

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGETAHUAN
DINOSAURUS BAGI ANAK- ANAK MENGGUNAKAN
MACROMEDIA DIRECTOR MX**

Eva Christina / 0827033

**Jurusan Sistem Komputer, Fakultas Teknik,
Universitas Kristen Maranatha
Jalan Prof. drg. Suria Sumantri, MPH. No 65
Bandung 40164, Indonesia.**

ABSTRAK

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dibilang baik pada anak adalah dengan menggunakan metode multimedia, karena metode multimedia ini mempunyai kemampuan untuk menampilkan perpaduan antara teks, gambar, animasi, suara, serta grafis. Dengan menggunakan metode ini, anak usia 9 sampai 15 tahun dapat berinteraksi langsung dengan pengetahuan yang disampaikan, sehingga anak-anak tersebut akan lebih tertarik untuk mengetahui isi dari aplikasi multimedia yang merupakan perantara dari ilmu yang disampaikan. Karena itu, dibuatlah aplikasi pembelajaran interaktif pengetahuan dinosaurus dengan menggunakan Macromedia Director MX.

Aplikasi pembelajaran interaktif ini berisi informasi mengenai dinosaurus, mulai dari informasi mengenai fosil, jenis hewan, jaman hidup, tipe spesies, cladogram, teori kepunahan, serta permainan merangkai gambar yang dapat meningkatkan daya pikir. Dengan tampilan yang interaktif dan animasi yang menarik serta efek suara yang beragam. Aplikasi pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran mengenai kehidupan dinosaurus serta dapat menarik minat dan perhatian anak-anak usia 9 sampai 15 tahun tentang pengetahuan kehidupan dinosaurus.

**USING MACROMEDIA DIRECTOR MX TO CREATE APPLICATION OF
INTERACTIVE LEARNING ON KNOWLEDGE
ABOUT DINOSAURS FOR KIDS**

Eva Christina / 0827033

***Departement of Computer Engineering, Faculty of Engineering,
Maranatha Christian University***

Jalan Prof. drg. Suria Sumantri, MPH. No 65

Bandung 40164, Indonesia.

ABSTRACT

One method of learning which can be considered for kids is to use multimedia methods, because multimedia has ability to display a combination of text, image, animation, sound, graphics, and interactivity. By using this method, children ages 9 to 15 can interact directly with the knowledge presented, so that children will be more interested to know in what presented. Because of that, the author wishes to create interactive learning applications dinosaur knowledge by using Macromedia Director MX.

This interactive learning application contains information about dinosaurs, ranging from information about fossils, animals, days of life, the type species, cladogram, extinction theory, as well as games that can assemble images enhance thought. With its interactive and interesting animations and sound effects are varied. This Interactive learning application, expected to provide another alternative in learning activities about the dinosaurs and can attract the interest and attention of children aged 9 to 15 years of knowledge of the dinosaurs.

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pernyataan	
Lembar Pengesahan	
Abstraksi	i
Abstraksi	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Pembatasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
Bab II Landasan Teori	4
2.1 Pengenalan Multimedia	4
2.1.1 Kelebihan Multimedia Dalam Penyampaian Informasi.....	4
2.1.2 Pertimbangan Penggunaan Teknik Multimedia Dalam	5
Pendidikan	
2.1.3 Membangun Multimedia Dalam Pendidikan	6
2.1.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif	6
2.1.5 Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif	7
2.2 Pembuatan Aplikasi Dengan Director MX	8
2.2.1 Mengenal Director MX.....	8
2.2.2 Menjalankan Director MX	9
2.2.3 Proses Pembuatan Aplikasi Pada Director MX	10
2.2.4 Menjalankan Aplikasi Pada Director MX	10
2.2.5 Menyimpan Aplikasi Pada Director MX	10

2.2.6	Mengompile Aplikasi Pada Director MX	11
2.2.7	Memproteksi File Aplikasi Pada Director MX	12
Bab III	Perancangan dan Pemrograman Aplikasi	13
3.1	Gambaran Umum Aplikasi	13
3.2	Perancangan Aplikasi	14
3.2.1	Diagram Alir Menu Utama	14
3.2.2	Diagram Alir Catatan Dino	17
3.2.3	Diagram Alir Menu Permainan Dino	19
3.2.4	Diagram Alir Game Find Object.....	21
3.2.5	Diagram Alir Game Hidden Object	22
3.2.6	Diagram Alir Game Puzzle	23
3.2.7	Diagram Alir Game Sky War	25
3.2.8	Blok Diagram Fosil Dino.....	31
3.2.9	Tabel Daftar Galeri Dino	32
3.3	Pembuatan Aplikasi Dengan Menggunakan Director MX	37
3.3.1	Pembuatan Halaman Pembuka1 dan Halaman Pembuka2 .	37
3.3.2	Pembuatan Halaman Menu Utama dan Halaman Penutup .	41
3.3.3	Pembuatan Halaman Menu Galeri dan Galeri	46
3.3.4	Pembuatan Halaman Menu Permainan.....	49
3.3.5	Pembuatan Halaman Permainan Find Object	51
3.3.6	Pembuatan Halaman Permainan Hidden Object.....	55
3.3.7	Pembuatan Halaman Permainan Puzzle.....	62
3.3.8	Pembuatan Halaman Permainan Sky War.	67
3.3.9	Pembuatan Halaman Fosil.	74
3.3.10	Pembuatan Halaman Catatan	75
3.3.11	Pembuatan Halaman Profil	77
3.4	Membuat Konfigurasi CD Autorun	78
3.5	Menyalin Semua File Ke Dalam CD	78
Bab IV	Hasil dan Pembahasan	80
4.1	Tampilan Awal Aplikasi	80
4.2	Tampilan Menu Utama Aplikasi.....	82
4.3	Tampilan Halaman Galeri Dino	83

4.4 Tampilan Halaman Fosil Dino.....	85
4.5 Tampilan Halaman Catatan Dino.....	86
4.6 Tampilan Halaman Menu Permainan Dino	91
4.7 Tampilan Halaman Profil dan Penutup.....	96
4.8 Tabel Hasil Uji Coba Aplikasi.....	98
Bab V Penutup	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	99
Daftar Pustaka	100
LAMPIRAN	L-1

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan Multimedia	4
Tabel 3.1 Tabel Daftar Nama Dinosaurius	32
Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Coba.....	98

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan bidang kerja Macromedia Director MX	9
Gambar 3.1 Diagram Alir Menu Utama.....	14
Gambar 3.2 Diagram Alir Catatan Dino	17
Gambar 3.3 Diagram Alir Menu Permainan Dino	19
Gambar 3.4 Diagram Alir Game Find Object	21
Gambar 3.5 Diagram Alir Game Hidden Object.....	22
Gambar 3.6 Diagram Alir Game Puzzle	23
Gambar 3.7 Diagram Alir Utama Game Sky War	25
Gambar 3.8 Diagram Alir Timer1 Game Sky War	26
Gambar 3.9 Diagram Alir Timer2,3,4,5 Game Sky War	27
Gambar 3.10 Diagram Alir Timer6 Game Sky War	28
Gambar 3.11 Diagram Alir Tombol Game Sky War	29
Gambar 3.12 Blok Diagram Fosil Dino.....	31
Gambar 3.13 Pengaturan Tampilan Kerja.....	37
Gambar 3.14 Panel <i>Cast Member</i>	38
Gambar 3.15 Panel <i>Score Channel</i>	38
Gambar 3.16 <i>Text Window</i> dan <i>Panel Font Cast Member Properties</i>	39
Gambar 3.17 <i>Parameter Properties Transition</i>	39
Gambar 3.18 <i>Panel Library Loop For X Seconds</i>	40
Gambar 3.19 <i>Parameter Tickertape Text</i>	40
Gambar 3.20 <i>Panel Movie Script</i>	41
Gambar 3.21 Tombol Pada Halaman Menu Utama	42
Gambar 3.22 <i>Parameter Rotate Continuously (time-based)</i>	43
Gambar 3.23 <i>Parameter Turn Towards Mouse</i>	43
Gambar 3.24 <i>Parameter Properties Tempo</i>	44
Gambar 3.25 <i>Cursor Properties Editor</i>	44
Gambar 3.26 Tombol Inisial Nama Depan Dinosaurius	47
Gambar 3.27 Tombol Pada Halaman Menu Permainan.....	50
Gambar 3.28 <i>Score Permainan Find Object</i>	53
Gambar 3.29 <i>Score Permainan Hidden Object</i>	56

Gambar 3.30 <i>Loc.Point</i>	58
Gambar 3.31 Keping Permainan	63
Gambar 3.32 Komponen gambar permainan <i>sky war</i>	67
Gambar 3.33 Tampilan Bidang Kerja	68
Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi pembelajaran	80
Gambar 4.2 Tampilan pembuka kedua	81
Gambar 4.3 Tampilan halaman Menu Utama	83
Gambar 4.4 Tampilan halaman Galeri Dino	83
Gambar 4.5 Tampilan halaman pilihan tombol A-C.....	84
Gambar 4.6 Tampilan halaman pilihan tombol A-C.....	84
Gambar 4.7 Tampilan halaman Fosil Dino	85
Gambar 4.8 Tampilan halaman Fosil Dino	85
Gambar 4.9 Tampilan halaman pertama Catatan Dino	86
Gambar 4.10 Tampilan halaman Kepunahan Dinosaurus.....	87
Gambar 4.11 Tampilan Zaman Kambrium	88
Gambar 4.12 Tampilan Menu Galeri Catatan Dino	89
Gambar 4.13 Cladogram Dinosaurus	89
Gambar 4.14 Dunia Dinosaurus	90
Gambar 4.15 <i>Milestone Of Vertebrae Evolution</i>	90
Gambar 4.16 <i>Raptor Plate</i>	91
Gambar 4.17 Menu Permainan Dino.....	91
Gambar 4.18 Tampilan permainan <i>Find Object</i>	92
Gambar 4.19 Tampilan permainan <i>Hidden Object</i>	93
Gambar 4.20 Tampilan permainan <i>Puzzle</i>	94
Gambar 4.21 Tampilan permainan <i>Sky War</i>	95
Gambar 4.22 Tampilan profil.....	96
Gambar 4.23 Tampilan halaman penutup	97