

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ADOBE FLASH CS3 PADA SEKOLAH DASAR (SD) BUDI  
MULIA PANGKALPINANG**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



**Oleh :**

**NIM**  
1. 1111 500 131  
2. 1111 500 026  
3. 1311 500 002

**NAMA**  
YONATHAN DARMANTO  
B. AGUNG WICAK SONO  
KWAN PO

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFOMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2016/2017**



## ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dari Kuliah Praktek ini adalah merancang sebuah sistem pembelajaran Matematika *Happy Learning* berbasis *Flash CS3* di Sekolah Dasar Budi Mulia. Metode pengembangan Matematika *Happy Learning* dengan menggunakan model *waterfall*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Flash CS3* dengan 3 tahap yaitu Konsep, Desain, dan Pengumpulan Bahan. Hasil penelitian dari media pembelajaran berbasis *Flash CS3* Matematika *Happy Learning* adalah suatu media pembelajaran yang terdiri dari banyak komponen dan animasi yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa/i nya untuk lebih memahami materi tentang matematika yang dulu disampaikan melalui buku dan catatan di papan tulis kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan Matematika *Happy Learning* yang bertujuan sebagai sarana belajar bagi siswa/i yang kurang mengerti dan tidak menyukai matematika dan dapat menambah minat belajar siswa/i karena materi di desain menggunakan gambar yang mudah dipahami, menarik dan mudah dipelajari dengan menggunakan media *flash*.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Matematika *Happy Learning*, *Flash CS3*, *Waterfall*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini, Penulis merasa masih banyak kekurangan baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu Kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa semesta alam yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan kerja praktek ini.
2. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika serta Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, S.Kom, M.Kom Selaku dosen pembimbing Kerja Praktek
7. Ibu Lucky Darmanto Selaku Pembimbing Lapangan

Oleh karena itu tak salah bila kami menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan Laporan Kerja Praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga bisa lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak. Amiin.

Pangkalpinang, 18 Oktober 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR SIMBOL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

### **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pengenalan <i>Flash</i> .....	5
2.2 Pengenalan <i>Adobe Flash Cs 3</i> .....	5
a) Mengaktifkan <i>Adobe Flash Cs 3</i> .....	6
b) Area Kerja <i>Adobe Flash Cs 3</i> .....	6
c) Fasilitas fasilitas <i>Adobe Flash Cs 3</i> .....	7
d) Jenis jenis <i>Flash</i> .....	10
2.3 <i>Waterfall</i> .....	10
2.4 <i>Flowchart</i> .....	11

### **BAB III ORGANISASI**

3.1 Sejarah.....	12
------------------	----

3.2	Visi & Misi.....	12
3.2.1	Visi .....	12
3.2.2	Misi.....	12
3.3	Struktur Organisasi.....	13

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Pembahasan .....	14
4.1.1	<i>Flowchart</i> .....	14
4.1.1.1	Algoritma <i>Flowchart</i> .....	15
4.2	Sketsa Awal.....	16
4.2.1	Tampilan Awal .....	16
4.2.2	Tampilan Menu.....	16
4.2.3	Tampilan Isi .....	17
4.3	Hasil Produksi .....	18
4.3.1	Tampilan Awal dari Matematika <i>Happy Learning</i> .....	18
4.3.2	Tampilan <i>Menu</i> Utama .....	18
4.3.3	Tampilan Penjumlahan .....	19
4.3.4	Tampilan Soal.....	19
4.3.5	Tampilan Tabel Penjumlahan .....	20
4.3.6	Tampilan Pengurangan .....	20
4.3.7	Tampilan Soal.....	21
4.3.8	Tampilan Tabel Pengurangan .....	21
4.3.9	Tampilan Perkalian.....	22
4.3.10	Tampilan Soal.....	22
4.3.11	Tampilan Tabel Perkalian.....	23
4.3.12	Tampilan Pembagian .....	23
4.3.13	Tampilan Soal.....	24
4.3.14	Tampilan Tabel Pembagian .....	24

#### **BAB V KESIMPULAN**

5.1	Kesimpulan .....	25
5.2	Saran .....	25
5.2.1	Bagi Instansi .....	25
5.2.2	Bagi Mahasiswa.....	26

#### **DAFTAR PUSTAKA**



## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Tampilan Awal <i>Flash Cs3</i> .....	6
2.2 : Penjelasan <i>Tool Cs3</i> .....	8
2.3 : Fasilitas <i>Adobe Flash Cs3</i> .....	9
2.4 : Simbol <i>Flowchart</i> .....	11
3.3 : Struktur Organisasi .....	13
4.1 : <i>Flowchart</i> .....	14
4.2.1 : Tampilan Sketsa Awal .....	16
4.2.2 : Tampilan sketsa <i>menu</i> .....	16
4.2.3 : Tampilan Sketsa Isi .....	17
4.3.1 : Tampilan awal dari Matematika <i>Happy Learning</i> .....	18
4.3.2 : Tampilan <i>Menu</i> Utama .....	18
4.3.3 : Tampilan Penjumlahan .....	19
4.3.4 : Tampilan Soal .....	19
4.3.5 : Tampilan Tabel Penjumlahan .....	20
4.3.6 : Tampilan Pengurangan .....	20
4.3.7 : Tampilan Soal .....	21
4.3.8 : Tampilan Tabel Pengurangan .....	21
4.3.9 : Tampilan Perkalian .....	22
4.3.10 : Tampilan Soal .....	22
4.3.11 : Tampilan Tabel Perkalian .....	23
4.3.12 : Tampilan Pembagian .....	23
4.3.13 : Tampilan Soal .....	24
4.3.14 : Tampilan Tabel Pembagian .....	24

## DAFTAR SIMBOL

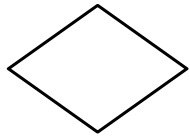
### 1. Flowchart



Logical process



Terminal start or  
end operation



Decision



Input / output  
operation



Flow of logical  
process

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

- 1 : Surat Riset
- 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing
- 3 : Lembar Berita Acara Kunjungan KP

