

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN  
SEJARAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH STUDI  
KASUS SD KELAS 5 KALIGATUK  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Iqbal**

**12.11.6159**

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

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN  
SEJARAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH STUDI  
KASUS SD KELAS 5 KALIGATUK  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Iqbal**

**12.11.6159**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN  
SEJARAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
(Studi Kasus: SD KELAS 5 KALIGATUK)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Iqbal  
12.11.6159**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom**

**NIK. 190302125**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH (Studi Kasus: SD KELAS 5 KALIGATUK)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Iqbal**  
12.11.6159

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Desember 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Dony Ariyus, S.S. M.kom  
NIK. 190302128

Bambang Sudaryatno, Drs, MM  
NIK. 190302029

Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Desember 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, 10 Desember 2016



Muhammad Iqbal

NIM. 12.11.6159

## Motto

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. (QS. Al-Baqarah: 216)

“Ilmu menginginkan untuk diamalkan. Apabila orang mengamalkannya, maka ilmu itu tetap ada. Namun sebaliknya, jika tidak diamalkan, maka ilmu akan hilang dengan sendirinya.” (Sufyan ats-Tsauri).

“Kejujuran adalah batu penjurur dari segala kesuksesan, sedangkan pengakuan adalah motivasi terkuat.”

“Aku takut berbuat dosa meski disaat sendirian, karena Disaat itulah saksi juga adalah hakimku.”

“Apa yang kita tanam, itulah yang akan kita petik.”



## Persembahan

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menjalani hidup di hari-hari saya.
2. Kedua orang tua saya, Bapak A. Syamsir dan Ibu Destiana yang selalu memberikan doa dan selalu memberikan semangat untuk anaknya.
3. SD Negeri Kaligatuk Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini.
4. Teman-teman COMEDIA yang selalu memberikan arahan dan kerjasama dalam melakukan penelitian ini serta selalu menghibur serta saling menyemangati.
5. Semua teman-teman dikelas 12-S1TI-06 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, kita berasal dari akar yang sama.
6. Teman-teman komunitas yang saling membantu dan memberikan hiburan saat kesusahan.
7. Dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran karya ilmiah ini, terima kasih.

## Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan judul “Media Interaktif Pembelajaran Pengenalan Serangga untuk MI Al Huda Karangnongko” ini sesuai dengan yang diharapkan. Karya ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dan karya ilmiah ini merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya karya ilmiah ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

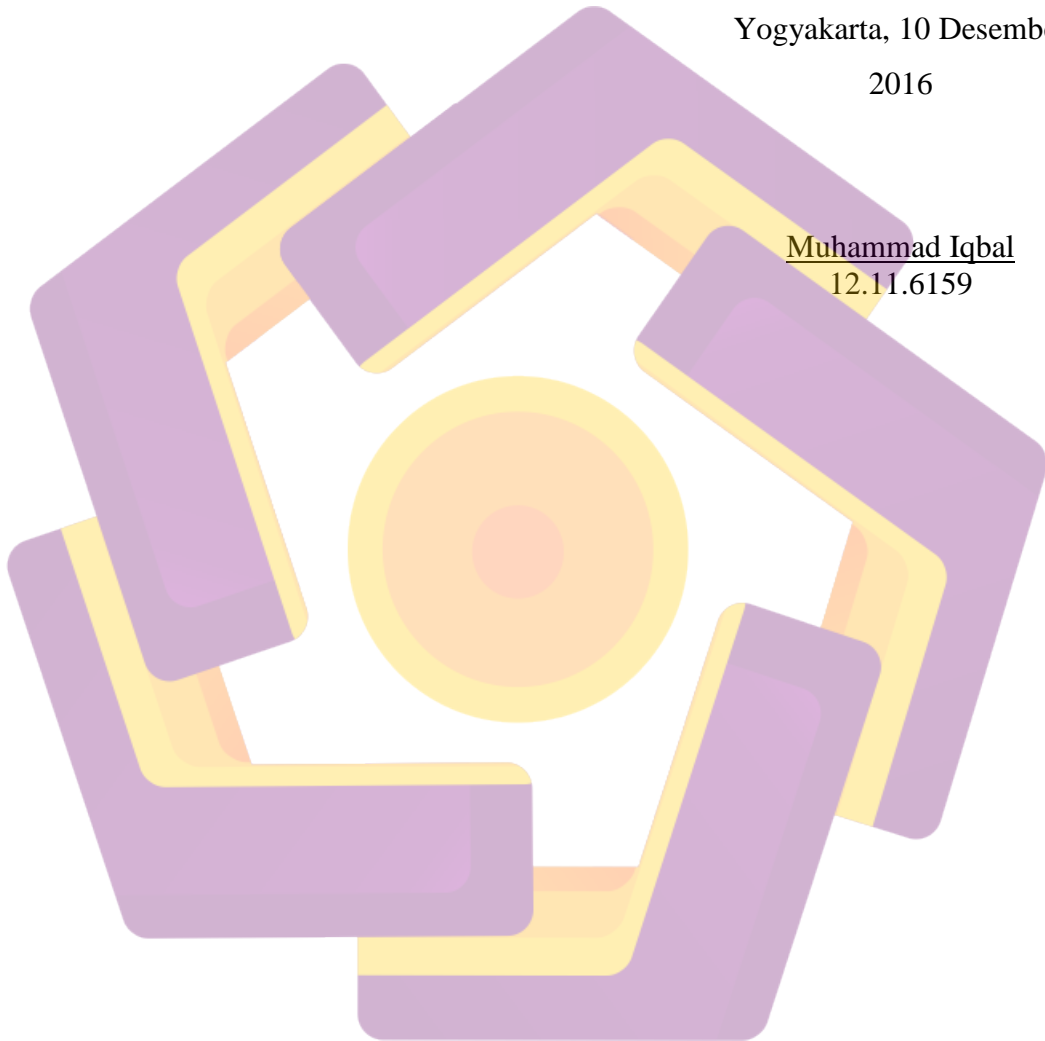
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Bapak dan Ibu guru serta siswa-siswi SD Negeri Kaligatuk Yogyakarta.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah selalu mendukung penulis dalam segala hal.
7. Teman-teman 12-S1TI-06 yang telah mendukung selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



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

Yogyakarta, 10 Desember  
2016

Muhammad Iqbal  
12.11.6159



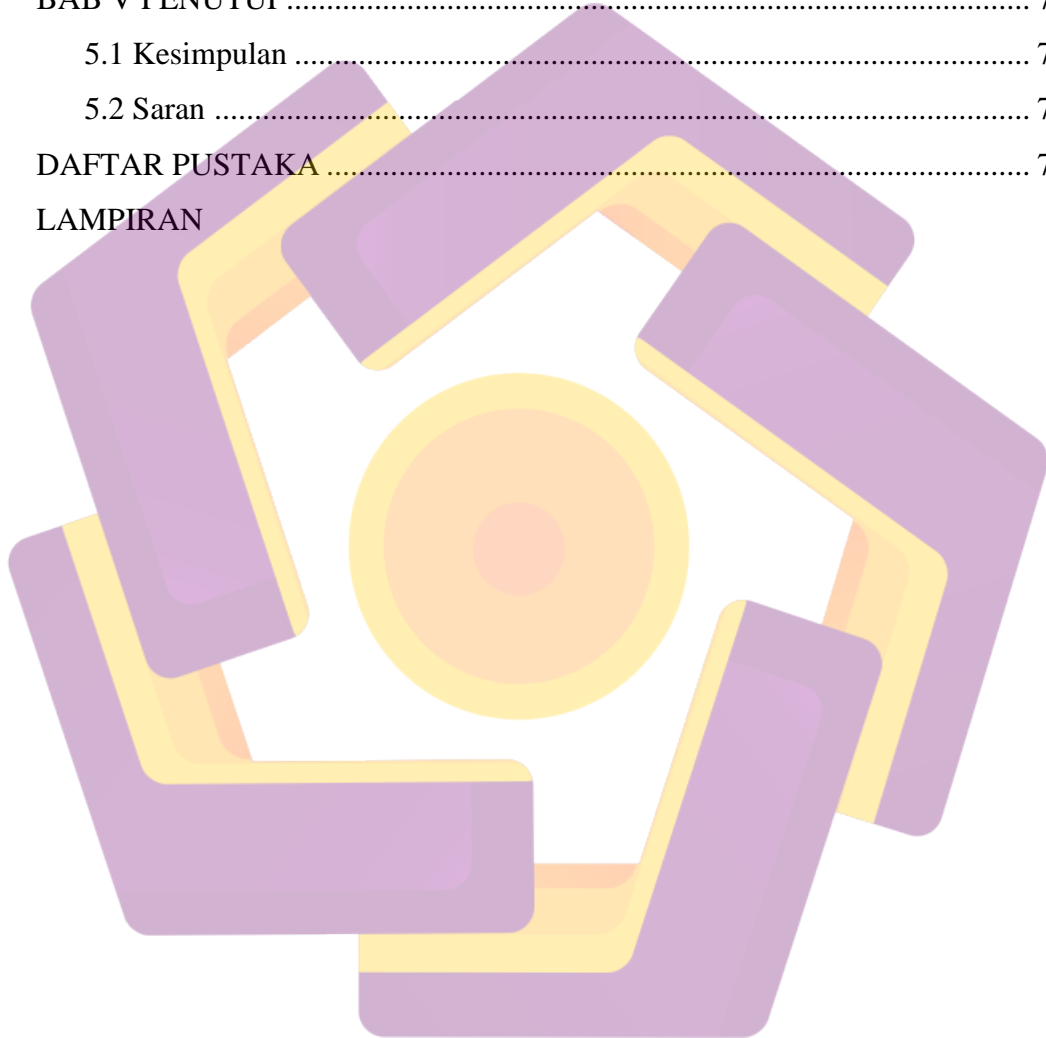
## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.1.1 Pengertian Media .....	11
2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	13
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	14

2.2.4 Pembuatan Media Interaktif .....	16
2.2.5 Flowchart .....	18
2.2.5.1 Pembuatan Flowchart .....	18
2.2.6 Computer Assisted Intruction.....	20
2.2.5.1 Tipe Computer Assisted Intruction.....	21
2.2.7 Sistem Perangkat Lunak Multimedia yang Digunakan.....	23
2.2.7.1 <i>Adobe Flash CS6</i> .....	23
2.2.7.2 <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	24
2.2.7.3 <i>Adobe Illustrator CS6</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	27
3.1.1 SD Negeri Kaligatuk Yogyakarta.....	27
3.1.2 Visi dan Misi .....	28
3.2 Analisis .....	28
3.2.1 Analisis SWOT .....	28
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	32
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	32
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	33
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi.....	35
3.2.3.2 Kelayakan Operasional .....	36
3.2.3.3 Kelayakan Strategi.....	36
3.3 Perancangan Konsep .....	37
3.3.1 Menentukan Tool.....	37
3.3.2 Menentukan Media Interaktif.....	38
3.3.2.1 Menentukan Struktur Navigasi .....	38
3.3.2.2 Flowchart Media Interaktif .....	40
3.3.3 Perancangan Interface .....	40
3.3.4 Perancangan Sound .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>

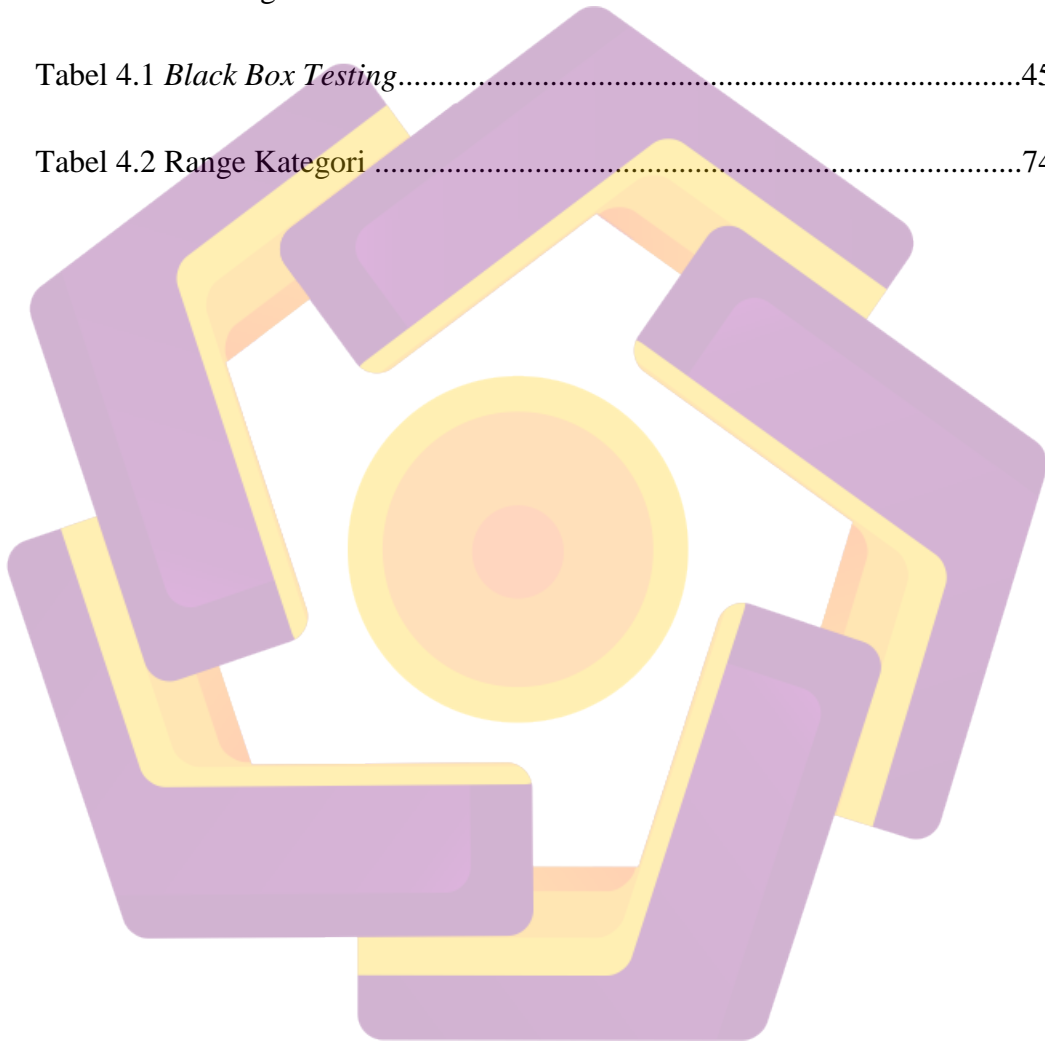
4.1 Implementasi Sistem .....	44
4.1.1 Uji Coba Sistem .....	44
4.1.1.1 <i>Black Box Testing</i> .....	44
4.1.1.2 Uji Coba Pengguna .....	48
4.1.2 Manual Program .....	49
4.1.2.1 Tampilan Intro .....	49
4.1.2.2 Tampilan Menu Utama .....	50
4.1.2.3 Tampilan Menu Mulai .....	51
4.1.2.4 Tampilan Profil Sekolah .....	52
4.1.2.5 Tampilan Pengaturan .....	53
4.1.2.6 Tampilan Cara Bermain .....	54
4.1.2.7 Tampilan Quiz Pilihan Ganda .....	55
4.1.2.8 Tampilan Quiz Benar Salah .....	56
4.1.2.9 Tampilan Tebak Gambar .....	57
4.1.2.10 Tampilan Quiz Benar Salah .....	58
4.1.2.11 Tampilan Info Mulai pada Quiz Tebak Gambar .....	59
4.1.2.12 Tampilan Quiz Tebak Gambar .....	59
4.1.2.13 Tampilan Hasil <i>Quiz</i> .....	61
4.1.3 Manual Instalasi .....	61
4.1.4 Pemeliharaan Sistem .....	62
4.1.4.1 Pemeliharaan Perangkat Keras .....	63
4.1.4.2 Pemeliharaan Program Aplikasi .....	63
4.1.4.3 Distribusi Media Interaktif “Pembelajaran Sejarah” .....	64
4.2 Pembahasan .....	64
4.2.1 Produksi .....	65
4.2.1.1 Persiapan Aset .....	65
4.2.1.2 Pembuatan Simbol .....	67
4.2.1.3 Pembuatan Animasi .....	68
4.2.1.4 Pembuatan Suara .....	69
4.2.2 Pembahasan Media Interaktif “Pembelajaran Sejarah” .....	70

4.2.2.1 Pembuatan Soal <i>Quiz</i> Benar Salah.....	70
4.2.2.2 Pembuatan Soal <i>Quiz</i> Tebak Gambar .....	71
4.2.3 Pembahasan Hasil Respon Pengguna.....	72
4.2.3.1 Hasil Penilaian dari <i>End User</i> .....	72
4.2.3.2 Pembahasan Hasil Penilaian .....	73
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan .....	76
5.2 Saran .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	19
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	30
Tabel 3.2 Rancangan Sound.....	43
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i> .....	45
Tabel 4.2 Range Kategori .....	74

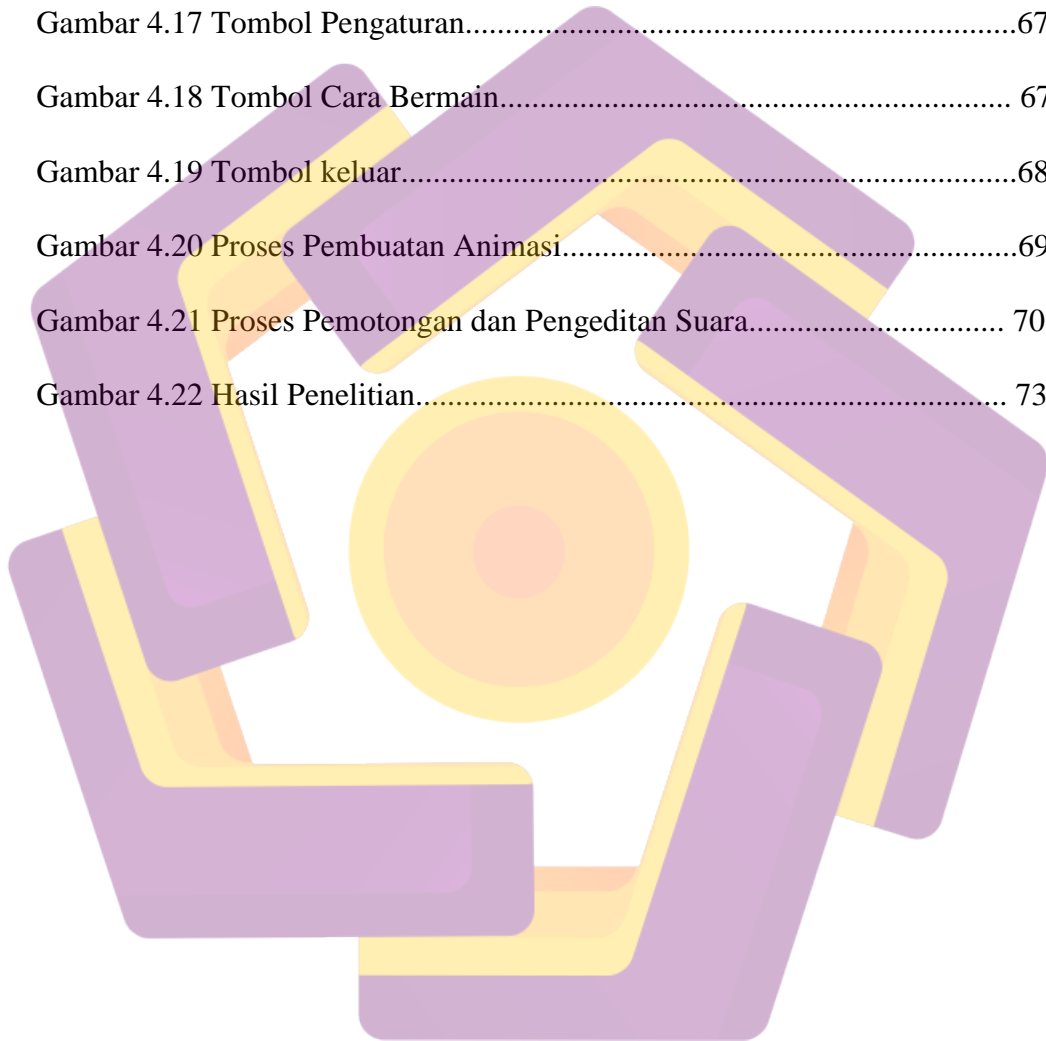




## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interface Adobe Flash CS6.....	24
Gambar 2.2 Interface Adobe Photoshop CS6.....	25
Gambar 2.3 Interface Adobe Illustrator CS6.....	26
Gambar 3.1 Metode Hierarki.....	39
Gambar 3.2 Tampilan Intro.....	40
Gambar 3.3 Halaman Menu.....	41
Gambar 3.4 Pilihan Ganda.....	41
Gambar 3.5 Benar atau Salah.....	42
Gambar 3.6 Tebak Gambar.....	42
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	50
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Menu Mulai.....	52
Gambar 4.4 Tampilan Profil Sekolah.....	53
Gambar 4.5 Tampilan Pengaturan.....	54
Gambar 4.6 Tampilan Cara Bermain.....	55
Gambar 4.7 Tampilan Quiz Pilihan Ganda.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Quiz Benar Salah.....	57
Gambar 4.9 Tampilan Quiz Tebak Gambar.....	58
Gambar 4.10 Tampilan Quiz Benar Salah.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Quiz Tebak Gambar.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Hasil Quiz.....	61

Gambar 4.13 Sketsa Karakter.....	66
Gambar 4.14 Karakter.....	66
Gambar 4.15 Tombol Mulai.....	67
Gambar 4.16 Tombol Profil Sekolah.....	67
Gambar 4.17 Tombol Pengaturan.....	67
Gambar 4.18 Tombol Cara Bermain.....	67
Gambar 4.19 Tombol keluar.....	68
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi.....	69
Gambar 4.21 Proses Pemotongan dan Pengeditan Suara.....	70
Gambar 4.22 Hasil Penelitian.....	73



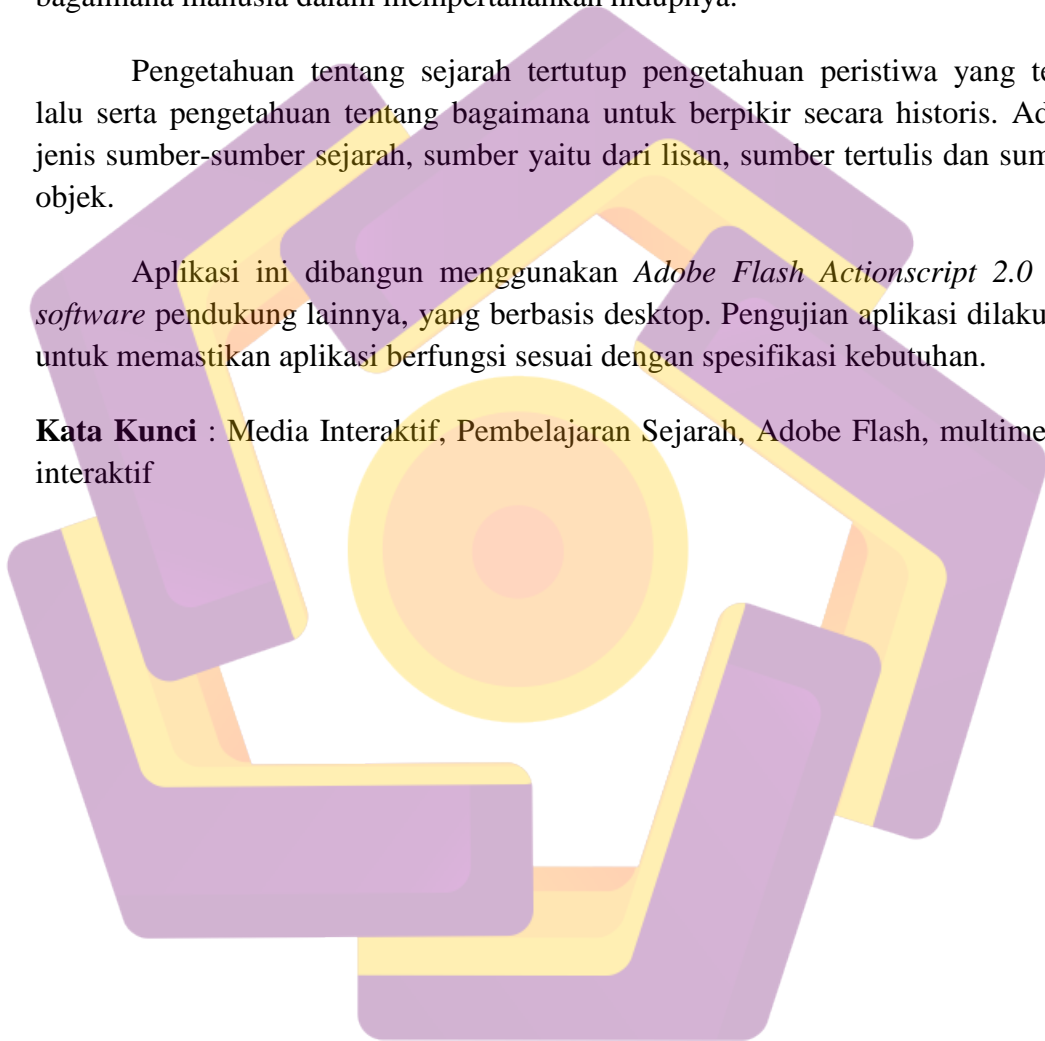
## INTISARI

Sejarah dalam bahasa Indonesia dapat dijelaskan sebagai catatan peristiwa masa lalu yang benar-benar terjadi, atau riwayat generasi asal. Dengan mempelajari sejarah, kita bisa mengenal kehidupan budaya manusia di masa lalu, ekonomi, bentuk bangunan, hasil karyanya, serta mengetahui perjuangan bagaimana manusia dalam mempertahankan hidupnya.

Pengetahuan tentang sejarah tertutup pengetahuan peristiwa yang telah lalu serta pengetahuan tentang bagaimana untuk berpikir secara historis. Ada 3 jenis sumber-sumber sejarah, sumber yaitu dari lisan, sumber tertulis dan sumber objek.

Aplikasi ini dibangun menggunakan *Adobe Flash Actionscript 2.0* dan *software* pendukung lainnya, yang berbasis desktop. Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan.

**Kata Kunci** : Media Interaktif, Pembelajaran Sejarah, Adobe Flash, multimedia, interaktif



## **ABSTRACT**

*History in Indonesia can be described as a record of past events that really happened, or a history of the origin generation. By studying the history, we can get to know the cultural life of humans in the past, the economics, the shape of the building, the result of his work, as well as find out how human struggles in defending his life.*

*Knowledge of history covered knowledge of events that had been past as well as the knowledge of how to think historically. There are 3 kinds of historical sources, i.e. sources of oral, written sources and object sources.*

*This application is built using Adobe Flash Actionscript 2.0 and other support software, based desktop. Application testing is done to ensure the application function according to specification requirements.*

**Keyword:** *Learning media, insect introduction, Adobe Flash, multimedia interactive.*

