



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN FLASH**



Di Susun Oleh

UNIVERSITAS
Asep Saepullah
41510120044
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA BARAT

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 41510120044

Nama : Asep Saepullah

Judul Skripsi : APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN FLASH

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul yang tersebut di atas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, kecuali kutipan-kutipan dan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata di temukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap menerima sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, Agustus 2015



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Laporan Tugas Akhir dari mahasiswa berikut ini :

Nama : Asep Saepullah

Nim : 41510120044

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Ilmu Komputer

Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN RAMBU-RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK SD DENGAN MENGGUNAKAN FLASH

Telah di periksa dan di setujui untuk melaksanakan sidang tugas akhir.

Jakarta, Agustus 2015
Disetujui dan diterima oleh,



Drs. Achmad Kodar, MT
Pembimbing

UNIVERSITAS

MERCU BUANA



Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom
Kaprosdi Teknik Informatika



Umiy Salamah, S.Kom., MMSI
Koordinator Tugas Akhir

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang selalu membantu perjuangan beliau dalam menegakkan agama Allah di muka bumi ini.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Sabar Rudiarto, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercubuana atas segala kebijakan dan motivasinya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Mercubuana.
2. Ibu Umniy Salamah, ST., MMSI selaku Koordinator Tugas Akhir Fasilkom serta seluruh pegawai tata usaha program studi teknik informatika yang memberikan berbagai bantuan dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Mercubuana.
3. Bapak Drs. Achmad Kodar, MT selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberi masukan serta inspirasi baik selama perkuliahan maupun selama pengerjaan tugas akhir.
4. Kedua Orang tua yang telah banyak memberikan motivasi dan doa restu sehingga Penulisan Ilmiah ini dapat terlaksana dengan baik.
5. Seluruh Dosen dan staff Teknik Informatika Universitas Mercubuana.
6. Teman-teman angkatan 18 yang telah banyak membantu dan memberikan saran dalam penyelesaian Penulisan Ilmiah ini.

7. Seluruh pihak yang tidak disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas do'a dan dukungannya sehingga laporan tugas akhir ini terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sebagai manusia biasa tentunya tidak akan luput dari kekurangan dan keterbatasan. maka dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Tangerang, Agustus 2015

Asep Saepullah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi

DAFTAR ISI

BAB I: PENDAHULUAN

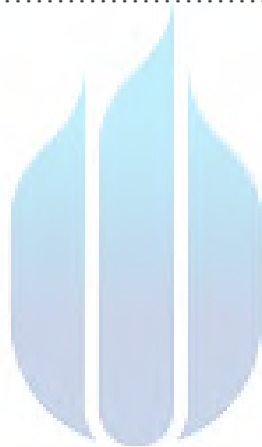
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	4

BAB II: LANDASAN TEORI

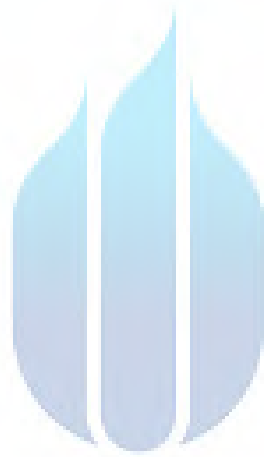
2.1 Definisi Multimedia	6
2.1.1 Metode Pengembangan Multimedia	7
2.2 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Interaktif	10
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	10
2.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran	13
2.3. Definisi Pembelajaran	14
2.4. Rambu Lalu Lintas	15
2.5 Adobe Flash Professional	15
2.6 Adobe Photoshop	16
2.7 Storyboard	17
2.8 Metode <i>Blackbox</i> Testing	18

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN	
3.1 Analisis <i>System</i>	20
3.2 Perancangan <i>System</i>	22
3.3 Konsep	22
3.4 Design	23
3.5 Diagram Flowchart	23
3.5.1 Diagram Flowchart Menu Utama	25
3.5.2 Diagram Flowchart Menu Materi	26
3.5.3 Diagram Flowchart Menu Rambu Lalu Lintas	27
3.5.4 Diagram Flowchart Menu Kuis	28
3.5.5 Diagram Flowchart Menu Keluar	29
3.6 Perancangan Struktur Navigasi	30
3.6.1 Perancangan Struktur Navigasi Aplikasi Pembelajaran Rambu Lalu Lintas	32
3.7 Perancangan Storyboard	33
BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
4.1 Implementasi.....	44
4.1.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	44
4.2 Pengumpulan Bahan	45
4.3 Proses Pembuatan.....	47
4.4 Tampilan Scene	49
4.5 Pengujian Sistem	69
4.5.1 Metode Blackbox Testing	69
4.5.2 Hasil Pengujian.....	70
4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	71
4.6 Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	73
4.6.1. Cara Pengoperasian Program.....	73
4.6.2. Distribusi.....	73
4.7 Tampilan Aplikasi.....	73
4.7.1 Halaman intro (Judul)	74

4.7.2 Halaman Menu.....	75
4.7.3 Halaman Materi	76
4.7.4 Halaman Jenis-jenis Rambu Lalu Lintas	76
4.7.5 Halaman Kuis	79
4.7.6 Halaman Keluar	81
BAB V: PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84



UNIVERSITAS
MERCU BUANA



UNIVERSITAS
MERCU BUANA