

PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN CERITA TOKOH ALKITAB BAGI ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika



oleh

Dina Luwiana

05 07 04749

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2009

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN CERITA TOKOH ALKITAB BAGI ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Sarjana

Pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya
Yogyakarta

Program Pendidikan Strata - 1 (S1)

Disusun Oleh :

Dina Luwiana

NIM 05 07 04749

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Tugas Akhir

Tanggal : November 2009

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Ernawati, MT.

Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir berjudul

PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN CERITA TOKOH ALKITAB BAGI
ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

Disusun Oleh :

Dina Luwiana (NIM 05 07 04749/TF)

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada Tanggal : 2 Desember 2009

Pembimbing I:

Pembimbing II:

Dra. Ernawati, M.T.

Prof.Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D.

Tim Penguji

Penguji I:

Dra. Ernawati, M.T.

Tim Penguji II:

Tim Penguji III:

Patricia Ardanari, S.Si., M.T.

Benyamin L.Sinaga, ST., MCSc

Yogyakarta, 2 Desember 2009

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

Paulus Mudjihartono, ST., M.T.

*“Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan
apa yang ada pada-Ku mengenai kamu,
demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan
damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan,
untuk memberikan kepadamu hari depan yang
penuh harapan.”.
(Yeremia 29 :11)*

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

Papi Jesus Christ tercinta

Papa dan Mama tercinta

Kakak-Kakakku, adikku dan keponakanku tersayang

Sahabat-sahabatku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, atas segala penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penulis tidak dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih kuasanya dan mujizat yang nyata atas proses pembuatan tugas akhir ini.
2. Ibu Dra.Ernawati, MT., sebagai pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan serta motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D., sebagai pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan serta motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh staff pengajar Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberi ilmunya selama penulis menempuh kuliah.
5. Seluruh staff karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah membantu administrasi penulis selama berada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

6. Mbak Ita, dan anak-anak Sekolah Minggu Maria Assumpta yang membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Papa, Mama, Mas Jiwang, Mbak Yiyin, Adek Agry, dan keponakanku tersayang Tirta yang dengan cinta dan kasih sayangnya selalu mendorong, memotivasi, dan mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Keluarga besarku yang selalu mendoakan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-temanku komunitas persekutuan JOY yang membantu memberikan ide-ide untuk tugas akhir ini, memberikan semangat dan mendoakan, serta telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman Cell Groupku tersayang yang selalu memberikan semangat dan mendoakan.
11. Teman-teman Kostku Ceny, Ocachi, Jojo, Via, Mayang yang sudah mendukung, memberiku semangat, dan telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, Penulis menerima saran dan kritik yang membangun bagi laporan tugas akhir ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna bagi semua pihak

Yogyakarta, November 2009

Penulis



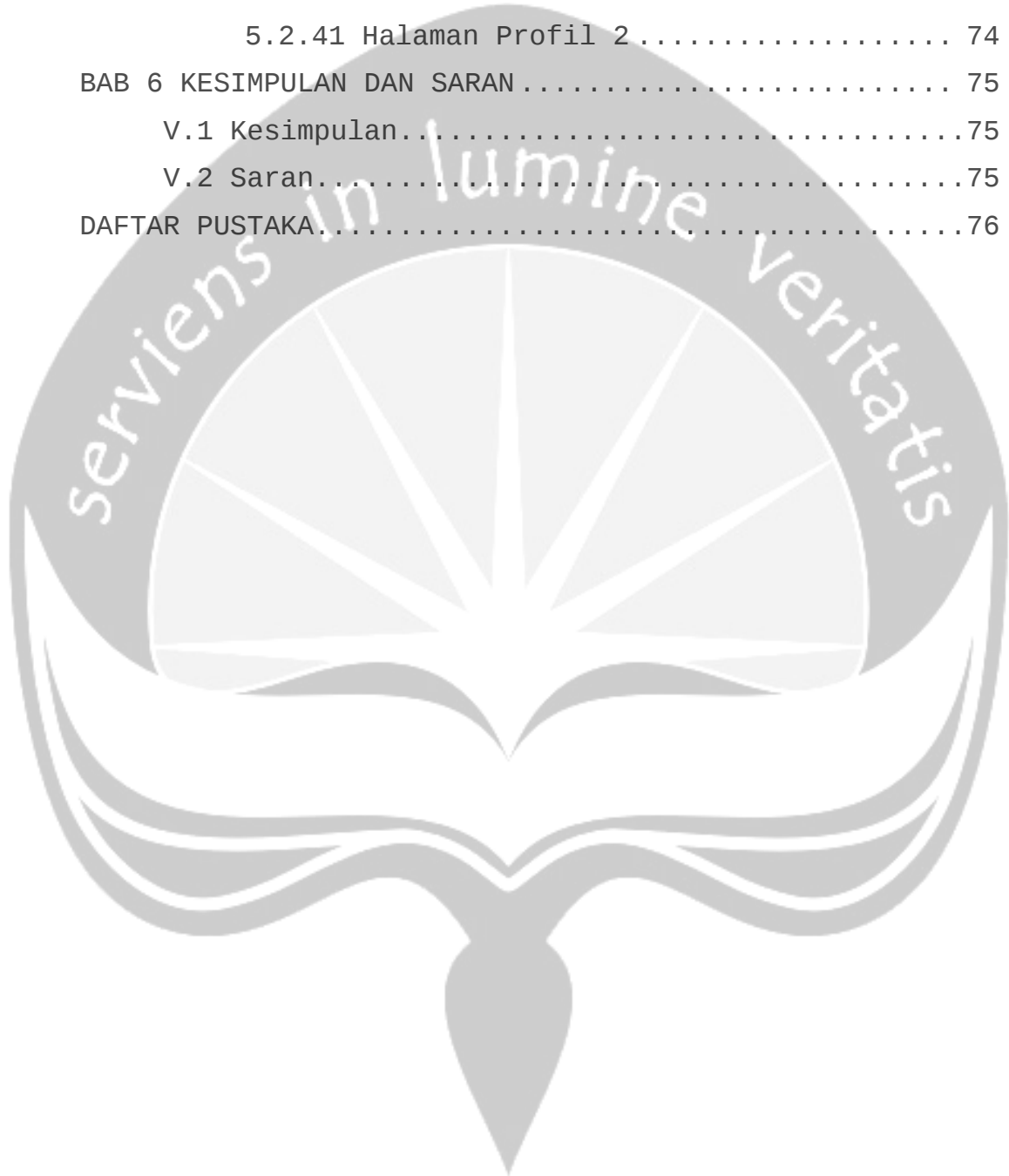
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
LAMPIRAN	xv
INTISARI	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengantar	7
2.2 Tinjauan Pustaka	7
BAB 3 LANDASAN TEORI	
3.1 Pendahuluan	12
3.2 Multimedia	12
3.2.1 Definisi Multimedia	13
3.2.2 Elemen-elemen Multimedia	14
3.3 adobe Flash CS3 Profesional	16
3.4 Cerita	17
3.5 Tokoh	17
3.6 Alkitab	18
3.7 Psikolog Anak	19
3.7.1 Perkembangan Anak	19

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
4.1 Pengantar	23
4.2 Deskripsi Produk	23
4.2.1 Perspektif Produk	23
4.2.2 Fungsi Produk	24
4.2.3 Karakteristik Pengguna	26
4.3 Kebutuhan Khusus	26
4.3.1 Kebutuhan Antarmuka Eksternal	26
4.3.2 Kebutuhan Antarmuka Pemakai	26
4.3.3 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras	26
4.3.4 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak	27
4.4 Kebutuhan Fungsionalitas	28
4.4.1 Data Flow Diagram (DFD)	28
4.4.2 Perancangan Arsitektur Modul	29
4.4.3 Perancangan Antarmuka	30
4.4.4 Perancangan Arsitektur Papan Cerita	30
4.4.6 Perancangan Antarmuka Papan Cerita	31
BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	33
5.1 Pengantar	33
5.2 Implementasi Sistem	33
5.2.1 Halaman Pembuka	34
5.2.2 Halaman Utama	35
5.2.3 Halaman Menu Cerita	36
5.2.4 Halaman Cerita Yusuf	37
5.2.5 Halaman Cerita Yunus	38
5.2.6 Halaman Menu Cerita Yusuf	39
5.2.7 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara ..	40

5.2.8 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara	
2.....	41
5.2.9 Halaman Yusuf Masuk Penjara 3	42
5.2.10 Halaman Yusuf Masuk Penjara 4	43
5.2.11 Halaman Yusuf Masuk Penjara 5	44
5.2.12 Halaman Yusuf Masuk Penjara 6	45
5.2.13 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin	46
5.2.14 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 2 ...	47
5.2.15 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 3 ...	48
5.2.16 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 4 ...	49
5.2.17 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 5 ...	50
5.2.18 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga	51
5.2.19 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 2 ...	52
5.2.20 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 3 ...	53
5.2.21 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 4 ...	54
5.2.22 Halaman Video Cerita Yusuf	55
5.2.23 Halaman Yunus Melarikan Diri	56
5.2.24 Halaman Yunus Melarikan Diri 2	57
5.2.25 Halaman Yunus Melarikan Diri 3	58
5.2.26 Halaman Yunus Melarikan Diri 4	59
5.2.27 Halaman Yunus Melarikan Diri 5	60
5.2.28 Halaman Yunus Melarikan Diri 6	61
5.2.29 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan	62
5.2.30 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 2 ...	63
5.2.31 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 3 ...	64
5.2.32 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 4 ...	65
5.2.33 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 5 ...	66
5.2.34 Halaman Permainan	67
5.2.35 Halaman Permainan Puzzle Yusuf	68
5.2.36 Halaman Permainan Puzzle Yunus	69
5.2.37 Halaman Latihan Soal	70

5.2.38 Halaman Review Nilai	71
5.2.39 Halaman Kunci Jawaban	72
5.2.40 Halaman Profil	73
5.2.41 Halaman Profil 2	74
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	75
V.1 Kesimpulan	75
V.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Konteks Diagram KaRiToKi	28
Gambar 4.2 DFD Level 1 KaRiToKi	29
Gambar 4.3 Perancangan Arsitektur Modul	29
Gambar 4.4 Antarmuka Halaman Pembuka	30
Gambar 4.5 arsitektur Papan Cerita	31
Gambar 4.6 Antarmuka Papan Cerita	47
Gambar 5.1 Halaman Pembuka	34
Gambar 5.2 Halaman Utama	35
Gambar 5.3 Halaman Menu Cerita	36
Gambar 5.4 Halaman Cerita Yusuf	37
Gambar 5.5 Halaman Cerita Yunus	38
Gambar 5.6 Halaman Cerita Yusuf	39
Gambar 5.7 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara	40
Gambar 5.8 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara	41
Gambar 5.9 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara	42
Gambar 5.10 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara 4	43
Gambar 5.11 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara 5	44
Gambar 5.12 Halaman Cerita Yusuf Masuk Penjara 6	45
Gambar 5.13 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin.....	46
Gambar 5.14 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 2	47
Gambar 5.15 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 3	48
Gambar 5.16 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 4	

.....	49
Gambar 5.17 Halaman Yusuf Menjadi Pemimpin 5	
.....	50
Gambar 5.18 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga	
.....	51
Gambar 5.19 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 2	
.....	52
Gambar 5.20 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 3	
.....	53
Gambar 5.21 Halaman Yusuf Bertemu Keluarga 4	
.....	54
Gambar 5.22 Halaman Video Cerita Yusuf.....	55
Gambar 5.23 Halaman Yunus Melarikan Diri.....	56
Gambar 5.24 Halaman Yunus Melarikan Diri 2...	57
Gambar 5.25 Halaman Yunus Melarikan Diri 3...	58
Gambar 5.26 Halaman Yunus Melarikan Diri 4...	59
Gambar 5.27 Halaman Yunus Melarikan Diri 5...	60
Gambar 5.28 Halaman Yunus Melarikan Diri 6...	61
Gambar 5.29 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan...	62
Gambar 5.30 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 2	
.....	63
Gambar 5.31 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 3	
.....	64
Gambar 5.32 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan 4	
.....	65
Gambar 5.33 Halaman Yunus Dalam Perut Ikan	
5.....	66
Gambar 5.34 Halaman Permainan.....	67
Gambar 5.35 Halaman Permainan Puzzle Yusuf...	68
Gambar 5.36 Halaman Permainan Puzzle Yunus...	69
Gambar 5.37 Halaman Latihan soal.....	70

Gambar 5.38 Halaman Review Nilai	71
Gambar 5.39 Halaman Kunci Jawaban	72
Gambar 5.40 Halaman Profil 1	73
Gambar 5.41 Halaman Profil 2	74



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya.....	9
---	---



LAMPIRAN

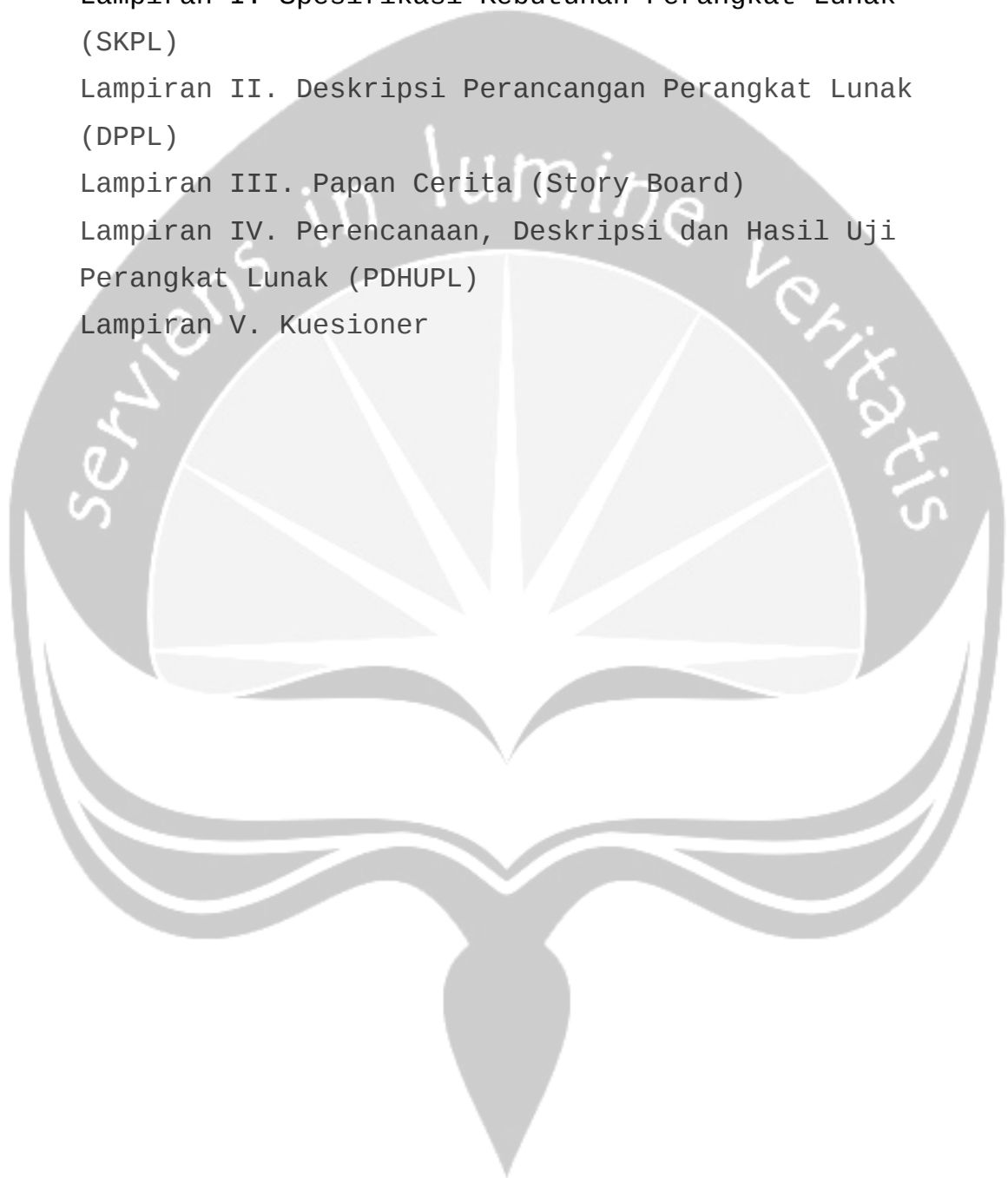
Lampiran I. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

Lampiran II. Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)

Lampiran III. Papan Cerita (Story Board)

Lampiran IV. Perencanaan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL)

Lampiran V. Kuesioner



INTISARI

Anak-anak yang berusia antar 7-11 tahun menurut pakar psikolog Swiss, yang bernama Jean Piaget (1896-1980) masuk dalam tahap operasional konkrit dalam pembangunan struktur berfikir. Karakter seorang anak terbentuk dari mereka kecil sehingga diperlukan pembelajaran pendidikan dalam bidang rohani supaya lebih membedakan hal yang baik dengan yang buruk dan mengajari anak untuk berfikir dan bertindak. Hal tersebut dapat dipelajari dari tokoh-tokoh Alkitab seperti Yunus dan Yusuf.

Laporan tugas akhir ini membahas "Pembelajaran cerita Tokoh Alkitab dan Konten Pendukungnya Berbasis Multimedia". Aplikasi ini merupakan aplikasi cerita tokoh Alkitab bagi anak-anak berusia 7-11 tahun di Indonesia. Aplikasi ini dibagi menjadi 4 bagian yaitu: cerita tokoh, permainan, latihan soal, info pembuat dan info buatan aplikasi. Aplikasi ini diimplementasikan dengan menggunakan Adobe Flash CS3. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dan metode pembangunan perangkat lunak. Aplikasi ini dapat dibuat suatu tampilan dengan kombinasi teks, suara, gambar, video, animasi dan bentuk grafis yang akan menjadikan aplikasi ini menjadi lebih menarik.

Dari permasalahan tersebut pembelajaran yang dimaksud dapat lebih dituangkan lagi ke dalam aplikasi berbasis komputer untuk menciptakan suatu metode pembelajaran yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan anak-anak usia 7-11 tahun dalam proses belajar. Jadi, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi anak-anak usia 7-11 tahun.

Kata Kunci : Pembelajaran, Cerita Tokoh Alkitab, Multimedia.