

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



**disusun oleh**

<b>Riko Oktaviari</b>	<b>12.02.8270</b>
<b>Wahyu Frans Isnanto</b>	<b>12.02.8271</b>
<b>Ilham Danang Pratama</b>	<b>12.02.8290</b>

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

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

<b>Riko Oktaviari</b>	<b>12.02.8270</b>
<b>Wahyu Frans Isnanto</b>	<b>12.02.8271</b>
<b>Ilham Danang Pratama</b>	<b>12.02.8290</b>

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

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Riko Oktaviari** 12.02.8270

**Wahyu Frans Isnanto** 12.02.8271

**Ilham Danang Pratama** 12.02.8290

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 4 Juni 2015

**Dosen Pembimbing**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Riko Oktaviari**

**12.02.8270**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Mei 2015


**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh  
**Wahyu Frans Isnanto**

**12.02.8271**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA DALAM  
BAHASA INGGRIS, INDONESIA, JAWA, ARAB  
PADA TK PKK WIDODO YOGYAKARTA  
YANG BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Ilham Danang Pratama**

**12.02.8290**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Mei 2015

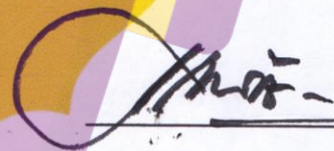
Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**


**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (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 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, 2 Juni 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

**Riko Oktaviari**

**12.02.8270**

**Wahyu Frans Isnanto**

**12.02.8271**

**Ilham Danang Pratama**

**12.02.8290**



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyusunan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan izin melakukan penelitian Tugas Akhir.
3. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sepenuhnya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. TK PKK WIDODO Yogyakarta.
5. Kedua orang tua dan teman-teman saya yang senantiasa selalu memberi semangat serta dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat kami harapkan.

Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagaimana mestinya oleh pembaca.

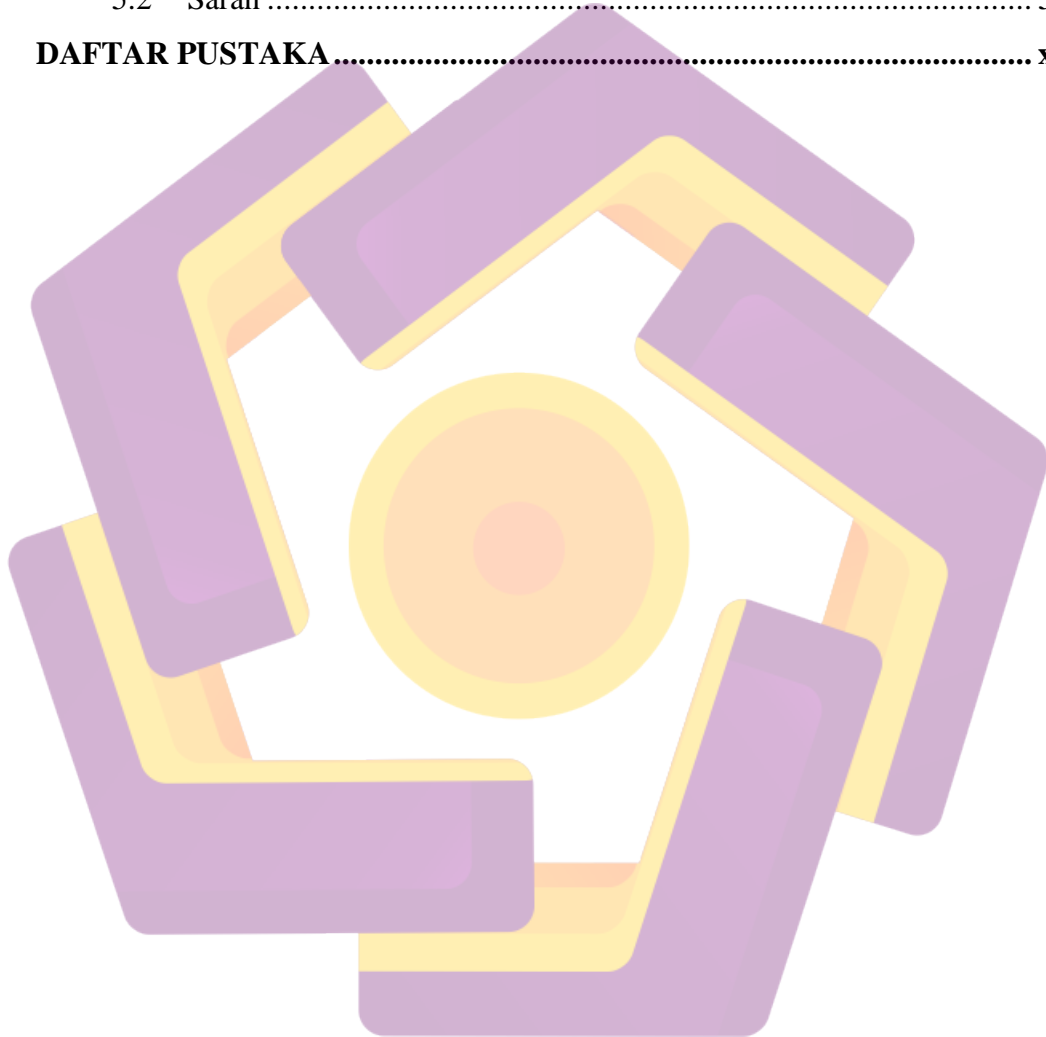
*Wssalamu'alaikum wr.wb.*



## DAFTAR ISI

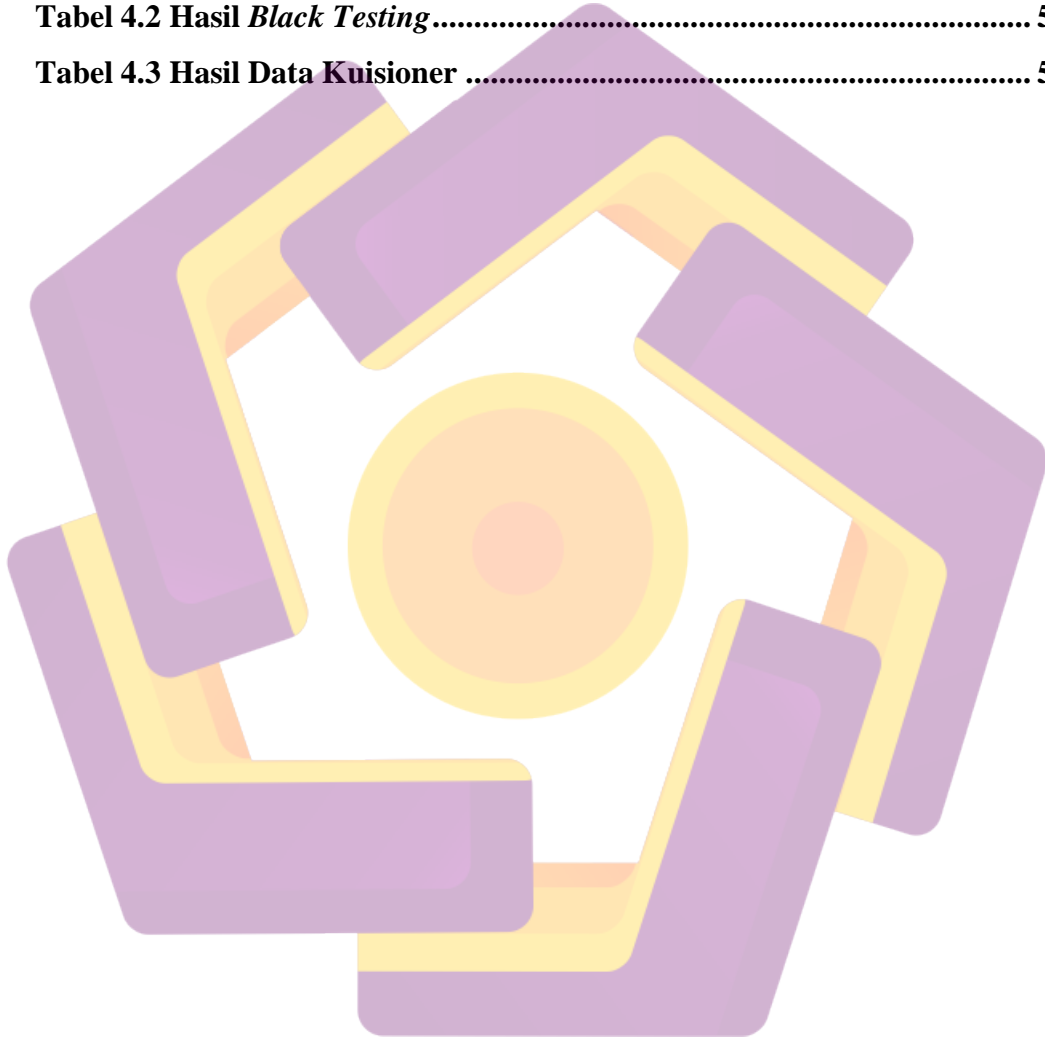
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematik Penelitian.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka [1] .....	6
2.2 Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran [2] .....	7
2.3 Struktur Sistem Multimedia [2].....	11
2.4 Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia .....	15
2.5 Produk Multimedia .....	22
<b>BAB III PERANCANGAN</b> .....	<b>24</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	24
3.2 Analisis Kebutuhan.....	30
3.3 Perancangan Multimedia.....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>42</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	42

4.2	Pengetesan Sistem .....	52
4.3	Menggunakan Sistem.....	55
4.4	Pemeliharaan Sistem.....	56
<b>Bab V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1	Kesimpulan .....	58
5.2	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xv</b>



## DAFTAR TABEL

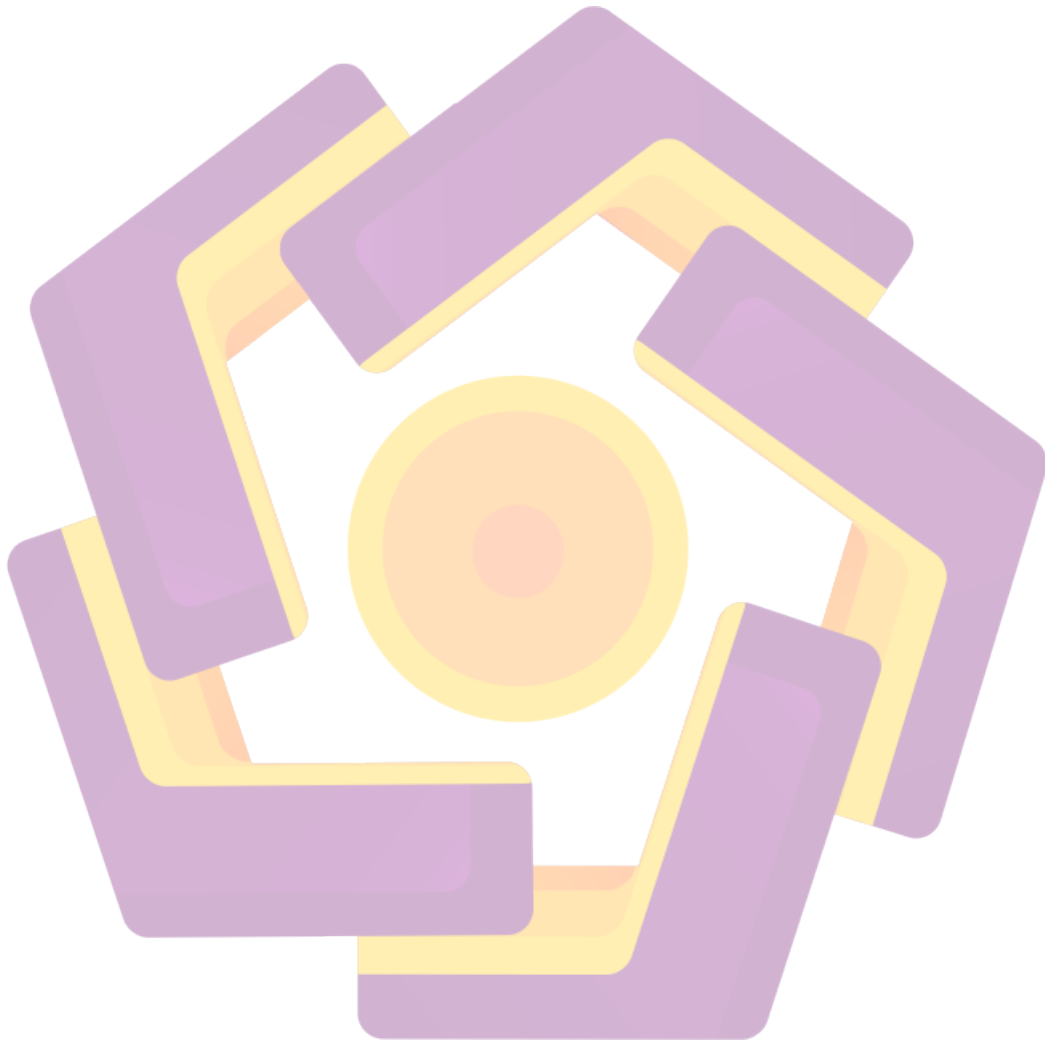
<b>Tabel 3.1 Data Guru dan Tugas Guru .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.2 Rancangan Naskah .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4.1 Penilaian dari Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran .....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil <i>Black Testing</i>.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Data Kuisioner .....</b>	<b>55</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	11
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	17
Gambar 3.1 Metode Pengajaran .....	25
Gambar 3.2 TK PKK Widodo Yogyakarta .....	27
Gambar 3.3 Lapangan Upacara TK PKK Widodo .....	28
Gambar 3.4 Taman Bermain Anak-anak .....	28
Gambar 3.5 Taman Bermain Anak-anak .....	29
Gambar 3.6 Ruang Kelas.....	29
Gambar 3.7 Struktur Aplikasi Kombinasi (Menu dan Hierarki) .....	34
Gambar 3.8 Menu Utama .....	37
Gambar 3.9 Menu Bahasa Inggris .....	38
Gambar 3.10 Tampilan Huruf Abjad Bahasa Inggris.....	39
Gambar 3.11 Tampilan Abjad Bahasa Inggris Selanjutnya .....	40
Gambar 3.12 Tampilan Angka Bahasa Inggris .....	41
Gambar 4.1 Tampilan Menu <i>File New</i> .....	42
Gambar 4.2 <i>Background</i> Menu Utama .....	43
Gambar 4.3 Hasil Penambahan Hasil Gedung Sekolah .....	44
Gambar 4.4 Hasil Setelah Penambahan Karakter .....	44
Gambar 4.5 Tampilan <i>Time Selection Tool</i> .....	45
Gambar 4.6 Proses Pengeditan Suara Pada Adobe Soundbooth CS3 .....	45
Gambar 4.7 Tampilan Penyimpanan Hasil Suara.....	46
Gambar 4.8 Menu Import Pada Adobe Director 11.....	47
Gambar 4.9 Proses Meng- <i>import File</i> .....	47
Gambar 4.10 Proses Meng- <i>Import Audio</i> .....	48
Gambar 4.11 Contoh <i>Marker</i> Pada Adobe Director 11 .....	48

**Gambar 4.12 Tampilan Membuat *Behaviors*..... 49**  
**Gambar 4.13 Tampilan *Link* Menuju *Marker* ..... 50**  
**Gambar 4.14 Tampilan Menu *Publish* ..... 51**  
**Gambar 4.15 Tampilan *Projector* Pada Menu *Publis* ..... 52**



## INTISARI

Pengenalan Huruf dan Angka dalam Bahasa Inggris, Indonesia, Jawa, Arab pada TK PKK Widodo Yogyakarta yang berbasis multimedia adalah metode pembelajaran yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran ejaan huruf dan angka dalam bahasa Inggris, Indonesia, Jawa, Arab. Selain itu, dengan metode yang berbasis multimedia dapat mempercepat anak-anak untuk memahaminya.

Dalam penelitian ini TK PKK Widodo Yogyakarta masih menggunakan buku atau papan tulis sehingga anak-anak merasa bosan dan sedikit kesulitan dalam memahami pengejaan huruf dan angka. Untuk memberi solusi tersebut dilakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran pengejaan yang berbasis multimedia.

Sedangkan metode yang digunakan untuk membuat media pembelajaran pengejaan ini menggunakan software CorelDraw X5, Adobe Soundbooth CS3 dan Adobe Director 11. Hasil dari media pembelajaran yang berbasis multimedia tampilan akan lebih menarik, sehingga anak-anak dapat memahami dengan mudah dalam mengingat atau mengeja huruf dan angka. Maka dalam menyampaikan pembelajaran tersebut akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: TK PKK Widodo, Pembelajaran, Multimedia.

## **ABSTRACT**

*The introduction of letters and numbers in English, Indonesian, Javanese, Arabic to kindergarten students of PKK Widodo Yogyakarta based in multimedia is learning methods aim for ease or make learning the letters and numbers in English, Indonesian, Javanese, Arabian with a method based multimedia can be understood for children quickly.*

*In survey on kindergarten until the PKK Widodo Yogyakarta using book or blackboard, so often children feel boring and a little difficulty in understanding spelling or letters and numbers, for giving solution can be done a survey with making learning media based on multimedia.*

*While, the method used for making learning media for spelling made software CorelDraw X5, Adobe Soundbooth CS3, and Adobe Director 11. Results of this learning will display the media for more interesting so as the children can understand or remember easily in the spelling of letters and numbers. So for giving learning can be more effective and will function efficiently.*

*Keywords: TK PKK Widodo, Learning, Multimedia.*