

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA TANPA
MENGEJA BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
DI PAUD RATNANINGSIH



Disusun Oleh :

HENDRI SAPUTRA

12018158

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA

2015

HALAMAN PENGESAHAN

A. Judul Proyek : Pembuatan Media Pembelajaran Membaca Tanpa Mengeja Berbasis Macromedia Flash 8 di PAUD Ratnaningsih.

B. Identitas Penulis

Nama : Hendri Saputra
Nim : 12018158
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

C. Lokasi Kerja Praktek

Tempat : TPA-KB-TK Ratnaningsih
Alamat : Jl. Dr. Sutomo, Gang Sirkaya No. 6, Badegan Bantul, Yogyakarta

Telah diuji dan disahkan oleh :

Tim Penguji

Tanda Tangan

Pembimbing : Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs

Penguji : Murinto, S.Si., M.Kom

Yogyakarta,

Agustus 2015

Mengetahui

Kaprodi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri



(Sri Winiarti, S.T., M.Cs)

Pimpinan TPA-KB-TK
Ratnaningsih




(Kadarina Wastuti, S.Kom. I)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan laporan kerja praktek yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Membaca Tanpa Mengeja di PAUD Ratnaningsih”. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penyusun sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan kerja praktek baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Sri Winiarti, S.T.,M.Cs selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
2. Ibu Lisna Zahrotun, S.T. sebagai dosen pembimbing.
3. Bapak Murinto, S.Si., M.Kom sebagai dosen penguji.
4. Kepada Bapak dan Ibu saya atas semangat dan doa yang selalu dipanjatkan.

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, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LISTING	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
G. Metode Pengumpulan Data	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	
A. Sejarah dan Gambaran Umum Instansi	6
B. Struktur Organisasi PAUD Ratnaningsih	8
C. Visi dan Misi PAUD Ratnaningsih	9
D. Tujuan PAUD Ratnaningsih	9
E. Fasilitas PAUD Ratnaningsih	9
BAB III LANDASAN TEORI	

A. Multimedia	10
B. Langkah-langkah Mengembangkan Sistem Multimedia	14
C. Proses Belajar Membaca	16
D. Perangkat Lunak	18
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan	21
B. Perancangan Konsep	24
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	ix
LAMPIRAN	x

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Struktur Organisasi PAUD Ratnaningsih	8
2. Gambar 2. Macromedia Flash 8	19
3. Gambar 3. CorelDraw X6	20
4. Gambar 4. Struktur Menu Aplikasi	25
5. Gambar 5. Rancangan Antarmuka Halaman Utama	30
6. Gambar 6. Rancangan Antarmuka Halaman Materi	31
7. Gambar 7. Rancangan Antarmuka Halaman Belajar	32
8. Gambar 8. Rancangan Antarmuka Halaman Game	32
9. Gambar 9. Tampilan Halaman Pembuka	33
10. Gambar 10. Tampilan Halaman Materi	34
11. Gambar 11. Tampilan Halaman Belajar	36
12. Gambar 12. Tampilan Halaman Game	37

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Tabel Storyboard	29
------------------------------------	----

DAFTAR LISTING

1. Listing 1. Actionscript Tampilan Halaman Pembuka 34
2. Listing 2. Actionscript Tampilan Halaman Materi 35
3. Listing 3 . Actionscript Tampilan Halaman Belajar 36
4. Listing 4. Actionscript Tampilan Halaman Tes 37

