

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KELAS IX SMP NEGERI 1 AMABI OEFETO TIMUR**

TUGAS AKHIR

No.472 /WM.FT.H6/T.INF/TA/2015



Oleh :

DAMASKUS SERAN BRIA ASA

231 11 077

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKAS KELAS IX SMP NEGERI 1 AMABI OEFETO TIMUR

OLEH :

DAMASKUS SERAN BRIA ASA

231 11 077

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Patrisius Batarius, ST, MT


Emerensiana Ngaga, ST, MT

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Informatika
UNIKA Widya Mandira Kupang

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik
UNIKA Widya Mandira Kupang


Emiliana Meolbatak, ST, MT


DR. Ir. Susilawati Cicilia L., MSChE

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

No.472/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KELAS IX SMP NEGERI 1 AMABI OEFETO TIMUR

OLEH :

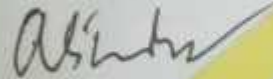
DAMASKUS SERAN BRIA ASA

231 11 077

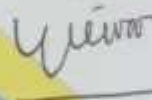
TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PENGUJI

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Paulina Aliandu, ST, M.Cs



Yulianti Paula Bria, ST, MT

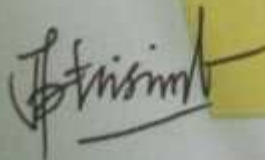
PENGUJI III



Patrisius Batarius, ST, MT

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana



Patrisius Batarius, ST, MT



Emerensiana Ngaga, ST, MT



HALAMAN PERSEMBAHAN

1. T

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

✝ Yang paling pertama dan terutama kepada Tuhan Yesus dan Bunda Maria atas segala penyertaan dan lindungannya. ✝

Keluarga tercinta : ♥♥♥

Bapak Yakobertus Seran Bria Asa

Mama Afliana Seran

Kakak Anggy Seran

Kakak Elen Seran

Adik Sting Seran

Dan seluruh keluarga besar Seran-Loasana

Sahabat tercinta : ♥♥♥

Teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2011

MOTTO

**“Kecerdasan Bukan Penentu
Kesuksesan, Tetapi Kerja Keras
Merupakan Penentu Kesuksesanmu
Yang Sebenarnya”**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir yang saya tulis tidak memuat karya atau bagian karya orang lain kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan daftar pustaka sebagaimana layaknya sebuah karya ilmiah.

Kupang, November 2015

Damaskus Seran Bria Asa

231 11 077

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena berkat bimbingan dan tuntunan tangan kasih-Nya penulis dapat menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Adapun judul penulisan skripsi ini “Multimedia Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas IX SMP Negeri 1 Amabi Oefeto Timur”. Selama penelitian sampai penyusunan skripsi ini penulis telah mendapat dukungan dari berbagai pihak yang sangat membantu dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh rasa syukur penulis mengucapkan limpah terima kasih kepada :

1. Pater Yulius Yasinto, SVD, MA, MSc, selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
2. DR.Ir.Susilawati Cicilia L.,MScHE, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
3. Ibu Emiliana Meolbatak, ST, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Bapak Patrisius Batarius, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Emerensiana Ngaga, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam membimbing skripsi ini.
5. Seluruh teman – teman Informatika angkatan 2011 yang tercinta.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini pula dengan rendah hati penulis mengharapkan adanya saran dan kritikan yang konstruktif demi penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih.

Kupang, November 2015

Penulis

ABSTRAK

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sulit dipahami siswa karena proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan di depan kelas dan murid duduk mendengar. Guru yang mengajar TIK tidak mempunyai dasar (*basic*) dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kadang guru mendemonstrasikan alat namun keterbatasan alat dan kurang banyaknya materi yang dimiliki guru membuat proses belajar mengajar tidak menarik dan kurang efektif, ini menyebabkan siswa semakin kurang memahami teknologi informasi dan komunikasi, untuk itu akan dikembangkan suatu “Multimedia Pembelajaran TIK Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Amabi Oefeto Timur” yang lebih menarik untuk dilihat dan memudahkan bagi siswa dalam memahami dan mengenal Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode tahapan pengembangan multimedia yang meliputi tahap *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (distribusi). *Tools* yang digunakan adalah Macromedia Flash 8 dan bahasa pemograman yang dipakai adalah *Action Script 2*.

Multimedia pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar dan juga pemahaman bagi siswa untuk mengenal teknologi informasi dan komunikasi. Hasil akhir yang dicapai dari pembuatan aplikasi ini mampu memberikan tambahan pengetahuan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX dalam belajar teknologi informasi dan komunikasi. Pembuatan multimedia pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi ini termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini diperoleh dari penilaian kuesioner oleh 30 responden dengan nilai rata-rata 4,39.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, Teknologi Informasi dan Komunikasi.

ABSTRACT

The subjects of Information and Communication Technology are difficult to understand because the students in the learning process which is still using methods lectures, where teachers explain in front of the class and pupils sit to hear. Teachers who teach have no basis in the field of Information and Communication Technology, sometimes the teacher demonstrates the tools but the limitations of the tools and less abundance of material have teacher makes lessons interesting and no less effective, it causes the students getting less understanding of Information and Communication Technology, for it will be developed a "Multimedia Learning Information and Communication Technology Class IX SMP Negeri 1 AMABI OEFETO TIMUR". The more interesting to look at and makes it easy for students to understand and get to know the Information and Communication Technology.

The research method used is the method that includes multimedia development stages. Concept, design, material collecting, assembly, testing. The tools used are macromedia flash 8 and programming language used is action script 2.

Multimedia learning may increase interest in learning and also understanding for students to get to know the Information and Communication Technology. The final results achieved making the application is able to provide additional knowledge for high school students of class IX SMP in learning Information and Communication Technology. Manufacture of learning multimedia information technology is included in the excellent category, it is obtained from the assessment questioner, by 30 respondents, with an average rating of 4,39.

Key word: Multimedia Learning, Information and Communication Technology.

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	v
Pernyataan Keaslian Karya	vi
Kata Pengantar	vii
Abstrak	viii
Abstract	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1. Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Metodologi Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Tinjauan Peneliti Terdahulu	10
2.2. Pendidikan Siswa SMP	14
2.3. Karakteristik Umum Anak Usia SMP	15
2.4. Gambaran Umum Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	17
2.5. Materi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).....	21
2.6. Multimedia	22
2.7. Pengertian Animasi Pembelajaran.....	24
2.8. <i>Macromedia Flash 8</i>	26
2.8.1. Area Kerja <i>macromedia Flash 8</i>	27
2.8.2. <i>Action Script</i> Pada Flash.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.2. Analisis Peran Pengguna.....	31
3.3. Analisis Perangkat Pendukung.....	31
3.3.1. Sistem Perangkat Keras.....	31
3.3.2. Sistem Perangkat Lunak.....	33
3.4. <i>Storyboard</i>	32
3.5. Perancangan Tampilan <i>Interface</i>	41
3.5.1 Rancangan Tampilan Awal.....	41
3.5.2 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	42

3.5.3 Rancangan Tampilan Menu Video.....	42
3.5.4 Rancangan Tampilan Menu Kuis.....	43
3.5.5 Rancangan Tampilan Menu Game.....	43
3.5.6 Rancangan Tampilan Menu Profil.....	44
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	45
4.1. Implementasi Aplikasi	45
4.1.1. Implementasi Tampilan Awal.....	45
4.1.2. Implementasi Tampilan Menu Materi.....	47
4.1.3. Implementasi Tampilan Video.....	48
4.1.4. Implementasi Tampilan Kuis.....	49
4.1.5. Implementasi Tampilan Game.....	50
4.1.6. Implementasi Tampilan Profil.....	52
4.1.7. Implementasi Tombol <i>Close</i>	53
4.1.8. Publish Aplikasi.....	54
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	55
5.1. Pengujian Aplikasi	55
5.2. UjiCoba Pemakai	58
5.3. Hasil Pegujian	61
BAB VI PENUTUP	65
6.1. Kesimpulan	65
6.2. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	6
Gambar 2.1 Internet	18
Gambar 2.2 Contoh Jaringan Komputer	19
Gambar 2.3 Contoh Ragam Koneksi Internet.	19
Gambar 2.4 Contoh Program Internet.....	20
Gambar 2.5 Contoh Surat Elektronik.....	20
Gambar 2.6 Contoh Informasi Di Dunia Maya.....	21
Gambar 2.7 Area Kerja Macromedia Flash 8	27
Gambar 3.1 Hirarki <i>Storyboard</i>	33
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Awal	41
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Video.....	42
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Kuis	43
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Game	44
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Profil	44
Gambar 4.1 Implementasi Tampilan Awal	46
Gambar 4.2 Code Implementasi Tampilan Awal.....	47
Gambar 4.3 Implementasi Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 4.4 Code Implementasi Tampilan Menu Materi	48
Gambar 4.5 Implementasi Tampilan Video	48
Gambar 4.6 Code Implementasi Tampilan Video.....	49
Gambar 4.7 Implementasi Tampilan Kuis	50
Gambar 4.8 Code Implementasi Tampilan Kuis.....	50
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan Game	51
Gambar 4.10 Code Implementasi Tampilan Game.....	51
Gambar 4.11 Implementasi Tampilan Profil.....	52
Gambar 4.12 Code Implementasi Tampilan Profil	52
Gambar 4.13 Implementasi Tombol <i>Close</i>	53
Gambar 4.14 Code Implementasi Tombol <i>Close</i>	53
Gambar 4.15 Mempublish File Macromedia Flash 8.....	54
Gambar 5.1 Grafik Jawaban Responden.....	63
Gambar 5.2 Grafik Pengujian Aplikasi.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan terhadap penelitian sebelumnya	12
Tabel 2.2 Contoh <i>Listing Action Script 2</i>	29
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Tampilan Awal.....	34
Tabel 3.2 Tampilan Menu Materi.....	35
Tabel 3.3 Tampilan Menu Video.....	36
Tabel 3.4 Tampilan Menu Kuis.....	37
Tabel 3.5 Tampilan Menu Game.....	39
Tabel 3.6 Tampilan Menu Profil.....	40
Tabel 5.1 Tabel Hasil Pengujian.....	56
Tabel 5.2 Tabel Kuesioner.....	59
Tabel 5.3 Tabel Hasil Penilaian.....	61