

**PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
PENGEMBANGAN KARAKTERISTIK UNTUK ANAK USIA DINI PADA  
TK YAPIS TIMIKA PAPUA**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Abdul Hanan**

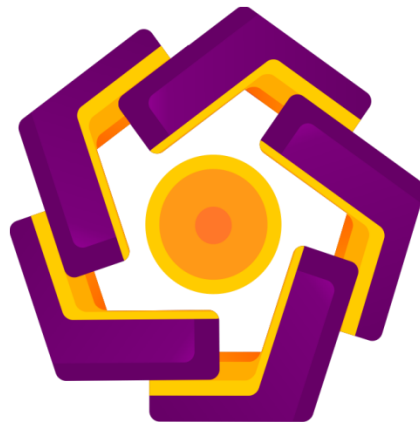
**13.11.7164**

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

**PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN  
PENGEMBANGAN KARAKTERISTIK UNTUK ANAK USIA DINI PADA  
TK YAPIS TIMIKA PAPUA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana pada Program  
Studi Teknik informatika



**disusun oleh**

**Abdul Hanan**

**13.11.7164**

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

**PESETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
DAN PENGEMBANGAN KARAKTERISTIK UNTUK ANAK USIA DINI  
PADA TK YAPIS TIMIKA PAPUA**

Yang di persiapkan dan di susun oleh

**Abdul Hanan**

**13.11.7164**

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2016

**Dosen Pembimbing**



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN KARAKTERISTIK UNTUK ANAK USIA DINI PADA TK YAPIS TIMIKA PAPUA

Yang di persiapkan dan di susun oleh

**Abdul Hanan**

**13.11.7164**

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Desember 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebut dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Yogyakarta, 15 Oktober 2016



Abdul Hanan  
NIM : 13.11.7164

## **MOTO**

“Di dalam hidup ini kita diajarkan untuk selalu mencoba, apabila kita gagal pada hari itu, itu berarti kita sudah mendapatkan 20 % untuk menuju tangga kesuksesan”



## 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 henti-hentinya berdoa dan memberi dukungan terhadap saya. terimakasih buat kakak dan adik-adik terasayang yang selalu mengingatkan untuk selalu sholat walaupun berapa di negeri orang.

Terimakasih saya ucapkan kepada ibu Yuliawati Madu,s.,M.TESOL dan bapak katemin S.pd, yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk terus melangkah maju. Terimakasih buat ibu yuli, yang selalu bertanya tentang kabar saya dan selalu juga menanyakan tentang keuangan selama di jogja,untuk firda dan gilang terimakasih juga ya, kalian berdua terkadang membuat laporan ke mama tentang uang makan kaka anan selama di jogja ☺☺,

Terimakasih juga saya ucapkan kepada teman-teman dan orang terdekat saya(Biee) yang seelalu memberikan motivasi dan dorongan kepada saya untuk terus bersemangat dalam menyelesaikan karya ini.

Teman Kelas 13 S1 ti 06 , 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. Bapak Sudarmawan selaku ketua jurusan Teknik informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji 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 Oktober 2016

Penulis

Abdul Hanan

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.5.1 Manfaat Teoritik .....	5
1.5.2 Manfaat Praktis .....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	6
1.6.1 Metode pengumpulan data .....	6
1.6.2 Metode pengembangan .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LADASAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Pengeretia media pembelajaran secara umum .....	11
2.3 Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran .....	12

2.4	Teori Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
2.5	Macam-macam Pengembangan Media Pembelajaran .....	15
2.5.1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	16
2.5.2	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia berbasis Komputer .....	17
2.6	Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran .....	18
2.7	Pengertian karakteristik .....	20
2.8	Anak Usia Dini.....	21
2.9	Metode Analisis <i>Fishbone Diagram</i> .....	23
2.9.1	Sebab Dan Akibat.....	25
2.10	Multimedia Development Life Cycle .....	27
2.10.1	Metodologi Pengembangan Multimedia.....	28
2.10.2	Action Script .....	30
2.11	Struktur Navigasi.....	30
2.12	Perangkat yang di gunakan .....	32
2.12.1	Adobe photosop cs 6.....	32
2.12.1.1	Jendela documen Adobe photosop cs 6.....	33
2.12.1.2	Menu bar .....	33
2.12.1.3	Tool box.....	34
2.12.1.4	Option bar .....	35
2.12.1.5	Palet .....	35
2.12.1.6	Palet color .....	36
2.12.1.7	Palet Adjustment .....	37
2.12.1.8	Palet Dokumen.....	37
2.13	Adobe Flash .....	38
2.13.1	Pengertian adobe Flesh .....	38
2.13.2	Perkembangan Macromedia Atau Adobe Flash.....	39
2.13.3	Adobe Flash Professional CS6.....	40
2.14	Komponen adobe flash profesional CS6 .....	41
2.14.1	Lembaran kerja Adobe Flash Profesional CS6 .....	42
2.14.2	Toolbox.....	42

2.14.3	Timeline .....	43
2.14.4	Stage .....	44
2.14.5	Panel Properties .....	44
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>46</b>
3.1	Gambaran umum .....	46
3.2	Analisis .....	46
3.2.1	Analisis fishbone diagram.....	46
3.2.2	Analisis Kebutuhan system.....	49
3.2.2.1	Kebutuhan fungsional.....	49
3.2.2.2	kebutuhan non fungsional.....	50
3.2.2.2.1	Analisis perangkat keras (Hadware).....	50
3.2.2.2.2	Analisis perangkat lunak (Software) .....	51
3.2.3	Anlisis kelayakan .....	52
3.2.3.1	kelayakan teknologi.....	53
3.2.3.2	kelayakan oprasioanal.....	53
3.3	Perancangan sistem .....	53
3.3.1	Concept .....	53
3.3.2	Storyboard sistem.....	54
3.3.2.1	Storyboard.....	55
3.3.3	Struktur Navigasi.....	58
3.3.4	Perancangan antar muka .....	58
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>66</b>
4.1	Implementasi .....	66
4.1.1	Adobe photosop cs 6.....	67
4.1.2	Pembuatan Aplikasi.....	69
4.1.2.1	Import File .....	69
4.1.2.2	Membuat File Execute (*.exe) .....	74
4.2	Pembahasan.....	75
4.2.1	Listing Program.....	75
4.2.1.1	Menu Utama.....	76
4.2.1.2	Menu Materi.....	78

4.2.1.3	Menu games .....	79
4.2.1.4	Menu video .....	81
4.2.2	Tampilan Aplikasi .....	82
4.2.2.1	Menu Utama.....	82
4.2.2.2	Menu Materi.....	83
4.2.2.3	Menu Video.....	84
4.3	Pengujian.....	87
4.3.1	Usibilitas .....	87
4.4	Pemeliharaan .....	88
4.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	88
4.4.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak .....	88
4.5	Distribution .....	89
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>90</b>
5.1	Kesimpulan .....	90
<b>Daftar Pustaka</b>	.....	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>92</b>

## DAFTAR TABEL

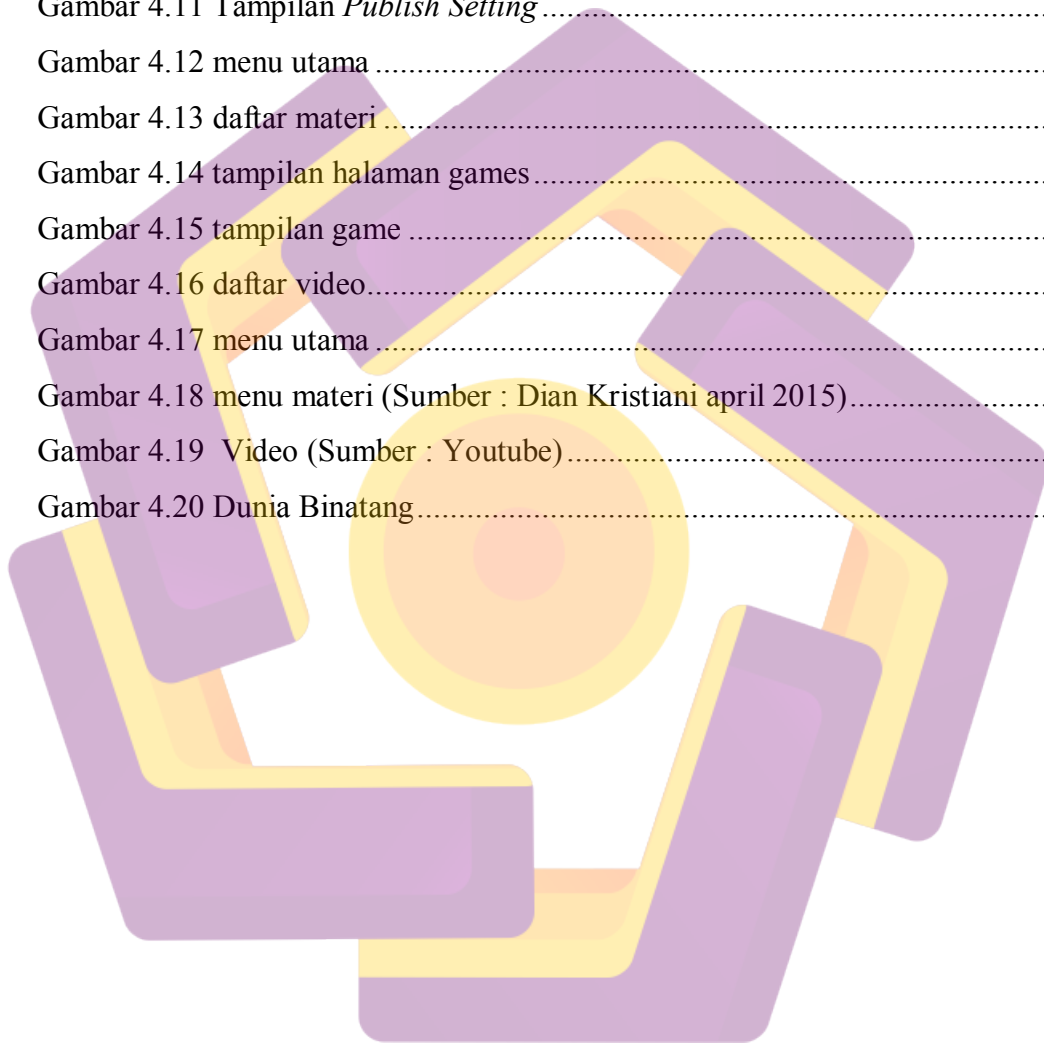
Tabel 3.1 Penjelasan <i>Fishbone Diagram</i> .....	47
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 fishbone diagram .....	24
Gambar 2.2 Tahap pengembangan multimedia.....	28
Gambar 2.3 tampilan lembar kerja Adobe photosop cs 6 .....	33
Gambar 2.4 Menu bar Adobe photosop cs 6.....	34
Gambar 2.5 Tampilan tool box Adobe photosop cs 6 .....	35
Gambar 2.6 tampilan option bar Adobe photosop cs .....	35
Gambar 2.7 tampilan palet Adobe photosop cs 6 .....	36
Gambar 2.8 tampilan palet color Adobe photosop cs 6 .....	36
Gambar 2.9 tampilan palet adjustment Adobe photosop cs 6.....	37
Gambar 2.10 tampilan palet documen Adobe photosop cs 6.....	38
Gambar 2.11 komponen adobe flash professional cs 6 .....	41
Gambar 2.12 jendela kerja adobe flesh professional cs 6.....	42
Gambar 2.13 toolbox adobe flesh professional cs 6.....	43
Gambar 2.14 tampilan timeline adobe flesh professional cs 6.....	43
Gambar 2.15 stage adobe flesh professional cs 6.....	44
Gambar 2.16 Panel Properties adobe flesh professional cs 6.....	45
Gambar 3.1 Analisis Fishbhone Diagram .....	47
Gambar 3.2 tampilan halaman login.....	59
Gambar 3.3 tampilan halaman menu .....	60
Gambar 3.4 tampilan masuk ke daftar menu.....	61
Gambar 3.5 tampilan halaman pemilihan materi .....	62
Gambar 3.6 tampilan games.....	63
Gambar 3.7 tampilan halaman video .....	64
Gambar 3.8 halaman keluar .....	65
Gambar 4.1 Diagram Alur Pengerjaan .....	67
Gambar 4.2 membuat halaman baru.....	68
Gambar 4.3 pemilihan color picker untuk pengeditan background .....	69
Gambar 4.4 Import File.....	70
Gambar 4.5 tampilan motion tween.....	71

Gambar 4.6 tampilan halaman login.....	71
Gambar 4.7 cara membuat tombol .....	72
Gambar 4.8 Tampilan Jendela <i>Timeline</i> Pada <i>Stag Button</i> .....	73
Gambar 4.9 script .....	74
Gambar 4.10 Memasukan scrip pada button.....	74
Gambar 4.11 Tampilan <i>Publish Setting</i> .....	75
Gambar 4.12 menu utama .....	76
Gambar 4.13 daftar materi .....	78
Gambar 4.14 tampilan halaman games .....	79
Gambar 4.15 tampilan game .....	80
Gambar 4.16 daftar video.....	81
Gambar 4.17 menu utama .....	83
Gambar 4.18 menu materi (Sumber : Dian Kristiani april 2015).....	84
Gambar 4.19 Video (Sumber : Youtube).....	85
Gambar 4.20 Dunia Binatang.....	86





## INTISARI

Perancangan aplikasi sebagai media pembelajaran dan pengembangan Karakteristik Anak usia Dini pada TK Yapis Timika Papua. Dalam upaya melakukan Pembentukan karakter harus dimulai dari membangun potensi nilai-nilai spritual, mengasah dan membangkitkan kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual yang sudah diberikan Tuhan sebagai fitrah manusia sejak lahir melalui pendidikan yang utuh dan menyeluruh .

Pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak usia dini, karena usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, seluruh instrumen besar manusia terbentuk, bukan kecerdasan saja tetapi seluruh kecakapan psikis. Para ahli menamakan periode ini sebagai usia emas(gold). perkembangan.Pendidikan anak usia dini sangat penting karena akan menentukan kualitas SDM di masa depan.

Hal ini disebabkan karena masa pembentukan otak manusia terjadi paling cepat pada usia saat anak berada pada usia dini. Oleh karena itu, pemerintah sudah semestinya memperhatikan sektor ini sebagaimana sektor-sektor lainnya. Pendidikan termasuk di dalamnya pendidikan karakter merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan Negara.

**Kata kunci :** Pengembangan karakter anak usia dini, Adobe flesh

## ABSTRACT

*The design of the application as a medium of learning and development Characteristics of early childhood at TK Yapis Timika of Papua. In an attempt to do the creation of the characters should start from building potential spritual values,sharpening and evokes the emotional inteelligence and intellectual inteltelgence that already given by God as an innate human from birth through education that is comprehensive and intact.*

*Character education should be implemented from an early age, since an early age is a very important development period in people's lives. During this time, the big man the whole instrument is formed, not intelligence alone but the entirepsychic prowess. Experts have named this period as the age of gold (gold). developments. Early childhood education is very important because it will determine the quality of human resources in the future.*

*This is caused because the human brain formation occurs most rapidly at the age when children sits at an early age. Therefore the Government was necessarily paying attention to this sector as other sectors. Education including character education is a shared responsibility between families, communitis and countries.*

**Keywords :** *the Character of early childhood development, Adobe flesh*