

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ‘WHO  
AMI I’ PADA TK KANISIUS  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**David Syahputra**

**12.12.6761**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ‘WHO  
AMI I’ PADA TK KANISIUS  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**David Syahputra**

**12.12.6761**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 'WHO  
AM I' PADA TK KANISIUS YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**David Syahputra**

**12.12.6761**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**



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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 'WHO AM I' PADA TK KANISIUS YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**David Syahputra**

**12.12.6761**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 November 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

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

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 November 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 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 November 2016

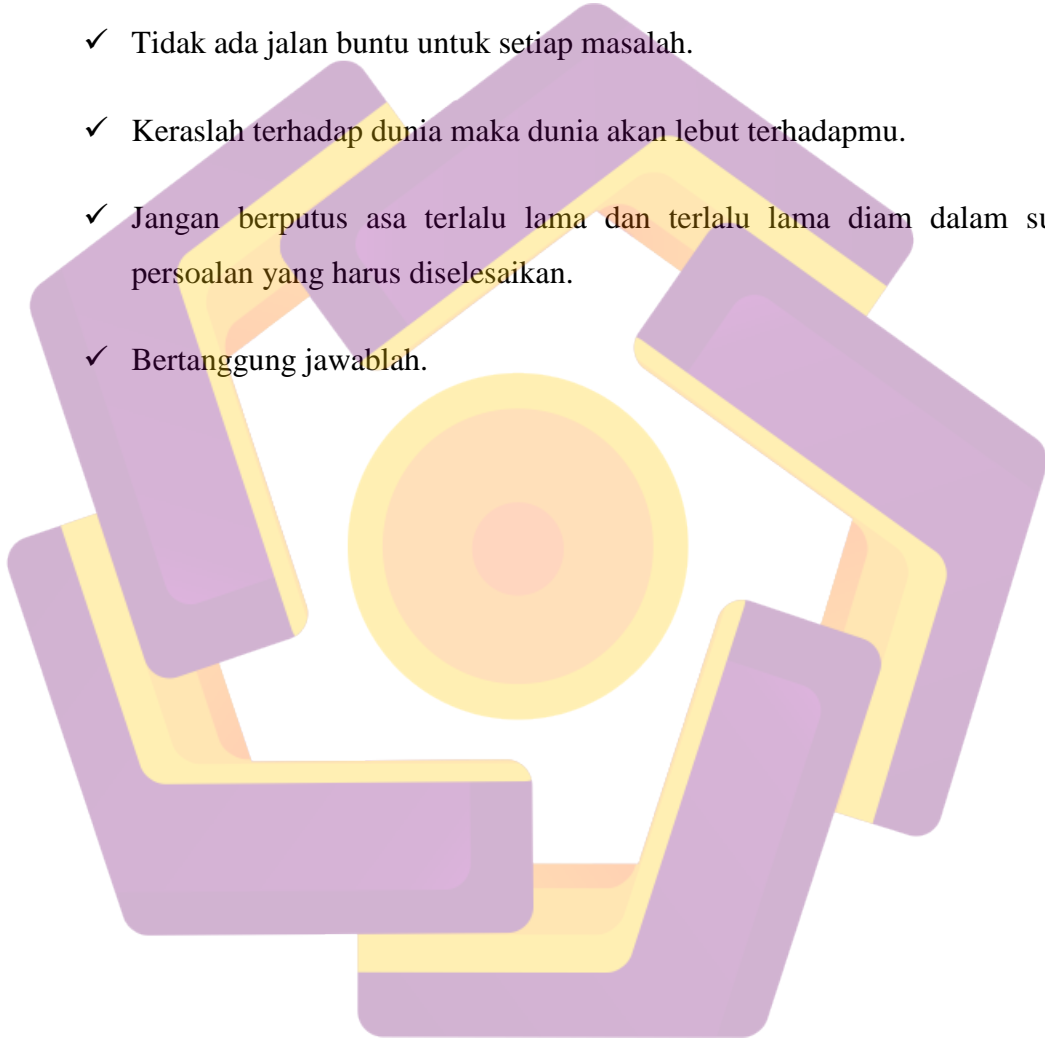


David Syahputra

NIM. 12.12.6761

## MOTTO

- ✓ Buatlah rancangan pikiran untuk melakukan sesuatu.
- ✓ Lakukan dengan maksimal dan berdoa yang terbaik.
- ✓ Tidak ada jalan buntu untuk setiap masalah.
- ✓ Keraslah terhadap dunia maka dunia akan lebut terhadapmu.
- ✓ Jangan berputus asa terlalu lama dan terlalu lama diam dalam suatu persoalan yang harus diselesaikan.
- ✓ Bertanggung jawablah.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wasyukrulilla.. Tak pernah lelah mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada saya, dan selalu memberi kemudahan dan kelancaran dalam segala hal sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dan skripsi ini saya dedikasikan untuk :

1. Seluruh keluarga saya yaitu Ibu, ayah, abang Shani Christian, kakak perempuan saya Saghyta Anggraeni dan adik saya Presilia Handayani yang selalu mendoakan saya dan selalu mensupport untuk berbagai hal kecil hingga besar.
2. Untuk teman-teman dekat saya yang selalu membuat tenang dan selalu membuat pikiran saya positif dalam mengerjakan tugas ini yaitu M.Taufiq Alfarysi, Ade Krisvandi dan Ari Wijaya
3. Teman-teman kelas saya yaitu Fiqri Ariandi, Rendi Ardian H, Aga Dwi Prabowo ,Putri Hardiani ,Apri Setiabudi dan Timbul Prayitno.
4. Teman-teman 12-S1SI-06 terimakasih untuk kebersamaannya selama 4 tahun ini. Terimakasih untuk suka duka yang tercipta setiap harinya. Semoga sukses untuk kita semua.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 'WHO AM I' PADA TK KANISIUS YOGYAKARTA.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Kom, M.Eng. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu Kepala TK Kanisius Kadirojo Yogyakarta atas kerjasamanya telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kedua Orang Tua, sahabat-sahabat, serta orang-orang tersayang lainnya yang selalu memberikan motivasi.

Yogyakarta, 23 November 2016  
Penulis

David Syahputra



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
TABEL GAMBAR.....	xiii
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 Peneltian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.7 Sistematis Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.3 Pengertian Who Am I.....	8
2.4 Pengertian Multimedia .....	8
2.5 Jenis-jenis Multimedia .....	9
2.5.1 Multimedia Interaktif .....	9

2.5.2	Multimedia Hiperaktif.....	9
2.5.3	Multimedia Linear.....	10
2.6	Elemen-elemen Multimedia .....	10
2.6.1	Teks.....	10
2.6.2	Gambar.....	10
2.6.3	Suara.....	11
2.6.4	Video.....	11
2.6.5	Animasi.....	11
2.7	Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	11
2.7.1	Struktur Linear .....	11
2.7.2	Struktur Menu .....	12
2.7.3	Struktur Hierarki .....	13
2.7.4	Struktur Jaringan .....	14
2.7.5	Struktur Kombinasi.....	15
2.8	Analisis SWOT.....	16
2.9	Perancangan Aplikasi Multimedia .....	17
2.9.1	Mendefinisikan Masalah .....	17
2.9.2	Merancang Konsep.....	17
2.9.3	Merancang Isi.....	18
2.9.4	Menulis Naskah.....	18
2.9.5	Merancang Grafik .....	18
2.9.6	Memproduksi Sistem .....	18
2.9.7	Melakukan Tes Pemakai (Melakukan Tes Sistem).....	19
2.9.8	Menggunakan Sistem.....	19
2.9.9	Memelihara Sistem.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>20</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	20
3.1.1	Profil Sekolah.....	20
3.1.2	Visi dan Misi.....	20
3.2	Analisis Aplikasi .....	21
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	21

3.2.2	Analisis SWOT .....	22
3.2.3	Analisis Kebutuhan Aplikasi.....	24
3.3	Analisis Kelayakan Aplikasi .....	26
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	26
3.3.2	Kelayakan Operasional .....	26
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	27
3.4	Perancangan Aplikasi .....	27
3.4.1	Medefinisikan Masalah .....	27
3.4.2	Perancangan Konsep .....	27
3.4.3	Perancangan Isi .....	29
3.4.4	Perancangan Naskah .....	31
3.4.5	Perancangan Grafik.....	34
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>53</b>
4.1	Memproduksi Aplikasi .....	53
4.1.1	Membuat Background , Tombol dan Karakter .....	54
4.2	Implementasi Aplikasi.....	68
4.2.1	Persiapan Aset-aset .....	68
4.2.2	Menyusun Halaman Utama.....	70
4.2.3	Menyusun Halaman English dan Indonesia.....	72
4.2.4	Menyusun Halaman Karakter .....	75
4.2.5	Menyusun Halaman Quiz dan Kuis .....	78
4.2.6	Menyusun Halaman Help.....	79
4.3	Membuat File .exe .....	80
4.4	Pengetesan Aplikasi .....	81
4.4.1	Tes Aplikasi .....	81
4.5	Menggunakan Sistem .....	84
4.6	Memelihara Sistem.....	85
4.6.1	Hardware .....	85
4.6.2	Software .....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>87</b>
5.1.	Kesimpulan.....	87

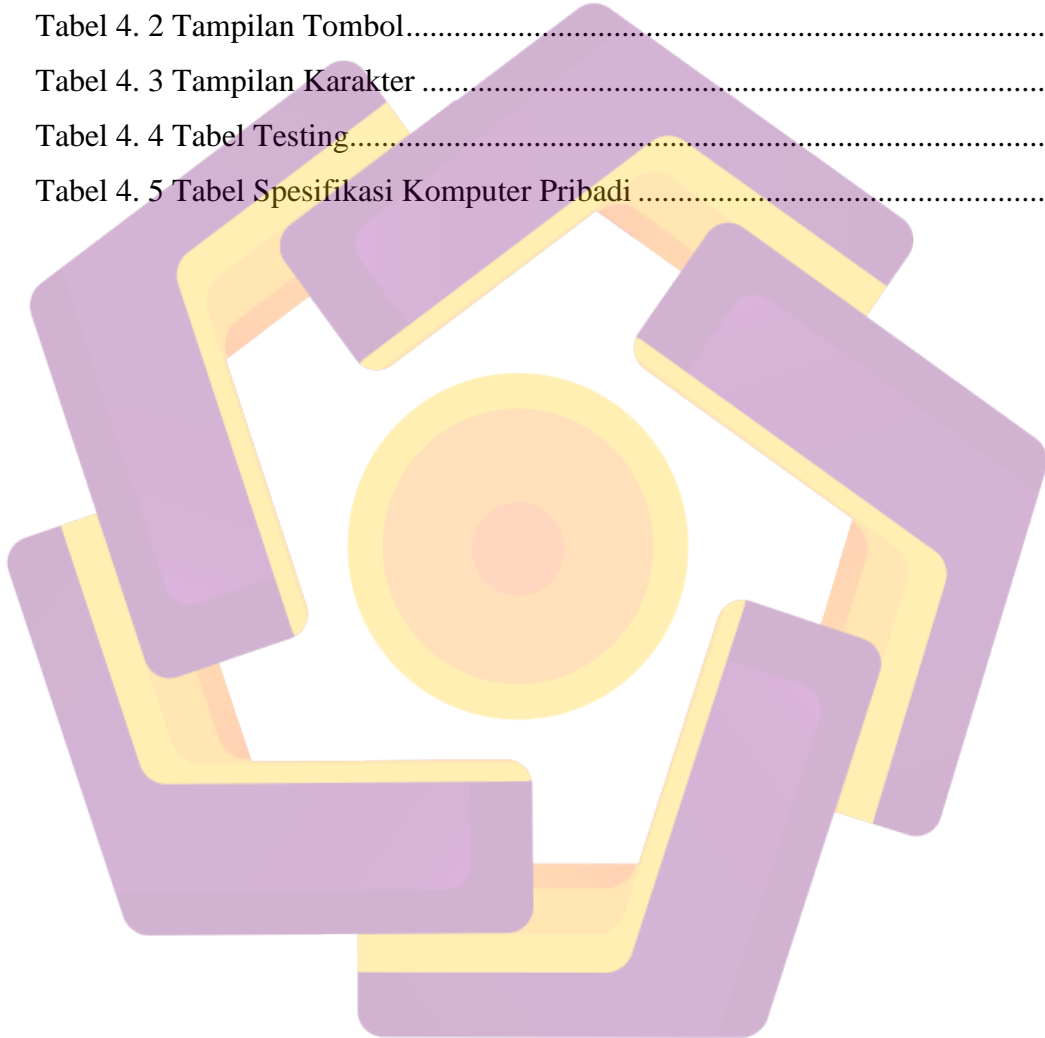
DAFTAR PUSTAKA ..... 89

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	25
Tabel 3. 2 Tabel Perancangan Naskah .....	31
Tabel 4. 1 Tampilan Background.....	56
Tabel 4. 2 Tampilan Tombol.....	59
Tabel 4. 3 Tampilan Karakter .....	64
Tabel 4. 4 Tabel Testing.....	82
Tabel 4. 5 Tabel Spesifikasi Komputer Pribadi .....	84

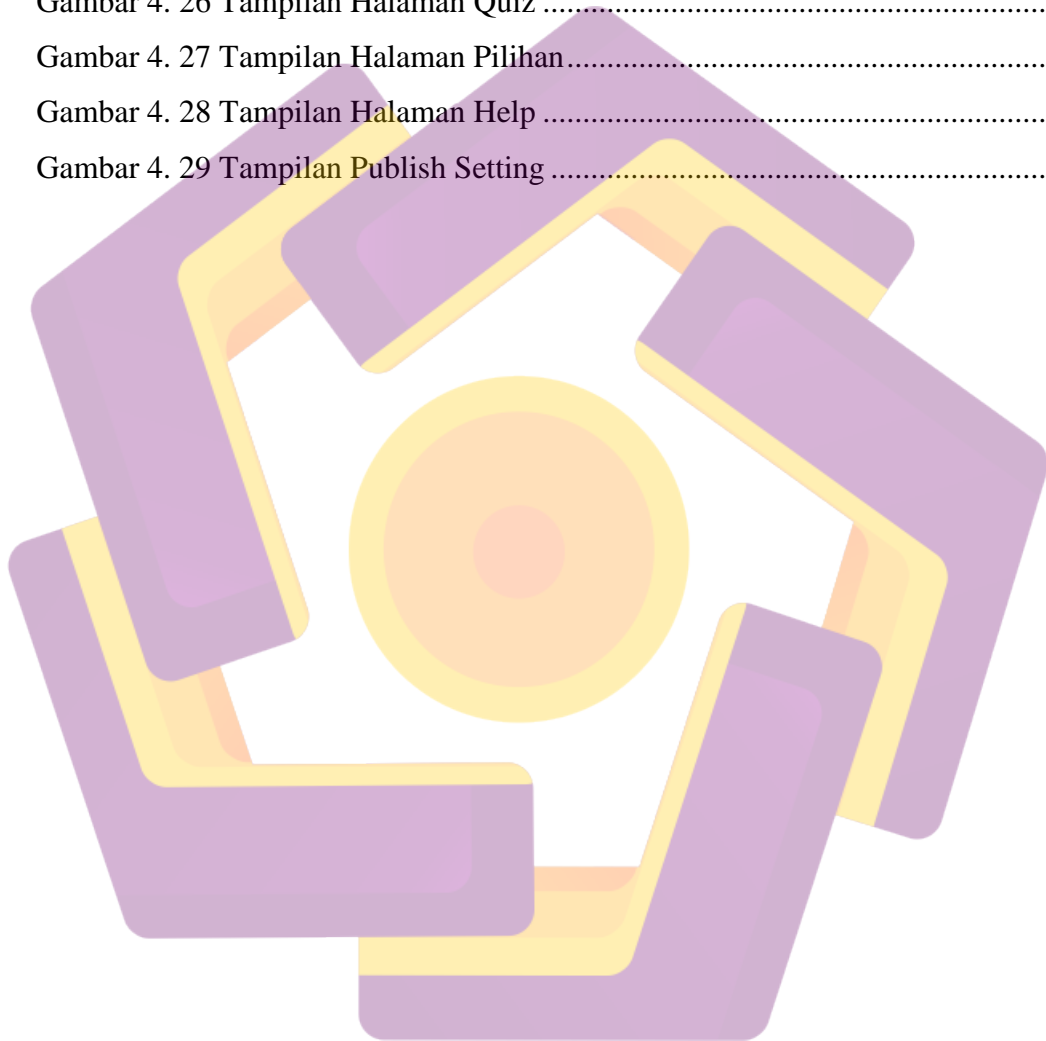


## TABEL GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Linear .....	12
Gambar 2. 2 Struktur Menu .....	13
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki .....	14
Gambar 2. 4 Struktur Jaringan .....	15
Gambar 2. 5 Struktur Kombinasi .....	16
Gambar 3. 1 Rancangan isi .....	29
Gambar 3. 2 Rancangan Home .....	34
Gambar 3. 3 Rancangan Menu English .....	35
Gambar 3. 4 Rancangan Menu introduce .....	35
Gambar 3. 5 Rancangan Menu Police .....	36
Gambar 3. 6 Rancangan Menu Teacher .....	37
Gambar 3. 7 Rancangan Menu Pilot .....	37
Gambar 3. 8 Rancangan Menu Fire Fighter .....	38
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Doctor .....	38
Gambar 3. 10 Rancangan Menu Chef .....	39
Gambar 3. 11 Rancangan Menu Quiz .....	39
Gambar 3. 12 Rancangan Menu Quiz Pilot .....	40
Gambar 3. 13 Rancangan Menu Quiz Doctor .....	41
Gambar 3. 14 Rancangan Menu Quiz Fire Fighter .....	41
Gambar 3. 15 Rancangan Menu Quiz Chef .....	42
Gambar 3. 16 Rancangan Menu Quiz Teacher .....	42
Gambar 3. 17 Rancangan Menu Quiz Police .....	43
Gambar 3. 18 Rancangan Menu Perkenalan .....	43
Gambar 3. 19 Rancangan Menu Polisi .....	44
Gambar 3. 20 Rancangan Menu Guru .....	44
Gambar 3. 21 Rancangan Menu Pilot .....	45
Gambar 3. 22 Rancangan Menu Pemadam kebakaran .....	45
Gambar 3. 23 Rancangan Menu Dokter .....	46

Gambar 3. 24 Rancangan Menu Koki.....	46
Gambar 3. 25 Rancangan Menu Kuis .....	47
Gambar 3. 26 Rancangan Menu Kuis Pilot.....	48
Gambar 3. 27 Rancangan Menu Kuis Dokter .....	48
Gambar 3. 28 Rancangan Menu Kuis Pemadam Kebakaran .....	49
Gambar 3. 29 Rancangan Menu Kuis Koki .....	49
Gambar 3. 30 Rancangan Menu Kuis Guru .....	50
Gambar 3. 31 Rancangan Menu Kuis Polisi .....	50
Gambar 3. 32 Rancangan Menu Help .....	51
Gambar 3. 33 Rancangan Kuis salah .....	51
Gambar 3. 34 Rancangan Kuis Benar .....	52
Gambar 4. 1 Tampilan Pengaturan lembar kerja.....	55
Gambar 4. 2 Tampilan Desain Background Home .....	56
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Animasi .....	68
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Utama .....	69
Gambar 4. 5 Tampilan Pemotongan Audio.....	69
Gambar 4. 6 Perintah Masuk Tombol English.....	70
Gambar 4. 7 Perintah Masuk Tombol Indonesia .....	71
Gambar 4. 8 Perintah Masuk Tombol Help .....	71
Gambar 4. 9 Perintah Masuk Tombol Exit .....	71
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Introduce.....	72
Gambar 4. 11 Perintah Tombol Introduce.....	72
Gambar 4. 12 Perintah Tombol Quiz .....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Introduce.....	73
Gambar 4. 14 Perintah Tombol Police .....	73
Gambar 4. 15 Perintah Tombol Teacher .....	74
Gambar 4. 16 Perintah Tombol Pilot .....	74
Gambar 4. 17 Perintah Tombol Fire Fighter .....	74
Gambar 4. 18 Perintah Tombol Doctor .....	75
Gambar 4. 19 Perintah Tombol Chef .....	75
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Police .....	76

Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Teacher .....	76
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Pilot.....	77
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Fire Fighter .....	77
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Doctor .....	78
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Chef .....	78
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Quiz .....	79
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Pilihan.....	79
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Help .....	80
Gambar 4. 29 Tampilan Publish Setting .....	81





## INTISARI

Dalam pengembangan era globalisasi ini selalu mempengaruhi pola pikir masyarakat untuk selalu mengikuti peran aktif perkembangan untuk bertahan hidup dan berkembang pola hidup. Era globalisasi yang terjadi pada perubahan di berbagai bidang kehidupan tidak dapat dipisahkan dari perubahan dan perkembangan, tetapi juga berdampak pada perkembangan pola pikir anak usia dini.

Dalam hal ini saya mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran ‘Who Am I’ pada TK Kanisius Yogyakarta” dimaksudkan bahwa anak-anak di usia dini untuk mengenali bahasa Inggris berbagai Profesi yang ada di Indonesia dimana ini akan membuat pemikiran anak lebih mengenal apa profesi dan cita-cita yang diinginkan ketika dewasa nanti.

Metode pembelajaran yang sama dirasakan terutama dipegang anak-anak untuk memahami lebih cepat saat presentasi dibuat lebih menarik. Dalam lingkungan anak-anak pra-sekolah atau dirasakan kurangnya efektif, efisien dan kurang pada pemahaman metode pembelajaran. Untuk menyukseskan Program membutuhkan aplikasi multimedia sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Disini penulis akan memfasilitasi anak-anak untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan dukungan animasi, audio, teks dan grafik yang menarik untuk mengenal berbagai macam profesi lewat media pembelajaran Who Am I ini.

**Kata kunci:** Multimedia, Interaktif, Media Pembelajaran, Pelajaran Bahasa Inggris, Profesi

## ABSTRACT

*In this modern era of development always affects the mindset of the people to keep up an active role development to survive and evolve a pattern of life. The era of globalization that occur at the change in various areas of life are inseparable from changes and development but also have an impact on the development of the mindset of early childhood.*

*In this case i took the title of “design and manufacture of the learning media ‘Who Am I’ on Kanisius kindergarten, Yogyakarta” in meant that children at an early age to recognize language Unite Kingdom Various Professions that exist in indonesia where it will make the thought of children know what professions and ideals are in want maturity later.*

*Learning methods the same is felt particularly in hold kids to understand more quickly when a presentation is made more interesting. In the environment of children pre-school or the perceived lack of effective, efficient and less understanding of learning methods. To facilitate the program requires application of multimedia as a means of communication between teachers and students. Here the author will facilitate the children to more easily understand the material presented with animation support, Audio, Texts and graphics are interesting to get to know a wide variety of Professions through learning media ‘Who Am I’.*

**Keywords** – Multimedia , Interactive, Media Education , English Lessons, Professions , My Professions