

**KERJA PRAKTEK**

**PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**“MENGENAL HEWAN”**

**BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**TK WIJAYA ATMAJA BANGEN KASIHAN BANTUL**



**Disusun Oleh:**

**GRANDIS ABADIA NUR SAYYID**

**(1300018016)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

**YOGYAKARTA**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

KERJA PRAKTIK

PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN

“MENGENAL HEWAN”

BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

TK WIJAYA ATMAJA BANGEN KASIHAN BANTUL

Grandis Abadia Nur Sayyid

(1300018016)

Pembimbing : Rusydi Umar, S.T., M.T, Ph.D.

NIY. 60980174

Penguji : Supriyanto, S.T., M.T.

NIY. 60160952

*Rusydi Umar* 31/7/19  
*Supriyanto* 31/7/19

Yogyakarta, 7 Agustus 2019

Kaprodi

Teknik Informatika

*Nur Rochmah D.P.A.*

Nur Rochmah D.P.A., S.T, M.Kom.

NIP. 197608192005012001

Kepala Sekolah

TK WIJAYA ATMAJA



Sugini

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul *“Pengembangan Dan Penerapan Media Pembelajaran “Mengenal Hewan” Berbasis Multimedia Interaktif Tk Wijaya Atmaja Bangen Kasihan Bantul”*. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

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

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, 16 Juli 2019

penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH .....	1
C. BATASAN MASALAH.....	2
D. RUMUSAN MASALAH .....	2
E. TUJUAN KERJA PRAKTIK .....	2
F. MANFAAT KP.....	2
BAB II .....	4
A. GAMBARAN UMUM .....	4
1. Sejarah Singkat .....	4
2. Visi dan Misi.....	4
3. Identitas Instansi .....	5
B. STRUKTUR ORGANISASI .....	5
BAB III .....	6
A. MULTIMEDIA.....	6
1. Tujuan Umum Multimedia .....	6
2. Elemen-elemen Multimedia.....	6

3. Struktur Aplikasi Multimedia.....	7
B. LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA .....	8
C. HEWAN.....	10
D. JADWAL RANCANGAN KERJA PRAKTIK .....	10
E. RANCANG <i>STORYBOARD</i> .....	11
BAB IV.....	13
A. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	13
1. Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	13
2. Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	13
B. IMPLEMENTASI.....	13
1. Tampilan menu halaman pembuka.....	13
2. Implementasi Tampilan Halaman Utama.....	14
3. Implementasi Menu Materi .....	15
4. Implementasi tampilan sub materi .....	16
5. Implementasi Menu Evaluasi .....	26
6. Implementasi Menu Petunjuk.....	30
BAB V.....	32
A. KESIMPULAN .....	32
B. SARAN .....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	33

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Bagan Organisasi .....</i>	<i>5</i>
<i>Gambar 3.1 Struktur peta navigasi linear.....</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 3.2 Struktur Navigasi Hierarki.....</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 3.3 Struktur Peta Navigasi Campuran.....</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 3.4 Proses pengembangan system multimedia .....</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 4.1 Tampilan halaman pembuka .....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama .....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 4.3 Menu Materi 1 .....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 4.4 Menu Materi 2 .....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 4.5 Menu Materi 3 .....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 4.6 Sub materi 1 Angsa .....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 4.7 Sub materi 1 Anjing.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 4.8 Sub materi 1 Bangau.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 4.9 Sub materi 1 Bebek .....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 4.10 Sub Materi 1 Beruang .....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 4.11 Sub Materi 1 Buaya.....</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 4.12 Sub Materi 1 Burung Hantu .....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 4.13 Sub Materi 1 Domba .....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 4.14 Sub materi 1 Elang .....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 4.15 Sub materi 1 Gajah.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 4.16 Sub Materi 2 Gorila .....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 4.17 Sub Materi 2 Jerapah .....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 4.18 Sub Materi 2 Kakatua .....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 4.19 Sub Materi 2 Kambing.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 4.20 Sub Materi 2 Katak.....</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 4.21 Sub Materi 2 Kucing .....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.22 Sub Materi 2 Kuda.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.23 Sub Materi 2 Lumba-lumba .....</i>	<i>21</i>

<i>Gambar 4.24 Sub Materi 2 Macan</i> .....	22
<i>Gambar 4.25 Sub Materi 2 Merpati</i> .....	22
<i>Gambar 4.26 Sub Materi 3 Monyet</i> .....	22
<i>Gambar 4.27 Sub Materi 3 Panda</i> .....	23
<i>Gambar 4.28 Sub Materi 3 Paus</i> .....	23
<i>Gambar 4.29 Sub Materi 3 Rusa</i> .....	23
<i>Gambar 4.30 Sub Materi 3 Sapi</i> .....	24
<i>Gambar 4.31 Sub Materi 3 Singa</i> .....	24
<i>Gambar 4.32 Sub Materi 3 Tokek</i> .....	24
<i>Gambar 4.33 Sub Materi 3 Serigala</i> .....	25
<i>Gambar 4.34 Sub Materi 3 Ular</i> .....	25
<i>Gambar 4.35 Sub Materi 3 Zebra</i> .....	25
<i>Gambar 4.36 Tampilan Awal Quis</i> .....	26
<i>Gambar 4.37 Tampilan soal 1</i> .....	26
<i>Gambar 4.38 Tampilan soal 2</i> .....	27
<i>Gambar 4.39 Tampilan soal 3</i> .....	27
<i>Gambar 4.40 Tampilan soal 4</i> .....	27
<i>Gambar 4.41 Tampilan soal 5</i> .....	28
<i>Gambar 4.42 Tampilan soal 6</i> .....	28
<i>Gambar 4.43 Tampilan soal 7</i> .....	28
<i>Gambar 4.44 Tampilan soal 8</i> .....	29
<i>Gambar 4.45 Tampilan soal 9</i> .....	29
<i>Gambar 4.46 Tampilan soal 10</i> .....	29
<i>Gambar 4.47 Tampilan Hasil Quis</i> .....	30
<i>Gambar 4.48 Menu Petunjuk Aplikasi</i> .....	30

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 3.1 Rancang Jadwal Kegiatan Kerja Praktik.....</i>	<i>10</i>
<i>Tabel 3.2 Tabel Rancang Storyboard .....</i>	<i>11</i>