

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN ALAT ALAT
MUSIK UNTUK ANAK USIA DINI “ TK ABA PANGGANG X
PURWOSARI “**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Arisna Yudhianto	11.01.2944
Periansah Naibaho	11.01.2973

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN ALAT ALAT
MUSIK UNTUK ANAK USIA DINI “ TK ABA PANGGANG X
PURWOSARI “**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Arisna Yudhianto

11.01.2944

Periansah Naibaho

11.01.2973

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Alat Musik Untuk Anak Usia Dini “ TK ABA PANGGANG X PURWOSARI “

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arisna Yudhianto

11.01.2944

Periansah Naibaho

11.01.2973

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 5 Maret 2015

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Alat Musik Untuk
Anak Usia Dini “ TK ABA PANGGANG X
PURWOSARI “**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arisna Yudhianto

11.01.2944

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 february 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom

NIK. 190302047

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 11 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (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 kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta,

Meterai
Rp. 6.000

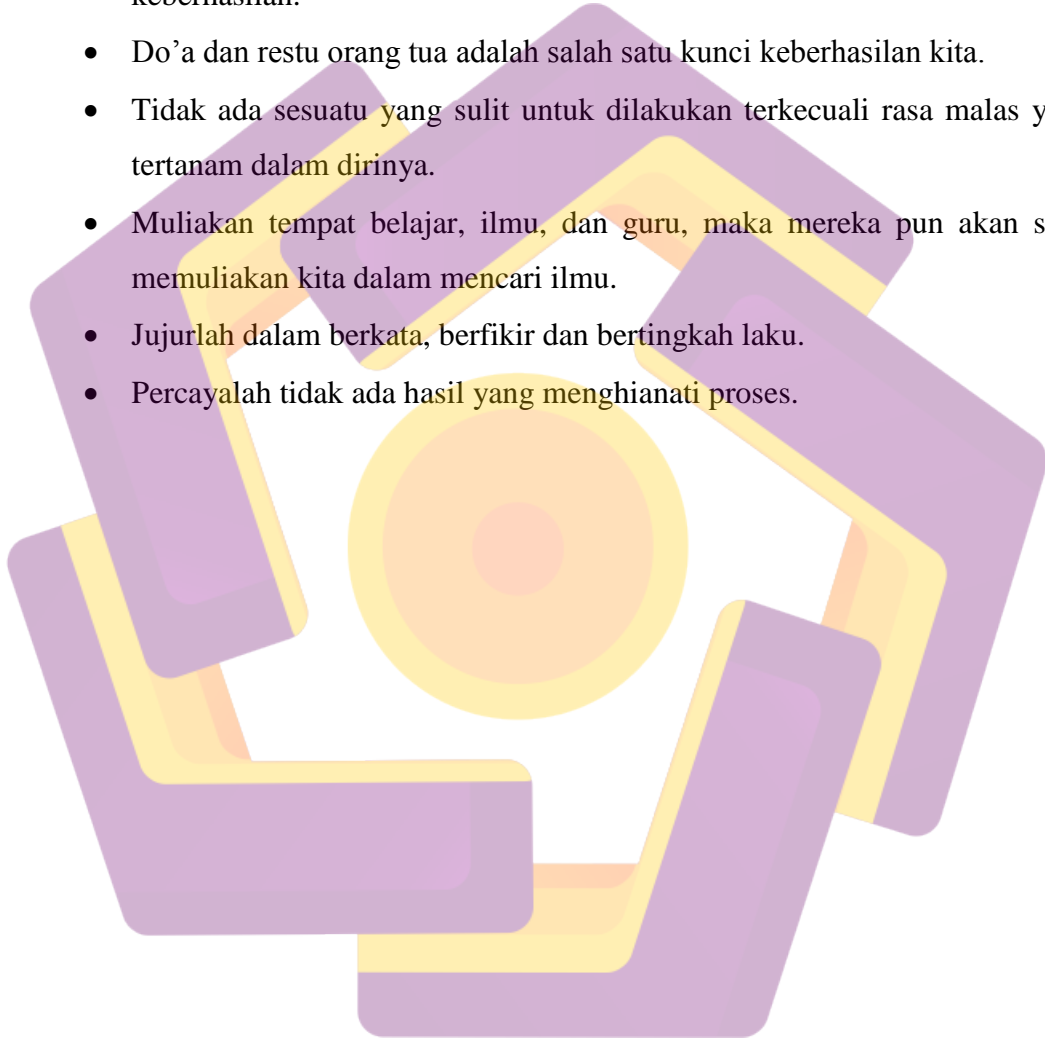
Arisna Yudhianto
NIM. 11.01.2944

Meterai
Rp. 6.000

Periansah Naibaho
NIM. 11.01.2973

MOTTO

- Barang siapa yang bersungguh-sungguh dalam berusaha dan beribadah, maka Allah SWT akan memudahkan jalan kita dalam mencapai keberhasilan.
- Do'a dan restu orang tua adalah salah satu kunci keberhasilan kita.
- Tidak ada sesuatu yang sulit untuk dilakukan terkecuali rasa malas yang tertanam dalam dirinya.
- Muliakan tempat belajar, ilmu, dan guru, maka mereka pun akan serta memuliakan kita dalam mencari ilmu.
- Jujurlah dalam berkata, berfikir dan bertingkah laku.
- Percayalah tidak ada hasil yang mengkhianati proses.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillah rabbil 'alamin dengan penuh rasa syukur dan bangga, Laporan Proyek Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta, seorang yang paling mulia yang telah memberikan kontribusi yang begitu besar untuk putranya baik lahiriyah maupun batiniah, sehingga kami dapat menjadi orang yang berguna seperti saat ini.
2. Bapak dan Ibu dosen program studi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu yang begitu bermanfaat untuk kami seterusnya.
3. Rekan-rekan satu universitas program studi Teknik Informatika angkatan 2011 yang telah menemani dan memberikan dukungannya selama di bangku perkuliahan.
4. Partner Tugas Akhir saya yang telah bekerja sama dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Jogjahost Team yang selama penulis menyelesaikan skripsi mendukung penuh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah, pada akhirnya tuntas pula penulisan Laporan Proyek Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Alat Musik Untuk Anak Usia Dini TK ABA PANGGANG X PURWOSARI”**.

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar ahli madya pada jenjang program Diploma pada Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan materi, pikiran, semangat dan doa, yaitu:

- 1) Bapak prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Bapak Melwin Syafrizal S.Kom.,M.Eng selaku ketua jurusan Diploma 3 Teknik Informatika
- 3) Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing Tugas Akhir saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan waktu selama penyusunan Tugas Akhir.
- 4) Bapak / Ibu Dosen dan seluruh staf serta pegawai UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
- 5) Bapak Sujono dan Ibu Sunarti yang sangat penulis muliakan yang selalu memberikan do'a restu dan ridhonya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.
- 6) Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini

Penulis menyadari banyak penulisan dan pembahasan dalam Laporan ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik pembangun terhadap penyusunan Laporan ini dari rekan-rekan pembaca sekalian

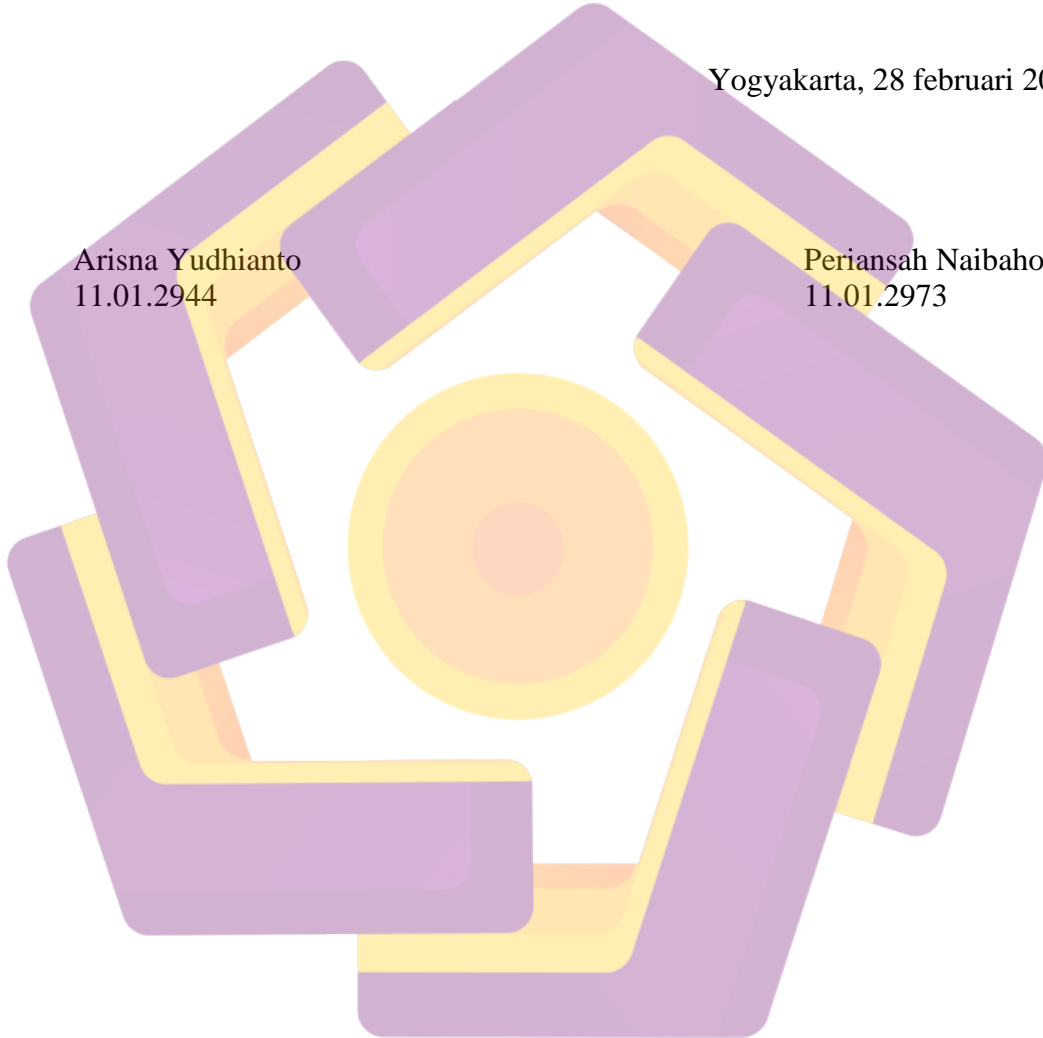
yang kiranya kurang sesuai dengan ruang lingkup pembahasan. Penulis juga mengharapkan saran-saran yang bersifat membangun dari metode penyusunan Laporan ini agar dapat disebut sebagai hasil karya tulis yang baik dan sistematis.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas segala partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak yang terkait dalam penyusunan Laporan ini.

Yogyakarta, 28 februari 2017

Arisna Yudhianto
11.01.2944

Periansah Naibaho
11.01.2973



DAFTAR ISI

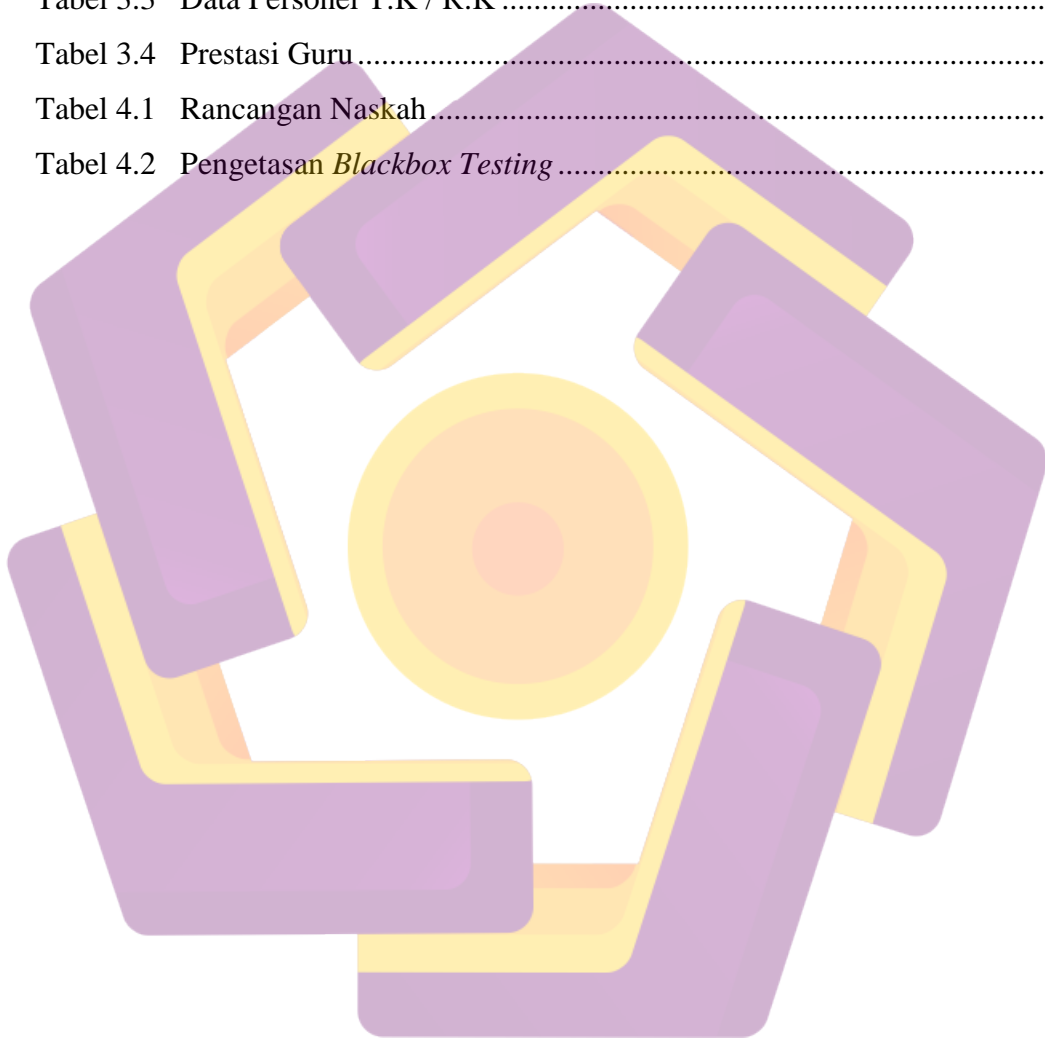
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Rencana Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Stuktur Sistem Aplikasi Multimedia	10
2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	14
2.3 Tahap Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia	15

2.4	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.4.1	Adobe Flash CS 3.....	18
2.4.2	Adobe Soundbooth	23
2.4.3	Correl Draw X4	25
2.5	Hardware yang Digunakan	29
2.6	<i>Storyboard</i>	29
BAB III GAMBARAN UMUM		32
3.1	Profil TK aba panggang x purwosari.....	32
3.1.1	Sejarah Berdirinya.....	32
3.1.2	Visi dan Misi	34
3.1.3	Tujuan dan Sasaran	34
3.1.4	Perkembangan TK dari Tahun ke Tahun	35
3.1.5	Prospek depan TK ABA PANGGANG X PURWOSARI.....	37
3.2	Keadaan sekolah , Guru, dan siswa	37
3.2.1	Keadaan Sekolah	37
3.2.2	Kondisi Siswa.....	38
3.2.3	Kondisi Guru	41
3.2.4	Sarana dan Prasarana	42
3.2.5	Perangkat Keras atau <i>Hardware</i>	43
BAB IV PEMBAHASAN.....		44
4.1	Mengidentifikasi Masalah	44
4.2	Merancang Konesp	44
4.3	Merancang isi.....	45
4.4	Meraancang Naskah.....	46
4.5	Merancang Grafik.....	49
4.5.1	Rancangan Halaman Utama	49
4.5.2	Rancangan Halaman Menu Jalat Musik.....	50
4.5.3	Rancangan Submenu Cara Memainkan Alat Musik	51
4.5.4	Rancangan Submenu Simulasi Alat Musik	52
4.6	Memproduksi sistem	52
4.6.1	Membuat Tampilan Halaman Utama	53

4.6.2	Mengolah Suara.....	56
4.6.3	Membuat Halaman Utama Adobe CS 3 profesional	58
4.6.4	Menu Jenis Alat Musik yang Dipilih	61
4.6.5	Menu tampilan cara bermain alat musik	61
4.6.6	Menu Tampilan Simulasi Alat Musik	62
4.6.7	Pembuatan Tombol	63
4.6.8	Pembuatan Animasi	65
4.6.9	Proses Pemasukkan Suara	66
4.6.10	Penggunaan Action Script	67
4.6.11	Membuat <i>FileExecuetable(*.exe)</i>	69
4.6.12	Membuat <i>FileAutorun</i>	70
4.7	Melakukan Test Pemakai	71
4.7.1	<i>Blacbox Testing</i>	71
4.7.2	<i>Whitebox Testing</i>	72
4.8	Menggunakan Sistem	73
4.8.1	Cara Menggunakan Sistem	74
4.9	Memelihara sistem	74
4.9.1	Hasil <i>Screenshot</i> aplikasi	75
4.9.2	Implementasi	80
4.9.2.1	Hasil Wawancara Guru	80
4.9.2.2	Hasil Wawancara Siswa.....	81
4.9.3	Dokumentasi TK ABA PANGGANG X PURWOSARI.....	83
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	85
Daftar Pustaka		86
Lampiran		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 3.1 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	39
Tabel 3.2 Prestasi Anak.....	40
Tabel 3.3 Data Personel T.K / R.K	41
Tabel 3.4 Prestasi Guru.....	42
Tabel 4.1 Rancangan Naskah.....	47
Tabel 4.2 Pengetasan <i>Blackbox Testing</i>	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Struktur Linier	10
Gambar 2.3	Struktur Menu	11
Gambar 2.4	Struktur Herarki.....	11
Gambar 2.5	Struktur Jaringan	12
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi	13
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	17
Gambar 2.8	Tampilan <i>Start Page</i> Flash CS 3	19
Gambar 2.9	Jendela Utama	20
Gambar 2.10	Toolbox	21
Gambar 2.11	Panel Library	22
Gambar 2.12	Tampilan Adobe Soundboth CS 3.....	24
Gambar 2.13	Jendela Program Corel draw X4	26
Gambar 2.14	Jenis Hardware yang digunakan	29
Gambar 4.1	Rancangan Aplikasi.....	46
Gambar 4.2	Rancangan Halaman Utama	50
Gambar 4.3	Rancangan Menu Jenis Alat Musik.....	51
Gambar 4.4	Rancangan Halaman Cara Bermain	51
Gambar 4.5	Simulasi Alat Musik.....	52
Gambar 4.6	Tampilan <i>Background</i>	53
Gambar 4.7	Tampilan Pembuatan <i>Background</i> Perlayer.....	54
Gambar 4.8	Tampilan Pembuatan Karakter.....	54
Gambar 4.9	Tampilan Karakter Perlayer	55
Gambar 4.10	Tampilan Wapeform	57
Gambar 4.11	Tampilan <i>AudioS</i> di Block	57
Gambar 4.12	Tampilan <i>Layer Background</i>	58
Gambar 4.13	Tampilan Menu Utama dan Karakter	59
Gambar 4.14	Tampilan <i>Background</i> dan Teks atau Judul Aplikasi	59
Gambar 4.15	Tampilan Tombol alat Musik	60

Gambar 4.16	Tampilan Menu Utama	60
Gambar 4.17	Menu Alat Musik Yang dipilih	61
Gambar 4.18	Tampilan cara memainkan alat musik	62
Gambar 4.19	Tampilan Simulasi Alat Musik	63
Gambar 4.20	Tampilan Pembuatan Tombol Home	64
Gambar 4.21	Tampilan <i>Convert to Symbol</i>	64
Gambar 4.22	Tampilan <i>Timeline</i> untuk <i>Button</i>	65
Gambar 4.23	Tampilan Animasi atau Karakter	66
Gambar 4.24	Tampilan <i>Library</i>	67
Gambar 4.25	Tampilan <i>Publish Setting</i>	70
Gambar 4.26	Tampilan <i>Autorun di Notepad</i>	70
Gambar 4.27	Tampilan Kesalahan Kode Program	73
Gambar 4.28	Menu Utama	75
Gambar 4.29	Tampilan Alat Musik Gong	75
Gambar 4.30	Tampilan Alat Musik Bonag	76
Gambar 4.31	Tampilan Alat Musik Angklung	76
Gambar 4.32	Tampilan Alat Musik Saron	77
Gambar 4.33	Tampilan Alat Musik Gendang	77
Gambar 4.34	Tampilan Angklung	78
Gambar 4.35	Tampilan Bonag	78
Gambar 4.36	Tampilan Gong	79
Gambar 4.37	Tampilan Gendang	79
Gambar 4.38	Tampilan Saron	80
Gambar 4.39	Penulis Mengenalkan Aplikasi Kepada Siwa	83
Gambar 4.40	Siswa Mulai Mengoprasikan Aplikasi	83

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, demikian juga dalam proses pelestarian kebudayaan daerah seperti alat musik. Apalagi para siswa hanya mengenal melalui media buku sebagai media pembelajarannya sehari-hari. Sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang efektif.

Melihat kasus diatas kami mencoba membuat media pembelajaran “mengenal alat musik” untuk anak-anak usia dini. Dalam pembuatan media pembelajaran ini kami menggunakan perangkat lunak macromedia flash. dengan hasil akhir media pembelajaran multimedia untuk anak usia dini.

Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman ataupun pengenalan sehingga anak-anak di usia dini mengetahui macam-macam alat musik beserta cara memainkannya.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, Aplikasi, Media belajar



ABSTRACT

The development of information and communication technology is currently experiencing rapid growth that affects all jobs that have been created by man, as well as in the preservation of local culture such as music instrument. Moreover, the students only know through the medium of the book as a medium of learning day to day. So the media that are used less effective.

Seeing the above cases we try to make learning media "know music tool" for children early age. In making this study we use the media software macromedia flash, with the end result of multimedia instructional media for early childhood.

With this application is expected to provide ease of understanding or recognition so that the children at an early age to know all kinds of music instrument and how to play it.

Keywords: Information Technology, Applications, Media study

