

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL METAMORFOSIS BINATANG BERTELUR
UNTUK TAMANKANAK – KANAK AISYAH
BUSTANUL ATHFAL PERUMNAS
CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ervan Dedi Purwanto

12.12.6937

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL METAMORFOSIS BINATANG BERTELUR
UNTUK TAMANKANAK – KANAK AISYAH
BUSTANUL ATHFAL PERUMNAS
CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ervan Dedi Purwanto

12.12.6937

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
201**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL METAMORFOSIS BINATANG BERTELUR
UNTUK TAMAN KANAK – KANAK AISYAH
BUSTANULATHFALPERUMNAS
CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ervan Dedi Purwanto

12.12.6937

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL METAMORFOSIS BINATANG BERTELUR
UNTUK TAMAN KANAK – KANAK AISYAH
BUSTANULATHFAL PERUMNAS
CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ervan Dedi Purwanto

12.12.6937

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Melwin Syafrizal, M.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

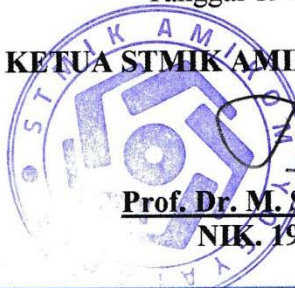
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2016

KETUA STMIK AMIKOM/YOGYAKARTA

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



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, 15 Agustus 2016



Ervan Dedi Purwanto
NIM: 12.12.6937

MOTO

“hidup harus terus berlanjut, tidak peduli seberapa menyakitkan atau membahagiakan, biar waktu yang menjadi obat” (Tere Liye)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan nikmat dan

karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk:

Bapak dan ibuk ,selaku orang orang tua yang tak habis habisnya memberikan dukungan Moril maupun Materil, adik - adiku yang selalu membuat rindu akan rumah. Keluarga besar di purbalingga, yang selalu memberikan kelapangan untuk aku singgah dan menjadi rumah selama aku di perantauan.

Teman teman di Riau, Karena kalian selalu ada alasan untuk aku menjadi rindu kampung halaman.

Teman Kelas 12 S1 SI 09 , terimakasih telah menjadi teman teman yang hebat dan tingkah kalian yang inspiratif.

Terima kasih kepada teman teman sepermainan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Kalian tercipta untuk menjadi pembelajaran dan kenangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hoidayat M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2016

Penulis

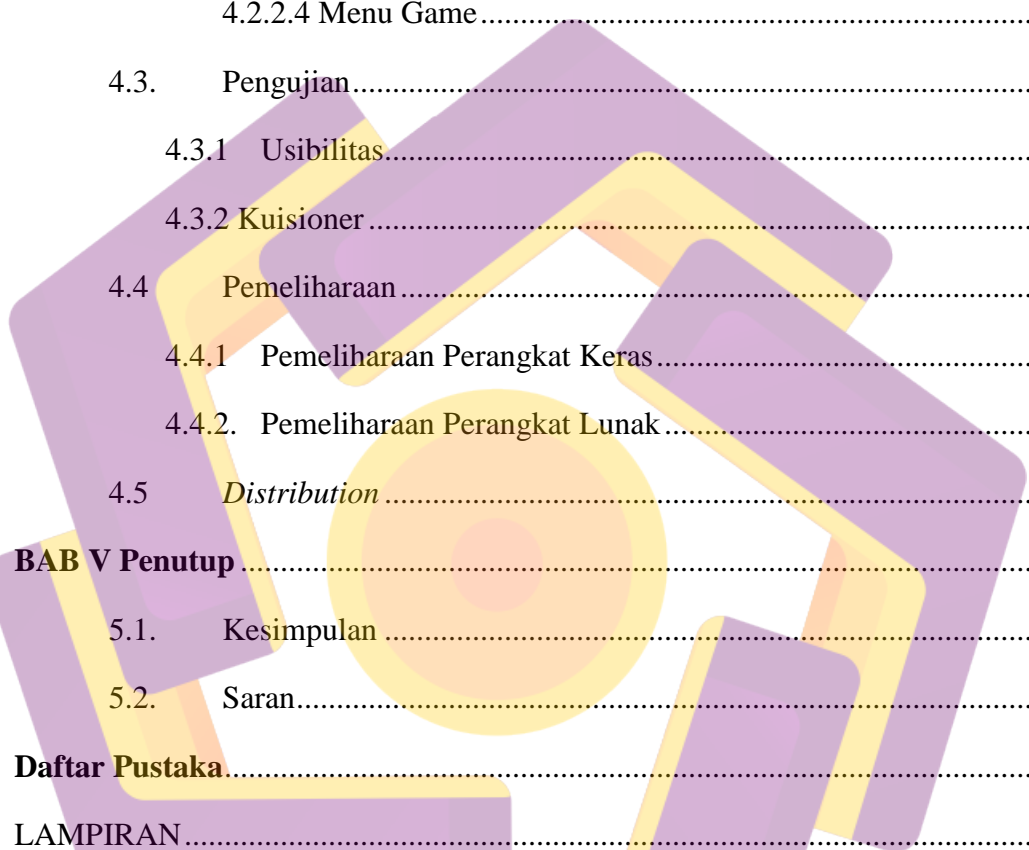
Ervan Dedi Purwanto

DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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
1.4.1 Tujuan dari penelitian.....	3
1.4.2 Maksud dari Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode pengembangan.	5

1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori		7
2.1	Tinjaun Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Media.....	8
2.2.2	Media Pembelajaran.....	9
2.2.3	Definisi Metamorfosis.....	10
2.2.3.1	Metamorfosis Sempurna	11
2.2.3.2	Metamorfosis Tidak Sempura	13
2.2.4	Definisi Binatang.....	15
2.2.4.1	Binatang Bertelur (Ovipar)	16
2.5	Metode Analisis <i>Fishbone Diagram</i>	17
2.3.1.	19	
2.4	Metode Pengembangan	21
BAB III Analisis Dan Perancangan.....		25
3.1.1.	Tujuan Pendirian	25
3.1.1.1	Visi	26
3.1.1.2	Misi.....	26
3.2.	Analisis.....	26
3.2.1.	Analisis <i>Fishbone Diagram</i>	26
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan NON Fungsional.....	30
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	31
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Operasional	32

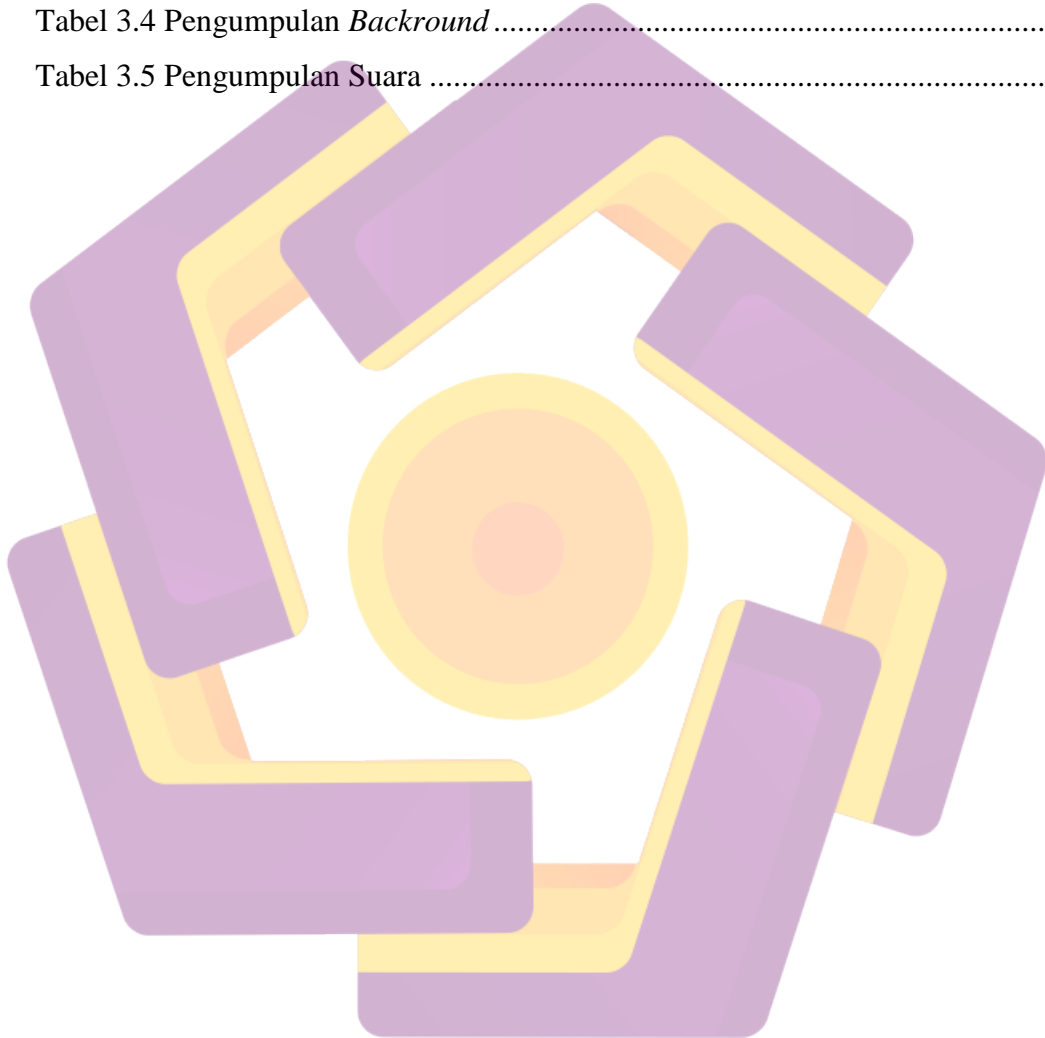
3.2.3.2 Analisis Kelayakan Teknologi	32
3.2.3.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.3. Perancangan	33
3.3.1. <i>Concept</i>	33
3.3.2. <i>Design</i>	35
3.3.2.1. Struktur Navigasi	35
3.3.2.2. Perancangan Antar Muka.....	36
3.3.3 <i>Material Collecting</i>	40
3.3.3.1 Pengumpulan Asset.....	40
3.3.3.2 Pengumpulan Background	42
3.3.3.3 Pengumpulan Suara.....	43
BAB IV Implementasi dan Pembahasan	44
4.1 Implementasi.....	44
4.1.1 Adobe Illustrator CS 6.....	45
4.1.2 <i>Editing Video</i>	46
4.1.3 Pembuatan Aplikasi.....	49
4.1.3.2 Import File.....	49
4.1.3.3 Pembuatan Animasi.....	49
4.1.3.4 Membuat File Execute (*.exe).....	53
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1 <i>Listing Program</i>	54
4.2.1.1 Menu Utama.....	54
4.2.1.2 Menu Materi.....	56
4.2.1.3 Menu Video.....	57
4.2.1.4 Menu Game.....	58



4.2.2	Tampilan Aplikasi	59
4.2.2.1	Menu Utama	59
4.2.2.2	Menu Materi	60
4.2.2.3	Menu Video	60
4.2.2.4	Menu Game	61
4.3.	Pengujian	62
4.3.1	Usibilitas	62
4.3.2	Kuisisioner	63
4.4	Pemeliharaan	64
4.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras	64
4.4.2.	Pemeliharaan Perangkat Lunak	65
4.5	<i>Distribution</i>	65
BAB V	Penutup	67
5.1.	Kesimpulan	67
5.2.	Saran	68
Daftar Pustaka	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

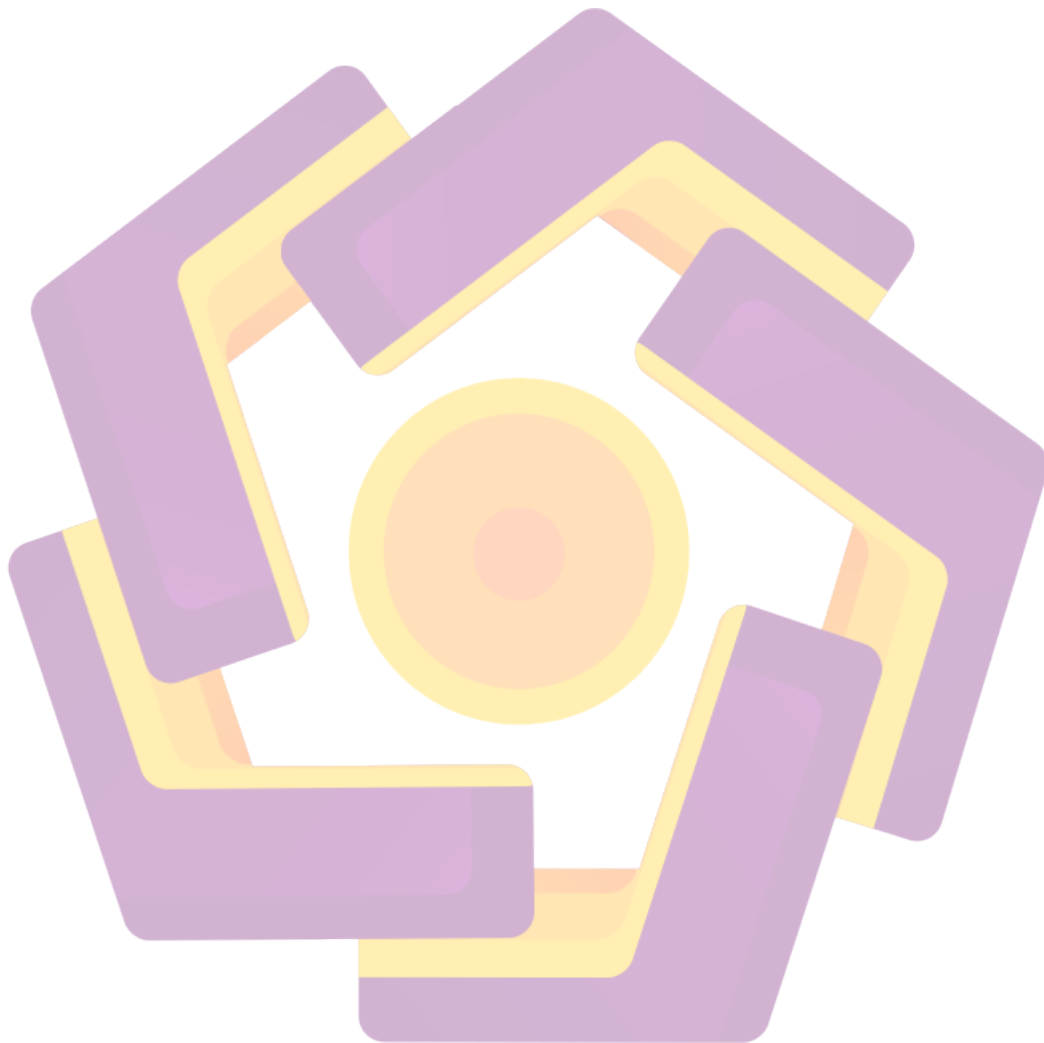
Tabel 3.1 Penjelasan <i>Fishbone Diagram</i>	27
Tabel 3.2 Pengumpulan <i>Asset</i>	40
Tabel 3.3 Pengumpulan <i>Asset</i>	41
Tabel 3.4 Pengumpulan <i>Background</i>	42
Tabel 3.5 Pengumpulan <i>Suara</i>	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metamorfosis Sempurna	13
Gambar 2.2 Metamorfosis Tidak Sempurna	15
Gambar 2.3 <i>Fishbone Diagram</i>	18
Gambar 2.4 Siklus Pengembangan Multimedia	22
Gambar 3.1 Analisis <i>Fishbone Diagram</i>	27
Gambar 3.2 Menu Utama	36
Gambar 3.3 Materi	37
Gambar 3.4 Video	38
Gambar 3.5 Game	39
Gambar 4.1 Diagram Alur Pengerjaan	45
Gambar 4.2 Tampilan untuk membuat file baru	46
Gambar 4.3 Tampilan untuk penyimpanan image format PNG	46
Gambar 4.4 Tampilan <i>New Project</i>	47
Gambar 4.5 Tampilan <i>New Sequence</i>	47
Gambar 4.6 Tampilan <i>Project Video</i>	48
Gambar 4.7 Tampilan <i>Export Setting</i>	48
Gambar 4.8 <i>Import File</i>	49
Gambar 4.9 Tampilan <i>Motion Tween</i>	50
Gambar 4.10 Tampilan Tombol	51
Gambar 4.11 Tampilan Jendela <i>Timeline</i> Pada <i>Stag Button</i>	52
Gambar 4.12 Memasukan <i>scrip</i> pada <i>button</i>	53
Gambar 4.13 Tampilan <i>Publish Setting</i>	53
Gambar 4.14 Menu Utama	55
Gambar 4.15 Tapilan Tombol Menu Materi	56
Gambar 4.16 Tampilan Tombol Menu Video	57
Gambar 4.17 Tampilan Tombol Menu Game	58
Gambar 4.18 Menu Utama	59
Gambar 4.19 Menu Matei	60

Gambar 4.20 Menu Video..... 61
Gambar 4.21 Menu Game..... 61



INTISARI

Komputer dapat menjadi sarana belajar yang paling penting dan paling banyak digunakan ,terutama untuk pembelajaran multimedia berbasis komputer akan sangat membantu guru danpendidik . Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif di taman kanak – kanak aisyah bustanul athfal . Dan untuk memberikan kesempatan belajar yang lebih efektif dan efisien .

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan akhir yang pengamatan , wawancara dan studi literatur . Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini , adobe flash , adobe illustrator, adobe premiere . Menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti gambar , audio, animasi , dan video. Dengan pelaksanaan media pembelajaran interaktif mengenalkan metamorfosis binatang bertelur dapat digunakan pada anak usia 4-6 tahun .menu tampilan yang menarik, permainan ,sehingga pengguna akan lebih mudah memahami materi yang di sampaikan.

Jumlah gambar yang di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran mengenal metamorfosis binatang bertelur yaitu sebanyak 18 gambar , 5 gambar kompone metamorfosis katak, 4 gambar komponen metamorfosis nyamuk, 4 gambar komponen metamorfosis kupu – kupu, 3 gambar bagian metamorpfofis belalang dan 2 gambar background.

Kata Kunci : Metamorphosis Binatang Bertelur, Adobe Flash

ABSTRACT

Computers can be a means to learn the most important and most widely used, especially for computer-based multimedia learning will greatly assist teachers danpendidik. The purpose of this thesis is to create an interactive learning media in kindergarten - childhood aisyah Bustanul AthfalAnd to provide an opportunity to learn more effective and efficient.

Data collection methods used in the preparation of the final report that observation, interviews and literature studies. Software used to create these applications, adobe flash, adobe illustrator, adobe premires. Combine various multimedia elements such as images, audio, animation, and video. With the implementation of interactive learning media metamorfisis introduce animals lay eggs can be used in children aged 4-6 years. attractive display menu, the game, so that users will more easily understand Matri conveyed.

The number of images in the learning media in the manufacture of animal metamorphosis know span as many as 18 picture, 5 komponen image metamorphosis of frogs, 4 image components metamorphosis mosquitoes, 4 image component butterfly metamorphosis – butterfly, 3 images grasshopper and the scond part metamorphosis backround image

Keywords: Animals Metamorphosis laying, Adobe Flash