

SKRIPSI

EDUKASI PENGENALAN RAMBU- RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

Wahyu Widhiarto

2009-51-149



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015

SKRIPSI

EDUKASI PENGENALAN RAMBU- RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh :

Wahyu Widhiarto

2009-51-149



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : EDUKASI PENGENALAN RAMBU- RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS
MULTIMEDIA

NAMA : WAHYU WIDHIARTO

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi
Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai
berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda sesuai dengan kategori Skripsi

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

Disahkan Oleh:

Penulis

Pembimbing Utama

Wahyu Widhiarto

Ahmad Jazuli, M.Kom

200951149

NIDN.0406107004

Alamat : Ploso Rt 4/II 317 jati Kudus
Kudus, 03 Desember 2014

Tanggal : 03 Desember 2014



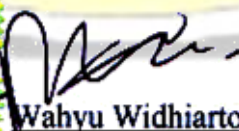
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : Edukasi pengenalan rambu – rambu lalu lintas untuk anak tingkat sekolah dasar berbasis multimedia
NAMA : Wahyu Widhiarto
NIM : 2009-51-149

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 03 Desember 2014




Wahyu Widhiarto

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : Edukasi pengenalan rambu – rambu lalu lintas untuk anak tingkat sekolah dasar berbasis multimedia
NAMA : Wahyu Widhiarto
NIM : 2009-51-149

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 03 Desember 2014

Pembimbing I

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN.0406107004

Pembimbing II

Rizkysari Feizmaharani, M.Kom

NIDN: 0620058501

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN.0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : EDUKASI PENGENALAN RAMBU- RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS
MULTIMEDIA
NAMA : WAHYU WIDHIARTO
NIM : 2009-51-149

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 14 Januari 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 14 Januari 2014

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1


Riba Fidi, ST, M.Cs
NIDN. 0604047401



Tutik Khotimah, M.Kom
NIDN. 0608068502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ka. Progdik Teknik Informatika


Rochmad Wynanto, ST, MT
NIS. 0610701000001138


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN.0406107004

ABSTRACT

Computers do not make children isolated, it teaches social skills to children. Introduce computer technology as a medium of learning for children by wisely potential to improve learning ability in children and develop a child's confidence about the future. Reality kids really like games. By playing children can be creative to form creativity and manifest itself. Self-realization is one of the basic necessities of human life, creativity needs to be nurtured and developed, in particular the child's creativity is stimulated through the game. Play gives children the opportunity to directly contribute to the learning process and once the child feel competent about their ability to learn. Age elementary school level is the most appropriate age for introduction signs traffic signs. Because at this level the child is still in a state of play time and recognize that there is something about the environment. Education is one of the applications of interactive multimedia products are in development at this time is used as a medium of learning. The end result of this research is educational applications packaged in CDs (Compact Disc) and can be run using the AutoPlay CD-ROM.

Keywords: Multimedia, Applications Education, traffic signs



ABSTRAK

Komputer tidak menjadikan anak-anak terisolasi, justru mengajarkan ketrampilan sosial kepada anak. Mengenalkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran kepada anak sejak dini secara bijaksana berpotensi untuk meningkatkan kemampuan belajar pada anak dan mengembangkan rasa percaya diri anak akan masa depannya. Realitas anak sangat menyukai games. Dengan bermain anak dapat berkreasi untuk membentuk kreativitas dan mewujudkan dirinya. Perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas anak yang dirangsang melalui permainan. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk langsung berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar. Usia tingkat sekolah dasar merupakan usia yang paling tepat untuk pengenalan rambu rambu lalu lintas. Karena pada tingkat ini anak masih dalam keadaan masa bermain dan mengenali sesuatu yang ada pada lingkungan sekitar. Aplikasi *Education* merupakan salah satu produk multimedia interaktif yang dalam perkembangannya saat ini digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi edukasi yang dikemas dalam kepingan CD (*Compact Disc*) dan dapat dijalankan secara *AutoPlay* dengan menggunakan CD-ROM.

Kata kunci : *Multimedia*, Aplikasi Edukasi, rambu–rambu lalu lintas



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu

menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Edukasi pengenalan rambu – rambu lalu lintas untuk anak tingkat sekolah dasar berbasis multimedia”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Kiranya dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, penghargaan yang setinggi-tingginya dan permohonan maaf atas segala kesalahan yang pernah penulis lakukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada:

1. ALLAH S.W.T yang telah memberikan tuntunan dalam hidupku.
2. Bapak Suparno SH. MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST. MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus, dan pembimbing Skripsi penulis
5. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Keluargaku yang selalu setia mendampingi setiap keluh kesah.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 03 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait.....	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2.2 Elemen Multimedia	7
2.3 Flowchart	11
2.4 Kerangka Teori dan Hipotesis	13
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	15

3.1.1 Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Waterfall</i>	15
3.2 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	16
BAB IV ANALISA PERANCANGAN	
4.1. Analisa Masalah.....	19
4.2. Analisa kebutuhan.....	19
4.2.1 Dokumentasi Alur pengembangan Aplikasi.....	20
4.2.2 Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	20
4.2.3 Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	21
4.3 Perancangan Aplikasi.....	21
4.4 Desain <i>Interface</i>	23
4.5 Story board.....	27
BAB V IMPLEMENTASI	
5.1 Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Edukasi Pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas	33
5.2 Screenshot Aplikasi Media Edukasi pengenalan Rambu – rambu Lalu Lintas.....	35
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	53
6.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN - LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Teori Dan Hipotesi.....	13
Gambar 3.1. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	16
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Edukasi Pengenalan Rambu-rambu Lalu lintas	22
Gambar 4.2. Halaman Awal	23
Gambar 4.3. Halaman Menu Materi.....	24
Gambar 4.4. Halaman Materi	24
Gambar 4.5. Halaman Menu <i>game</i> animasi	25
Gambar 4.6. Halaman Awal percakapan <i>game</i> animasi.....	25
Gambar 4.7. Halaman percakapan <i>game</i> animasi	26
Gambar 4.8. Soal animasi <i>game</i>	26
Gambar 4.9. Halaman Nilai Soal.....	27
Gambar 5.1. <i>Script</i> Tombol Menu Materi.....	33
Gambar 5.2. <i>Script</i> Tombol Soal.....	34
Gambar 5.3. <i>Script exit</i>	34
Gambar 5.4. <i>Script</i> Tombol jawaban salah	35
Gambar 5.5. <i>Script</i> Tombol jawaban benar.....	35
Gambar 5.6. Halaman Awal	36
Gambar 5.7. Halaman Menu Materi.....	36
Gambar 5.8. Halaman Materi Rambu – rambu larangan	37
Gambar 5.9. Salah satu isi materi rambu – rambu larangan.....	37
Gambar 5.10. Halaman Materi Rambu – rambu peringatan	38
Gambar 5.11. Salah satu isi materi rambu – rambu peringatan	38
Gambar 5.12. Halaman Materi Rambu – rambu perintah	39
Gambar 5.13. Salah satu isi materi rambu – rambu perintah	39
Gambar 5.14. Halaman Materi Rambu – rambu petunjuk	40
Gambar 5.15. Salah satu isi materi rambu – rambu petunjuk	40
Gambar 5.16. Halaman awal saat akan memulai <i>game</i>	41
Gambar 5.17. Percakapan andi dan toni.....	41

Gambar 5.18. Percakapan andi dan toni.....	42
Gambar 5.19. Soal Pertama.....	42
Gambar 5.20. Soal Ke dua.....	43
Gambar 5.21. Soal Ke tiga	43
Gambar 5.22. Soal ke Empat.....	44
Gambar 5.23. Soal ke Lima	44
Gambar 5.24. Soal ke Enam.....	45
Gambar 5.25. Soal ke Tujuh.....	45
Gambar 5.26. Soal ke Delapan.....	46
Gambar 5.27. Soal ke Sembilan	46
Gambar 5.28. Rumah Andi.....	47
Gambar 5.29. Rumah Andi.....	47
Gambar 5.30. Halaman <i>Score</i>	48



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol flowchart.....	11
Tabel 4.1 Dokumentasi Pengembangan Multimedia pada Aplikasi Edukasi Pengenalan Rambu-rambu Lalu lintas	18
Tabel 4.2 Story board.....	27
Tabel 5.3 Hasil pengujian.....	49
Tabel 5.2 Rekapitulasi hasil kuisioner	50



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Persetujuan Judul Skripsi.
- Lampiran 2 : Persetujuan Skripsi.
- Lampiran 3 : Pengesahan Skripsi.
- Lampiran 4 : Kuisioner

