

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT
TRANSPORTASI YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA DI
KELOMPOK BELAJAR SOLEKHAH



Disusun Oleh :

LISAN ATIQUI

11018008

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Lisan Atiqi
NIM : 11018008
Judul : **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT
TRANSPORTASI BERBASIS MULTIMEDIA DI
KELOMPOK BERMAIN SOLEKHAH**
Tempat : KB SOLEKHAH.
**Derman, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul, Yogyakarta
55764**
Waktu : November 2017 – April 2018

Tim Penguji

Ketua/Pembimbing : Lisna Zahrotun S.T., M.Cs
Anggota : Ika Arfiani, S.T., M.Cs

Tanda Tangan



Yogyakarta, April 2018

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika



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

Pembimbing Lapangan



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI BERBASIS MULTIMEDIA DI KELOMPOK BERMAIN SOLEKHAH”**

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, saran, nasihat, dan semangat. Oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada :

1. Lisna Zahrotun, S.T, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, serta memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan Kerja Praktik, sehingga Kerja Praktik ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Jumiyati, selaku guru di KB Solekhah yang telah memberikan informasi-informasi terkait dengan materi alat transportasi.
3. Kedua Orang Tua, yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materi, serta doanya untuk kesuksesan.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan laporan ini.

Penyusunan laporan Kerja Praktik ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun akan senantiasa diharapkan.

Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang menekuni bidang multimedia, serta dapat menjadi amalan. Amin.

Wassalamua'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Januari 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LISTING	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Kerja Praktek	4
F. Manfaat Kerja Praktek	4
G. Metode Pengumpulan Data	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	
A. Sejarah Kelompok Bermain Solekhah	6
B. Visi Kelompok Bermain Solekhah.....	6
C. Misi Kelompok Bermain Solekhah	7
D. Keadaan Sarana Prasarana Kelompok Bermain Solekhah.....	7
E. Sturktur Organisasi Kelompok Bermain Solekhah	8
BAB III LANDASAN TEORI	
A. Multimedia.....	9
1. Pengertian Multimedia	9
2. Elemen-elemen Multimedia.....	9
3. Struktur Aplikasi Multimedia.....	10
B. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia.....	13
C. Interaksi Manusia dan Komputer.....	15
1. Pengertian IMK	15
2. Tujuan IMK	15
3. Ruang lingkup IMK.....	16

4. Antarmuka dan Komputer.....	17
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan.....	18
1. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	18
2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	18
B. Analisis Alur Cerita.....	19
1. Perancangan Konsep.....	19
2. Perancangan Isi.....	21
3. Perancangan Grafis.....	22
C. Rancangan Storyboard.....	22
D. Rancangan Antarmuka.....	25
E. Implementasi Input dan Output.....	29
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	37
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	
Daftar Pustaka.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sarana dan Prasarana Kelompok Bermain Solekhah.....	7
Tabel 4.1 Rancangan Storyboard	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelompok Bermain Solekhah.....	8
Gambar 3.1 Struktur Peta Navigasi Linear.....	11
Gambar 3.2 Struktur Peta Navigasi Hierarki.....	11
Gambar 3.3 Struktur Peta Navigasi Campuran	12
Gambar 3.4 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	13
Gambar 3.5 Interaksi Antarmuka IMK.....	16
Gambar 4.1 Struktur Menu Aplikasi	20
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Halaman Pembukaan	26
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Halaman Utama	26
Gambar 4.4 Rancangan Menu Materi.....	27
Gambar 4.5 Rancangan Sub Menu pengenalan Alat Transportasi.....	28
Gambar 4.6 Rancangan Menu Game Tebak Gambar.....	28
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Pembukaan.....	29
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama.....	30
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi	31
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Materi Alat Tranportasi Darat.....	32
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Materi Alat Tranportasi Udara.....	33
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Materi Alat Tranportasi Laut	34
Gambar 4.13 Tampilan Menu Game	35
Gambar 4.14 Tampilan Tampilan Penilaian Game	36

DAFTAR LISTING

Listing 4.1 <i>ActionScript</i> Tampilan Halaman Pembukaan	29
Listing 4.2 <i>ActionScript</i> Tampilan Menu Utama “Materi”	30
Listing 4.3 <i>ActionScript</i> Tampilan Menu Utama “Permainan”	30
Listing 4.4 <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Materi.....	31
Listing 4.5 <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Alat Transportasi Darat	32
Listing 4.6 <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Alat Transportasi Udara.....	33
Listing 4.7 <i>ActionScript</i> Tampilan Sub Menu Alat Transportasi Laut	34
Listing 4.8 <i>ActionScript</i> Tampilan Menu Game	35
Listing 4.9 <i>ActionScript</i> Tampilan Menu Penilaian Game	36