

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

JENIS DAN MANFAAT SAYUR

Studi Kasus : TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta

SKRIPSI



disusun oleh

Alfian Primantara

12.12.6383

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN JENIS
DAN MANFAAT SAYUR**

Studi Kasus : TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Alfian Primantara

12.12.6383

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
JENIS DAN MANFAAT SAYUR**

Studi Kasus : TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Primantara

12.12.6383

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 September 2015

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

JENIS DAN MANFAAT SAYUR

Studi Kasus : TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta

yang disusun oleh

Alfian Primantara

12.12.6383

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 1 Desember 2015



Alfian Primantara
NIM. 12.12.6383

MOTO

- Sabar adalah kunci utama dari sebuah proses, dan hasil tidak akan pernah mengkhianati proses.
- When life puts you in tough situations, don't say "why me", say "try me".
- Slow progress is better than no progress.
- Jadilah yang terbaik menurut versimu
- Sesudah hujan pasti ada pelangi, sesudah skripsi pasti ada wisuda



PERSEMBAHAN

Puji syukur dan terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat baik berupa kesehatan, ilmu dan nikmat lainnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kemudian skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- Kedua orang tua saya yang mendukung penulis dalam do'a, materi maupun hal lain. Terimakasih sudah memdidik anakmu hingga telah menempuh gelar sarjana.
- Untuk kakak ku, adiku, mbak nuning dan keluarga penulis yang lain yang turut membantu terselesaikanya skripsi.
- Untuk TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta yang telah mempersilahkan penulis untuk melakukan penelitian di TK tersebut.
- Untuk dinna dan keluarganya yang telah membantu memberikan narasi dalam aplikasi yang penulis buat.
- Untuk rika, ucup, febrizal, bagus, yoga, danu, andre, wisna, nita, nikita, ima, galu, fadil, mb mei yang telah mendukung, bertanya, membantu dan mendoakan skripsi dan pendadaran saya.
- Untuk teman-teman 12 S1SI01 yang telah mendukung penulis dan memberi motivasi dan dorongan agar tepat menyelesaikan skripsi.
- Untuk calon jodohku yang entah masih dimana, terimakasih sudah mendukungku dan mendoakanku suatu saat nanti.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga terselesaikannya skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN JENIS DAN MANFAAT SAYUR” ini dengan baik.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terimakasih banyak atas bimbinganya selama ini.
3. Bapak Drs. Mudjijana selaku Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo Yogyakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Tiada gading yang tak retak, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini belum mendekati kata sempurna, oleh karna itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang memerlukanya. Amin.

Yogyakarta, 1 Desember 2015

Penulis

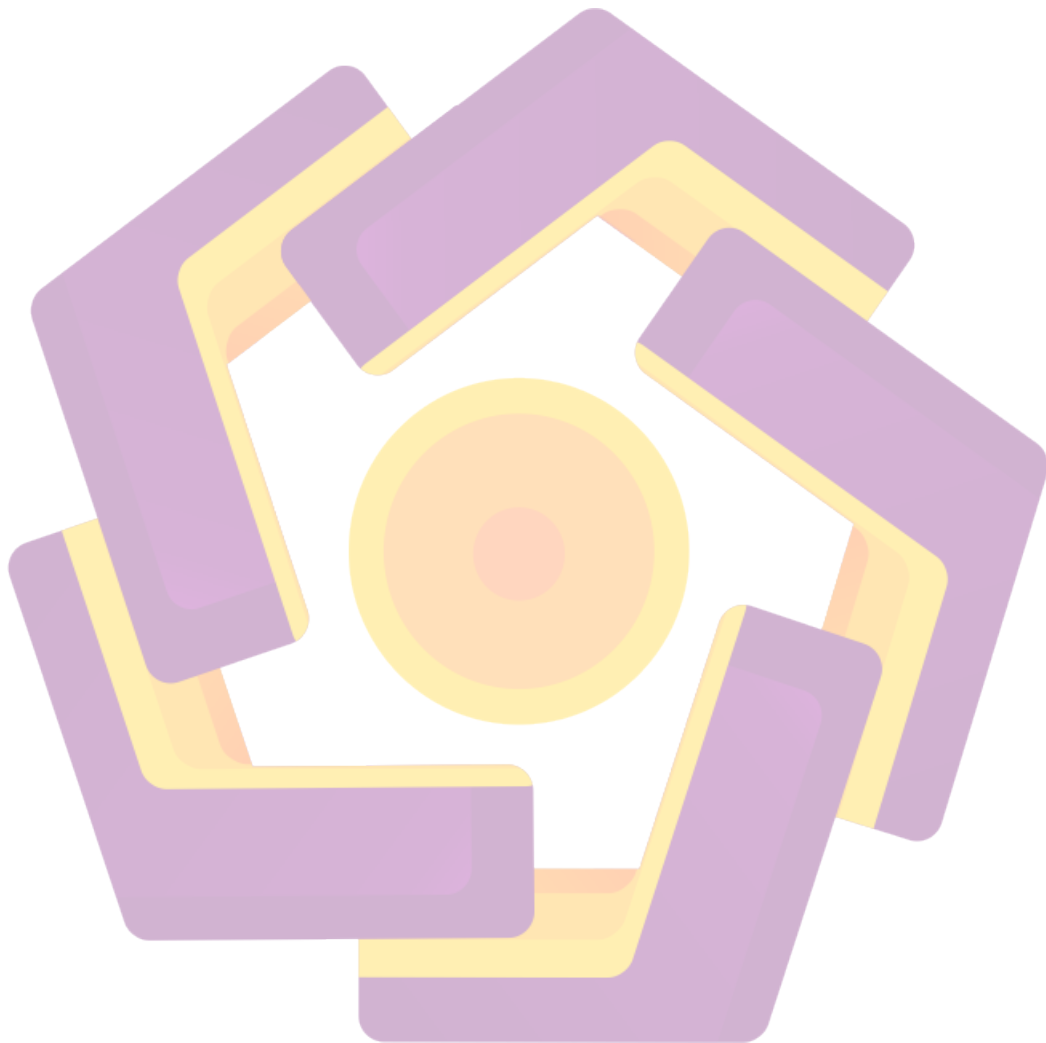
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	4
1.6.5 Metode Testing	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Definisi Multimedia	8
2.2.1 Pengembangan Sistem Multimedia	9

2.3	Sistem Perangkat Lunak	10
2.3.1	Macromedia Director MX	10
2.3.2	Corel Draw X6	11
2.3.3	Adobe Flash CS6	12
2.3.4	Adobe Audition CS6	13
2.4	Media Pembelajaran	14
2.4.1	Fungsi Media Pembelajaran	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		16
3.1	Gambaran Umum	16
3.1.1	TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo	16
3.1.2	Visi dan Misi	17
3.1.3	Kegiatan Sekolah	18
3.1.4	Struktur Organisasi	20
3.2	Analisis	21
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	21
3.2.2	Analisis SWOT	21
3.2.2.1	Strengths (Kekuatan)	21
3.2.2.2	Weakness (Kelemahan)	22
3.2.2.3	Opportunities (Peluang)	22
3.2.2.4	Threats (Ancaman)	23
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional	23
3.2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	24
3.2.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	24
3.2.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	24
3.2.3.2.3	Kebutuhan Brainware	25
3.2.4	Analisis Kelayakan Teknis	25
3.2.5	Analisis Kelayakan Operasional	26
3.2.6	Analisis Kelayakan Hukum	26
3.2.7	Analisis Kelayakan Ekonomi	26
3.2.7.1	Jadwal Kegiatan	26

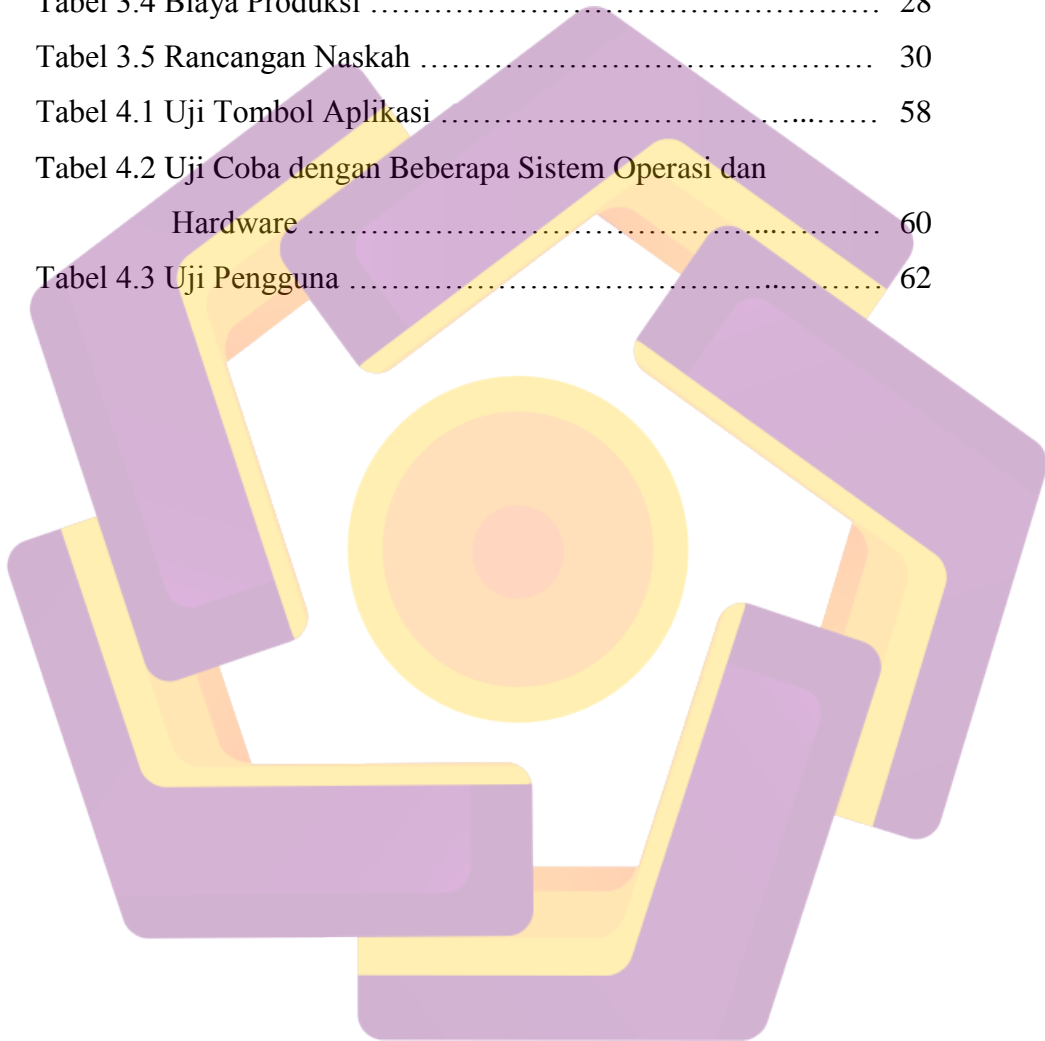
3.2.7.2	Perhitungan Analisis Biaya	27
3.3	Perancangan Sistem Multimedia	28
3.3.1	Merancang Konsep	28
3.3.2	Merancang Isi	28
3.3.3	Merancang Naskah	30
3.3.4	Merancang Gambar	32
3.3.5	Struktur Diagram Program	36
3.3.6	Rancangan Interface	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1	Memproduksi Sistem	44
4.1.1	Membuat Bahan Aplikasi	44
4.1.1.1	Mengolah Grafik Menggunakan CorelDraw X6	44
4.1.1.2	Membuat Animasi Menggunakan Adobe Flash CS6	47
4.1.1.3	Mengolah Suara Menggunakan Adobe Audition CS6	49
4.1.2	Menggabungkan Semua Bahan Di Macromedia Director MX 2004	51
4.1.2.1	Pembuatan Dokumen Baru	51
4.1.2.2	Mengimport File Bahan	52
4.1.2.3	Menghubungkan Menu-Menu	52
4.1.3	Rendering	56
4.2	Pengujian Sistem	57
4.2.1	Black Box Testing	58
4.2.2	Pengujian Pengguna	61
4.3	Implementasi	63
4.3.1	Interaksi Sistem	63
4.3.2	Manual Instalasi	64
4.3.3	Pemeliharaan Sistem	65
4.3.3.1	Hardware	65
4.3.3.2	Software	65

BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

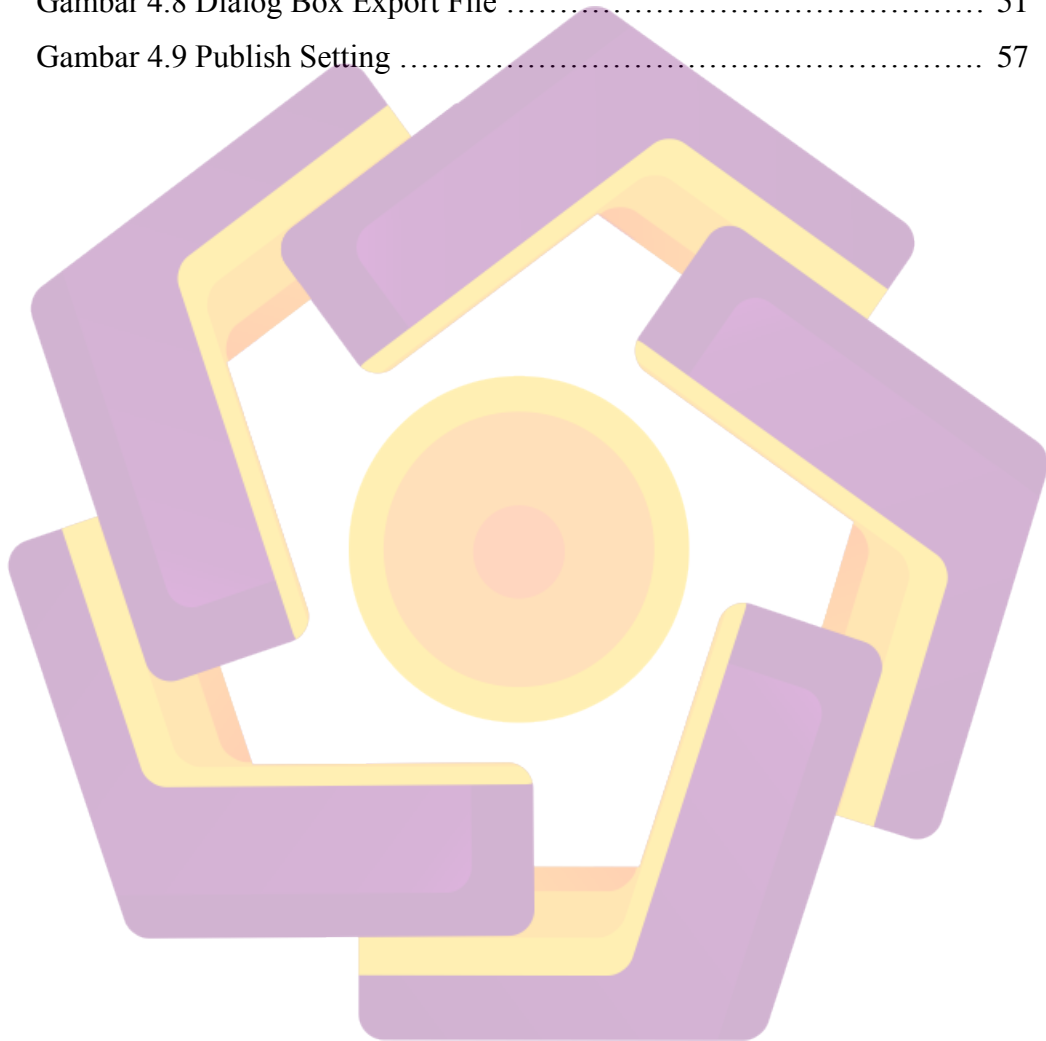
Tabel 3.1 Data Inventaris TK	20
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan	27
Tabel 3.3 Biaya Pra Produksi	27
Tabel 3.4 Biaya Produksi	28
Tabel 3.5 Rancangan Naskah	30
Tabel 4.1 Uji Tombol Aplikasi	58
Tabel 4.2 Uji Coba dengan Beberapa Sistem Operasi dan Hardware	60
Tabel 4.3 Uji Pengguna	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	9
Gambar 2.2 Tampilan Macromedia Director 2004.....	10
Gambar 2.3 Tampilan Corel Draw X6	11
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Flash CS6.....	12
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Audition CS6.....	14
Gambar 2.6 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi TK	20
Gambar 3.2 Tombol Play	32
Gambar 3.3 Tombol Keluar	32
Gambar 3.4 Tombol Mengenal Sayur	33
Gambar 3.5 Tombol Mengeja Sayur	33
Gambar 3.6 Tombol Manfaat Sayur	33
Gambar 3.7 Tombol Tentang Pembuat	34
Gambar 3.8 Tombol Cara Menggunakan	34
Gambar 3.9 Tombol Next	34
Gambar 3.10 Tombol Previous	35
Gambar 3.11 Tombol Home	35
Gambar 3.12 Tombol Konfirmasi Keluar Aplikasi	35
Gambar 3.13 Tombol Konfirmasi Tidak Keluar Aplikasi	35
Gambar 3.14 Struktur Diagram Program	36
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Halaman Utama	39
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Halaman Menu	40
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Mengenal Sayur	40
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Mengeja Sayur	41
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Manfaat Sayur	42
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Cara Menggunakan	42
Gambar 3.21 Rancangan Tampilan About	43
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem	44
Gambar 4.2 Dialog Box New Document	45

Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja CorelDraw	46
Gambar 4.4 Export	46
Gambar 4.5 Dialog Box Create New	48
Gambar 4.6 Pengeditan	49
Gambar 4.7 Tampilan Audition	50
Gambar 4.8 Dialog Box Export File	51
Gambar 4.9 Publish Setting	57



INTISARI

Seiring berkembangnya jaman, gaya hidup masyarakat semakin cepat menuntut segalanya menjadi cepat. Hal ini memicu lahirnya berbagai makanan yang instan dan cepat saji. Namun makanan tersebut mempunyai gizi yang rendah dan berdampak buruk pada tubuh dikarenakan banyaknya pengawet dan kurangnya vitamin dan mineral yang dibutuhkan oleh tubuh terutama anak-anak. Hal ini dapat diatasi dengan mengkonsumsi berbagai macam sayuran. Sayuran merupakan makanan penting untuk kebutuhan manusia terutama untuk pertumbuhan anak-anak. Namun anak-anak saat ini kebanyakan jarang menyukai sayur dikarenakan hanya mementingkan rasa dan bentuk tanpa mengetahui manfaatnya padahal mengenal berbagai macam sayur dan manfaatnya merupakan factor penting untuk kesehatan anak.

Dalam hal ini, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik untuk membantu anak-anak TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo dalam belajar memahami setiap materi yang diajarkan. Media pembelajaran ini adalah berupa media visual yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mengenalkan berbagai macam sayur dan manfaatnya kepada anak-anak TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo.

Media pembelajaran ini akan dibuat dengan menggunakan Macromedia Director MX dalam sebuah media interaktif multimedia yang diharapkan dapat mempermudah anak-anak TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo dalam menyerap apa yang diajarkan. Tidak hanya sebagai media pembelajaran, aplikasi tersebut juga digunakan sebagai alat pendukung kesehatan anak-anak.

Kata kunci: media pembelajaran, kesehatan anak, macam sayur, manfaat sayur, taman kanak-kanak

ABSTRACT

Along the development era, people's lifestyles more quickly demanded everything to be fast. This triggered the birth of a variety of instant foods and fast food. However, these foods have a low nutrient and have a negative impact on the body because many preservatives and lack of vitamins and minerals needed by the body, especially the children. This can be mitigated by consuming a wide variety of vegetables. Vegetables are an important food for human needs, especially for growing children. But children nowadays most rarely like vegetables because it is only concerned with the taste and shape without knowing its benefits even though about a variety of vegetables and benefits is an important factor for the health of children.

In this case, it takes an interesting interactive learning media to help TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo children in learning to understand each material being taught. This instructional media is in the form of visual media that has a function as a tool to introduce a wide variety of vegetables and their benefits to TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo children.

This instructional media will be created using Macromedia Director MX in a multimedia interactive media are expected to facilitate the TK Negeri Pembina Wates Kulon Progo children in absorbing what is taught. Not only as a medium of learning, the application is also used as a tool to support children's health.

Keywords: *learning media, child health, kinds of vegetables, the benefits of vegetables, kindergarten*