

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KEWIRAUSAHAAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH*
*PROFESSIONAL CS6***



Disusun Oleh :

Ridwan

201310227010

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KEWIRAUSAHAAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6***

Disusun oleh,

Nama : Ridwan
NPM : 201310227010
Fakultas : Teknik
Jurusan : Informatika

Dinyatakan memenuhi syarat untuk diuji
Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hendarman Lubis, M.Kom.


Siti Mardiyah, S.E., M.M.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya


Hendarman Lubis, M.Kom.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

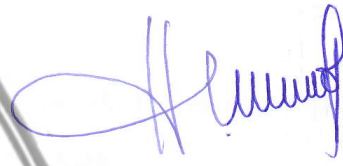
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KEWIRAUSAHAAN MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6***

Pembimbing I

Pembimbing II



(Hendarman Lubis, M.Kom.)



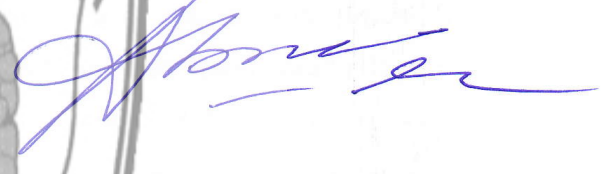
(Siti Mardiyah, S.E., M.M.)

Penguji I

Penguji II



(Ruci Meiyanti, S.Kom., M.Kom.)



(Abrar Hiswara, S.T., M.M.)



Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Informatika

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



(Ahmad Diponegoro, M.S.I.E., Ph.D.)



(Hendarman Lubis, M.Kom.)



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jl. Darmawangsa I/1 Kebayoran Baru Jakarta Selatan 1214
Telepon : 021. 7231948-7267655 Fax: 7267657
Kampus II : Jl Perjuangan Raya Bekasi Utara Telp : 021. 88955882

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ridwan
NPM : 201310227010
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan
Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*

Dengan ini menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari diketahui merupakan hasil jiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan.

Bekasi, 27 Agustus 2016



Ridwan
201310227010

ABSTRAK

Ridwan, 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Skripsi. Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Pembimbing I: Hendarman, M.Kom., Pembimbing II: Siti Mardiyah, S.E., M.M., 111 halaman, 19 tabel, 39 gambar, 1 bagan, 11 kepustakaan.

Kewirausahaan merupakan salah satu mata kuliah yang penting untuk dipelajari, dimengerti, dan diimplementasikan dalam kehidupan nyata di masyarakat. Kewirausahaan dapat menjadi tolok ukur kemajuan suatu Negara bila sebagian besar masyarakatnya hidup dari kegiatan berwirausaha. Sementara sisi lain dari pembelajaran mata kuliah kewirausahaan, masih ditemukan kekurangan-kekurangan dalam hal metode pembelajaran. Sebagai *influence* dari perkembangan teknologi yang semakin pesat, sudah selayaknya penyampaian mata kuliah kewirausahaan menerapkan prinsip-prinsip teknologi. Dalam hal ini, dipandang perlu untuk memanfaatkan teknologi multimedia sebagai bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mahasiswa semangat mempelajari mata kuliah kewirausahaan. Saat ini, tersedia banyak aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan oleh dosen untuk merekayasa materi pembelajaran menjadi lebih animatif dan *attractive*, salah satunya adalah *Adobe Flash*. *Adobe flash* mendukung animasi vektor dua dimensi sehingga animasi yang dibuat lebih hidup dan realistis. Kelebihan ini menjadikan *Adobe Flash* cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Kata kunci: Kewirausahaan, Media Pembelajaran, Multimedia, *Adobe Flash*.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ridwan
NPM : 201310227010
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*), atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6”** beserta perangkat yang ada (bila diperlukan)

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk perangkat data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 27 Agustus 2016



Ridwan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S1) yang telah ditetapkan di Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penyusunan laporan ini.

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang teramat penulis cintai atas limpahan kasih sayang dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bpk. Irjen Pol. (Purn) Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bpk. Ahmad Diponegoro, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Bpk. Hendarman Lubis, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika sekaligus Pembimbing Materi.
5. Ibu Siti Mardiyah, S.E., M.M. selaku Pembimbing Teknik Penulisan.
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi, membantu, dan memudahkan penulis selama proses penyusunan skripsi.

Penyusun menyadari bahwa laporan skripsi masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan skripsi ini.

Bekasi, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Pengembangan	9
2.2 Media	10
2.2.1 Pengertian Media	10
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif	12
2.3.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	12
2.3.2 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif	13

2.3.3	Format Multimedia Pembelajaran	14
2.3.4	Manfaat Media Pembelajaran	15
2.3.5	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.4	Adobe Flash	20
2.4.1	Pengertian Adobe Flash	20
2.4.2	Perkembangan Adobe Flash	21
2.4.3	Adobe Flash Professional CS6	22
2.5	Pengertian Kewirausahaan	24
2.6	UML	25
2.6.1	Pengertian UML (Unified Modelling Language)	25
2.6.2	Tujuan UML	26
2.6.3	Diagram yang Terdapat Pada UML	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Jenis dan Desain Penelitian	28
3.2	Subjek Penelitian	30
3.3	Data dan Sumber Data	30
3.3.1	Sumber Data Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	31
3.3.2	Sumber Data Penilaian Prototipe Media Pembelajaran	32
3.4	Instrumen Penelitian	33
3.4.1	Kuesioner Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif	34
3.4.1.1	Kuesioner Kebutuhan Mahasiswa	35
3.4.1.2	Kuesioner Kebutuhan Dosen	36
3.4.2	Kuesioner Validasi Media Pembelajaran Interaktif	37
3.5	Teknik Pengumpulan Data	39
3.5.1	Kuesioner Kebutuhan	39
3.5.2	Kuesioner Uji Validasi	40
3.6	Teknik Analisis Data	40
3.6.1	Analisis Data Kebutuhan	41
3.6.2	Analisis Data Uji Validasi Ahli dan Dosen	41
3.7	Perencanaan Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif	41
3.7.1	Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	42
3.7.2	Rancangan Media Pembelajaran	42
3.8	Pengujian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	43
3.9	Analisis Data Penelitian	44
3.9.1	Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	44

3.9.1.1 Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	45
3.9.1.2 Analisis Kebutuhan Dosen Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	59

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Aplikasi	74
4.2 Prosedur Sistem Usulan	74
4.3 Struktur Navigasi	75
4.4 Metode Pembuatan	76
4.5 UML	77
4.5.1 Use Case Diagram	77
4.5.2 Activity Diagram	78
4.5.2.1 Activity Diagram Menu SK/KD	79
4.5.2.2 Activity Diagram Menu Materi	80
4.5.2.3 Activity Diagram Menu Latihan	81
4.5.2.4 Activity Diagram Menu Evaluasi	81
4.5.2.5 Activity Diagram Menu Video	82
4.5.2.6 Activity Diagram Menu Profil	83
4.5.2.7 Activity Diagram Menu Keluar	83
4.5.3 Sequence Diagram	84
4.5.3.1 Sequence Diagram Mengakses Aplikasi	84
4.5.3.2 Sequence Diagram Menu SK/KD	85
4.5.3.3 Sequence Diagram Menu Materi	85
4.5.3.4 Sequence Diagram Menu Latihan	86
4.5.3.5 Sequence Diagram Menu Evaluasi	86
4.5.3.6 Sequence Diagram Menu Video	87
4.5.3.7 Sequence Diagram Menu Profil	88
4.5.3.8 Sequence Diagram Menu Keluar	88
4.6 Spesifikasi Sistem Usulan	89
4.6.1 Perangkat Lunak	89
4.6.2 Perangkat Keras	89
4.6.3 Tampilan Muka Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	89
4.6.3.1 Tampilan Pembuka (Login)	89
4.6.3.2 Tampilan Beranda	91
4.6.3.3 Tampilan Menu SK/KD	92

4.6.3.4 Tampilan Menu Materi	93
4.6.3.5 Tampilan Menu Latihan	94
4.6.3.6 Tampilan Menu Evaluasi	97
4.6.3.7 Tampilan Menu Video	100
4.6.3.8 Tampilan Menu Profil	101
4.6.4 Pengujian Prototipe Media Pembelajaran Interaktif	
Kewirausahaan	102
4.6.4.1 Pengujian Black Box	102
4.7 Konfigurasi Komputer	104
4.7.1 Publikasi Dengan CD	104
4.7.2 Prosedur Penggunaan	104
4.7.3 Pemeliharaan Sistem	105
4.8 Hasil Kuesioner Uji Validasi	105
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	110
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Umum Instrumen Penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Kuesioner Kebutuhan Mahasiswa	36
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Kuesioner Kebutuhan Dosen	37
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Kuesioner Validasi	39
Tabel 3.5 Tanggapan Terhadap Kewirausahaan	46
Tabel 3.6 Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif	47
Tabel 3.7 Kebutuhan Isi atau Media Pembelajaran Interaktif	50
Tabel 3.8 Aspek Komunikasi Visual (Tampilan)	54
Tabel 3.9 Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif Kewirausahaan	58
Tabel 3.10 Tanggapan Awal Terhadap Kewirausahaan	61
Tabel 3.11 Kebutuhan Adanya Media Pembelajaran Interaktif	62
Tabel 3.12 Kebutuhan Isi dan Materi Media Pembelajaran Interaktif	65
Tabel 3.13 Aspek Komunikasi Visual (Tampilan)	69
Tabel 3.14 Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif	72
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing	104
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner Uji Validasi	107
Tabel 4.3 Keterangan Jawaban Kuesioner Uji Validasi	107
Tabel 4.4 Rentang Skor Penilaian	107
Tabel 4.5 Skoring Jawaban Kuesioner Uji Validasi	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6	22
Gambar 2.2 Komponen Kerja Adobe Flash CS6	23
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	76
Gambar 4.2 Use Case Diagram Pengguna Terhadap Media Pembelajaran	78
Gambar 4.3 Activity Diagram Pengguna Dengan Aplikasi Multimedia	79
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu SK/KD	80
Gambar 4.5 Activity Diagram Menu Materi	80
Gambar 4.6 Activity Diagram Menu Latihan	81
Gambar 4.7 Activity Diagram Menu Evaluasi	82
Gambar 4.8 Activity Diagram Menu Video	82
Gambar 4.9 Activity Diagram Menu Profil	83
Gambar 4.10 Activity Diagram Menu Keluar	84
Gambar 4.11 Sequence Diagram Mengakses Aplikasi	84
Gambar 4.12 Sequence Diagram Menu SK/KD	85
Gambar 4.13 Sequence Diagram Menu Materi	86
Gambar 4.14 Sequence Diagram Menu Latihan	86
Gambar 4.15 Sequence Diagram Menu Evaluasi	87
Gambar 4.16 Sequence Diagram Menu Video	87
Gambar 4.17 Sequence Diagram Menu Profil	88
Gambar 4.18 Sequence Diagram Menu Keluar	88
Gambar 4.19 Tampilan Awal Halaman Login	90
Gambar 4.20 Tampilan Saat Data Input Tidak Lengkap	90
Gambar 4.21 Tampilan Saat Data Input Lengkap	91
Gambar 4.22 Tampilan Beranda	92
Gambar 4.23 Tampilan Menu SK/KD	92
Gambar 4.24 Tampilan Menu Materi	93
Gambar 4.25 Tampilan Awal Menu Latihan	94
Gambar 4.26 Tampilan Menu Latihan Mendengar Instruksi Soal	95
Gambar 4.27 Tampilan Soal Latihan	95
Gambar 4.28 Tampilan Untuk Jawaban yang Benar	96
Gambar 4.29 Tampilan Untuk Jawaban yang Salah	96
Gambar 4.30 Tampilan Awal Menu Evaluasi	97
Gambar 4.31 Tampilan Menu Evaluasi Setelah Input Nama	98
Gambar 4.32 Tampilan Soal Evaluasi	99
Gambar 4.33 Tampilan Hasil Evaluasi yang Lulus KKM	100
Gambar 4.34 Tampilan Hasil Evaluasi yang Tidak Lulus KKM	100
Gambar 4.35 Tampilan Menu Video	101
Gambar 4.36 Tampilan Menu Profil	102
Gambar 4.37 Hasil Kuesioner Uji Validasi	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahap Penelitian 30

