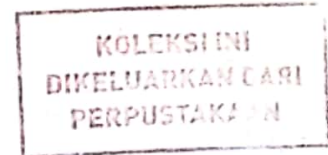


000.000.0B.74



**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN  
MEMBACA DAN MENULIS NOT BALOK BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

NIM	NAMA
1. 0911500090	RIEDHA MUSLIM
2. 1011500049	HENDRI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2014/2015**

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Riedha Muslim (0911500090)
2. Hendri (1011500049)

Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari **19 November 2014** sampai dengan **08 Januari 2015** dengan baik.

Nama Instansi : Anugerah Music School  
Alamat : Jl. Depati Hamzah Semabung Lama

Pangkalpinang, 08 Januari 2015  
Pembimbing Praktek

  
  
(Pungky Risdianto)



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN  
MEMBACA DAN MENULIS NOT BALOK BERBASIS  
MACROMEDIA FLASH**

	NIM	NAMA
1.	0911500090	RIEDHA MUSLIM
2.	1011500049	HENDRI

Menyetujui,  
Pembimbing

Kiswanto, ST, M.kom  
NIDN. 0528088401

Pangkalpinang, 08 Januari 2015  
Pembimbing lapangan

Pungky Risdianto

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Sujono, M.kom  
NIDN. 0211037702

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan, serta untuk memenuhi salah satu persyaratan menghadapi skripsi nanti.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu hingga laporan kerja praktek ini selesai, ucapan terima kasih penulis tujukan kepada :

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikan Laporan Kerja Praktek.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Sujono, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Kiswanto, ST, M.Kom, Selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
5. Kedua Orang tua kami yang telah banyak memberikan support dan do'a untuk kelancaran kami dalam menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini.
6. Bapak Pungky Risdianto, Selaku pemilik dari Anugerah Musik School yang telah banyak membantu penulisan dalam mengadakan riset dan menjadi pembimbing praktek selama riset.

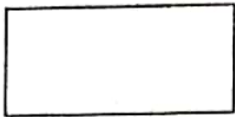
Penulis sangat menyadari bahwa sepenuhnya isi laporan kerja praktek ini kurang sempurna, dan diharapkan kiranya ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kerja praktek ini.

Pangkalpinang, 24 november 2014

Penulis

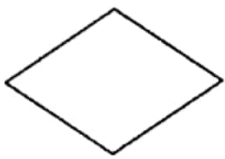
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Flowchart



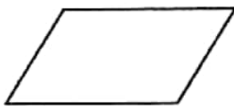
#### Proses

Menggambarkan kegiatan yang akan ditampilkan



#### Decision

Menggambarkan kondisi yang menunjukkan beberapa kemungkinan hasil yang diperoleh



#### Input-Output

Menggambarkan data masuk dan data keluar



#### Terminal

Menggambarkan awal dan akhir program



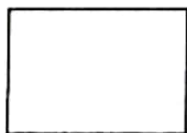
#### Garis Alir

Menunjukkan arah aliran proses atau algoritma



#### Terminasi

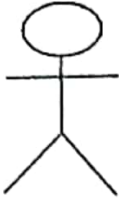
Menunjukkan awal dan akhir sebuah proses



#### Kontrol/Inspeksi

Menunjukkan proses/langkah dimana ada inspeksi atau pengontrolan

## Simbol Use Case Diagram



### Actor

Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari sytem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



### Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun.



### Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 <i>Symbol Use Case Diagram</i> .....	26
2. Gambar 2.2 <i>Symbol Class Diagram</i> .....	27
3. Gambar 2.3 <i>Symbol Statechart Diagram</i> .....	28
4. Gambar 2.4 <i>Symbol Activity Diagram</i> .....	29
5. Gambar 2.5 <i>Symbol Sequence Diagram</i> .....	30
6. Gambar 2.6 <i>Symbol Component Diagram</i> .....	30
7. Gambar 2.7 <i>Symbol Deplopmnt Diagram</i> .....	31
8. Gambar 3.1 Struktur Organisasi Anugerah Music School .....	34
9. Gambar 4.1 <i>Use Case sistem</i> .....	42
10. Gambar 4.2 Flowchart .....	44
11. Gambar 4.3 Rancangan Halaman Awal .....	45
12. Gambar 4.4 Rancangan Menu Utama .....	46
13. Gambar 4.5 Rancangan Menu Baca Not Balok .....	47
14. Gambar 4.6 Rancangan Menu Tulis Not Balok .....	48
15. Gambar 4.7 Rancangan Menu Kuis .....	49
16. Gambar 4.8 Rancangan Menu Tentang Pengembangan.....	50
17. Gambar 4.9 Tampilan Halaman Awal.....	51
18. Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama .....	51
19. Gambar 4.11 Tampilan Awal Baca Not Balok .....	52
20. Gambar 4.12 Tampilan Baca Not Balok .....	52
21. Gambar 4.13 Tampilan Awal Menu Kuis.....	53
22. Gambar 4.14 Tampilan Menu Kuis .....	53
23. Gambar 4.15 Tampilan Tentan Pengembang.....	54

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Non Fungsional.....	42



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KP .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1 Latar Belakang.....	1
2 Rumusan Masalah.....	2
3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan .....	2
a Tujuan Penulisan .....	2
b Manfaat Penulisan.....	3
4 Batasan Masalah .....	3
5 Metode Penelitian .....	3
6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Game Edukasi .....	6
a Pengertian game .....	6
b Pengertian Pendidikan Edukasi.....	9
c. Pengertian Game Edukasi .....	11
2.2 Multimedia.....	11
a Sistem Multimedia .....	17
b Komponen Multimedia.....	19
c Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan .....	21
2.3 Adobe Flash.....	22

a Spesifikasi ActionScript .....	24
b Riwayat Produk.....	24
c Kelebihan Dan Kekurangan.....	25
2.4 Diagram Alir .....	25
2.5 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	26
a Use Case Diagram.....	26
b Class Diagram.....	27
c State Chart Diagram .....	27
d Activity Diagram.....	28
e Sequence Diagram.....	29
f Component Diagram .....	30
g Deployment Diagram .....	31
2.6 Pengujian Sistem Perangkat Lunak.....	31
a Pendekatan <i>White-Box Testing</i> .....	32
b Pendekatan <i>Black-Box testing</i> .....	32

### **BAB III**

3.1 Profil Perusahaan .....	33
a. Sejarah Singkat Perusahaan .....	33
3.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	34
a. Penjelasan Unit/Bagian Struktur Organisasi Perusahaan .....	34
3.3 Arsitektur Teknologi Informasi Perusahaan.....	36

### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1 Kurikulum Mata Pelajaran.....	37
4.2 Identifikasi Kebutuhan dan Analisa Sistem.....	37
4.3 Perancangan Sistem .....	44
4.4 Rancangan I/O dan <i>Storyboard</i> .....	45
4.5 Implementasi.....	50

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan ..... 55  
5.2 Saran ..... 55

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 56

**LAMPIRAN**

Berita Acara Konsultasi Dan Pembimbing ..... 57  
Berita Acara Kunjungan Kp ..... 58