

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PASKIBRAKA
KABUPATEN GUNUNGGIDUL**

SKRIPSI



disusun oleh

Nandya Nela Prihany

12.12.6717

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PASKIBRAKA
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informatika



disusun oleh

Nandya Nela Prihany

12.12.6717

**JURUSAN SISTEM INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PASKIBRAKA KABUPATEN GUNUNGGADUD**


yang disusun oleh

Nandya Nela Prihany

12.12.6717

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2016

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
PASKIBRAKA KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

yang disusun oleh

Nandya Nela Prihany

12.12.6717

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

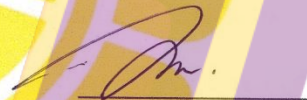
Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Mei 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 27 Mei 2016



Nandya Nela Prihany

NIM. 12.12.6717

MOTTO

“ Manjadda Wa Jada ”

Siapa yang bersungguh – sungguh pasti akan berhasil



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

- Orangtuaku Bapak Sukarman dan Ibu Sugirahayu yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang . Mengajarkan tentang rasa bersyukur akan sebuah perjuangan dan pengorbanan yang luar biasa tak ternilai hanya untuk anakmu. Terima kasih. Semoga Allah senantiasa membimbing ku di jalan yang benar untuk selalu berbakti kepada kedua orang tua. Kakaku Dian Kurnia Putri, Chrisqutanto Asmara Elfa Brilliant dan Ponakanku tersayang Mahila Xaviera Brilliant yang selalu memberikan semangat.
- Suamiku tersayang Rizky Nur Pratama yang selalu memberikan semangat agar cepat menyelesaikan skripsi.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah sabar membimbing project skripsi saya dan meluangkan waktu saat saya memerlukan konsultasi.
- Keluarga besar Purna Paskibraka Indonesia Gunungkidul dan Rewel's Dimas Akbar Santosa, Syuhada Priya Manggala dan Aditya Kusuma yang selalu memberikan semangat.

- Teman-teman kelas SI 06 TA 2012 dan teman-teman STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menemani dan memberikan pengalaman selama kuliah.



KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, serta petunjuk-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam penulis persembahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, yang ajarannya tetap terjaga dan diamalkan sampai detik ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mengangkat judul “Analisis dan Pembuatan Media Pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul”, skripsi ini dimaksudkan agar minat siswa dalam mengikuti seleksi paskibraka meningkat.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan 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 Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Kedua orangtua yang selalu menuntun dan memberikan kepercayaan kepada penulis sampai saat ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat.
6. Keluarga besar S1 Sistem Informasi 12-S1SI-06.
7. Semua pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 16 Mei 2016

Penulis

Daftar Isi

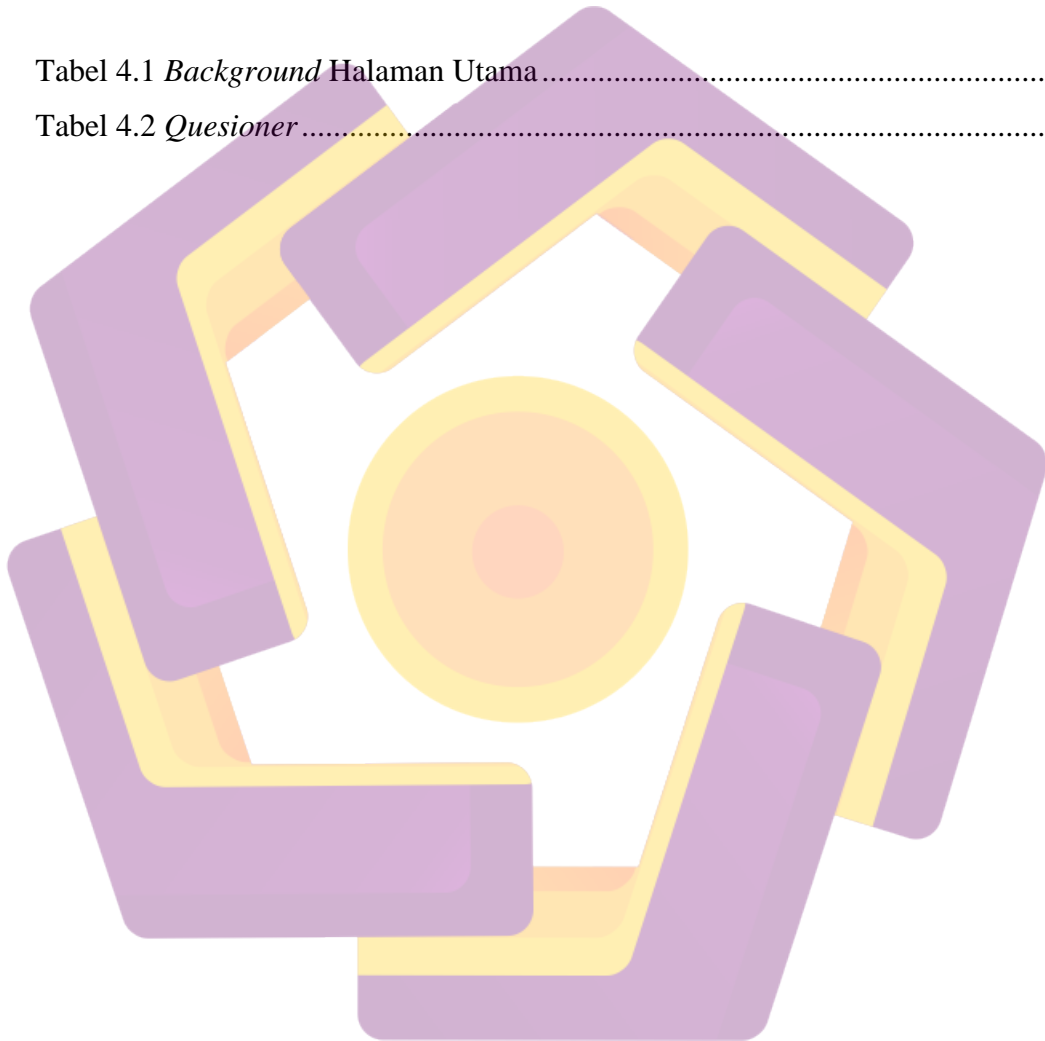
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat secara Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Pembuatan Aplikasi.....	4

1.7	Sistematik Penulisan	5
	BAB I PENDAHULUAN	5
	BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	5
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	5
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	6
	BAB V PENUTUP	6
	DAFTAR PUSTAKA	6
	BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1	Pembelajaran	7
2.1.1	Pengertian Pembelajaran	7
2.1.2	Komponen Pembelajaran	8
2.1.3	Tujuan Pembelajaran	9
2.1.4	Materi Pembelajaran	11
2.1.5	Metode Pembelajaran	14
2.1.6	Media Pembelajaran	16
2.1.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	16
2.2	Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pelajaran	24
2.2.1	Multimedia	26
2.2.1.1	Pengertian Multimedia	26
2.2.2	Pengertian Multimedia pembelajaran Interaktif	28
2.2.3	Struktur Aplikasi Multimedia	29
2.3	Langkah Langkah Pengembangan Aistem Aplikasi Multimedia	32
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan	37
2.4.1	Adobe Illustrator CS3	37
2.4.2	Adobe Flash CS6	38
2.4.3	Adobe Premiere Pro CS6	39
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	40
3.1	TinjauanUmum	40
3.1.1	Visi dan Misi Organisasi PPI Kabupaten Gunungkidul	40
3.1.2	Struktur Organisasi PPI Kabupaten Gunungkidul	41
3.2	Materi Pembelajaran Paskibraka	42
3.2.1	Pengertian Paskibraka	42

3.2.2	Struktur Komponen Kegiatan Paskibraka	44
3.3	Mendefenisikan Masalah	44
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	46
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	46
3.4.3	Kebutuhan Teknologi Teknisi (<i>Brainware</i>).....	47
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.5.1	Kelayakan Teknologi	48
3.5.2	Kelayakan Hukum.....	48
3.5.3	Kelayakan Operasional	49
3.5.4	Kelayakan Ekonomi.....	49
3.6	Perancangan Media Pembelajaran Paskibraka.....	51
3.6.1	Merancang Konsep	51
3.6.2	Merancang Isi.....	52
3.6.3	Merancang Naskah.....	54
3.6.4	Merancang Grafik	54
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Implementasi Sistem.....	59
4.1.1	Skema Pembuatan Aplikasi	60
4.1.2	Skema Pembuatan <i>Background</i>	61
4.1.3	Skema Pembuatan Tombol	62
4.1.4	Mengintegrasikan elemen – elemen yang akan dipublikasikan ke Adobe Flash..	63
4.1.5	<i>Import</i> Suara.....	70
4.2	Pembuatan File <i>.exe</i>	71
4.3	Mengetes Sistem.....	72
4.4	Menggunakan Sistem.....	75
4.5	Manfaat Sistem	81
7		
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

Daftar Tabel

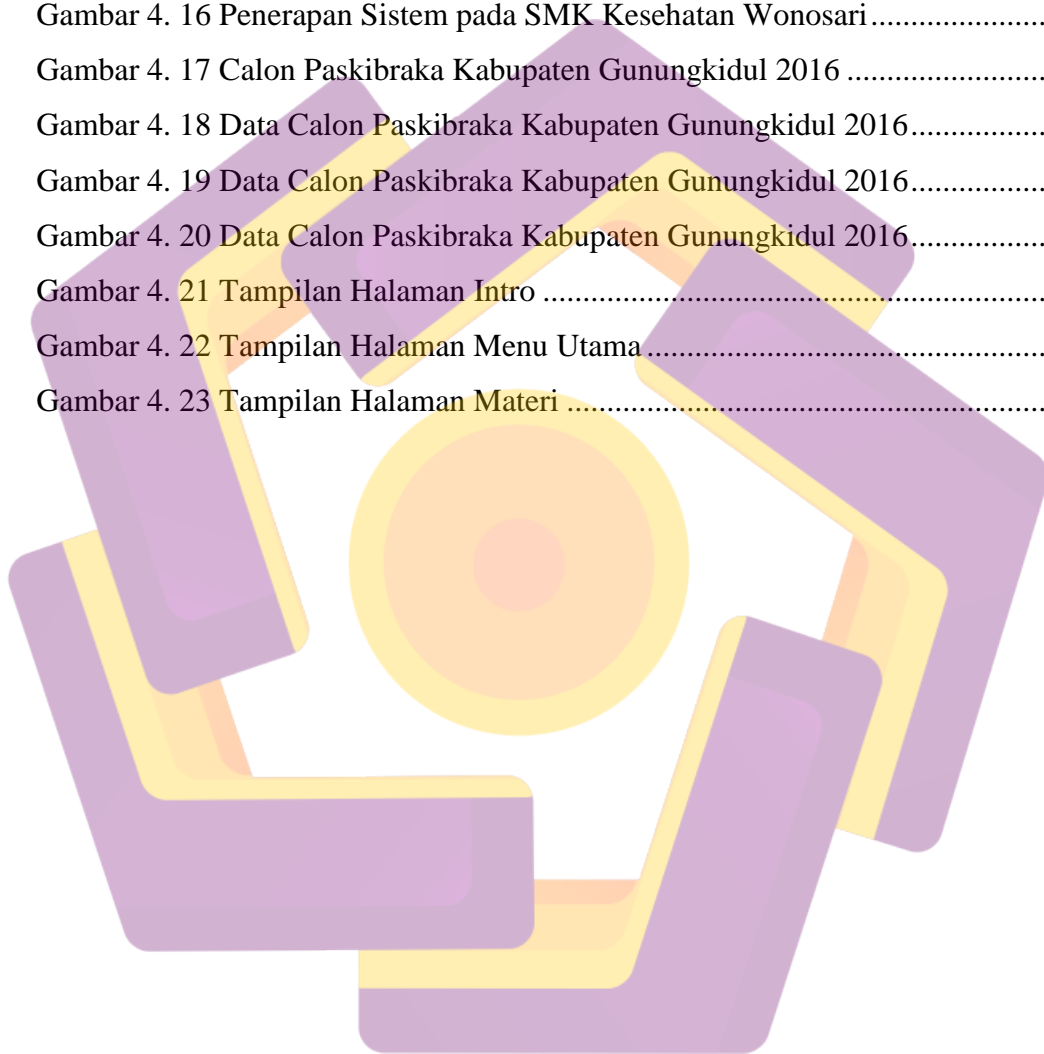
Tabel 4.1 <i>Background</i> Halaman Utama	61
Tabel 4.2 <i>Quesioner</i>	75



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Lima Element Multimedia	6
Gambar 2. 2 Struktur Linear	9
Gambar 2. 3 Struktur Hirarki	30
Gambar 2. 4 Struktur Menu	31
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan	31
Gambar 2. 6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	32
Gambar 2. 7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	33
Gambar 2. 8 Tampilan <i>Adobe Illustrator CS3</i>	37
Gambar 2. 9 Tampilan <i>Adobe Flash CS6</i>	38
Gambar 2. 10 Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	39
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi PPI Gunungkidul.....	41
Gambar 3. 2 Struktur Menu Program Aplikasi	53
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Utama	55
Gambar 3. 4 Rancangan Menu Halaman Materi.....	56
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Halaman Materi.....	57
Gambar 4. 1 Skema Pembuatan Aplikasi.....	60
Gambar 4. 2 <i>Background</i>	62
Gambar 4. 3 Macam - Macam Tombol Di Media Pembelajaran.....	63
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan File Action Script.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan Awal Pembuatan <i>Background</i>	66
Gambar 4. 6 Tampilan Gambar <i>Library</i>	67
Gambar 4. 7 Tampilan Menu – Menu Pada <i>Library</i>	67
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Button</i>	68
Gambar 4. 9 Tampilan Convert to Symbol	68
Gambar 4. 10 Tampilan Import Suara	70

Gambar 4. 11 Tampilan Publish Setting Pada Aplikasi.....	71
Gambar 4. 12 Tampilan Media Pembelajaran untuk Halaman Intro	73
Gambar 4. 13 Tampilan Media Pembelajaran untuk Menu Utama	73
Gambar 4. 14 Tampilan Media Pembelajaran untuk Tombol Materi	74
Gambar 4. 15 Anggota PPI sedang Menjelaskan Materi Tentang Paskibraka	77
Gambar 4. 16 Penerapan Sistem pada SMK Kesehatan Wonosari.....	77
Gambar 4. 17 Calon Paskibraka Kabupaten Gunungkidul 2016	78
Gambar 4. 18 Data Calon Paskibraka Kabupaten Gunungkidul 2016.....	79
Gambar 4. 19 Data Calon Paskibraka Kabupaten Gunungkidul 2016.....	79
Gambar 4. 20 Data Calon Paskibraka Kabupaten Gunungkidul 2016.....	80
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Intro	81
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Menu Utama	82
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Materi	83



INTISARI

ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PASKIBRAKA KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

Paskibraka adalah pasukan pengawal bendera pusaka. Nasionalisme dan karakter menjadi topic utama yang diperbincangkan dalam forum - forum nasional, mengingat saat ini rasa nasionalisme dikalangan generasi muda sudah mulai mengalami kemunduran, generasi muda sibuk dengan kegiatan – kegiatan yang sangat jauh dari kesan cinta tanah air.

Aplikasi Media Pembelajaran Paskibraka Kabupaten Gunungkidul. Dalam aplikasi ini diterangkan teknik – teknik pelatihan yang benar pada media pembelajaran paskibraka. Aplikasi ini dirancang menggunakan *Adobe Flash* yang dapat membuat tampilan media pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, dengan pembuatan aplikasi yang lebih menarik maka para pengguna diharapkan akan lebih tertarik untuk mengetahui apa isi dari aplikasi media pembelajaran serta lebih memahami alur dari teknik – teknik pelatihan paskibraka.

Aplikasi ini diharapkan bermanfaat bagi pelajar sebagai sarana pembelajaran pendidikan karakter dan nasionalisme melalau media pembelajaran paskibraka.

Kata kunci: Paskibraka, Pelajar, *Adobe Flash*

ABSTRACT

ANALYSIS AND INSTRUCTIONAL MEDIA PASKIBRAKA DISTRICT GUNUNGKIDUL

Paskibraka is guard heritage flag. Nationalism and the characters become the main topic discussed in the forum of the national forum, given the current sense of nationalism among the younger generation has begun to decline, the younger generation busy with activities which are very far from being unpatriotic.

Learning media applications Paskibraka Gunungkidul district. In this application explain techniques appropriate training in instructional media Paskibraka. This application is designed to use adobe flash which can make the display media is expected become learning more interesting, with the creation of applications that is expected to be more interested to know what the contents of the application of instructional media and better understand the grooves of technique Paskibraka training.

This application is expected to benefit the students as a means of learning and character education through the medium of learning Paskibraka nationalism.

Keywords: *paskibraka, student, adobe flash*