

**MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME MENGENAL
RAMBU-RAMBU LALU LINTAS
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



OLEH :

ANGGA FAUZANI

NPM. 10111100132

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME MENGENAL
RAMBU-RAMBU LALULINTAS
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

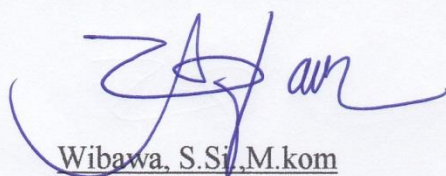
PERSETUJUAN PEMBIMBING

**MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME MENGENAL
RAMBU-RAMBU LALU LINTAS
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



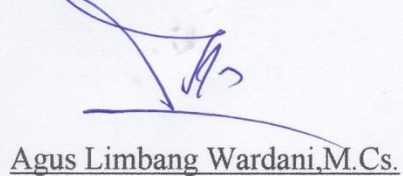
Dosen Pembimbing I,



Wibawa, S.Si, M.kom

NIS. 19690607 201201 1 012

Dosen Pembimbing II,



Agus Limbang Wardani, M.Cs.

NIP. 19830805 201504 1 002

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI
MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME MENGENAL
RAMBU-RAMBU LALU LINTAS
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH



Di susun oleh :

ANGGA FAUZANI

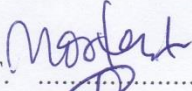
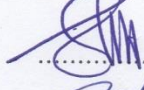
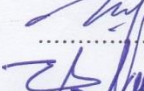
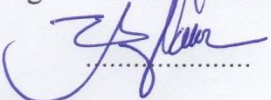
NPM.10111100132

Telah dipertahankan di dewan penguji

Pada tanggal 8 April 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Susunan Dewan Penguji

	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua	: Meilany Nonsi Tentua, S.Si, M.T.		03-05-2016
Sekretaris	: Sunggito Oyama, M.T.		03-05-2016
Anggota	: 1. Marti Widya Sari, S.T.,M.Eng		28-04-2016
	: 2. Wibawa, S.Si, M.Kom		29-04-2016

Yogyakarta, 8 April 2016

Dekan Fakultas Teknik

Universitas PGRI Yogyakarta


M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom
NIS.19740926 200204 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Angga Fauzani
NIM : 10111100132
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Media pembelajaran dan game mengenal rambu-rambu lalu lintas menggunakan adoble flash

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Yang membuat pernyataan,



Angga Fauzani

NPM. 10111100132

Moto

Jangan pernah menyerah jika gagal, krena kegagalan akan membawa kedalam keberhasilan.

Jetep semangat dan lihat kedepan, krena di depan sudah menanti kesuksesan.

Orang-orang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan entah mereka menyukainya atau tidak. (Aldus Huxley)

Persembahan

Rasa syukur dan terimakasih aku ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan memberikan inspirasi kepadaku, sehingga bias menyelesaikan tugas ini.

Yang tercinta umiku dan ayahku yang telah berusaha memberikan yang terbaik bagi anakmu ini.

Yang terhebat kakaku yang telah mensupport dan memberikan semangat untuk aku.

Yang tercinta seseorang yang selalu mendukung dan menghiburku di saat aku susah maupun senang.

Terimakasih untuk semua persembahan ini untuk kalian semua

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran allah subhanahu wa ta'ala atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME MENGENAL RAMBU-RAMBU LALU LINTAS MENGGUNAKAN ADOBE FLASH** ” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana **UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**.

Penulis menyadari dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih sedalam – dalamnya kepada :

- Bapak M. Fairuzabadi. M. Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik. Universitas PGRI yogyakarta
- Bapak Wibawa, S.Si.,M.kom selaku Dosen pembimbing 1 yang telah berkenan meluangkan waktu ditengah kesibukan yang padat untuk memberikan bimbingan demi selesainya skripsi ini.
- Bapak Agus L. Wardani,M.Cs selaku Dosen pembimbing 2 yang telah berkenan meluangkan waktu ditengah kesibukan yang padat untuk memberikan bimbingan demi selesainya skripsi ini.

- Ibu tercinta yang sudah banyak berkorban dan mendoakan selama aku mengerjakan skripsi dan untuk ayahku Terimakasih sudah memberikan yang terbaik buat aku.
- Sahabat ku terimakasih banyak atas ucapan semangatnya yang terus-menerus di ucapkan setiap hari.
- Buat anggota PAVITA (Frangko nova, Fait rasta, Pakde sinyo, Toni ja, dan Didikers). terimakasih atas dukungan dan inspirasinya, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas ini.
- Seluruh dosen Teknik Informatika, Fakultas Teknik PGRI yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
- Staf dan karyawan Universitas PGRI Yogyakarta
- Keluarga besar kelas ku A3 Learn IT

(Hasna, Andewi, Ratna, Fitri, Auliya, Erika, Ucup, Aceng, Blondor, Dani, Mbh gondrong dan maaf masih banyak lagi yang tidak bisa di sebut satu persatu) terimakasih untuk semua saat belajar mengenai apapun yang kita bahas selama Kuliah di Universitas PGRI Yogyakarta.
- Teman-Teman seperjuanganku angkatan akhir 2010 temen nongkrong (Widi, Erik, Sinyo, Catur, Brian) yang memberikan motivasi.

- Keluarga besar ku yang berada di samigaluh, kulonprogo terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Teman-Teman kampung (Novran, Rudi, Ega, Riko, Iwan, Ando, Jedor, dan masih banyak lagi)terimakasih atas inspirasinya selama dalam penulisan skripsi ini.
- Almamaterku.

Akhirnya dengan segala keterbatasan dan kemampuan yang ada, penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. AMIN.

Wasalam mualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis

Angga Fauzani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HAKAMAN PENGAJUAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
Motto	v
Persembahan.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK INDONESIA.....	xvi
ABSTRAK INGRIS.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	3
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Metode Penelitian.....	6
H. Jadwal Penelitian.....	7
I. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Tinjauan Pustaka.....	9
B. Landasan Teori	11
1. Aplikasi	11
2. Adobe Flash	12
4. Media Pembelajaran.....	14

5. GAME.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Objek Penelitian.....	22
B. Metode Pengumpulan data	22
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
D. Rancangan Media Pembelajaran	24
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Implementasi.....	41
B. Pembahasan.....	79
C. Hasil pengujian media informasi	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1Jadwal Kegiatan Tugas Akhir	7
Tabel 2. 1 Dikripsi halaman awal.....	26
Tabel 2. 2 Diskripsi Halaman Petunjuk.....	27
Tabel 2. 3 Dikripsi halaman Penyusun.....	28
Tabel 2 4 Dikripsi halaman Menu Belajar.....	29
Tabel 2. 5 Halaman Game Simulasi.....	30
Tabel 2. 6 Diskripsi halaman Rambu Lalu-Lintas.....	32
Tabel 2. 7 Dikripsi Halaman Rambu Peringatan.....	33
Tabel 2. 8 Dikripsi halaman Rambu Larangan.....	34
Tabel 2 9 Diskripsi Halaman Rambu Perintah	35
Tabel 210 Diskripsi Halaman Rambu Petunjuk	36
Tabel 2. 11 Diskripsi Halaman Rambu Tambahan.....	37
Tabel 2. 12 Diskripsi Halaman Kuis	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Rambu Peringatan	19
Gambar 2. 2 Rambu Larangan.....	20
Gambar 2. 3 Rambu Perintah.....	20
Gambar 2. 4 Rambu Petunjuk	21
Gambar 2. 5 Rambu Tambahan	21
Gambar 3. 1 Flowchart program	25
Gambar 3. 2 Halaman Awal.....	26
Gambar 3. 3 Halaman Petunjuk	27
Gambar 3. 4 Halaman penyusun	28
Gambar 3. 5 Halaman Menu Belajar	29
Gambar 3. 6 Halaman Game Simulasi.....	30
Gambar 3. 7 Halaman Pengenalan Rambu Lalu-lintas	32
Gambar 3. 8 Halaman Rambu Peringatan.....	33
Gambar 3. 9 Halaman Rambu Larangan	34
Gambar 3. 10 Halaman Rambu Perintah	35
Gambar 3. 11 Halaman Rambu Petunjuk.....	36
Gambar 3. 12 Halaman Rambu Tambahan	37
Gambar 3. 13 Halaman Kuis.....	38
Gambar 3. 14 Tampilan Key frame 1.....	39
Gambar 3. 15 Tampilan Key frame 2.....	40
Gambar 3. 12 Tampilan Key frame 3.....	41
Gambar 3. 13 Tampilan Key frame 4	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Awal.....	41
Gambar 4. 2 Halaman Petunjuk	43
Gambar 4. 3 Halaman Penyusun.....	44
Gambar 4. 4 Halaman Menu Pembelajaran.....	45
Gambar 4. 5 Halaman Pengenalan Rambu Lalu-lintas.....	46
Gambar 4. 6 Halaman Rambu Peringatan.....	47
Gambar 4. 7 halaman Contoh Rambu Peringatan.....	48
Gambar 4. 8 halaman Rambu Perintah	49
Gambar 4. 9 halaman contoh Rambu Perintah	50
Gambar 4. 10 Halaman Rambu Larangan	51
Gambar 4. 11 Halaman Contoh Rambu Larangan	51
Gambar 4. 12 Halaman Rambu Petunjuk.....	52
Gambar 4. 13 Halaman Contoh Rambu Petunjuk.....	53
Gambar 4. 14 Halaman Rambu Tambahan	54
Gambar 4. 15 Halaman Contoh Rambu Larangan	54
Gambar 4. 16 Halaman Kuis.....	56
Gambar 4. 17 Halaman Aturan Tebak Gambar.....	57
Gambar 4. 18 Halaman Soal Tebak Gambar	58
Gambar 4. 19 Halaman Soal Tebak Gambar	58
Gambar 4. 20 Halaman Perhitungan skor Tebak Gambar	60
Gambar 4. 21 Halaman Aturan Game Puzzle	61
Gambar 4. 22 Halaman Game Puzzle Level 1	62
Gambar 4. 23 Halaman Puzzle level 2.....	63
Gambar 4. 24 Halaman Puzzle Level 3.....	64
Gambar 4. 25 Halaman Puzzle Level 4.....	65
Gambar 4. 26 Halaman Simulasi Rambu Peringatan.....	67
Gambar 4. 27 Halaman Rambu peringatan bagian 1	68
Gambar 4. 28 Halaman Rambu Peringatan bagian 2.....	69
Gambar 4. 29 Halaman Simulasi Rambu Perintah	70
Gambar 4. 30 Halaman Rambu Perintah Bagian 1	71
Gambar 4. 31 Halaman Rambu Perintah Bagian 2	72
Gambar 4. 32 Halaman Simulasi Rambu Larangan	73
Gambar 4. 33 Halaman Rambu Larangan Bagian 1	74
Gambar 4. 34 Halaman Rambu Larangan Bagian 2	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 35 Halaman Simulasi Rambu Tambahan.....	75
Gambar 4. 36 Halaman Rambu Tambahan Bagian 1	76
Gambar 4. 37 Halaman Simulasi Rambu Petunjuk	77
Gambar 4. 38 Halaman Rambu Petunjuk.....	78
Gambar 4. 39 Grafik Kemudahan penggunaan Aplikasi	81
Gambar 4. 40 Grafik Efisiensi Waktu Penggunaan	81
Gambar 4. 41 Grafik kemudahan Memahami Media	82
Gambar 4. 42 Grafik Tampilan Adobe flash.....	82
Gambar 4. 43 Grafik desain Tampilan.....	83

ABSTRAK

ANGGA FAUZANI. Media Pembelajaran Dan Game Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Adobe Flash(2016). Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, Maret 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan game simulasi. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pelajaran dengan siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa. Game simulasi sangat membantu anak-anak dalam memahami materi karena di peraktek kan secara langsung dengan game simulasi.

Metode studi pustaka, studi lapangan dan eksplorasi internet digunakan untuk pengumpulan data dalam pembuatan Aplikasi.

Sistem ini telah diujicobakan dengan pengujian kotak hitam (black box test) dan pengujian alfa (alpha test). Berdasarkan kedua pengujian tersebut sistem ini dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Simulasi

ABSTRACT

ANGGA FAUZANI. Learning Media and Game by Know ing the signs of Traffic Using Adobe Flash(2016). Thesis. Yogyakarta. Faculty of Engineering, University of PGRI Yogyakarta, March 2016.

This research aims to develop learning media by using simulation game. learning media is a useful tool or intermediary to facilitate the teaching and learning process, in order to streamline communication between subjects and students. The use of instructional media in teaching and learning proses also aroise desire and interest for students. Game simulations game very helping children to understand the material because they in can pratice directly with simulation game.

Me thads of literature study, field study and exploration of the Internet is used for data collection in making the applications.

This system has been tested with black box testing and alpha- (alpha test). Based on the two testing above the system is running well.

Keywords: Learning Media, Game Simulation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu pondasi seseorang untuk menjadikan seseorang itu menjadi sukses, untuk itu pendidikan sangatlah perlu untuk diberikan sejak dini. Adapun pendidikan yang perlu diberikan sejak dini yaitu pendidikan agama islam, sopan santun, bahasa, pengetahuan umum supaya menjadi bekal saat anak sudah menjadi dewasa nanti, salah satu contoh pengetahuan umum yang sangat sederhana yaitu belajar tentang rambu-rambu lalu lintas. Untuk saat ini masih sangat banyak –orang-orang dewasa yang tidak mengerti dan paham tentang rambu-rambu lalu lintas, adapun orang yang sudah mengerti dan paham akan tetapi masih sering melanggarnya dan tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas yang telah berlaku di Negri Indonesia ini.

Dalam hal ini sebenarnya peraturan-peraturan tersebut sudah diterapkan oleh pihak kepolisian kita, tetapi masih banyak pengendara kendaraan khususnya bermotor yang tidak mentaati peraturan-peraturan yang telah berlaku di jalan raya, sehingga menyebabkan banyak terjadinya kecelakaan-kecelakaan lalu lintas ataupun terjadi kemacetan-kemacetan yang ditimbulkan oleh para pengguna jalan raya yang tidak mau patuh terhadap peraturan-peraturan rambu-rambu yang telah berlaku di Indonesia ini.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan

komunikasi antara pelajaran dengan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, slide, foto, serta pembelajaran menggunakan game simulasi. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan yang di lakukan di daerah Godean,Sleman, Yogyakarta kebanyakan anak cenderung kurang mengerti dalam penting nya menaati rambu-rambu lalu lintas,contoh kecil nya banyak anak yang menyabrang tapi tidak di jalur zebra cross. Dengan itu aplikasi yang dapat membangun mental dan Psikologi anak di ajarkan mulai sedini mungkin. Agar anak memiliki pemikiran tentang penting nya mentaati rambu-rambu lalu lintas.

Rambu-rambu lalu lintas merupakan salah satu pelajaran yang harus nya diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting daalam kehidupan selanjut nya untuk anak tersebut,terutama pada masa remaja di mana anak sedang mencari jati diri nya. Jika tidak di ajarkan sejak dini

akibat nya berdampak pada saat dia dewasa di mana sekarang ini banyak sekali kejadi n kecelakaan akibat berkendara tidak sesuai aturan dan menerobos lampu merah. Pembelajaran rambu-rambu lalu lintas di Sekolah Dasar (SD) perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu pendidik, pemerintah, orang tua, maupun masyarakat, karena pembelajaran rambu-rambu lalu lintas di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya dan menjadikan anak tersebut anak yang tertib lalu lintas.

Metode pembelajaran rambu-rambu lalu lintas masih menggunakan media buku sehingga kurang menarik bagi anak-anak..Media pembelajaran yang saya buat ini yaitu media pembelajaran rambu-rambu lalu lintas berbentuk game atau permainan sehingga anak akan merasa belajar sambil bermain,hal itu membuat anak untuk lebih semangat dalam belajar mengenai rambu-rambu lalu lintas.

Dalam penelitian ini penulis akan mengangkat judul “*Media Pembelajaran Dan Game Mengenal Rambu-rambu Lalu lintas Menggunakan Adobe Flash* “

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan yang ada, yaitu:

1. Media mengajar yang biasa kurang menarik bagi siswa/siswi Sekolah Dasar kelas I – III pada waktu pramuka, karena hanya menggunakan media tulis dan gambar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi anak Sekolah Dasar kelas I- III.

2. Kurangnya pemahaman tentang pentingnya menaati rambu-rambu lalu lintas.
3. Media mengajar menggunakan kertas mudah rusak dan hilang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran dan game ini dapat menarik minat belajar siswa/siswi Sekolah Dasar kelas I- III pada waktu pelaksanaan pramuka.
2. Bagaimana membuat media pembelajaran ini tidak cepat rusak dan hilang.
3. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu membentuk karakter siswa/siswi Sekolah Dasar kelas I - III sejak dini mengenai pentingnya mematuhi rambu-rambu lalu lintas.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya sebagai media pembelajaran untuk siswa/siswi Sekolah Dasar kelas I – III pada waktu pelaksanaan pramuka.
2. Quis yang disediakan hanya puzzel dan tebak gambar.
3. Puzzel hanya tersedia 4 level.
4. Model pembelajaran dan game yang disediakan adalah pengenalan seputar rambu lalu lintas dan game simulasi.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui tugas akhir ini adalah:

1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran dan game sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pelajaran dengan siswa.
3. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa.
4. Mengerti tentang menaati rambu-rambu lalu lintas sejak dini diperlukan untuk menanamkan pribadi yang baik dalam berkendara di jalanan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari menganalisis sistem ini, yaitu:

1. Dapat membantu proses belajar mengenai rambu-rambu lalu lintas yang berbasis multimedia kreatif.
2. Dengan mengajar menggunakan multimedia interaktif, otomatis mengenalkan kepada siswa/siswi tentang kemajuan teknologi.
3. Siswa/siswi menjadi semangat dalam belajar rambu-rambu lalu lintas karena media pembelajaran yang di sajikan menarik.
4. Dengan ada nya game simulasi bisa mempertinggi daya serap belajar siswa/siswi.

G. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Studi Pustaka

Dalam metode ini, penulis mempelajari buku-buku yang bersangkutan sebagai dasar dan acuan dalam membuat visualisasi media pembelajaran tersebut. Selain itu, juga memanfaatkan internet sebagai sumber data guna menambah pengetahuan akan proses pembuatan media pembelajaran Rambu-rambu Lalu Lintas.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan menganalisa guna mendapatkan data-data sebagai penunjang perancangan media pembelajaran menggunakan Software *Adobe Flash*

3. Studi dan Interview (Wawancara)

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan (konsultasi) pada dosen pembimbing dan dosen lain yang sekiranya dapat memberikan informasi yang bermanfaat dalam pembuatan laporan ini.

H. Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan tugas akhir dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 1.1 Jadwal kegiatan tugas akhir

No	Jenis Kegiatan	DESEMBER 2015				JANUARI 2016				FEBRUARI 2016				MARET 2016			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Studi Kepustakaan	■	■	■	■												
2.	Pengumpulan data				■	■	■	■	■								
3.	Analisis system								■	■	■	■	■				
4.	Penulisan Laporan													■	■	■	■

I. Sistematika Penulisan

Susunan laporan penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini memuat mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan jadwal penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka yaitu membahas tentang tinjauan dan teori-teori yang menjelaskan beberapa pengertian konsep dasar serta beberapa hal yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan mengenai subjek penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, merancang perangkat lunak.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas mengenai pengujian terhadap hasil pengujian dari Aplikasi yang telah dibangun.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran, memuat tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelit

