 3.4.5.9 | Rancangan Menu <i>Brother</i> | 37 |
| 3.4.5.10 | Rancangan Menu <i>Me</i> | 37 |
| 3.4.5.11 | Rancangan Menu <i>Sister</i> | 38 |
| 3.4.5.12 | Rancangan Menu <i>Cousin (Boy)</i> | 38 |
| 3.4.5.13 | Rancangan Menu <i>Cousin (Girl)</i> | 39 |
| 3.4.5.14 | Rancangan Menu <i>Game</i> | 39 |
| 3.4.5.15 | Rancangan Menu <i>About</i> | 40 |
| 3.4.5.16 | Rancangan Konfirmasi Keluar..... | 41 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 35 |
| 4.1 | Memproduksi Aplikasi | 35 |
| 4.1.1 | Membuat <i>Background</i> , Tombol dan Karakter | 35 |
| 4.1.1.1 | Pembuatan <i>Background</i> | 35 |
| 4.1.1.2 | Pembuatan Tombol..... | 39 |
| 4.1.1.3 | Pembuatan Karakter..... | 44 |
| 4.2 | Implementasi Aplikasi..... | 48 |
| 4.2.1 | Persiapan Aset-aset | 48 |
| 4.2.2 | Menyusun Halaman Utama..... | 49 |
| 4.2.3 | Menyusun Halaman Pohon Keluarga..... | 51 |
| 4.2.4 | Menyusun Halaman Karakter | 54 |
| 4.2.5 | Menyusun Halaman <i>Game</i> | 60 |
| 4.2.6 | Menyusun Halaman <i>About</i> | 61 |
| 4.2.7 | Menyusun Halaman Konfirmasi Keluar | 61 |

| | | |
|----------------------|-----------------------------|----|
| 4.3 | Membuat File .exe | 62 |
| 4.4 | Melakukan Tes Pemakai | 63 |
| 4.4.1 | Tes Aplikasi | 63 |
| 4.5 | Menggunakan Sistem | 67 |
| 4.6 | Memelihara Sistem | 68 |
| 4.6.1 | Hardware | 68 |
| 4.6.2 | Software | 69 |
| BAB V PENUTUP | | 69 |
| 5.1 | Kesimpulan | 69 |
| 5.2 | Saran | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 71 |
| LAMPIRAN | | |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras..... | 26 |
| Tabel 3.2 Tabel Perancangan Naskah..... | 30 |
| Tabel 4.1 Tampilan <i>Background</i> | 37 |
| Tabel 4.2 Tampilan Tombol..... | 40 |
| Tabel 4.3 Tampilan Karakter | 45 |
| Tabel 4.4 Tabel <i>Testing</i> | 64 |
| Tabel 4.5 Spesifikasi Komputer Pribadi | 67 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linear | 11 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu | 12 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki | 13 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan | 14 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi | 15 |
| Gambar 3.1 Rancangan Isi | 29 |
| Gambar 3.2 Rancangan <i>Home</i> | 32 |
| Gambar 3.3 Rancangan <i>Family Tree</i> | 33 |
| Gambar 3.4 Rancangan Menu <i>Grandfather</i> | 34 |
| Gambar 3.5 Rancangan Menu <i>Grandmother</i> | 34 |
| Gambar 3.6 Rancangan Menu <i>Father</i> | 35 |
| Gambar 3.7 Rancangan Menu <i>Mother</i> | 35 |
| Gambar 3.8 Rancangan Menu <i>Uncle</i> | 36 |
| Gambar 3.9 Rancangan Menu <i>Aunt</i> | 36 |
| Gambar 3.10 Rancangan Menu <i>Brother</i> | 37 |
| Gambar 3.11 Rancangan Menu <i>Me</i> | 37 |
| Gambar 3.12 Rancangan Menu <i>Sister</i> | 38 |
| Gambar 3.13 Rancangan Menu <i>Cousin (Boy)</i> | 38 |
| Gambar 3.14 Rancangan Menu <i>Cousin (Girl)</i> | 39 |
| Gambar 3.15 Rancangan Menu <i>Game</i> | 39 |
| Gambar 3.16 Rancangan Menu <i>About</i> | 40 |
| Gambar 3.17 Rancangan Menu <i>About Button</i> | 40 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.18 Rancangan Konfirmasi Keluar | 41 |
| Gambar 4.1 Tampilan Pengaturan Lembar Kerja | 35 |
| Gambar 4.2 Tampilan Desain <i>Backgroud Home</i> | 36 |
| Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Karakter..... | 44 |
| Gambar 4.4 Tampilan Halaman Utama | 48 |
| Gambar 4.5 Pemotongan <i>Audio</i> | 49 |
| Gambar 4.6 Perintah Masuk Tombol Mulai | 50 |
| Gambar 4.7 Perintah Masuk Tombol <i>Game</i> | 50 |
| Gambar 4.8 Perintah Masuk Tombol <i>About</i> | 50 |
| Gambar 4.9 Perintah Masuk Tombol Keluar | 50 |
| Gambar 4.10 Tampilan Pohon Keluarga..... | 51 |
| Gambar 4.11 Perintah Tombol Kakek | 51 |
| Gambar 4.12 Perintah Tombol Nenek | 52 |
| Gambar 4.13 Perintah Tombol Ayah | 52 |
| Gambar 4.14 Perintah Tombol Ibu | 52 |
| Gambar 4.15 Perintah Tombol <i>Sister</i> | 52 |
| Gambar 4.16 Perintah Tombol <i>Brother</i> | 53 |
| Gambar 4.17 Perintah Tombol Aku..... | 53 |
| Gambar 4.18 Perintah Tombol Paman..... | 53 |
| Gambar 4.19 Perintah Tombol Bibi..... | 53 |
| Gambar 4.20 Perintah Tombol Sepupu Laki-laki | 54 |
| Gambar 4.21 Perintah Tombol Sepupu Perempuan..... | 54 |
| Gambar 4.22 Tampilan Halaman Kakek..... | 55 |
| Gambar 4.23 Tampilan Halaman Nenek..... | 55 |
| Gambar 4.24 Tampilan Halaman Ayah | 56 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.25 Tampilan Halaman Ibu..... | 56 |
| Gambar 4.26 Tampilan Halaman <i>Sister</i> | 57 |
| Gambar 4.27 Tampilan Halaman <i>Brother</i> | 57 |
| Gambar 4.28 Tampilan Halaman Aku..... | 58 |
| Gambar 4.29 Tampilan Halaman Paman..... | 58 |
| Gambar 4.30 Tampilan Halaman Bibi..... | 59 |
| Gambar 4.31 Tampilan Halaman Sepupu Laki-Laki..... | 59 |
| Gambar 4.32 Tampilan Halaman Sepupu Perempuan..... | 60 |
| Gambar 4.33 Tampilan Halaman <i>Game</i> | 60 |
| Gambar 4.34 Tampilan Halaman <i>About</i> | 61 |
| Gambar 4.35 Tampilan Halaman <i>About Button</i> | 61 |
| Gambar 4.36 Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar..... | 62 |
| Gambar 4.37 Tampilan <i>Publish Setting</i> | 63 |

INTISARI

Pelajaran Bahasa Inggris sudah tidak asing lagi bagi para murid kelas 4 di SD Negeri Wanagiri. Dikarenakan pelajaran Bahasa Inggris sudah diajarkan sejak para murid duduk di kelas 1. Namun materi yang semakin hari dirasa semakin sulit dan cara penyampaian pelajaran yang masih manual seringkali membuat para murid merasa bosan saat pelajaran Bahasa Inggris dan merasa kesusahan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti mencoba menganalisa pokok-pokok permasalahan yang terjadi dan mencoba memberikan solusi pada SD Negeri Wanagiri dengan cara membuat sebuah media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris yang lebih menarik sesuai dengan materi yang diajarkan pada murid kelas 4 yaitu “My Family” berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Macromedia Director MX dan perangkat lunak pendukung lainnya.

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengenai materi pelajaran Bahasa Inggris “My Family” untuk kelas 4 di SD Negeri Wanagiri. Media pembelajaran interaktif ini mengkombinasikan berbagai unsur multimedia yaitu gambar, suara, teks, dan animasi sehingga para murid akan lebih tertarik pada pelajaran Bahasa Inggris dan dapat dengan mudah memahami materi yang ada di dalam media pembelajaran ini.

Kata kunci: Multimedia, Interaktif, Media Pembelajaran, Pelajaran Bahasa Inggris, Keluarga

ABSTRACT

English lesson already familiar for the grade 4 students in Wanagiri Elementary School. Due to the English lesson has been taught since the students in grade 1. However, the materials that the longer felt more difficult and the teacher that presents the materials still by manual way make students feel bored while English lesson and feel difficult in receiving the material presented by the teacher.

Based on the problems that occur, the researchers tried to analyze the problem issues that occur and try to provide solutions to the elementary school Wanagiri by creating an Interactive Learning Media of English lesson that more interesting in accordance with the material being taught in grade 4, specifically "My Family" based Interactive Multimedia using Macromedia Director MX and other supporting software.

This interactive learning media is expected to help the learning process concerning the materials of English lesson "My Family" to grade 4 in Wanagiri Elementary School. This Interactive learning media combine various multimedia elements of images, sounds, text, and animation so the students will be more interested in English lesson and the students can easily understand the material in this interactive learning media.

Keywords: *Multimedia, Interactive, Media Education, English Lessons, Family*