

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN**

**TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

**YAOLANA ADHAN**

**2112030489**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM SURAKARTA**

**SUKOHARJO**

**2024**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN  
TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)  
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

**YAOLANA ADHAN**

**2112030489**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM SURAKARTA  
SUKOHARJO  
2024**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan Menggunakan**

**Adobe Flash CS6**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Yaolana Adhan**

**2112030489**

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 16 Agustus 2024

**Pembimbing 1**



**Sri Widiyanti, M.Kom**  
**NIDN. 0618108001**

**Pembimbing 2**



**Ina Sholihah Widiati, M.Kom**  
**NIDN. 0630128903**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 16 Agustus 2024



**Muchlis Hidayat Widiyanto, S.T., M.M., M.Kom.**

**Ketua STMIK Amikom Surakarta**



## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yaolana Adhan**  
**2112030489**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2024

### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Anggota Dewan Penguji Lain

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nina Dewi Lashwaty, M.Si**

**Muhammad Setiawan, M.Kom**

**Sri Widiyanti, M.Kom**

## MOTTO

1. Hidup adalah sebuah perjalanan, jadi nikmati setiap langkahnya.
2. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
3. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.
4. Temukan versi terbaik dirimu dalam perjalanan hidupmu.
5. Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.
6. Yakinlah bahwa Impian yang kamu tulis dalam buku harianmu akan menjadi kenyataan yang membanggakan.
7. *Find your best version on your way and be your self.*

## **PERSEMBAHAN**

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk

1. Allah SWT Pencipta semesta alam yang telah melimpahkan berkah dan rizkinya.
2. Bapak Moch Hari Purwiantoro, S.T., MM., M.Kom, Selaku Ketua STMIKAMIKOM Surakarta.
3. Ibu Sri Widiyanti, M.Kom dan Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom selaku dosen pembimbing I serta pembimbing II yang selama ini membantu dan memberikan masukan positif sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir yang diberikan.
4. Seluruh Bapak atau Ibu Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Surakarta.
5. Bapak / Ibu selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan positif dalam kekurangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Agus Chusnul.A, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri Mojosari telah membantu dalam proses penelitian di SD Negeri Mojosari.
7. Bapak Ely Junaedi dan Ibu Sumini serta adik – adik saya, terimakasih atas dukungan dan pengorbananya sungguh cinta kasih bapak ibu yang tulus, doa serta kasih sayangnya tak akan pernah saya lupakan.
8. Terimakasih kepada Naufal azri, Dini, Friska, Fika, Fira, Revy dan teman – teman semua yang sudah menyemangati satu sama lain.

Akhir kata penulis berharap agar laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat, serta Ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun judul tugas akhir ini adalah “Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan menggunakan Adobe Flash CS6”. Tugas akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Diploma (D3) Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Tugas akhir ini tidak mungkin dapat terwujud tanpa adanya bimbingan, dorongan, dan do’a dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Moch.Hari Purwiantoro, S.T, M.M, M.Kom. selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Sri Widiyanti, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1.
3. Ina Sholihah Widiati, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2.
4. Seluruh Dosen STMIK Amikom Surakarta.
5. Bapak Agus Chusnul.A, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri Mojosari.

Penulis menyadari bahwa penusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangn positif bagi penulis.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penulisan .....	5
1.5 Manfaat Penulisan .....	5
1.5.1 Bagi Pihak Sekolah.....	5
1.5.2 Bagi Penulis.....	5
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta .....	6



1.6	Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.1	Metode Observasi .....	6
1.6.2	Metode Wawancara .....	6
1.6.3	Studi Pustaka .....	7
1.7	Teori Yang Digunakan .....	7
1.7.1	Pengertian Multimedia.....	7
1.7.2	Komponen Multimedia.....	8
1.7.3	Struktur Navigasi .....	9
1.7.4	Tahapan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran.....	11
1.7.5	Pengertian Media Pembelajaran.....	13
1.7.6	Materi Fungsi dan Bagian Tumbuhan.....	13
1.8	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	15
1.8.1	Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	15
1.8.2	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	15
1.8.2.1	Sistem Operasi Windows .....	15
1.8.2.2	Adobe Flash CS 6 .....	16
1.8.2.3	Corel Draw .....	16
1.9	Sistematika Penulisan.....	17
1.10	Jadwal Kegiatan.....	18
<b>BAB II GAMBARAN OBYEK.....</b>		<b>19</b>

2.1	Gambaran Umum SD Negeri Mojosari.....	19
2.1.1	Profil SD Negeri Mojosari.....	19
2.1.2	Fasilitas Penunjang Pembelajaran Digital .....	20
2.1.3	Visi dan Misi.....	21
2.1.4	Bagan Struktur Organisasi SD Negeri Mojosari .....	21
2.1.5	Konsep Aplikasi.....	22
2.1.6	Perancangan <i>storyline</i> .....	22
<b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Tahapan Konsep .....	25
3.1.1	Merancang Konsep .....	25
3.1.2	Merancang Isi .....	27
3.1.3	Merancang Naskah .....	28
3.2	Tahapan <i>Design</i> (Perancangan).....	30
3.2.1	Merancang Grafik.....	30
3.3	Tahapan Pengumpulan Data.....	33
3.4	Tahapan Pembuatan Aplikasi.....	35
3.4.1	Pembuatan Halaman Aplikasi.....	36
3.4.2	Pembuatan Halaman Masuk .....	36
3.4.3	Pembuatan Halaman Menu Utama .....	38
3.4.4	Pembuatan Halaman Petunjuk.....	40

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penulisan .....	5
1.5 Manfaat Penulisan .....	5
1.5.1 Bagi Pihak Sekolah.....	5
1.5.2 Bagi Penulis .....	5
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta .....	6
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.1 Metode Observasi .....	6

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data nilai Mata Pelajaran IPA Kelas IV .....	3
Tabel 1.2 Data nilai Mata Pelajaran IPA Kelas IV .....	3
Tabel 1.3 <i>Hardware</i> yang digunakan.....	15
Tabel 1.4 Jadwal Kegiatan .....	18
Tabel 2.1 Data Lengkap SD Negeri Mojosari .....	20
Tabel 2.2 Data fasilitas penunjang pembelajaran .....	20
Tabel 2.3 Konsep Aplikasi.....	22
Tabel 2.4 Perancangan <i>Storyline</i> .....	23
Tabel 3.1 Perancangan Konsep.....	26
Tabel 3.2 Perancangan isi .....	27
Tabel 3. 3 Merancang Grafik .....	30
Tabel 3.4 Pengujian Aplikasi.....	48
Tabel 3.5 Pengujian Kecocokan Materi.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Linier.....	9
Gambar 1.2 Struktur Menu .....	10
Gambar 1.3 Struktur Hierarki .....	10
Gambar 1.4 Struktur Jaringan .....	11
Gambar 1.5 Struktur Kombinasi .....	11
Gambar 2.1 Gambaran Tampak Depan SD Negeri Mojosari .....	19
Gambar 2.2 Struktur Organisasi .....	21
Gambar 3.1 Merancang Naskah.....	29
Gambar 3.2 Ikon materi daun .....	34
Gambar 3.3 <i>Background</i> .....	35
Gambar 3.4 Tampilan Lembar kerja Adobe Flash CS6.....	36
Gambar 3.5 Pembuatan Halaman Masuk.....	36
Gambar 3.6 Pembuatan Halaman Mulai .....	37
Gambar 3.7 Pembuatan Halaman Menu Utama .....	39
Gambar 3.8 Pembuatan Halaman Petunjuk .....	40
Gambar 3.9 Pembuatan Halaman KD dan KI.....	42
Gambar 3.10 Pembuatan halaman materi .....	43
Gambar 3.11 Pembuatan halaman <i>quiz</i> .....	44

Gambar 3.13 Pembuatan Halaman Hasil <i>quiz</i> .....	46
Gambar 3.14 Tampilan <i>Loading</i> .....	51
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Mulai .....	51
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Menu Utama .....	52
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Petunjuk.....	53
Gambar 3.18 Tampilan Halaman KD dan KI .....	53
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Menuju sub materi.....	54
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Sub Materi .....	54
Gambar 3.21 Tampilan Halaman materi Daun .....	55
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Video .....	55
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Materi Akar .....	56
Gambar 3.24 Tampilan Halaman Materi Batang .....	56
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Materi bunga .....	57
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Materi Biji .....	57
Gambar 3.27 Tampilan Halaman kuis .....	58
Gambar 3.28 Tampilan Halaman soal .....	58
Gambar 3.29 Tampilan Halaman nilai .....	59
Gambar 3.30 Distribusi Aplikasi .....	60