

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA
DENGAN ADOBE FLASH 5**

SKRIPSI

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



**SONY PRIMADANI
11531148**

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

(2016)

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Sony Primadani
NIM : 11531148
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Media Pembelajaran Interaktif Pramuka
Berbasis Multimedia Dengan Adobe Flash 5

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

Ponorogo, 17 Maret 2016

Menyetujui
Dosen Pembimbing,



Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom
NIK. 19740525 200501 11

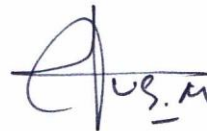
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Munirah, S.Kom, M.T.
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

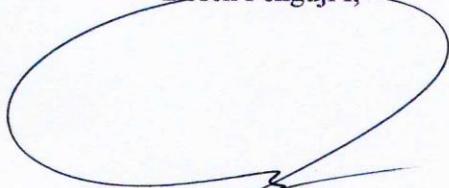
Nama : Sony Primadani
NIM : 11531148
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Media Pembelajaran Interaktif Pramuka Berbasis
Multimedia Dengan Adobe Flash 5

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 17 Maret 2016
Nilai : A-

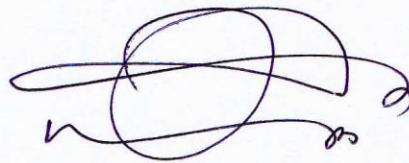
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



Aslan Alwi, M.Cs
NIK. 19720324 201101 13

Dosen Penguji II,



Dra. Ida Widaningrum M.Kom
NIK.19660417 201101 13

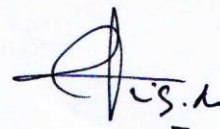
Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,



Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12










Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Munirah, S.Kom, MT
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Sony Primadani
 2. NIM : 11531148
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Media Pembelajaran Interaktif Pramuka Berbasis Multimedia Dengan Adobe Flash 5
 6. Dosen Pembimbing : Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom
 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1	1/7/2015	Revisi proposal.	
2.	10/7/2015	Bab I ALC	
3.	8/8/2015	Bab II Revisi	
4.	12/9/2015	Bab III Revisi Metodologi	
5.	15/10/2015	lanjut Bab IV	
6.	20/10/2015	Revisi Bab IV	
7.	02/11/2015	ALC Bab IV	
8.	10/12/2015	ALC Bab V	
9.	15/12/2015	Demo program	
8.	Tgl. Pengajuan	:	
9.	Tgl. Pengesahan	:	28-02-2016

Ponorogo, 28-02- 2016
Pembimbing,


Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom
NIK. 19740525 200501 11

MOTTO

“Tidak Ada Manusia Yang Diciptakan Gagal, Yang Ada Hanyalah Mereka Gagal Memahami Potensi Diri Dan Gagal Merancang Kesuksesannya

Tiada Yang Lebih Berat Timbangan Allah Pada Hari Akhir Nanti, Selain Taqwa Dan Akhlaq Mulia Seperti Wajah Dipenuhi Senyum Untuk Kebaikan Dan Tidak Menyakiti Sesama”

(HR. Tirmidzi)

“Bekerja, Berusaha dan Berdoa, Untuk Mengharap Ridho Allah Serta Restu Kedua Orang Tua, Sehingga Tercapai Cita-cita Sebagai Manusia Yang Sholeh”

(Sony Primadani)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT, sebagai dzat yang tiada henti membantu disetiap langkah dan selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Bapakku (Meseri) dan Ibuku (Parsinem) tersayang, terima kasih Ibuk Bapakku, InsyaAllah anakmu ini akan membahagiakan kalian, berbakti & berusaha menjadi anak yang Sholeh.
- ❖ Kakak tersayang (Riko Yongki Wahyudi) Mari kita bikin bangga Ibuk Bapak
- ❖ Simbahku (Rakimin & Kadiyem) yang selalu menyemangati, dan mendo'akan cucumu ini.
- ❖ Pendamping Hidup Ku (Reni Dwi Efrilini) terima kasih atas do'a dan bantuannya.
- ❖ Teman - teman TI-C terima kasih selama 4 tahun ini, atas do'a dan motivasinya.
- ❖ Semua orang yang terlibat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih.

Semoga kalian semua mendapatkan limpahan berkah dan barokah serta ridho dari Allah S.W.T, Aamiin.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN ADOBE FLASH 5

SONY PRIMADANI

(11531148)

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

E-mail : sonyprimadani@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran ini merupakan multimedia yang menggabungkan antara suara, gambar, animasi dan materi untuk disajikan kepada orang yang menggunakannya. Media pembelajaran mengandung unsur yang mendidik sehingga dapat menjadi manfaat bagi pengguna.

Pendidikan kepramukaan adalah kegiatan positif yang sejatinya adalah pembentuk karakter generasi bangsa. Melalui media pembelajaran pramuka ini diharapkan dapat menjangkau semua generasi muda baik usia sekolah dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Selain itu mempermudah dalam hal pemberian materi dan menarik karena mengandung unsur teknologi multimedia.

Dengan tampilan yang menarik diharapkan dapat menumbuh kembangkan minat untuk belajar pramuka, Sehingga nanti tercipta generasi muda yang tangguh dan mandiri, seperti tujuan dari pramuka.

Kata Kunci : Pramuka, Multimedia, Media, Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi Wabaroaktuh...

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat-Nya yang telah menganugerahkan kesehatan serta kesabaran kepada kita, sehingga dapat terselesaikannya Skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pramuka Berbasis Multimedia Dengan Adobe Flash 5”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Strata I Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Skripsi yang belum seberapa ini tidak tercipta begitu saja, namun untuk mencapai karya semaksimal mungkin membutuhkan sebuah proses yang sedikit panjang dan berliku, dimana didalamnya ada beberapa peran individu dan kelompok yang berperan.

Berkat dukungan dari beberapa pihak yang membantu, saya mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan. Oleh karena itu sudah sepantasnya, dengan ikhlas saya persembahkan Skripsi ini untuk mereka semua. Meskipun saya tahu tidak sebanding dengan pengorbanan baik waktu, motivasi sehingga telah terselesaikannya tugas akhir ini. Atas perannya , terima kasih saya haturkan kepada :

1. Orang tua penulis yang telah berjasa besar terhadap hidup penulis dan senantiasa mendoakan akan kesuksesan penulis, semoga Alloh selalu mengampuni dosa kedua orang tua penulis.

2. Kakak tersayang yang selalu memberi dorongan dan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
3. Bapak Drs. Sulton selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo
4. Bapak Ir. Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Ibu Munirah, S.Kom., M.T selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
6. Dosen Pembimbing Bapak Heri Wijayanto, ST, MM, M.Kom yang terhormat, dari beliau saya mengerti tujuan dari proses skripsi itu sendiri.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
8. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Laporan akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan dari semua pihak untuk kebaikan kami di masa yang akan datang. Harapannya laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Semoga Allah selalu membimbing kita, sehingga ke depan diberi kemudahan dalam segala hal, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Waraohmatullohi Wabarokatuh

Ponorogo, 17 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Grafik	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang Masalah.....	1
b. Rumusan Masalah	2
c. Tujuan Tugas Akhir	3
d. Batasan Masalah	3
e. Manfaat Tugas Akhir	4
f. Sistematika Penulisan	4
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
a. Pengertian Pramuka	6
b. Tujuan Kegiatan Pramuka.....	7
c. Media Pembelajaran	8
d. Software yang Digunakan	9
1. Adobe Flash CS5	9
2. Adobe Soundbooth CS3	10
3. Adobe Photoshop CS3	11
4. CorelDRAW X4	12
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	
a. Analisa Kebutuhan Sistem	14
1. Perangkat Keras (Hardware).....	14
2. Perangkat Lunak (Software)	18
3. Sumber Daya Manusia (Brainware)	20
b. Perancangan Aplikasi.....	20
1. Merancang Konsep.....	20
2. Merancang Struktur Menu	22
3. Perancangan Proses.....	22
4. Perancangan Antar Muka.....	30
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
a. Implementasi Sistem	40
1. Halaman Loading	40
2. Tampilan Menuju Ke Menu Utama	41
3. Tampilan Menu Utama	42
4. Tampilan Halaman Pramuka	43
a. Halaman Pengertian Pramuka	45

b.	Halaman Lambang Gerakan Pramuka	46
c.	Halaman Tujuan	46
d.	Halaman Fungsi	47
5.	Tampilan Halaman Sejarah	48
a.	Sejarah Baden Powell	49
b.	Sejarah Pramuka Dunia	49
c.	Sejarah Pramuka Indonesia	50
6.	Tampilan Halaman Kode Kehormatan	51
a.	Halaman Pengertian	52
b.	Halaman Darma	53
c.	Halaman Satya	53
7.	Tampilan Halaman Golongan	54
a.	Halaman Model Seragam	55
b.	Halaman Golongan Siaga	56
c.	Halaman Golongan Penggalang	57
d.	Halaman Golongan Penegak	57
e.	Halaman Golongan Pandega	58
8.	Tampilan Halaman Tingkatan	58
a.	Halaman Tingkat Siaga	59
b.	Halaman Tingkat Penggalang	60
c.	Halaman Tingkat Penegak	60
d.	Halaman Tingkat Pandega	61
9.	Tampilan Halaman Semaphore & Morse	61
10.	Tampilan Halaman Uji Diri	63
11.	Tampilan Halaman Profil	67
12.	Publikasi	68
b.	Uji Coba	69
1.	Black Box Testing	70
2.	Beta Testing	72
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN		
a.	Kesimpulan	79
b.	Saran.....	80
LAMPIRAN CODING		
DAFTAR PUSTAKA		
		86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Adobe Flash CS5</i>	10
Gambar 2.2 Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	11
Gambar 2.3 Tampilan <i>Adobe Photoshop CS3</i>	12
Gambar 2.4 Tampilan <i>CorelDRAW X4</i>	13
Gambar 3.1 Diagram Struktur Rancangan Utama	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Tampilan Awal	23
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Pramuka	24
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Sejarah	25
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Kode Kehormatan.....	25
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Golongan	26
Gambar 3.7 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Tingkatan	27
Gambar 3.8 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Semaphore & Morse	28
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> Tampilan Materi Uji Diri.....	29
Gambar 3.10 Desain Tampilan Awal.....	30
Gambar 3.11 Desain Tampilan Menu Utama	31
Gambar 3.12 Desain Tampilan Menu Pramuka.....	32
Gambar 3.13 Desain Tampilan Materi Menu Pramuka	32
Gambar 3.14 Desain Tampilan Menu Sejarah	33
Gambar 3.15 Desain Tampilan Materi Menu Sejarah	33
Gambar 3.16 Desain Tampilan Menu Kode Kehormatan.....	34
Gambar 3.17 Desain Tampilan Menu Materi Kode Kehormatan	34
Gambar 3.18 Desain Tampilan Menu Golongan	35
Gambar 3.19 Desain Tampilan Menu Materi Golongan.....	35
Gambar 3.20 Desain Tampilan Menu Tingkatan.....	36
Gambar 3.22 Desain Tampilan Menu Semaphore & Morse.....	37
Gambar 3.23 Desain Tampilan Menu Materi Semaphore & Morse	37
Gambar 3.24 Desain Tampilan Menu Uji Diri.....	38
Gambar 3.25 Desain Tampilan Soal Tantangan	39
Gambar 3.26 Desain Tampilan Profil	39
Gambar 4.1 Halaman <i>Loading</i>	41
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Masuk Ke Menu Utama	42
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu Utama	43
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Pramuka.....	44
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Pengertian Pramuka.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Lambang Gerakan Pramuka	46
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Tujuan Pramuka.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Fungsi Pramuka	47
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Sejarah	48
Gambar 4.10 Tampilan Sejarah Baden Powell	49
Gambar 4.11 Tampilan Sejarah Pramuka Dunia.....	50
Gambar 4.12 Tampilan Sejarah Pramuka Indonesia.....	50
Gambar 4.13 Tampilan Fungsi Pramuka	51
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Pengertian Kode Kehormatan.....	52
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Darma	53

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Satya	53
Gambar 4.17 Tampilan Menu Halaman Golongan	54
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Seragam Pramuka	55
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Golongan Siaga	56
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Golongan Penggalang	56
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Golongan Penegak	57
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Golongan Pandega	57
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Menu Tingkatan Pramuka	58
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Tingkatan Siaga	59
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Tingkatan penggalang	59
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Tingkatan Penegak	60
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Tingkatan Pandega	60
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu Morse & Morse	61
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Materi Morse & Semaphore	63
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Menu Uji Diri	64
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Uji Diri	65
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Hasil	66
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Kunci Jawaban	67
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Profil	68
Gambar 4.35 Tampilan <i>Publish Setting</i>	69



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Menggunakan <i>Black Box Testing</i>	72
Tabel 4.2 <i>Form</i> Uji Coba Menggunakan <i>Beta Testing</i>	74
Tabel 4.3 Profil Responden Uji Coba Menggunakan <i>Beta Testing</i>	74
Tabel 4.4 Hasil Soal Uji Coba Menggunakan <i>Beta Testing</i>	76
Tabel 4.5 Hasil Kesimpulan Uji Coba Menggunakan <i>Beta Testing</i>	77
Tabel 5.1 Lampiran <i>Coding</i>	85



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Penilaian Soal Menggunakan <i>Beta Testing</i>	78
Grafik 4.2 Hasil Kepuasan Responden Menggunakan <i>Beta Testing</i>	78

