

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS DESKTOP
DI SDN 1 KUPUK PONOROGO**

SKRIPSI



JOKO SUPRIANTO

11531298

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2015

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS DESKTOP
DI SDN 1 KUPUK PONOROGO**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**



JOKO SUPRIANTO

11531298

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Joko Suprianto
NIM : 11531298
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Laporan : Pembuatan Sistem Pembelajaran Interaktif Berbasis Desktop
di SDN 1 Kupuk Ponorogo
Dosen Pembimbing : Fauzan Masykur, ST.M.Kom

Isi dan format telah disetujui dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Ponorogo, 2015

Menyetujui :

Dosen Pembimbing


(Fauzan Masykur, ST. M.Kom)

NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui

Dekan
Fakultas Teknik


(Ir. Aliyadi, MM.M.Kom)

NIK. 19640103 19909 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)

NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : JOKO SUPRIANTO
NIM : 11531298
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan Pembelajaran Interaktif Berbasis Dekstop di
SDN I Kupuk Ponorogo
Dosen Pembimbing : Fauzan Masykur,MT

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Dosen Penguji Akhir Jenjang
Strata Satu (S1) pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 13 Maret 2015
Nilai :

Dosen Penguji :

Dosen Penguji I,

(Ellisia Kumalasari, M.Pd)
NIK. 19850905 201309 13

Dosen Penguji II,

(Dra. Ida Widaningrum, M.Kom)
NIK. 19660417 201101 13

Mengetahui

Dekan
Fakultas Teknik

(Ir. Aliyadi, MM.M.Kom.)
NIK. 19640103 19909 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

(Munirah Muslim, S.Kom,MT)
NIK. 19791107 200912 13

KARTU BIMBINGAN PENULISAN TUGAS AKHIR PROGRAM S1

Nama : Joko Suprianto
 NPM : 11531298
 Jurusan : Teknik Informatika
 Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN PEMBELAJARAN DAN GAME INTERAKTIF
 BERBASIS DESKTOP DAN SMARTPHONE DI SDN 1 KUPUK

Pembimbing : Fauzan Masykur,MT

No	Tanggal	Koreksi	Pembimbing I
1	1-02-2015	BAB I Pendahuluan	A
2	8-02-2015	BAB I Daftar Isi	A
3	15-02-2015	metode dan program	A
4	17-02-2015	BAB II Fungsi antar program	A
5			A
6	22-02-2015	BAB III analisis	A
7	24-02-2015	Implementasi	A
8	28-02-2015	Uji program	A
9	29-02-2015	Coding program	A

Mengetahui
Pembimbing I



Fauzan Masykur,MT

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul; **“PEMBUATAN SISTEM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DEKSTOP DI SDN 1 KUPUK PONOROGO”**. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua orang yang telah membantu dalam proses pemuatan Skripsi ini baik dari awal hingga selesai, di antaranya:

1. Kepada bapak dan Ibunda saya tercinta yang selalu memberikan doa yang tulus dukungan baik moril maupun materi dari awal masa studi hingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi saat ini
2. Kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Bapak Sulthon,M.Si
3. Bapak Ir. Aliyadi,MM,M.kom selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Ibu Munirah Muslim,S.Kom,MT, selaku Kepala Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Bapak Fauzan Masyjur,MT selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Ibu Sri Hatini,S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Kupuk
7. Kepada seluruh staff akademik Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan administrasi.

8. Kepada seluruh teman-teman khususnya Jurusan Teknik Informatika Program Khusus yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
9. Banyak kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan agar di kelak hari bisa menjadi acuan agar menjadi lebih baik.

Penulis

ABSTRAK

PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DESKTOP DI SDN 1 KUPUK PONOROGO

Pada dasarnya pembelajaran dengan mengikutsertakan audio serta visualisasi memang sangat menarik apalagi dengan tampilan materi belajar yang sangat diperlukan oleh setiap orang serta adanya berbagai permainan yang menyenangkan sebagai refleksi bagi sipengguna aplikasi adalah suatu yang dibutuhkan sebagai aplikasi multimedia saat ini.

Pembelajaran saat ini kebanyakan masih menggunakan metode lama yaitu menggunakan metode buku. Pembelajaran ini membuat anak-anak menjadi kurang semangat untuk belajar. Metode ini dimaksudkan untuk mendongkrak motivasi belajar para siswa – siswi terutama pada mata pelajaran yang sulit.

Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis desktop merupakan perangkat lunak komputer yang ditujukan sebagai sarana untuk belajar dengan mudah, praktis dan menyenangkan dalam pembelajaran interaktif. Pembuatan Aplikasi pembelajaran interaktif berbasis desktop ini dalam bidang pembelajaran merupakan satu hal yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan pemahaman kepada setiap orang yang sedang mempelajari perangkat komputer juga kepada seluruh masyarakat pada umumnya terutama dalam mempelajari hardware komputer.

Pembangunan perangkat lunak tersebut menggunakan pemodelan pengembangan sistem dengan metode Prototipe, metode yang pembangunan sistem perangkat lunak dengan mengumpulkan kebutuhan dan perbaikan untuk pembangunan sistem. Tahap analisis dan perancangannya menggunakan metode berorientasi dari *Coad* dan *Yourdon*, sedangkan implementasi menggunakan *Macromedia Flash*.

Kata Kunci : Software,Pendidikan,Macromedia Flash Player,Animasi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA UJIAN	iii
LEMBAR BIMBINGAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Maksud dan Tujuan	3
E. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media	7
2. Pengertian Pembelajaran	9
B. Pembelajaran Interaktif	11
C. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	12
1. Analsis	12
2. Desain	13
3. Implementasi	13
4. Pengujian.....	13
D. Macromedia Flash.....	13
1. Pengenalan Macromedia Flash	14
E. Game Edukasi	16

1.	Game Edukasi	16
2.	Pengertian Edukasi	19
3.	Pengertian Game Edukasi	20
F.	Smartphone	21
1.	Pengertian Smartphone	21
2.	Pengertian Aplikasi Mobile	21
3.	Android	22
4.	Fitur Android.....	24
BAB III PERANCANGAN SISTEM		
A.	Perancangan Sistem	25
1.	Pengertian Perancang Sistem	25
2.	Alat bantu Perancang Sistem	27
BAB IV ANALISIS DAN IMPLEMENTASI SISTEM		
A.	Analisis	31
1.	Analisis Permasalahan.....	31
2.	Analisis Materi	32
3.	Pemilihan Bahasa Pemrograman.....	32
4.	Analisis Kebutuhan	33
B.	Implementasi Sistem	33
1.	Kebutuhan Sistem.....	33
2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	34
3.	Kebutuhan Perangkat Keras	34
4.	Eksekusi Program	35
a.	Tampilan Pembuka	35
b.	Tampilan Bedah SKL	37
c.	Tampilan Analisis Soal	38
d.	Tampilan Try Out	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	51
B.	Saran	51