

**MEDIA INTERAKTIF MENGHAFALKAN DASAR DOA AGAMA  
KATHOLIK DI TK SANTO YUSUF CONDONGCATUR  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Nikodemus Anton Sebrang Setiawan**

**11.01.2911**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**MEDIA INTERAKTIF MENGHAFAKANKAN DASAR DOA AGAMA  
KATHOLIK DI TK SANTO YUSUF CONDONGCATUR  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma III – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Nikodemus Anton Sebrang Setiawan**

**11.01.2911**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**MEDIA INTERAKTIF MENGHAFAKANKAN DASAR DOA AGAMA  
KATHOLIK DI TK SANTO YUSUF CONDONGCATUR  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nikodemus Anton Sebrang Setiawan**

**11.01.2911**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 18 Agustus 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom.**

**NIK. 190302182**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### MEDIA INTERAKTIF MENGHAFALKAN DASAR DOA AGAMA KATHOLIK DI TK SANTO YUSUF CONDONGCATUR MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Nikodemus Anton Sebrang Setiawan**

11.01.2911

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Agustus 2016

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom.  
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya  
Tanggal 10 September 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 23 Agustus 2016



Nikodemus Anton Sebrang Setiawan

NIM. 11.01.2911

## MOTTO

Jika Salah, Perbaiki

Jika Gagal, Coba Lagi

Tapi Jika Kamu Menyerah, Semuanya Selesai Walaupun Itu Baik Bagimu

Maupun Buruk Bagimu ~ **Penyusun**

Mustahil Adalah Bagi Mereka Yang Tidak Pernah Mencoba – **Jim Goodwin**

Jangan Tanya Apa Yang Dibuat Oleh Negara Untukmu, Tapi Tanyalah Apa Yang Boleh Kamu Buat Untuk Negara -**Abraham Lincoln**

Berusahalah Untuk Tidak Menjadi Manusia Yang Berhasil Tapi Berusahalah Menjadi Manusia Yang Berguna. ~ **Einstein**

Kegagalan Hanya Terjadi Bila Kita Menyerah.

Pendidikan Merupakan Perlengkapan Paling Baik Untuk Hari Tua. (**Aristoteles**)



## PERSEMBAHAN

puji syukur kehadirat tuhan yang maha esa atas izin-nya penyusundapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. tidak lupa juga, ini semua karena bantuan dan dukungan dari orang – orang disekitarku. tugas akhir ini dengan bangga dipersembahkan sepenuhnya kepada :

1. Untuk orang tua yang selalu memberi dorongan dan memberikan fasilitasnya, kupersembahkan tugas akhir ini kepada orang tua yang telah memberikan kasih sayangnya, semoga berikan kesehatan jasmani maupun rohani.
2. Untuk eyang putri dan eyang kakung yang selalu memberikan nasihat petuah maupun membantu dari segi finansial untuk cucunya ini sehingga dapat menyelesaikan kuliah, semoga selalu diberikan kesehatan jasmani dan rohani.
3. Untuk adiku erni yang sudah menempuh pendadaran dan hampir lulus dengan adanya adikku ini aku memiliki daya positif/ termotivasi untuk meraih tugas akhir ini, dan untuk adikku fredy yang selalu memberikan semangat agar aku bisa meraih tujuan, aku ucapkan terimakasih.
4. Sahabat-sahabat yang selalu memberi semangat dan selalu ada saat susah maupun senang.

5. Segenap jajaran ditempat penelitian, yaitu kepala tk serta guru-guru di tk santo yusup, khususnya ibu christina henny hastutiningsih yang telah memberikan waktu untuk tugas akhir ini agar bisa dipraktekkan di tk tersebut.





## KATA PENGANTAR

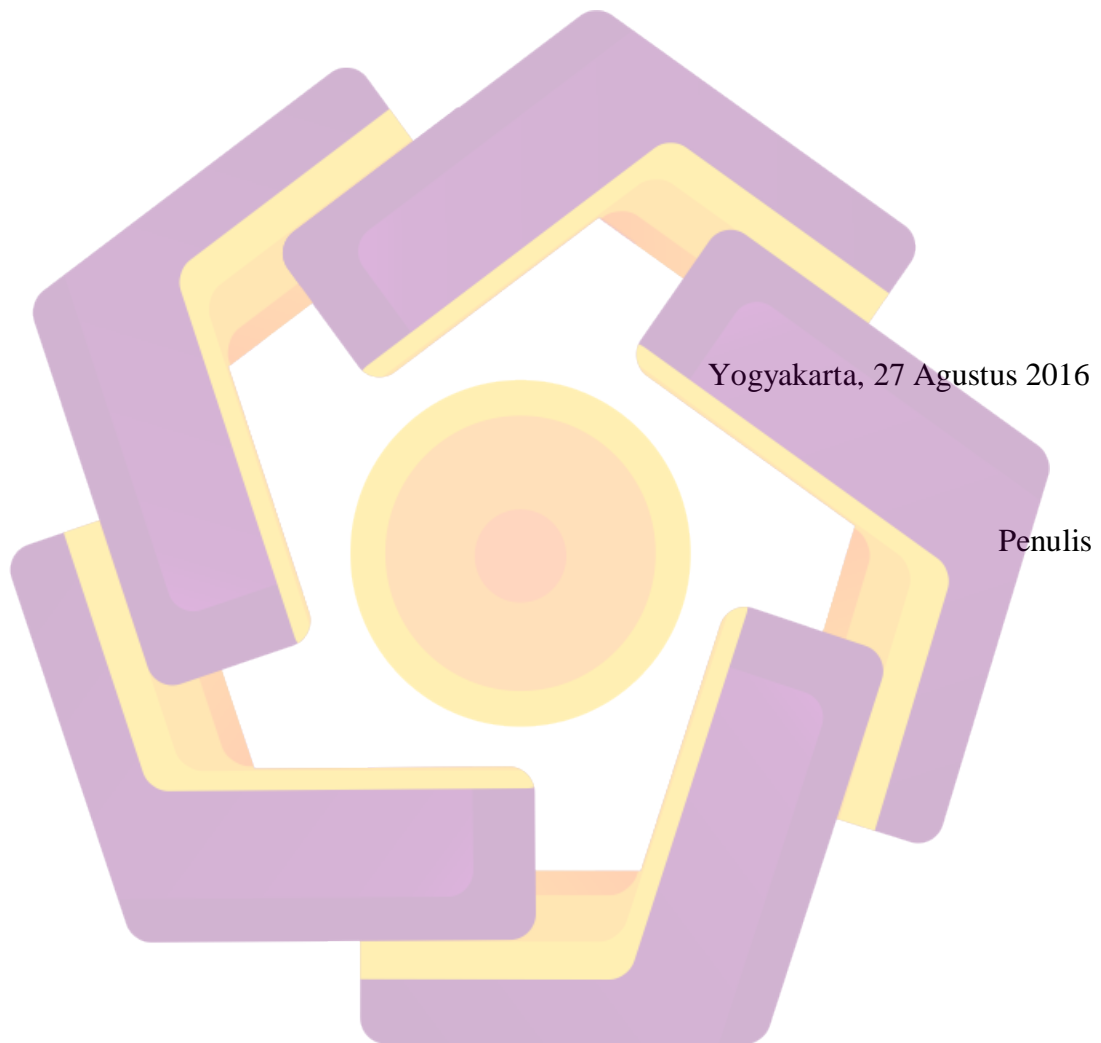
Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya yang besar kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma III (D3) dengan judul “Media Interaktif Menghafalkan Dasar Doa Agama Katolik Untuk TK Santo Yusup Menggunakan Adobe Flash” pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Tugas Akhir tidak terlepas dari pihak yang membantu kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, dan pada kesempatan ini kami selaku penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan trimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini.
3. Seluruh keluarga Besar dari Ibu maupun Bapak yang selalu memberikan kesadaran dan motivasi.
4. Seluruh Staf pengajar di jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, yang telah berusaha keras memberikan ilmu pengetahuannya kepada penyusun,
5. Teman-temanku D3 TI 02 angkatan 2011, sahabat Rumah Gereja serta sahabat smk, terimakasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang lebih dari Tuhan Yang Maha Esa, dengan segala kerendahan hati penyusun menyadari hasil yang dicapai dari tugas akhir ini, masih banyak memiliki kekurangan.

Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Penyusun berharap laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi setiap orang yang membacanya. Akhir kata saya ucapkan trimakasih kepada Tuhan dan kepada semua pihak.



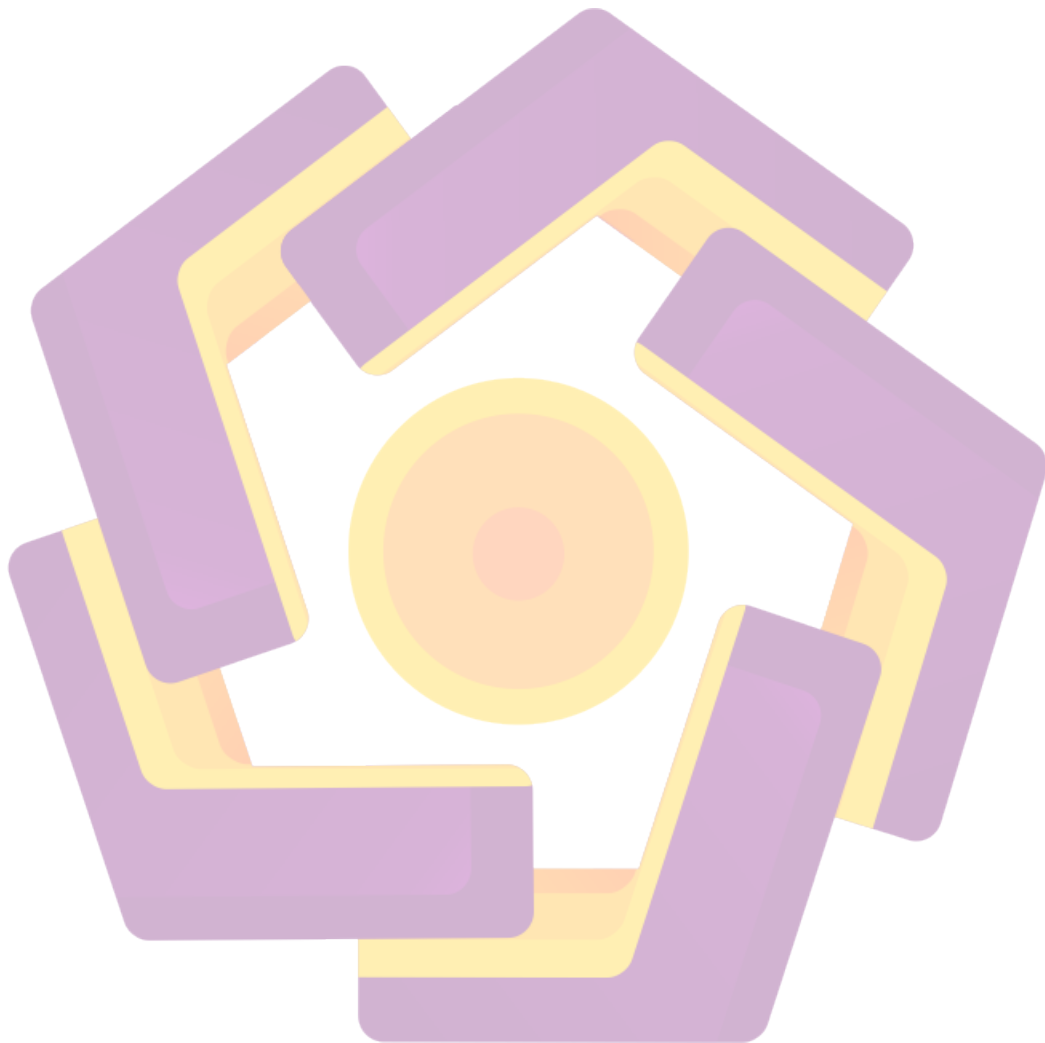
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR.....	IX
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR .....	XVI
INTISARI .....	XVIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIX
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	4
1. Manfaat Teoritis .....	4
2. Manfaat Praktis.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1. Tahap perencanaan .....	5
2. Tahap perancangan .....	5
3. Tahap pembuatan.....	5
4. Tahap testing dan Implementasi.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
BAB II .....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA [1,2].....	7
2.2 MULTIMEDIA .....	8
1. Definisi Multimedia.....	8

2.	Sejarah multimedia .....	10
3.	Objek-objek multimedia [3] .....	11
A.	Gambar (Image).....	11
B.	Suara (Audio) .....	13
C.	Teks (Text) .....	13
D.	Animasi (Animation) .....	14
E.	Video .....	14
2.3	STRUKTUR SISTEM MULTIMEDIA [4] .....	15
1.	Struktur Linear .....	15
2.	Struktur Menu .....	16
3.	Struktur Herarki .....	17
4.	Struktur Jaringan.....	18
5.	Struktur kombinasi .....	19
2.4	ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA .....	21
1.	Mendefinisikan Masalah .....	22
2.	Merancang konsep .....	23
3.	Merancang Isi .....	23
4.	Merancang Naskah .....	24
5.	Merancang grafik.....	25
6.	Memproduksi Sistem .....	26
7.	Melakukan Tes Pemakai .....	26
8.	Menggunakan Sistem.....	26
9.	Memelihara sistem.....	27
2.5.	PRODUK MULTIMEDIA .....	27
1.	Multimedia sebagai media pembelajaran[5] .....	27
2.	Multimedia Interaktif (Interactive Multimedia)[6].....	28
3.	Iklan[7].....	28
4.	Virtual Reality (VR) [8].....	29
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	TINJAUAN UMUM .....	30
1.	Metode Pengajaran Guru.....	30
2.	Data TK Santo Yusup Condongcatur .....	31

3. Daftar Guru dan Tugas mengajar TK Santo Yusup Condongcatur.....	34
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN .....	35
1. Kebutuhan fungsional .....	35
2. Kebutuhan nonfungsional .....	36
a) Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	36
b) Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	37
c) Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	37
d) Kebutuhan Informasi.....	38
3.3 PERANCANGAN MULTIMEDIA.....	38
1. Perancangan Konsep.....	38
2. Perancangan Isi.....	39
3. Perancangan Naskah .....	41
4. Perancangan Grafik.....	43
a) Intro.....	43
b) Tampilan Menu Utama.....	45
c) Tampilan About .....	49
d) Tampilan Puzzle .....	49
BAB IV PEMBAHASAN .....	50
4.1 MEMPRODUKSI SISTEM.....	50
1. Mengimport Objek dengan Adobe Flash CS3 .....	50
2. Membuat Tombol di Adobe Flash.....	51
3. Menghubungkan Tombol dengan Action Script .....	52
4. Membuat Password Dengan mengeklik Tombol Sebelum Masuk Ke Menu Utama.....	53
5. Membuat Tampilan Full Screen .....	54
6. Mengubah Kedalaman File .Exe .....	55
7. Pembuatan Autorun .....	56
4.2 PENGETESAN SISTEM .....	56
1. Black Box Testing .....	57
4.3 MENGGUNAKAN SISTEM.....	58
4.4 PEMELIHARAAN SISTEM.....	59
BAB V PENUTUP.....	60

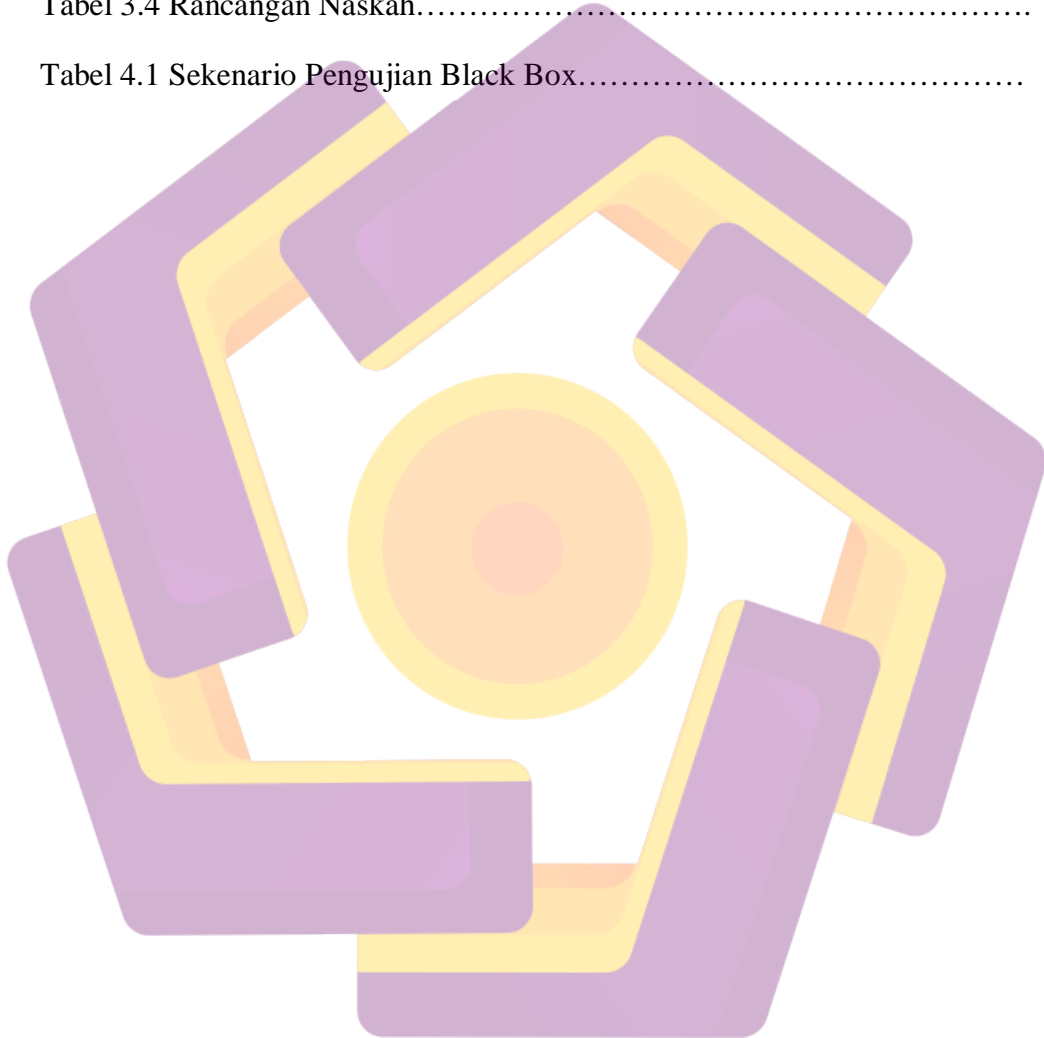
5.1 KESIMPULAN.....	60
5.2 SARAN .....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62





## DAFTAR TABEL

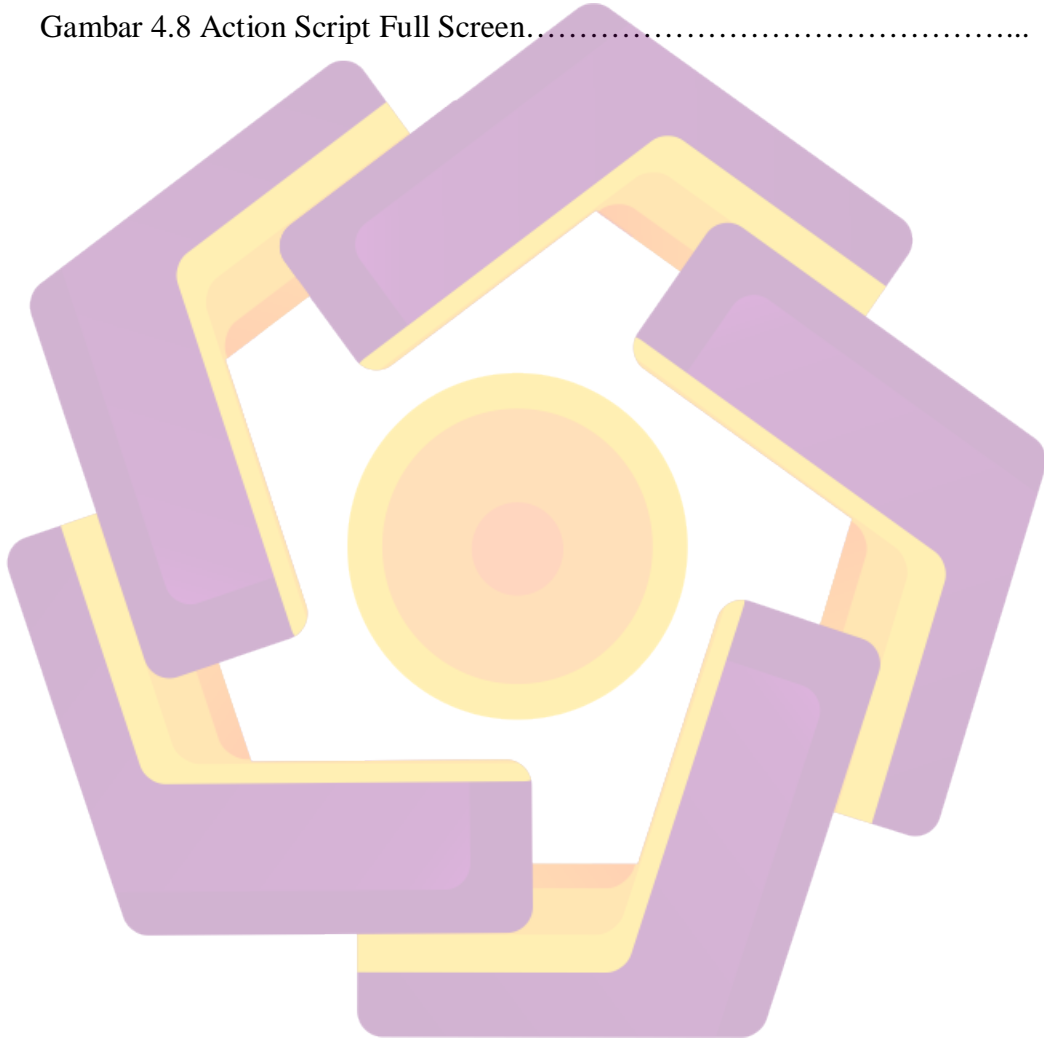
Tabel 3.1 Data Pendaftar Siswa Baru 3 Tahun Terakhir.....	34
Tabel. 3.2 Data Rombongan Belajar Tahun 2015/2016.....	34
Tabel 3.3 Daftar Guru dan Tugas mengajar.....	34
Tabel 3.4 Rancangan Naskah.....	41
Tabel 4.1 Sekenario Pengujian Black Box.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear.....	16
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	17
Gambar 2.3 Struktur Herarki.....	18
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	19
Gambar 2.5 Struktur kombinasi.....	20
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	21
Gambar 2.7 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	22
Gambar 3.2 Guru dan Murid TK B Santo Yusup.....	31
Gambar 3.1 Guru dan Murid TK A Santo Yusup.....	31
Gambar 3.3 Tempat bermain.....	32
Gambar 3.4 Depan kelas A dan B TK Santo Yusup.....	33
Gambar 3.5 Gambar Aplikasi Kombinasi (Menu dan Hierarki).....	40
Gambar 3.6 Tampilan Tanda Salib untuk membuka Menu Utama.....	44
Gambar 3.7 Menu Utama.....	45
Gambar 3.8 Menu Tampilan Doa Step 1.....	46
Gambar 3.9 Menu Tampilan Doa step 2.....	47
Gambar 3.10 Menu Tampilan Doa step 3 Bapa Kami.....	48
Gambar 3.11 Menu Tampilan Doa step 3 Salam Maria.....	48
Gambar 3.12 Menu About.....	49
Gambar 3.13 Menu Puzzle.....	49
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Flash.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja.....	51

Gambar 4.3 Membuat Tombol.....	52
Gambar 4.4 Tampilan Convert to Symbol.....	52
Gambar 4.5 Tampilan Avtion Tombol Puzzle di Menu Utama.....	53
Gambar 4.6 Action Script Tombol dari pertama sampai ke tiga.....	54
Gambar 4.7 Action Script tombol terakhir.....	54
Gambar 4.8 Action Script Full Screen.....	55



## INTISARI

Dalam sistem mengajar dan belajar adalah suatu proses dalam hal pendidikan yang sangat menunjang untuk masa depan semua orang. Karena itu pendidikan merupakan suatu kepentingan atau keharusan untuk semua orang dari anak-anak sampai orang dewasa hingga orang yang sudah tua pun layak mendapatkan pendidikan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang mudah dipahami anak-anak di usia belia, diharapkan dapat mempermudah dalam mengingat informasi dan pengetahuan melalui media ini, dengan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan anak-anak di TK Santo Yusuf Condong Catur lebih tertarik dalam menerima dan mendengarkan penyampaian pendidikan sistem komputerisasi ini serta membangun pemahaman akan dasar doa dalam setiap pengucapannya dan menekankan pengetahuan akan adanya cara berdoa dengan benar dan dapat menjadikan contoh yang baik dalam bersikap doa yang baik untuk disetiap pertumbuhannya.

Media pembelajaran yang akan dibuat adalah menghafalkan dasar doa agama katolik dengan media interaktif dan disajikan untuk bisa mendapatkan suatu yang bernilai untuk di doakan dan lebih tau sejak dini akan pemahaman doa yang telah diajarkan guru agar lebih berimbang dan bisa menyesuaikan menjadi lebih menarik untuk pelafalan disetiap pengenalan dasar doa tersebut .

**Kata Kunci:**

Media Interaktif, dasar doa agama katolik, hafalan.

## **ABSTRACT**

*In the system of teaching and beajar is a process in terms of education is support for the future of everyone. Therefore education is an interest or necessity for everyone from children to adults to the elderly also deserves an education.*

*By using media that is easy to understand children - children at a young age, is expected to facilitate the recall of information and knowledge through the media, with media multimedia-based learning is expected to kids in kindergarten St. Joseph Condong Catur more interested in receiving and listening to the education delivery system This computerization and build a basic understanding of prayer in every pronunciation and emphasize knowledge for how to pray properly and be able to make a good example in the act of prayer is good for every growth.*

*Media that will be made is to memorize the basic prayers religion Catholic with interactive media and presented to be able to get a valuable to for prayer and knew from an early age to be understanding of prayer that has been taught teachers to be more balanced and able to adjust to become more attractive to the pronunciation of each introduction The basic prayer.*

**Keyword:**

*Interactive media, basic Catholic religious prayer, recitation.*