

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN BUAH-BUAHAN
PADA TK SATU ATAP

Skripsi Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer



Disusun Oleh :
Ahmad Kamal
13124000063

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA
2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN BUAH-BUAHAN PADA TK
SATU ATAP**

NAMA : AHMAD KAMAL

NIM : 131240000063

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Jepara, 03 Agustus 2017

Pembimbing I



(Ir. Adi Sucipto, M.Kom.)

NIDN. 0625056505

Pembimbing II



(Harminto Mulyo, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0604028203

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



(Akhmad Khanif Zyen, M.Kom.)

NIDN. 0621048602

PENGESAHAN SKRIPSI


JUDUL : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN BUAH-BUAHAN PADA TK
SATU ATAP**

NAMA : AHMAD KAMAL

NIM : 13124000063

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian
Skripsi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam
Nahdlatul Ulama' Jepara pada tanggal
15 Agustus 2017

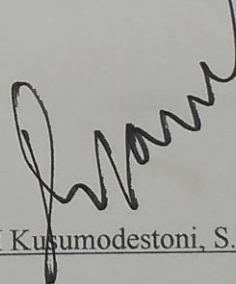
Penguji I



(Rizky Sari Mei Maharani, M.kom.)

NIDN. 0620058501

Penguji II



(R.H Kusumodestoni, S.Kom., M.Kom.)

NIDN. 0622128601

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UNISNU JEPARA



(Ir. Gun Sudaryanto, M.M.)

NIDN. 06240056501

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis pada skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk dengan berdasar kepada kode etik ilmiah.

Jepara, 2 Agustus 2017



Ahmad Kamal
NIM. 131240000063

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Kardi dan Ibu Siti Mastiah yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada hentinya.
2. Kakak tersayang saya Sri Wulandari dan Imron Leonard yang selalu memberiku motivasi
3. Ayu andriani putri terima kasih atas semuanya.
4. Sahabatku Baku, Sholeh, Nusa, Syarif, verim dan semua teman-teman Teknik Informatika, terima kasih atas supportnya
5. Keponakanku Restu Boemi yang selalu menjadi penyemangat saya .
6. Teman-teman pemuda desa yang juga ikut memberi semangat kepada saya.
7. Almamaterku

Dan semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

MOTTO

Tidak ada hal yang sulit jika kita mau berusaha, Tenang, kalem, kuasai, percaya bahwa allah akan selalu memberikan yang terbaik bagi kita.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat serta Hidayah, serta KaruniaNya, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Buah-buahan Pada Tk Satu Atap”**. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mambantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Sa’dullah Assaidi, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara.
2. Bapak Ir. Gun Sudaryanto, M.M. selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara
3. Bapak Akhmad Khanif Zyen, M.Kom selaku Ka.Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara.
4. Bapak Ir. Adi Sucipto, M.Kom. dan Bapak Harminto Mulyo, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 dan 2 yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat, dan waktunya dalam melaksanakan penelitian ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika khususnya dan Bapak serta Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi pada umumnya yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis.
6. Bapak Ibu Dosen penguji yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penelitian ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat.

Jepara, 2 Agustus 2017

Penulis

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PENGENALAN BUAH-BUAHAN
PADA TK SATU ATAP

Oleh :

Ahmad Kamal

NIM. 131240000063

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS3 di TK Satu Atap, dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai media pembelajaran buah-buahan di TK Satu Atap.

Jenis penelitian ini menggunakan metode pengembangan model waterfall, metode ini merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang mengambil beberapa tahapan meliputi requirement, desain, implementasi, verifikasi, maintenance. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia ini berdasarkan dan uji validasi para ahli dan wawancara kepada pihak yang bersangkutan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia dinyatakan melalui pengujian para ahli. Nilai yang dicapai oleh ahli materi yang dilakukan guru TK Satu Atap yaitu sebanyak 100% dengan catatan sangat baik, hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi pengenalan buah-buahan ini dalam kategori sangat layak. Nilai yang dicapai oleh ahli media yang dilakukan dosen Unisnu jepara yaitu sebanyak 96,29% dengan catatan sangat baik, hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi pengenalan buah-buahan ini juga dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci : Media pembelajaran, Multimedia, Kelayakan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Studi	5
2.2 Tinjauan Pustaka	7
2.2.1 Multimedia	7
2.2.2 Media	10
2.2.3 Pembelajaran	10
2.2.4 Media Pembelajaran	11
2.2.5 Adobe Flash CS3	12
2.2.6 ActionScript	13
2.2.7 Adobe Photoshop	13
2.2.8 Corel Draw	14
2.2.9 Flowchart	14
2.3 Kerangka Pemikiran	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Pengembangan Sistem	18
3.2 Metode Pengumpulan Data	18
3.3 Metode Penelitian	19
3.3.1 Requirement/Kebutuhan	19
3.3.2 Desain	19
3.3.3 Implementasi.....	19
3.3.4 Verifikasi dan Validasi.....	20
3.3.5 Maintenance atau Pemeliharaan	20
3.4 Pengujian Metode	20
3.5 Evaluasi dan Validasi Hasil	21
3.6 Validasi Ahli dan Angket.....	21
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	22
4.1 Dasar Pemikiran.....	22
4.1.1 Konsep Pembelajaran Tentang Aplikasi Buah-Buahan	22
4.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak.....	23
4.2 Tahap Perancangan Program	23
4.2.1 Desain Input	29
4.3 Implementasi Program	33
4.3.1 Gambaran Umum Program	33
4.3.2 Menjalankan Program.....	33
4.4 Pengujian Metode	61
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Definisi Multimedia	8
Gambar 2	: Kerangka Pemikiran.....	17
Gambar 3	: Model Waterfall	18
Gambar 4	: Black box Testing	21
Gambar 5	: Desain Proses Flowchart Materi	24
Gambar 6	: Desain Proses Flowchart Evaluasi	26
Gambar 7	: Desain Proses Flowchart Biodata	27
Gambar 8	: Desain Proses Flowchart Bantuan	28
Gambar 9	: Desain Rancangan Menu	29
Gambar 10	: Desain Interface Menu Materi Buah-Buahan	30
Gambar 11	: Desain Interface Evaluasi	31
Gambar 12	: Desain Interface Menu Programmer	32
Gambar 13	: Desain Interface Menu Bantuan.....	32
Gambar 14	: Desain Interface Menu Keluar	33
Gambar 15	: <i>Scene</i> Intro Pembelajaran.....	34
Gambar 16	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Menu Utama.....	34
Gambar 17	: <i>Scene</i> Awal Menu Pembelajaran.....	34
Gambar 18	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Bagian-bagian Menu Aplikasi	35
Gambar 19	: <i>Scene</i> Materi.....	36
Gambar 20	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Materi	36
Gambar 21	: Kode Kembali Menu Utama	36
Gambar 22	: <i>Scene</i> Buah Anggur.....	37
Gambar 23	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah Anggur.....	37
Gambar 24	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	37
Gambar 25	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	37
Gambar 26	: <i>Scene</i> Buah Mangga.....	38
Gambar 27	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Mangga	38
Gambar 28	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	38
Gambar 29	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	38
Gambar 30	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	38
Gambar 31	: <i>Scene</i> Buah Jeruk	39

Gambar 32	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Jeruk	39
Gambar 33	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	39
Gambar 34	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	39
Gambar 35	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	39
Gambar 36	: <i>Scene</i> Buah Apel	40
Gambar 37	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Apel	40
Gambar 38	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	40
Gambar 39	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	40
Gambar 40	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	40
Gambar 41	: <i>Scene</i> Buah Stroberi	41
Gambar 42	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Stroberi	41
Gambar 43	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	41
Gambar 44	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	41
Gambar 45	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	41
Gambar 46	: <i>Scene</i> Buah Durian.....	42
Gambar 47	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Durian	42
Gambar 48	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	42
Gambar 49	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	42
Gambar 50	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	42
Gambar 51	: <i>Scene</i> Buah Manggis	43
Gambar 52	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Manggis	43
Gambar 53	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	43
Gambar 54	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	43
Gambar 55	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	43
Gambar 56	: <i>Scene</i> Buah Pisang	44
Gambar 57	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Pisang	44
Gambar 58	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	44
Gambar 59	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	44
Gambar 60	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	44
Gambar 61	: <i>Scene</i> Buah Nanas	45
Gambar 62	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Nanas	45
Gambar 63	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	45

Gambar 64	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	45
Gambar 65	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	45
Gambar 66	: <i>Scene</i> Buah Semangka	46
Gambar 67	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Semangka	46
Gambar 68	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	46
Gambar 69	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	46
Gambar 70	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	46
Gambar 71	: <i>Scene</i> Buah Melon	47
Gambar 72	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Melon.....	47
Gambar 73	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	47
Gambar 74	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	47
Gambar 75	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	47
Gambar 76	: <i>Scene</i> Buah Nangka	48
Gambar 77	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Nangka.....	48
Gambar 78	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	48
Gambar 79	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	48
Gambar 80	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	48
Gambar 81	: <i>Scene</i> Buah Pepaya	49
Gambar 82	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Pepaya.....	49
Gambar 83	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	49
Gambar 84	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	49
Gambar 85	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	49
Gambar 86	: <i>Scene</i> Buah Rambutan	50
Gambar 87	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Rambutan.....	50
Gambar 88	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	50
Gambar 89	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	50
Gambar 90	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	50
Gambar 91	: <i>Scene</i> Buah Sirsak.....	51
Gambar 92	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Sirsak	51
Gambar 93	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	51
Gambar 94	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	51
Gambar 95	: Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	51

Gambar 96 : <i>Scene</i> Buah Jambu	52
Gambar 97 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Jambu.....	52
Gambar 98 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	52
Gambar 99 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	52
Gambar 100 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	52
Gambar 101 : <i>Scene</i> Buah Belimbing	53
Gambar 102 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Belimbing	53
Gambar 103 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	53
Gambar 104 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	53
Gambar 105 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	53
Gambar 106 : <i>Scene</i> Buah Duku	54
Gambar 107 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Duku	54
Gambar 108 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	54
Gambar 109 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	54
Gambar 110 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	54
Gambar 111 : <i>Scene</i> Buah Kelengkeng.....	55
Gambar 112 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Kelengkeng.....	55
Gambar 113 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah selanjutnya.....	55
Gambar 114 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	55
Gambar 115 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	55
Gambar 116 : <i>Scene</i> Buah Kelapa.....	56
Gambar 117 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> Buah Kelapa.....	56
Gambar 118 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> buah sebelumnya.....	56
Gambar 119 : Kode Pemanggil <i>Scene</i> pilihan buah.....	56
Gambar 120 : <i>Scene</i> Evaluasi.....	57
Gambar 121 : <i>Scene</i> Soal-soal Evaluasi.....	57
Gambar 122 : <i>Scene</i> Nilai Akhir Evaluasi Lebih dari 60.....	58
Gambar 123 : <i>Scene</i> Nilai Akhir Evaluasi 60 kebawah	58
Gambar 124 : Kode <i>Scene</i> Menu Evaluasi.....	59
Gambar 125 : Kode Kembali Menu Utama	59
Gambar 126 : <i>Scene</i> Programmer	60

Gambar 127 : Kode <i>Scene</i> Programmer.....	60
Gambar 128 : Kode Kembali Menu Utama	60
Gambar 129 : <i>Scene</i> Bantuan	61
Gambar 130 : Kode <i>Scene</i> Bantuan	61
Gambar 131 : Kode Kembali Menu Utama	61
Gambar 132 : <i>Scene</i> Keluar	62
Gambar 133 : Kode Untuk Keluar Aplikasi	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Simbol Flowchart.....	17
Tabel 2 : Penilaian Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	21
Tabel 3 : Hasil Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4 : Hasil Penilaian Ahli Media.....	62
Tabel 5 : Klasifikasi Presentase	62
Tabel 6 : Validasi Ahli	62
Tabel 7 : Hasil Pengujian.....	63

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Instrumen Validasi Ahli	67
Lampiran 2 : Lembar Validasi Ahli Media.....	68
Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli	70
Lampiran 4 : Foto Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 5 : Instrumen Validasi Ahli	72
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi	73
Lampiran 7 : Lembar Validasi Ahli	75
Lampiran 8 : Foto Validasi Ahli Materi.....	76
Lampiran 9 : Surat Keterangan Melaksanakan Wawancara	77
Lampiran 10 : Foto Melaksanakan wawancara.....	78