

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PENGENALAN
PROFESI PEKERJAAN PADA TAMAN KANAK KANAK TUNAS
HARAPAN EMAUS LILIBA**

TUGAS AKHIR

No.570/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

*Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik
Program Studi Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang*



Oleh :

RINIF VIRANDA HAUMENY

231 10 097

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

No.570/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PENGENALAN
PROFESI PEKERJAAN PADA TAMAN KANAK KANAK TUNAS
HARAPAN EMAUS LILIBA**

OLEH :

RINIF VIRANDA HAUMENY

231 10 097

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Yulianti P. Bria, ST, MT


Ign. Pricher A.N. Samane, S.Si, M.Eng

**Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Informatika
UNIKA Widya Mandira Kupang**

**Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik
UNIKA Widya Mandira Kupang**


Emiliana Meolbatak, ST, MT


Patrisius Batarius, ST, MT

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

No.570/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PENGENALAN
PROFESI PEKERJAAN PADA TAMAN KANAK KANAK TUNAS
HARAPAN EMAUS LILIBA**

OLEH :

RINIF VIRANDA HAUMENY

231 10 097

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PENGUJI

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Emiliana Meolbatak, ST, MT


Frengky Tedy, ST, MT

PENGUJI III


Yulianti P. Bria, ST, MT

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana


Yulianti P. Bria, ST, MT


Ign. Pricher A.N. Samane, S.Si, M.Eng

HALAMAN PERSEMBAHAN

“...kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat ke atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdoa...”

Ungkapan Hati Sebagai Rasa Terima Kasihku

Terima Kasih Tuhan...Terima Kasih Tuhan....Terima Kasih Tuhan....Akhirnya aku sampai ke titik ini, sepercik keberhasilan yang engkau hadiahkan padaku ya Tuhan. Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada-Mu ya Tuhan Yesus, serta sahabat yang mulia semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal baik bagiku dan menjadi kebanggaan bagi keluargaku tercinta.

Saya persembahkan hasil karya mungil ini khususnya untuk kedua orangtua saya tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan dengan ikhlas tanpa pamrih, yang selalu sabar mendidik anak-anaknya, yang selalu memanjatkan doa-doa di siang dan malam mengharapakan keberhasilan anak-anaknya. *Terima kasih Ayah (Soleman Haumeni)...Terima kasih Ibu (Emiliana Tita Langer)....*Tanpa Ayah dan Ibu saya bukan apa-apa, cucuran keringatmu mengiringi kehidupan saya, tetes air matamu mengingatkan saya atas kebesarannya. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus dari bibir Ayah dan Ibu, serta jerih payah yang tak pernah dapat terbalaskan.

Tidak lupa penulis juga persembahkan hasil karya ini kepada seluruh kerabat yakni :

1. Bapa Ti'i dan Mama Ani di Baumata.
2. Saudara terkasih Romy dan Sonny di Jayapura, serta spesial *someone* Megawati Penjaha.
3. Sahabat terbaik (Ime, Wawan, Remi, Floren, Ari, Engel, Eka, Erna, Veni, Om Oktaf dan Om Oen), serta semua rekan-rekan informatika 2010 (khususnya kelas A).
4. Terima kasih teman-teman komunitas coding warnet gugel.
5. Terima kasih teman-teman Kos Bersatu.
6. Almamater tercinta, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

*Terima kasih atas segala dukungan, doa,
motifasi dan perhatiannya,,!!!*

Tuhan Yesus Memberkati

MOTTO

*“Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah bimbang sebab Aku ini Allahmu,
Aku akan meneguhkan,
Bahkan akan menolong engkau dengan tangan kanan-Ku Yang membawa kemenangan”*

(Yesaya 41:10)

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rinif Viranda Haumeny

No. Registrasi : 231 10 097

Fak/Jur/Prodi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (skripsi) dengan judul **DESAIN DAN IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DALAM PENGENALAN PROFESI PEKERJAAN PADA TAMAN KANAK KANAK TUNAS HARAPAN EMAUS LILIBA** adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, Mei 2017

Disahkan/Diketahui

Pembimbing 1



(Yulianti P. Bria, ST, MT)

Mahasiswa/Pemilik



(Rinif Viranda Haumeny)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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 “Desain dan Implementasi Multimedia Dalam Pengenalan Profesi Pekerjaan Pada Taman Kanak Kanak Tunas Harapan Emaus Liliba”. 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. Pimpinan Universitas Katolik Widya Mandira beserta jajarannya.
2. Pimpinan Fakultas Teknik UNWIRA Kupang beserta jajarannya.
3. Ibu Emiliana Meolbatak, ST, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UNWIRA.
4. Ibu Yulianti P. Bria, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Ign.Pricher A.N. Samane, S.Si, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam membimbing skripsi ini.
5. Seluruh teman – teman Informatika angkatan 2010 yang terkasih.

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, Mei 2017

Penulis

ABSTRAK

Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Emaus Liliba Kupang merupakan Lembaga Yayasan Kristen. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 yakni penggunaan media belajar lebih dominan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar diduga karena kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar dan keterbatasan media belajar yang hanya menggunakan poster, foto, dan gambar sehingga belajar siswa menjadi monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu perlu dibuat desain dan implementasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan profesi pekerjaan.

Metode perancangan yang digunakan adalah model pengembangan multimedia dengan menetapkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Metode perancangan meliputi : konsep aplikasi, perancangan aplikasi, pengumpulan data , pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi yang dibangun diimplementasikan menggunakan *Adobe Flash CS6*.

Pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif akan lebih menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pengenalan profesi pekerjaan serta fungsinya.

Kata Kunci : TK Tunas Harapan Emaus Liliba, Profesi, Multimedia, *Adobe Flash CS6*.

ABSTRACT

Kindergarten of Tunas Harapan Emaus Liliba Kupang is an Institution of Christian Foundation. Curriculum used is the 2013 curriculum that the use of learning media is more dominant in the learning process. One of the factors causing low learning outcomes is thought to be due to lack of media use in teaching and learning process and the limitations of learning media using posters, photographs and drawings so that student learning becomes monotonous and less interesting.

The metode design/planing is multemedia building model with determine steps, which must be follow to producing product which like design multimedia application. Steps in design process covering: application concepts, application design, data collection, manufacture, testing and distribution. This application building use implementation adobe flash CS6.

Making a more interactive learning media will be more interesting student learning so that it can improve students' knowledge about the introduction of occupational profession and its function.

Key word: Tunas Harapan kindergarten, design,multymedia and adobe flash CS6

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	vi
Pernyataan Keaslian Karya	vii
Kata Pengantar	viii
Abstrak	ix
Abstract	x
Daftar isi	xi
Daftar Gambar	xv
Daftar Tabel	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Metodologi Penulisan	4
1.7. Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Perbandingan Terhadap Peneliti Sebelumnya.....	10
2.2. Multimedia	15
2.3. Media Pembelajaran.....	20
2.4. Taman Kanak Kanak.....	21
2.5. Kurikulum 2013	22
2.6. Profesi	22
2.6. Konsep Basis Data	35
2.8. <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML)	37
2.9. <i>Personal Home Page Tools</i> (PHP).....	37
2.10. Microsoft Visio 2007	39
2.11. XXAMP	39
2.12. MySQL.....	40
2.13. Adobe Flash Professional CS6.....	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	43
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.2. Analisis Peran Pengguna.....	44

3.3. Analisis Perangkat Pendukung.....	45
3.4. Alur Kerja Program.....	46
3.5. Struktur Menu Aplikasi.....	48
3.6. <i>Story Board</i>	56
3.7. Perancangan Tampilan.....	69
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	85
4.1. Implementasi Aplikasi	85
4.2. Tampilan Aplikasi.....	86
4.3. Publish Aplikasi	98
BAB V ANALISIS HASIL	99
5.1. Pengujian.....	99
5.2. Analisis Pengujian.....	104
BAB VI PENUTUP	105
6.1. Kesimpulan	105
6.2. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahapan pengembangan multimedia.....	5
Gambar 3.1. Diagram Alir Program.....	46
Gambar 3.2. <i>Entity Relationship Diagram</i>	48
Gambar 3.3. Hirarki <i>Story Board</i>	55
Gambar 3.4. Tampilan Intro.....	70
Gambar 3.5. Tampilan Akhir Intro	70
Gambar 3.6. Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 3.7. Tampilan Menu Materi.....	72
Gambar 3.8. Tampilan Sub Menu Materi Dokter	72
Gambar 3.9. Tampilan Sub Menu Materi Guru	73
Gambar 3.10. Tampilan Sub Menu Materi Koki	74
Gambar 3.11. Tampilan Sub Menu Materi Montir	74
Gambar 3.12. Tampilan Sub Menu Materi Nakhoda.....	75
Gambar 3.13. Tampilan Sub Menu Materi Nelayan.....	75
Gambar 3.14. Tampilan Sub Menu Materi Pedagang.....	76
Gambar 3.15. Tampilan Sub Menu Materi Pegawai Negeri Sipil	77
Gambar 3.16. Tampilan Sub Menu Materi Pemadam Kebakaran	77

Gambar 3.17. Tampilan Sub Menu Materi Penjahit	78
Gambar 3.18. Tampilan Sub Menu Materi Petani	79
Gambar 3.19. Tampilan Sub Menu Materi Peternak	79
Gambar 3.20. Tampilan Sub Menu Materi Pilot.....	80
Gambar 3.21. Tampilan Sub Menu Materi Polisi	81
Gambar 3.22. Tampilan Sub Menu Materi Tentara	81
Gambar 3.23. Tampilan Sub Menu <i>Quiz</i>	82
Gambar 3.24. Tampilan Sub Menu <i>Game</i>	83
Gambar 3.25. Tampilan Sub Menu Profil.....	83
Gambar 4.1. Tampilan Intro.....	86
Gambar 4.2. Tampilan Akhir Intro	87
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	88
Gambar 4.4. Tampilan Menu Materi.....	91
Gambar 4.5. Tampilan Menu Quiz	96
Gambar 4.6. Tampilan Menu <i>Game</i>	97
Gambar 4.7. Mempublish <i>File</i> Adobe Flash CS6	98

DAFTAR TABEL

2.1. Perbandingan terhadap peneliti sebelumnya.....	12
3.1. Desain tabel data dokter.....	49
3.2. Desain tabel data guru.....	49
3.3. Desain tabel data koki.....	50
3.4. Desain tabel data montir.....	50
3.5. Desain tabel data nakhoda.....	50
3.6. Desain tabel data nelayan.....	51
3.7. Desain tabel data pedagang.....	51
3.8. Desain tabel data pemadam.....	51
3.9. Desain tabel data penjahit.....	52
3.10. Desain tabel data petani.....	52
3.11. Desain tabel data peternak.....	53
3.12. Desain tabel data pilot.....	53
3.13. Desain tabel data pegawai negeri sipil.....	53
3.14. Desain tabel data polisi.....	54
3.15. Desain tabel data tentara.....	54

3.16. Desain tabel data admin	54
3.17. <i>Story board</i>	56
5.1. Kebutuhan rencana pengujian aplikasi.....	99
5.2. Pengujian audio visual	100
5.3. Pengujian tombol halaman menu	102