

LAPORAN KERJA PRAKTIK
MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN WAYANG
BERBASIS MULTIMEDIA



Disusun Oleh :

Muhammad Rafiq Nuruddin

1300018039

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kerja Praktek : Media Pembelajaran Pengenalan Wayang Berbasis Multimedia
2. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Rafiq Nuruddin
NIM : 1300018039
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

3. Lokasi Kerja Praktek

Tempat : SD Muhammadiyah Al Mujahidin
Alamat : Jl. Mayang, Gadungsari, Wonosari, Gunungkidul,
Yogyakarta

4. Pengesahan

Yogyakarta, 11 Januari 2018

Telah disetujui oleh :

Dosen Pengaji

Supriyanto, S.T.,M.T

NIY. 60160952

Dosen Pembimbing

Taufiq Ismail, S.T.,M.Cs

NIY. 60010314

Kepala Program Studi

Sri Winiarti, S.T., M.Cs.

NIY. 60020388

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum w.w.

Alhamdulillah, dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan laporan kerja praktek yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Bacaan Aksara Jawa di SD Muhammadiyah Al Mujahidin". Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penyusun sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan kerja praktek baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Sri Winiarti, S.T., M.Cs selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Amad Dahlan.
2. Taufiq Ismail, S.T., M.Cs. sebagai dosen pembimbing.
3. Iis Ani Safitri, S.Pd sebagai pembimbing lapangan.
4. Kepada Bapak dan Ibu saya atas semangat dan do'a yang selalu dipanjatkan.
5. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2013.
6. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Saya menyadari bahwa peneltian ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan karya ini. Akhir kata saya ucapan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan kepada saya, hanya Allah yang dapat membalas atas segala bantuan yang telah diberikan. Saya berharap semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum w.w.

Yogyakarta, Desember 2017

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR	VI
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR LISTING.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	2
C. BATASAN MASALAH	3
D. PERUMUSAN MASALAH.....	3
E. TUJUAN.....	3
F. MANFAT	3
G. METODE PENGUMPULAN DATA.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM.....	6
A. SEJARAH.....	6
B. GAMBARAN UMUM SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN	7
C. VISI MISI SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN	8
D. STRUKTUR ORGANISASI SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN	10
B. WAYANG.....	11
C. MULTIMEDIA	12
D. PERANGKAT LUNAK	13
BAB IV PEMBAHASAN	16
A. ANALISIS KEBUTUHAN DATA	16
B. ANALISIS ALUR CERITA	18
C. ANALISIS STORYBOARD.....	21

D.	IMPLEMENTASI	25
E.	PENGUJIAN	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
A.	KESIMPULAN	40
B.	SARAN	40
DAFTAR PUSTAKA		41

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 (STRUKTUR ORANISASI SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN.....	9
GAMBAR 4.1 TAMPILAN HALAMAN PEMBUKA.	25
GAMBAR 4.2 TAMPILAN HALAMAN HOME.	26
GAMBAR 4.8 TAMPILAN HALAMAN PROFIL.	29
GAMBAR 4.10 TAMPILAN HALAMAN MATERI KELAS 4.	30
GAMBAR 4.14 TAMPILAN HALAMAN MATERI KELAS 5.	31
GAMBAR 4.19 TAMPILAN HALAMAN MATERI KELAS 6.	33
GAMBAR 4.21 TAMPILAN HALAMAN EVALUASI SOAL.	34
GAMBAR 4.32 TAMPILAN HALAMAN HASIL EVALUASI SOAL.....	37
GAMBAR 4.36 PENYERAHAN DAN PENGUJIAN DI SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN.....	39
GAMBAR 4.37 PENYERAHAN DAN PENGUJIAN DI SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN.....	40

DAFTAR TABEL

TABLE 2.1 (GAMBARAN UMUM SD MUHAMMADIYAH AL MUJAHIDIN)	7
TABEL 4.1 RANCANGAN STORYBOARD.....	21

DAFTAR LISTING

LISTING 4.1 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL MASUK	25
LISTING 4.2 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PROFIL	26
LISTING 4.3 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL MATERI KELAS 4	26
LISTING 4.4 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL MATERI KELAS 5	27
LISTING 4.5 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL MATERI KELAS 6	27
LISTING 4.6 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL EVALUASI	27
LISTING 4.7 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PLAY, PAUSE, STOP	28
LISTING 4.11 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL BALIK	30
LISTING 4.12 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL LANJUT	30
LISTING 4.28 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PILIHAN GANDA (A)	36
LISTING 4.29 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PILIHAN GANDA (B)	36
LISTING 4.30 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PILIHAN GANDA (C)	36
LISTING 4.31 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL PILIHAN GANDA (D)	37
LISTING 4.33 TAMPILAN ACTION SCRIPT TAMPILAN FRAME HASIL EVALUASI	37
LISTING 4.34 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL UWIS	38
LISTING 4.35 TAMPILAN ACTION SCRIPT TOMBOL BALENI	38