

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG CARA MENGENAL DAN
MENYAYANGI HEWAN PELIHARAAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Desiana Lismania Sita

11.12.6099

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

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG CARA MENGENAL DAN
MENYAYANGI HEWAN PELIHARAAN**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

Desiana Lismania Sita

11.12.6099

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG CARA MENGENAL DAN
MENYAYANGI HEWAN PELIHARAAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desiana Lismania Sita

11.12.6099

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2015

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG CARA MENGENAL DAN
MENYAYANGI HEWAN PELIHARAAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desiana Lismania Sita

11.12.6099

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 November 2015

Susunan Dewan Penguji

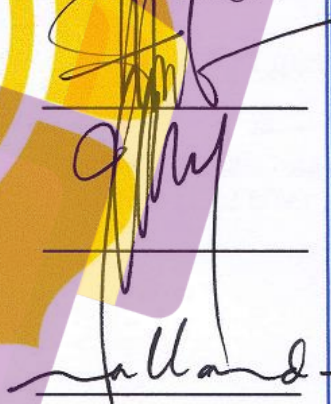
Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

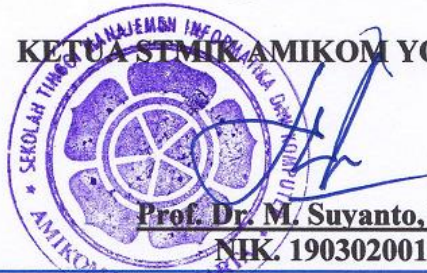
Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah inimenyatakan 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 disuatu 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 2015



Desiana Lismania Sita
Desiana Lismania Sita
NIM. 11.12.6099

HALAMAN MOTTO

“Perkataan adalah do’a”

(Penulis)

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu, maka dia berada di jalan Allah”

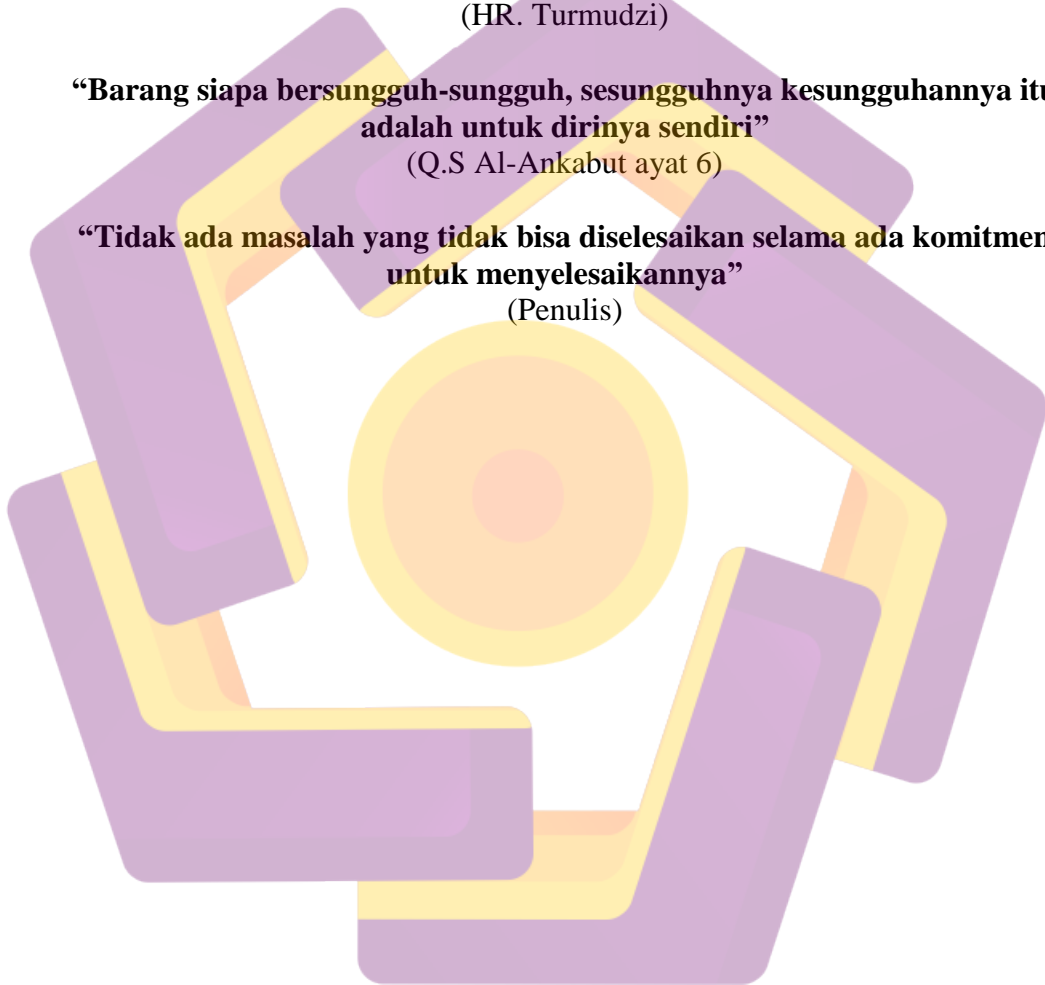
(HR. Turmudzi)

“Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri”

(Q.S Al-Ankabut ayat 6)

“Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen untuk menyelesaikannya”

(Penulis)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas segala kekuatan, nikmat, dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran tentang Cara Mengenal dan Menyayangi Hewan Peliharaan”. Tidak lupa shalawat serta salam untuk Baginda Rasullullah Muhammad Shalallahu’alaihi wassalam yang telah memberikan teladan sebaik baiknya teladan.

Karya tulis ini dengan bangga penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wahyuono dan Ibuk Emi Sulistyowati yang telah memberikan segala doa, dukungan, serta semangat yang tak terhingga kepada penulis.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
3. Kakak saya Arista Wahyu Anggraini, yang terus menyemangati dan mendoakan penulis.
4. Adik-adik saya Niken, Rizky, Lisan, dan Khaylila, yang selalu menyemangati dan menghibur penulis setiap kali pulang ke rumah.
5. Muhammad Bil Haidar, yang selalu mendukung, membantu, dan berbagi ilmu kepada penulis.
6. Laptopku LENOVO G470 yang super tangguh begadang selama mengerjakan skripsi dari awal sampai selesai.
7. TK Pertiwi Tamanagung Muntilan dan Bu Arista selaku guru kelompok A, yang sudah membantu dalam penelitian penulis.
8. Sahabat saya Venita, Farisah, Bebet, Faisal, Hendri, Rio yang telah mendukung, membantu, dan memberikan saran kepada penulis.

9. Teman-teman kelas 11-S1SI-11, teman seperjuangan menyelesaikan skripsi yang saling mendukung dan menyemangati.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, kekuatan, kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran tentang Cara Mengenal dan Menyayngi Hewan Peliharaan”.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta pada Jurusan Sistem Informasi.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu saat penyusunan skripsi.
4. Kedua orang tua penulis, untuk doa dan dukungan yang terus mengalir.
5. Bapak Ibu dosen dan pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi baik terlibat langsung maupun tidak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

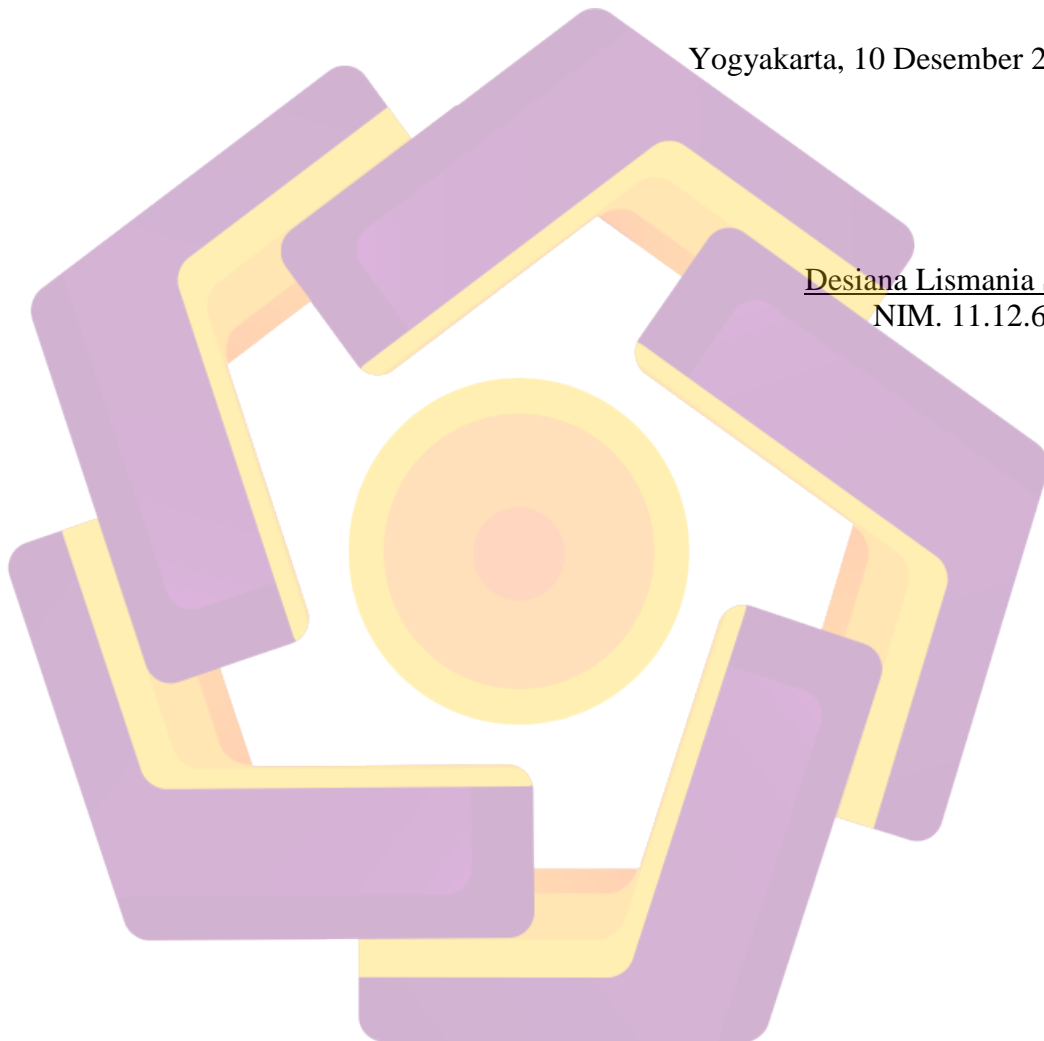
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan maupun kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi pembelajaran untuk penyusunan penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Yogyakarta, 10 Desember 2015

Desiana Lismania Sita
NIM. 11.12.6099



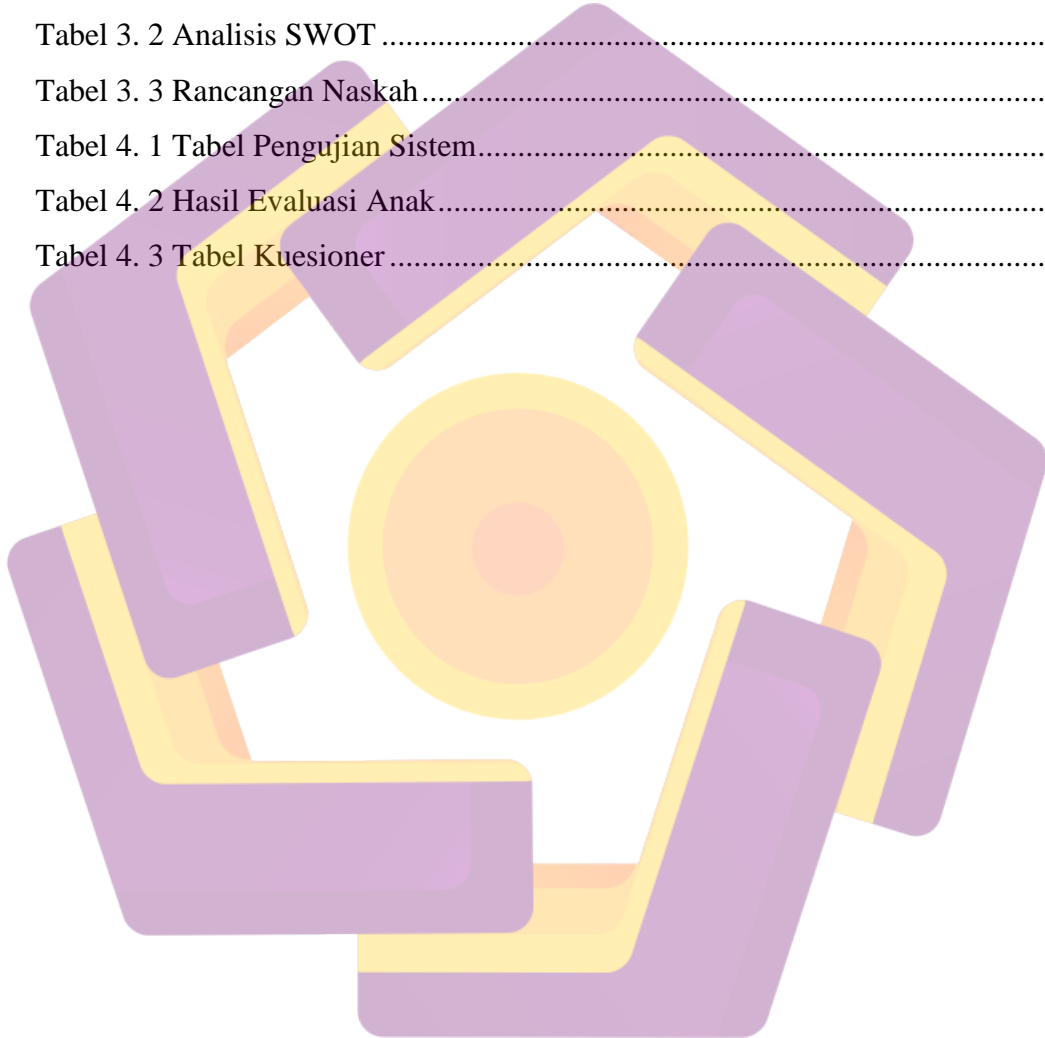
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.2.3 Pengertian Multimedia	9
2.2.4 Objek-objek Multimedia	10
2.2.5 Desain dan Navigasi Multimedia Interaktif	13
2.2.6 Metode Analisis	15

2.2.7	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Identifikasi Masalah	18
3.2	Analisis SWOT.....	19
3.3	Solusi yang Dapat Dilakukan	20
3.4	Solusi yang Dipilih.....	20
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	20
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	20
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.6	Perancangan Sistem Multimedia	22
3.6.2	Merancang Isi.....	23
3.6.3	Merancang Naskah.....	24
3.6.4	Merancang Grafik	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		33
4.1	Pembuatan Media Pembelajaran	33
4.1.1	Proses Produksi Media Pembelajaran	33
4.1.2	Penggabungan Elemen Media Pembelajaran.....	38
4.1.3	Uji Coba Penggunaan Sistem.....	49
4.2	Implementasi Sistem	53
4.3	Mastering dan Pengemasan	56
4.4	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Pembelajaran.....	56
BAB V PENUTUP.....		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Analisis SWOT	16
Tabel 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem	17
Tabel 3. 1 Program Tahunan TK Kelompok B	18
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	19
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah	24
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Sistem	50
Tabel 4. 2 Hasil Evaluasi Anak	53
Tabel 4. 3 Tabel Kuesioner	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Navigasi Linier.....	13
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Hierarkis.....	14
Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Non Linier.....	14
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Komposit.....	15
Gambar 3. 1 Rancangan Media Pembelajaran.....	23
Gambar 3. 2 Tampilan Splash Screen.....	26
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	26
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Mulai Belajar.....	27
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Lihat Gambar.....	27
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Pilih Hewan.....	28
Gambar 3. 7 Tampilan Menu Deskripsi Hewan.....	28
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Tempat Tinggal Hewan.....	29
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Makanan Hewan.....	29
Gambar 3. 10 Tampilan Menu Evaluasi Belajar.....	30
Gambar 3. 11 Tampilan Menu Soal Evaluasi Belajar.....	30
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Score.....	31
Gambar 3. 13 Tampilan Menu Profil.....	31
Gambar 3. 14 Tampilan Menu Keluar.....	32
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	33
Gambar 4. 2 Tampilan Manajemen File.....	34
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Tombol.....	35
Gambar 4. 4 Tampilan Pengaturan Ukuran File.....	36
Gambar 4. 5 Tampilan Page CorelDraw X4.....	36
Gambar 4. 6 Tampilan Sketsa Background.....	37
Gambar 4. 7 Tampilan Background setelah diberi warna.....	37
Gambar 4. 8 Tampilan Pembuatan Suara.....	38
Gambar 4. 9 Tampilan Sketsa Desain Splash Screen.....	39
Gambar 4. 10 Tampilan Desain Splash Screen.....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Splash Screen pada Adobe Flash CS6.....	40

Gambar 4. 12 Tampilan Sketsa Menu Utama pada CorelDraw X4.....	41
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Utama setelah diberi warna	41
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama dengan tombol.....	42
Gambar 4. 15 Tampilan Daftar Hewan	43
Gambar 4. 16 Tampilan Slide Show Gambar Hewan	43
Gambar 4. 17 Tampilan Sketsa Menu Deskripsi Hewan	44
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Deskripsi setelah diberi warna.....	44
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Deskripsi pada Adobe Flash CS6	45
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Tempat Tinggal Hewan	45
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Makanan Hewan.....	46
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Pemutar Video Pada Flash.....	46
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Pemutar Video setelah Aplikasi Dijalankan.....	47
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Evaluasi Belajar	48
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Skor Evaluasi Belajar	48
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Profil	49
Gambar 4. 27 Tampilan Nero Burning	56

INTISARI

Saat anak tidak mendapatkan informasi yang cukup terkait bagaimana cara memperlakukan binatang, anak cenderung menggunakan cara mereka sendiri untuk berinteraksi dengan binatang peliharaan. Yang terjadi akhirnya, anak bisa mengalami kejadian yang tidak menyenangkan seperti kena cakar atau bahkan kena gigit. Jika sudah begitu, anak justru mengalami pengalaman buruk yang membuat mereka takut atau trauma pada binatang bersangkutan.

Oleh karena itu, penulis membuat media pembelajaran interaktif tentang cara mengenal dan menyayangi hewan peliharaan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif pada anak. Selain itu, media pembelajaran ini juga mempermudah anak dalam memelihara dan merawat hewan peliharaan.

Adapun software pendukung yang digunakan seperti: Adobe Flash, Adobe Photoshop, Corel Draw, dan Adobe Soundbooth.

Kata kunci: Media pembelajaran, Cara mengenal, Cara menyayangi, Hewan peliharaan.

ABSTRACT

When children do not get enough information related to how to treat animals, children tend to use their own way to interact with pets. That happened eventually, the child may experience unpleasant events such as contact claws or even be bitten. If it were so, the child experienced a bad experience that makes them fear or trauma to the animals concerned.

Therefore, the authors create media interactive learning about how to recognize and care for pets that aims to increase aspects of psychomotor, cognitive, and affective in children. In addition, the media is also easier for children learning in a nurturing and caring for pets.

As for the supporting software used like: Adobe Flash, Adobe Photoshop, Corel Draw, and Adobe Soundbooth.

Keywords: Learning Media, How to recognize, How to love, pets.

