

PEMBELAJARAN PHOTOSHOP CS4 BERBASIS MULTIMEDIA BAGI SEKOLAH JURUSAN MULTIMEDIA

MUHAMMAD JAHRANI

Jurusan Manajemen Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. M. Yamin No. 25 Samarinda – Kalimantan Timur – 75123

ariska.as56@gmail.com

ABSTRAK

Muhammad Jahrani, 2016, Pembelajaran photoshop CS4 berbasis multimedia bagi sekolah jurusan multimedia. Kuliah Kerja Praktek, Program Studi Diploma III STMIK Widya Cipta Dharma Samarinda. **Dosen Pembimbing : Jundro Daud, M.Kom**

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah Aplikasi Pembelajaran Photoshop CS4 yang berbasis multimedia, Dengan dibuatnya aplikasi ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa untuk mempermudah pemahaman dalam belajar mengenal Adobe Photoshop tersebut.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* autoplay sebagai *software* pendukung Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran Photoshop CS4 ini telah berhasil dibuat dengan tiga *menu*, sepuluh Tutorial Video.





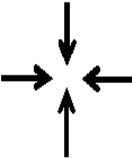

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini berkembang sangat pesat. Dalam dunia *Information Tecnology (IT)* segala upaya dilakukan dengan membuat berbagai macam eksperimen, guna membuat suatu sistem yang baru dan semakin mempermudah kerja sistem tersebut. Diantaranya ada suatu sistem pengendali terhadap suatu peralatan yang berk

embang saat ini adalah sistem untuk rumah tangga, perkantoran dan perkuliahan.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terutama dalam teknologi komputerisasi dan komunikasi, telah banyak penemuan sistem-sistem computer yang bermanfaat media komunikasi, yaitu manfaat fasilitas computer, yang bertujuan guna memberikan kemudahan dalam hal

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Digunakan untuk menandai awal dan akhir dari suatu flowchart
	Input-Output	Digunakan untuk mempresentasikan fungsi I/O yang membuat sebuah data dapat diproses (input) atau ditampilkan (output).
	Pencabangan / Keputusan	Digunakan untuk melakukan pencabangan, yaitu pemeriksaan terhadap suatu kondisi
	Proses / Pemugasan	Digunakan untuk kegiatan pemrosesan input, pada simbol ini kita dapat menuliskan operasi-operasi yang dikenakan pada input, maupun operasi lainnya, penulisan dapat dilakukan satu persatu atau keseluruhan.
	Arah aliran	Digunakan untuk menghubungkan setiap langkah dalam flowchart dan menunjukkan kemana arah aliran diagram
	Konektor On Page	Digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan langkah lain dalam flowchart dengan keadaan on page. On page digunakan untuk menghubungkan satu langkah dengan yang lainnya dalam satu halaman.

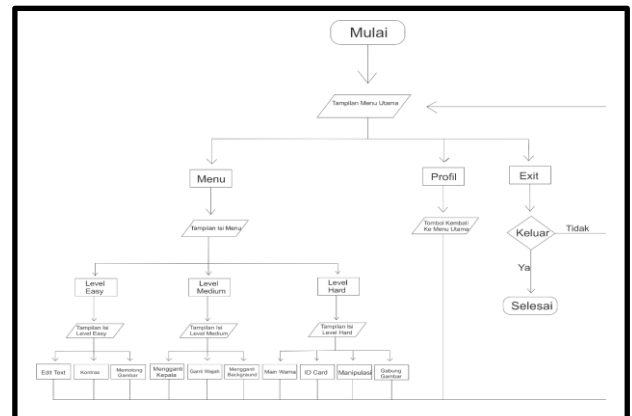
Sumber: (Mardi, 2011) Sistem Informasi Akuntansi.

4. RANCANGAN SISTEM / APLIKASI

3.3 Flowchart system

Flowchart System pada aplikasi *multimedia* merupakan struktur hirarki karena *menu* yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak menggunakan navigasi dengan menggunakan *mouse* dalam mengeksplorasi objek

pada layar. Adapun struktur menu dari aplikasi seperti pada gambar berikut.



3.4 Desain Interface

Tujuan dari desain *interface* adalah untuk membuat interaksi pengguna sederhana dan seefisien mungkin. Bagaimana *user* berinteraksi dengan komputer

Menggunakan tampilan antar muka (*interface*) yang ada pada layar komputer. Yang pertama dalam desain *interface* ini yaitu :

5. IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan dilakukan implementasi yang merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan dan selanjutnya akan di implementasikan pada bahasa pemrograman, sehingga sebuah sistem yang nyata dan bias digunakan.

- **Konsep**

Pada tahap konsep media pembelajaran ini pada awal program akan ada “menu utama dan musik” saat menekan menu utama akan muncul lagi menu-menu yang akan di tampilkan.

- **Tampilan Program**

Tampilan Program adalah adalah tampilan atau wujud dari program saat di jalankan user.

4.2.1 Tampilan Menu Utama Saat Berjalan

Pada tampilan menu utama ini ada pilihan beberapa menu yaitu : menu

pembelajaran , Profil , tombol exit dan tombol on/off music background, serta suara atau sound, teks nama CD interaktif.



Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama

4.2.2 Tampilan Menu Materi

Apabila dimenu utama di klik tombol menu maka yang akan tampil Gambar ini , menampilkan macam-macam menu editing photoshop yang di mana setiap level mempunyai tingkat kesulitan berbeda

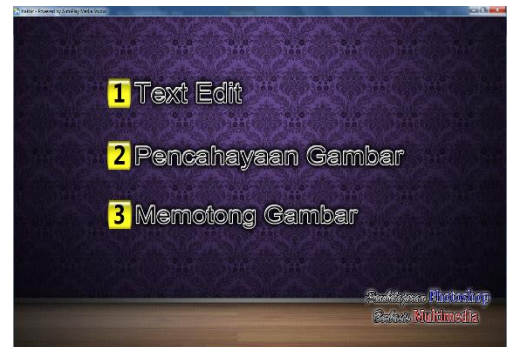


Gambar 3.9 Tampilan Menu materi

4.2.3 Tampilan Level Easy

Apabila dimenu materi yang klik level easy maka ini lah yang akan tampil , Level ini berisi tiga video tutorial photoshop dengan tingkat

kesulitan mengedit paling mudah dari level lainnya



Gambar 4.1 Tampilan Level Easy

4.2.4 Tampilan Level Medium

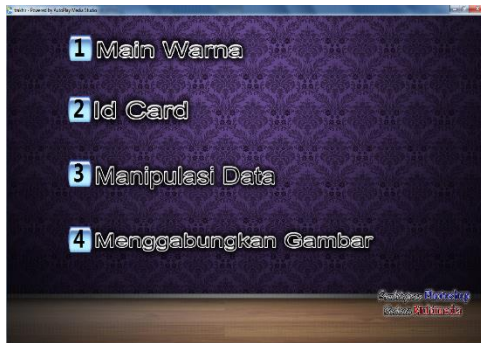
Apabila dimenu materi yang klik level Medium maka ini lah yang akan tampil , Level ini berisi tiga video tutorial photoshop dengan tingkat kesulitan mengedit lebih sulit dari level sebelumnya.



Gambar 4.2 Tampilan Level Medium

4.2.5 Tampilan Level Hard

Apabila dimenu materi yang klik level Hard maka ini lah yang akan tampil , Level ini berisi empat video yang tingkat kesulitan mengeditnya lebih sulit dari level easy dan medium.



Gambar 4.3 Tampilan

Level Hard

4.2.6 Tampilan Menu profil

Tampilan Menu Profil ini berada di menu utama, jika tombol Profil diklik maka inilah tampilannya. Menu ini berisi biodata dan informasi programmer yang membuat CD pembelajaran interaktif ini.

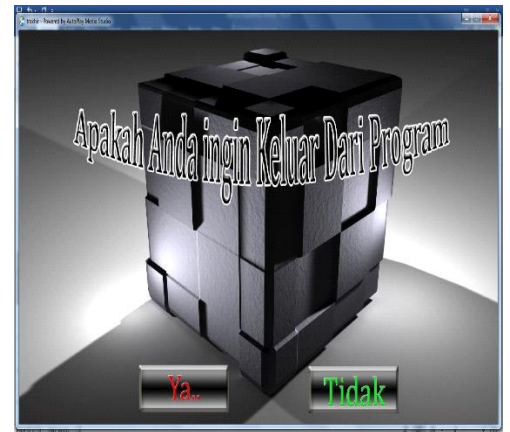


Gambar 4.4 Tampilan Menu Profil

4.2.7 Tampilan Menu Exit

Menu ini bila diklik akan muncul dua pilihan yaitu: Ya dan Tidak.

Apabila memilih tidak program akan kembali ke menu awal dan kalau memilih ya user akan keluar dari program.



Gambar 4.5 Tampilan Menu

Exit

6. KESIMPULAN

7. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan aplikasi pembelajaran Photoshop berbasis multimedia sebagai berikut:

8. Pembuatan Aplikasi pembelajaran Photoshop berbasis multimedia ini menggunakan aplikasi Photoshop sebagai alat utama yang dipakai, dengan aplikasi pendukung lainnya yang berupa Camtasia & Autoplay.

2. Flowchart sebagai alat bantu perancangan penelitian ini.

3. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah pengajar dalam memberikan materi pembelajaran Photoshop kepada para siswa khususnya SMK Negeri 4 Samarinda.

9. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini ada beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

10. Pengajar perlu mendampingi siswa dalam belajar melalui aplikasi ini agar interaksi antara guru dan siswa lebih dekat dan mempermudah siswa dalam mengerti dan memahami materi yang disampaikan.
11. Untuk pengembangan aplikasi ini, diharapkan dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun animasi agar lebih menarik dan sempurna.
12. Agar Video dapat dijalankan, diharuskan pemutar video sudah terpasang (terinstal) pada PC atau laptop.

Halomoan Rukmana, Andri, 2014, *Aplikasi Pembelajaran Huruf dan Angka pada TK Aisyiyah Bustanulhfal 1 Waru*. Samarinda : Tugas Akhir D3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

Marcelina, Kamariah. 2010, *Aplikasi Pengenalan Huruf Dan Angka Pada TK Nasional Berbasis Multimedia*, Samarinda : Tugas Akhir D3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

Sofyan, Amir Fatah dkk. 2008. *DIGITAL MULTIMEDIA : Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.

Sri, Antinah. 2007, *Teknik Pemrograman*, Jakarta : Munandar.

Warsita, Ami 2008. *Teknik Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Widya Pratama, Andita, 2014, *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SD Usia 5-8 Tahun Berbasis Multimedia*. Samarinda : Tugas Akhir D3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

13. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Anwariningsih Sri. 2014, *Mengembangkan Multimedia Interaktif*, Jakarta : Indra.
- Bianto, Iwan. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta : Andi.
- Danur, Amsa. 2008, *Metode Pengembangan Sistem*, Yogyakarta : Hakim.
- Freud, Ericson. 2006 *Teknologi dan Informasi*, Jakarta : Munandar
- Fernandes Ibiz. 2014 *Swish Max Animation And Cartoning*. Bandung : Arjuna.
- Mayer, Richard E. 2009, *Multimedia Learning*. Surabaya : ITS Press.
- Mardi, 2011. *Sistem Informasi Akuntansi*, Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Munir, 2008. *Bebasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Hamalik, Muhammad. 2008, *Penganntar Teknologi Infomasi*, Bandung : Riana.