

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS DASAR
UNTUK TK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
ADOBE FLASH CS 6**

SKRIPSI



Meilisa
0911500042

Program Studi Teknik Informatika

**STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013 / 2014**

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS DASAR
UNTUK TK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
ADOBE FLASH CS 6**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Meilisa

0911500042

Program Studi Teknik Informatika

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2013 / 2014



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 0911500042

NAMA : MEI LISA

Judul Skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS DASAR UNTUK TK BERBASIS
MULTIMEDIA DENGAN ADOBE FLASH CS 6**

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, juli 2014



(MEI LISA)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 0911500042
Nama : Meilisa
Judul skripsi : **APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK ANAK
TK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN
ADOBE FLASH CS 6**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
PANGKALPINANG, JULI 2014



YURINDRA S.KOM.MT

Dosen Pembimbing

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS DASAR
UNTUK TK BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN ADOBE FLASH CS 6**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mei Lisa

0911500042

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 15 Juli 2014

Anggota



Ari Amir Alkodri, M.Kom

NIDN. 0201038601

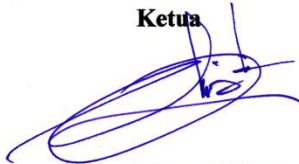
Pembimbing



Yurindra, MT

NIDN. 0429057402

Ketua



Okkita Rizan, M.Kom

NIDN. 0211108306

Kaprodi Teknik Informatika



Sujono, M.Kom

NIDN.02 110377 02

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 15 Juli 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Meodjiono, M.Sc

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena itu penulis dengan senang hati akan menerima kritik dan saran yang membangun .

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung penulis. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pendiri Atma Luhur.
3. Bapak Dr.Moedjiono,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Sujono,M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Yurindra,M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi.
6. Dosen – dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Orang Tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
8. Teman – teman Alakazam Magic Management yang mendukung proses pembuatan laporan skripsi ini.
9. Semua rekan Mahasiswa terutama Mahasiswa jurusan Teknik Informatika, serta seluruh teman, sahabat, dan pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhirnya, penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, 1 Juli 2014

Penulis

ABSTRACTION

Media Interactive Learning is a learning method that uses a computerized system without a tutor who is very easy and convenient to use the computer users both beginners to advanced. This method is very popular nowadays due to the increasing development of technology. Interactive media, provide learning materials that are simple, fun and easy to understand by users, including children. Authors combine English learning with interactive media is particularly user wants to ease nursery student study the learning material with a very nice feel to the theme and concept of interactive media that have been the author designed. These objectives, we compile an application in which the author Interactive Media design using Adobe Flash. With four learning material that is of animal, color, fruit and existing equipment at home. This application is through the process of data collection, identification and analysis which is then processed. The end result was tested by using the Black Box to determine the feasibility of the application has been completed in accordance with the dibagun whether the expected initial concept. The results are very good, so we can conclude this interactive learning media fit for use in the learning process every day.

Keyword :

Tutor, Adobe Flash, interactive learning, technology

ABSTRAK

Media Pembelajaran Interaktif adalah, sebuah metode pembelajaran yang menggunakan sistem komputerisasi tanpa tutor yang sangat mudah serta nyaman digunakan para pengguna komputer baik pemula hingga mahir. Metode ini sangat populer saat ini karena meningkatnya perkembangan teknologi. Media interaktif menyediakan materi pembelajaran yang sederhana, asyik serta mudah dipahami oleh pengguna termasuk anak –anak. Tujuan penulis menggabungkan pembelajaran bahasa inggris dengan media interaktif adalah ingin memudahkan pengguna khususnya murid Taman Kanak – Kanak untuk dapat mempelajari materi pembelajaran dengan nuansa yang sangat menyenangkan dengan tema serta konsep media interaktif yang sudah penulis rancang. Tujuan – tujuan tersebut penulis rangkai dalam sebuah Aplikasi Media Interaktif yag penulis rancang menggunakan *Adobe Flash*. Dengan empat materi pembelajaran yaitu hewan, warna, buah serta peralatan yang ada dirumah. Aplikasi ini melewati proses pengumpulan data, identifikasi serta analisa yang kemudian diproses. Hasil akhirpun diuji dengan menggunakan metode *BlackBox* untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang sudah selesai dibagun apakah sesuai dengan konsep awal yang penulis inginkan. Hasil yang didapat sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran sehari – sehari .

Kata Kunci :

Tutor, *Adobe flash*, Pembelajaran interaktif, teknologi

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRACTION | vi |
| ABSTRAKSI | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR SIMBOL | xvi |
| DAFTAR ISTILAH | xvii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian | |
| a. Perencanaan..... | 3 |
| b. Analisis | 4 |
| c. Implementasi | 7 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 8 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|------------------------|----|
| 2.1 Multimedia..... | 10 |
| 2.2 Pembelajaran | 11 |

| | |
|---|----|
| 2.3 Multimedia pembelajaran interaktif..... | 12 |
| 2.4 Bahasa Inggris..... | 13 |
| 2.5 Animasi | 13 |
| 2.6 Adobe Photoshop | 14 |
| 2.7 Adobe Flash | 15 |
| 2.8 Format Factory | 20 |
| 2.9 Cool EditPro..... | 20 |
| 2.10 Flowchart | 21 |

BAB III PEMODELAN PROYEK

| | |
|---|----|
| 3.1 Pemodelan proyek | |
| 3.1.1 Tujuan | 22 |
| 3.1.2 Manfaat | 22 |
| 3.2 Identifikasi <i>stakeholder</i> | 22 |
| 3.3 Identifikasi <i>deliverable</i> | 23 |
| 3.4 Penjadwalan proyek | 23 |
| 3.5 RAB | 26 |
| 3.6 Tim proyek..... | 28 |

BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN

| | |
|---|----|
| 4.1 Studi Kelayakan | 30 |
| 4.2 Analisa | |
| 4.2.1 Identifikasi penyebab masalah | 31 |
| 4.2.2 Jenis penelitian..... | 31 |
| 4.2.3 Analisa sistem yang sedang berjalan | 32 |

| | |
|---|----|
| 4.2.4 Analisa sistem usulan..... | 33 |
| 4.2.5 Analisa sistem kebutuhan..... | 33 |
| 4.3 Perancangan | |
| 4.3.1 Rancangan aplikasi | 35 |
| 4.3.2 Rancangan interface..... | 45 |
| 4.4 Perancangan button dan background | 57 |

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 5.1 Instalasi perangkat lunak yang dibutuhkan | |
| 5.1.1 Adobe MasterCollection | 69 |
| 5.1.2 Format Factory | 74 |
| 5.1.3 Cool EditPro..... | 78 |
| 5.2 Tampilan Aplikasi Pembelajaran Interaktif | |
| 5.2.1 Welcome screen | 81 |
| 5.2.2 Tampilan menu utama..... | 82 |
| 5.2.3 Tampilan scene pembelajaran | 83 |
| 5.2.4 Tampilan menu quiz..... | 85 |
| 5.2.5 Tampilan scene quiz..... | 86 |
| 5.2.6 Tampilan scene credit | 90 |
| 5.3 Pengujian Aplikasi | |
| 5.3.1 Rencana pengujian | 91 |
| 5.3.2 Kasus dan hasil pengujian..... | 93 |
| 5.4 Kesimpulan | 94 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 5.5 Saran | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | 96 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 3.1 | WBS chart | 24 |
| Gambar 3.2 | Milestone..... | 25 |
| Gambar 3.3 | Jadwal Proyek | 26 |
| Gambar 4.1 | Flowchart sistem yang berjalan..... | 32 |
| Gambar 4.2 | Flowchart sistem usulan..... | 33 |
| Gambar 4.3 | Flowchart design background opening scene | 35 |
| Gambar 4.4 | Flowchart background home scene..... | 36 |
| Gambar 4.5 | Flowchart background animal..... | 36 |
| Gambar 4.6 | Flowchart background fruits | 37 |
| Gambar 4.7 | Flowchart background colour | 37 |
| Gambar 4.8 | Flowchart background living room..... | 38 |
| Gambar 4.9 | Flowchart background credit..... | 38 |
| Gambar 4.10 | Flowchart background quiz scene..... | 39 |
| Gambar 4.11 | Flowchart background quiz animal..... | 39 |
| Gambar 4.12 | Flowchart background quiz fruits | 40 |
| Gambar 4.13 | Flowchart background quiz living room..... | 40 |
| Gambar 4.14 | Flowchart background colour | 41 |
| Gambar 4.15 | Flowchart proses editing backsound | 41 |
| Gambar 4.16 | Flowchart opening scene..... | 42 |
| Gambar 4.17 | Flowchart home scene..... | 42 |
| Gambar 4.18 | Flowchart animal scene..... | 43 |
| Gambar 4.19 | Flowchart colour scene | 43 |
| Gambar 4.20 | Flowchart living room scene..... | 44 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.21 | Flowchart fruits scene | 44 |
| Gambar 4.22 | Flowchart quiz scene..... | 45 |
| Gambar 4.23 | Tampilan pembuka..... | 45 |
| Gambar 4.24 | Flowchart opening..... | 46 |
| Gambar 4.25 | Tampilan menu utama..... | 46 |
| Gambar 4.26 | Flowchart menu utama..... | 47 |
| Gambar 4.27 | Tampilan menu animal..... | 47 |
| Gambar 4.28 | Tampilan menu fruit..... | 48 |
| Gambar 4.29 | Tampilan menu colour | 49 |
| Gambar 4.30 | Tampilan menu living room..... | 49 |
| Gambar 4.31 | Flowchart menu animal,fruit,colour,living room..... | 50 |
| Gambar 4.32 | Tampilan menu utama quiz..... | 51 |
| Gambar 4.33 | Flowchart menu utama quiz | 51 |
| Gambar 4.34 | Tampilan menu quiz animal..... | 52 |
| Gambar 4.35 | Tampilan menu quiz fruits | 53 |
| Gambar 4.36 | Tampilan menu quiz colour | 53 |
| Gambar 4.37 | Tampilan menu quiz living room..... | 54 |
| Gambar 4.38 | Flowchart quiz..... | 55 |
| Gambar 4.39 | Tampilan creditscene | 56 |
| Gambar 4.40 | Button menu colour..... | 57 |
| Gambar 4.41 | Button menu fruits | 57 |
| Gambar 4.42 | button menu animal..... | 57 |
| Gambar 4.43 | Button menu living room | 58 |
| Gambar 4.44 | Button apple | 58 |
| Gambar 4.45 | Button banana..... | 58 |

| | | |
|-------------|-------------------------|----|
| Gambar 4.46 | Button grape | 58 |
| Gambar 4.47 | Button strawberry | 59 |
| Gambar 4.48 | Button watermelon | 59 |
| Gambar 4.49 | Button orange | 59 |
| Gambar 4.50 | Button pineapple | 59 |
| Gambar 4.51 | Button brown..... | 60 |
| Gambar 4.52 | Button black | 60 |
| Gambar 4.53 | Button blue | 60 |
| Gambar 4.54 | Button green | 60 |
| Gambar 4.55 | Button orange | 61 |
| Gambar 4.56 | Button pink..... | 61 |
| Gambar 4.57 | Button purple..... | 61 |
| Gambar 4.58 | Button red..... | 61 |
| Gambar 4.59 | Button white | 62 |
| Gambar 4.60 | Button yellow | 62 |
| Gambar 4.61 | Button fan..... | 62 |
| Gambar 4.62 | Button TV | 62 |
| Gambar 4.63 | Button chair | 63 |
| Gambar 4.64 | Button table | 63 |
| Gambar 4.65 | Button window | 63 |
| Gambar 4.66 | Button vase..... | 63 |
| Gambar 4.67 | Button book rack | 64 |
| Gambar 4.68 | Button Clock | 64 |
| Gambar 4.69 | Button lamp..... | 64 |
| Gambar 4.70 | Button bird | 64 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.71 | Button butterfly | 65 |
| Gambar 4.72 | Button cat | 65 |
| Gambar 4.73 | Button cow | 65 |
| Gambar 4.74 | Button crocodile | 65 |
| Gambar 4.75 | Button dog..... | 66 |
| Gambar 4.76 | Button elephant | 66 |
| Gambar 4.77 | Button fish..... | 66 |
| Gambar 4.78 | Button frog | 66 |
| Gambar 4.79 | Button lion..... | 67 |
| Gambar 4.80 | Button monkey | 67 |
| Gambar 4.81 | Button rabbit | 67 |
| Gambar 4.82 | Button snake..... | 67 |
| Gambar 4.83 | Button tiger | 68 |
| Gambar 5.1 | Instalasi Adobe master collection | 69 |
| Gambar 5.2 | Instalasi Adobe master collection | 70 |
| Gambar 5.3 | Instalasi Adobe master collection | 71 |
| Gambar 5.4 | Instalasi Adobe master collection | 71 |
| Gambar 5.5 | Instalasi Adobe master collection | 72 |
| Gambar 5.6 | Instalasi Adobe master collection | 73 |
| Gambar 5.7 | Instalasi Adobe master collection | 73 |
| Gambar 5.8 | Instalasi format factory | 74 |
| Gambar 5.9 | Instalasi format factory | 75 |
| Gambar 5.10 | Instalasi format factory | 76 |
| Gambar 5.11 | Instalasi format factory | 77 |
| Gambar 5.12 | Instalasi format factory | 77 |

| | | |
|-------------|-----------------------------------|----|
| Gambar 5.13 | Instalasi cool edit pro | 78 |
| Gambar 5.14 | Instalasi cool edit pro | 78 |
| Gambar 5.15 | Instalasi cool edit pro | 79 |
| Gambar 5.16 | Instalasi cool edit pro | 79 |
| Gambar 5.17 | Instalasi cool edit pro | 80 |
| Gambar 5.18 | Tampilan welcome screen..... | 81 |
| Gambar 5.19 | Tampilan menu utama..... | 82 |
| Gambar 5.20 | Tampilan scene menu colour | 83 |
| Gambar 5.21 | Tampilan scene menu fruits | 83 |
| Gambar 5.22 | Tampilan scene menu house | 84 |
| Gambar 5.23 | Tampilan scene menu animal..... | 84 |
| Gambar 5.24 | Tampilan menu quiz..... | 85 |
| Gambar 5.25 | Tampilan quiz animal page 1 | 86 |
| Gambar 5.26 | Tampilan quiz animal page 2 | 86 |
| Gambar 5.27 | Tampilan quiz fruit..... | 87 |
| Gambar 5.28 | Tampilan quiz colour page 1 | 87 |
| Gambar 5.29 | Tampilan quiz colour page 2..... | 88 |
| Gambar 5.30 | Tampilan quiz colour page 3..... | 88 |
| Gambar 5.31 | Tampilan quiz house | 89 |
| Gambar 5.32 | Tampilan scene credit | 90 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 3.1 | RAB | 27 |
| Tabel 3.2 | Tabel tim proyek | 28 |
| Tabel 4.1 | Tabel studi kelayakan aspek biaya..... | 30 |
| Tabel 4.2 | Tabel studi kelayakan aspek performance | 30 |
| Tabel 5.1 | Tabel rancangan pengujian | 92 |
| Tabel 5.2 | Tabel kasus dan hasil pengujian | 93 |

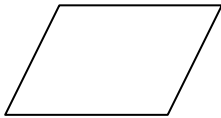
DAFTAR SIMBOL



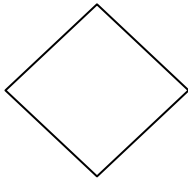
Terminator : Menunjukkan awal atau akhir dari aliran proses. Biasanya, diberi kata-kata 'Start', 'End', 'Mulai', atau



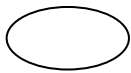
Process : Melambangkan proses yang dilakukan.



Data : Data dapat menjadi input suatu proses atau merupakan outputnya



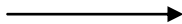
Decision : Digunakan untuk melambangkan pengambilan keputusan bagaimana alur dalam flow chart berjalan



Start Point : menunjukan dimulainya suatu workflow pada sebuah activity ..



End Point : menggambarkan akhir atau terminal dari sebuah activity diagram



Transition : menunjukan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kegiatan sebelumnya

DAFTAR ISTILAH

| | |
|-------------|-----------------------------|
| RAB | : Rancangan Anggaran Biaya |
| FLV | : Flash Video |
| HTML | : HyperText Markup Language |
| PHP | : Hypertext Preprocessor |
| XML | : Extended Markup Language |
| SWF | : Shock Wave Flash |
| WBS | : Work Breakdown Structure |
| CS | : Creative Suite |