

**APLIKASI MULTIMEDIA KAWRUH BASA JAWA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI MAGERSARI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Slamet Basuki**

**11.11.5321**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**APLIKASI MULTIMEDIA KAWRUH BASA JAWA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI MAGERSARI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh  
**Slamet Basuki**  
**11.11.5321**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA KAWRUH BASA JAWA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI MAGERSARI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Slamet Basuki**

**11.11.5321**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Februari 2016

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA KAWRUH BASA JAWA SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA  
KELAS III SD NEGERI MAGERSARI**

yang disusun oleh

**Slamet Basuki**

**11.11.5321**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

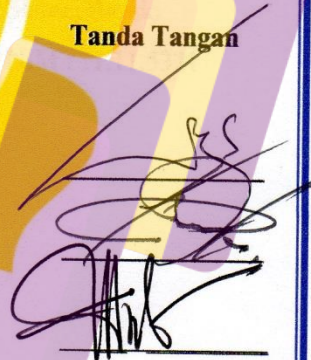
**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Februari 2016



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PRNYATAAN

MOTTO

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta,



Slamet Basuki

NIM : 11.11.5321

## MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik"

(Evelyn Underhill)

"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."

(Aldus Huxley)

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, ( Bapak Suwandar dan Ibu Triyani ) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Kakak saya ( Sri Handayani dan Mas Bukin ) yang selalu memberikan motivasi.
4. Keponakan saya (Edi Gunawan dan Joko Susilo) yang selalu memberikan motivasi.
5. Bapak Suyanto sebagai ketua STMIK AMIKOM.
6. Dosen pembimbing saya, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh teman saya angkatan 2011 yang selalu memberikan inspirasi dan menjadi teman baik selama saya belajar di STMIK AMIKOM.
8. Sahabat-sahabat terbaik saya di home stay ( Hafiz, Yudhi , Ian, Tomy, Ardian ) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Aplikasi multimedia kawruh basa jawa sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas iii SD Negeri Magersari”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

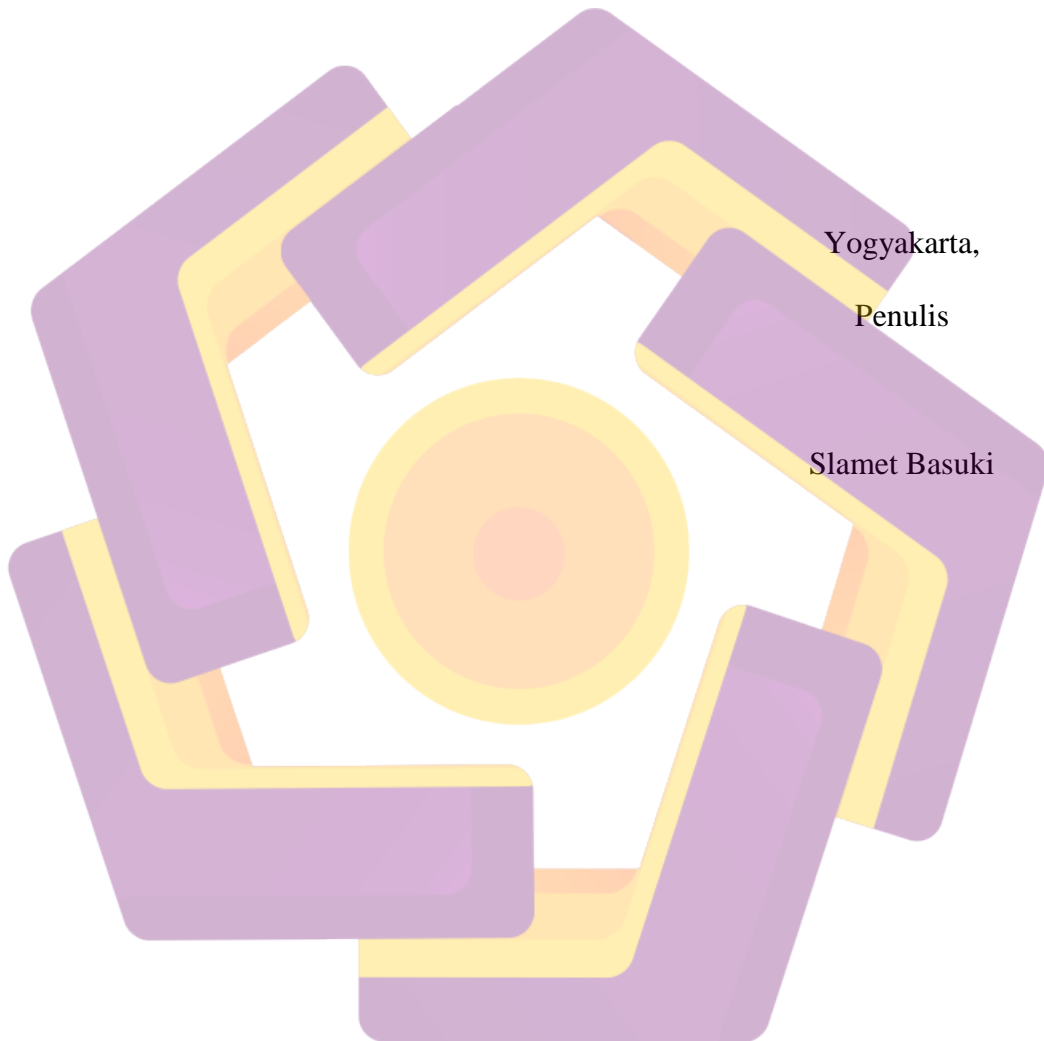
Pembuatan skripsi ini tak lepas dari pihak yang telah banyak membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam membimbing pembuatan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, Bapak, Ibu yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayang untuk mendukung tekad seorang anak untuk mencapai kesuksesan dunia dan akhirat.
4. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan.



Maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR .....	XV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Bagi Pelajar .....	4
1.5.3 Bagi Pengajar.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Analisis dan Perancangan Sistem.....	5
1.6.3 Implementasi Sistem .....	5
1.6.4 Pengujian Sistem .....	5

1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Multimedia .....	7
2.3 Definisi Multimedia .....	9
2.4 Objek-Objek Multimedia .....	9
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.5.1 Struktur Linear .....	11
2.5.2 Struktur Menu .....	12
2.5.3 Struktur Hierarki .....	13
2.5.4 Struktur Jaringan .....	14
2.5.5 Struktur Kombinasi .....	15
2.6 Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.6.1 Pendefinisian Masalah Multimedia .....	16
2.6.2 Studi Kelayakan .....	18
2.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
2.6.3.1 Kebutuhan Fungsioanal .....	19
2.6.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	19
2.6.4 Merancang Konsep .....	20
2.6.5 Merancang Isi Multimedia .....	21
2.6.6 Merancang Naskah .....	21

2.6.7 Merancang Grafik Multimedia .....	22
2.6.8 Memproduksi Sistem Multimedia.....	23
2.6.9 Pengetesan Sistem Multimedia .....	24
2.6.9.1 Black Box .....	24
2.6.9.1 White Box.....	25
2.6.10 Penggunaan Sistem Multimedia.....	26
2.6.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	27
3.1.1 Sejarah Sekolah.....	27
3.1.2 Visi Misi Sekolah.....	28
3.1.2.1 Visi .....	28
3.1.2.2 Misi.....	28
3.1.3 Tujuan dan Sasaran Sekolah .....	28
3.1.3.1 Tujuan.....	28
3.1.3.2 Sasaran Sekolah.....	29
3.1.4 Profil Sekolah.....	30
3.2 Analisis Sistem Multimedia .....	31
3.2.1 Mendefinisikan Masalah .....	31
3.2.1.1 Analisa SWOT.....	32
3.2.1.1.1 Kekuatan (Strength).....	33

3.2.1.1.2 Kelemahan (Weakness) .....	33
3.2.1.1.3 Peluang (Opportunity) .....	34
3.2.1.1.4 Ancaman (Threats) .....	34
3.2.2 Studi Kelayakan .....	37
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.3.1 Analisis kebutuhan fungsional .....	38
3.2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.2.4 Merancang Konsep .....	41
3.2.5 Merancang Isi .....	41
3.2.6 Merancang Naskah .....	43
3.2.7 Merancang Grafik .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	52
4.1.1 Pembuatan Graphic .....	53
4.1.1.1 Pembuatan Background .....	53
4.1.1.2 Pembuatan Tombol .....	55
4.1.2 Pengintegrasian Adobe Flash CS6 Profesional .....	56
4.1.2.1 Mengimport File .....	56
4.1.2.2 Membuat Animasi .....	57
4.1.2.2.1 Membuat Handwriting Animation .....	57
4.1.2.2.2 Membuat Tombol .....	59

4.1.2.3 Menyisipkan Action Script.....	61
4.2 Implementasi Tampilan Aplikasi .....	63
4.2.1 Tampilan Halaman Utama (Home).....	63
4.2.2 Tampilan Halaman Profil Pengembang .....	63
4.2.3 Tampilan Halaman Bantuan.....	64
4.2.4 Tampilan Halaman Sub Materi.....	65
4.2.5 Tampilan Halaman Isi Materi .....	65
4.2.6 Tampilan Halaman Animasi Isi Materi.....	66
4.2.7 Tampilan Halaman Evaluasi .....	66
4.2.8 Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar.....	67
4.3 Pengetesan Sistem.....	67
4.3.1 Black Box Testing.....	67
4.4 Penggunaan Sistem .....	70
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	70
4.6 Pembahasan .....	71
BAB V PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
DAFTAR LAMPIRAN.....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci.....	18
Tabel 3.1 Analisis Kekuatan (Strenght).....	33
Tabel 3.2 Analisis Kelemahan (weakness).....	34
Tabel 3.4 Analisis Peluang (Opportunity).....	34
Tabel 3.4 Analisis Ancaman (Threats).....	35
Tabel 3.5 Kombinasi Strategi Matrik SWOT.....	36
Tabel 3.6 Rancangan isi.....	42
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing.....	67
Tabel 4.2 Format form review aplikasi.....	71
Tabel 4.3 Format form review penggunaan aplikasi.....	72
Tabel 4.4 Tabel revisi aplikasi.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	12
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem .....	16
Gambar 3.1 Struktur Rancangan Naskah (hierarki dan linear) .....	43
Gambar 3.2 Rancangan Intro .....	45
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	45
Gambar 3.4 Rancangan Menu Materi .....	46
Gambar 3.5 Rancangan Isi Materi .....	47
Gambar 3.6 Rancangan Menu Evaluasi .....	48
Gambar 3.7 Rancangan Menu Profil .....	49
Gambar 3.8 Rancangan Menu Bantuan .....	50
Gambar 3.9 Rancangan Menu Keluar .....	51
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi .....	52
Gambar 4.2 Tampilan file new membuat background .....	53
Gambar 4.3 Tampilan proses membuat background .....	54
Gambar 4.4 Tampilan background yang sudah jadi .....	54
Gambar 4.5 Proses export file background .....	54



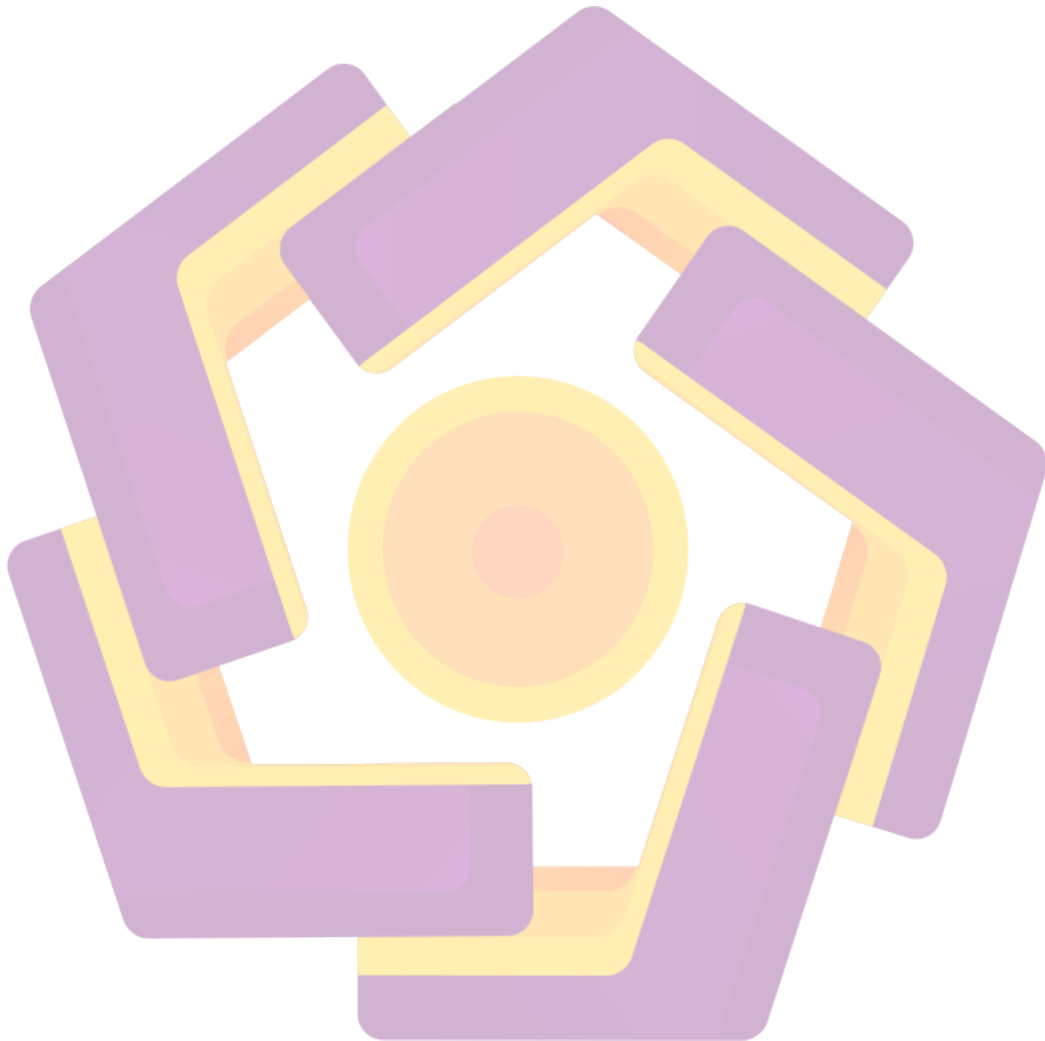
Gambar 4.6 Tampilan file new membuat desain tombol .....	55
Gambar 4.7 Proses export file tombol.....	55
Gambar 4.8 Tampilan file new adobe flash .....	56
Gambar 4.9 Tampilan import to library .....	57
Gambar 4.10 Membuat objek animasi .....	58
Gambar 4.11 Membuat objek break apart.....	58
Gambar 4.12 Menghapus objek .....	59
Gambar 4.13 Mereverse frame.....	59
Gambar 4.14 Membuat tombol .....	60
Gambar 4.15 Tampilan membuat animasi tombol.....	60
Gambar 4.16 Publish setting .....	62
Gambar 4.17 Tampilan menu utama.....	63
Gambar 4.18 Tampilan profil pengembang .....	64
Gambar 4.19 Tampilan halaman bantuan .....	64
Gambar 4.20 Tampilan halaman sub materi .....	65
Gambar 4.21 Tampilan halaman isi materi.....	65
Gambar 4.22 Tampilan halaman animasi isi materi.....	66
Gambar 4.23 Tampilan halaman evaluasi .....	66
Gambar 4.24 Tampilan halaman konfirmasi keluar.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C



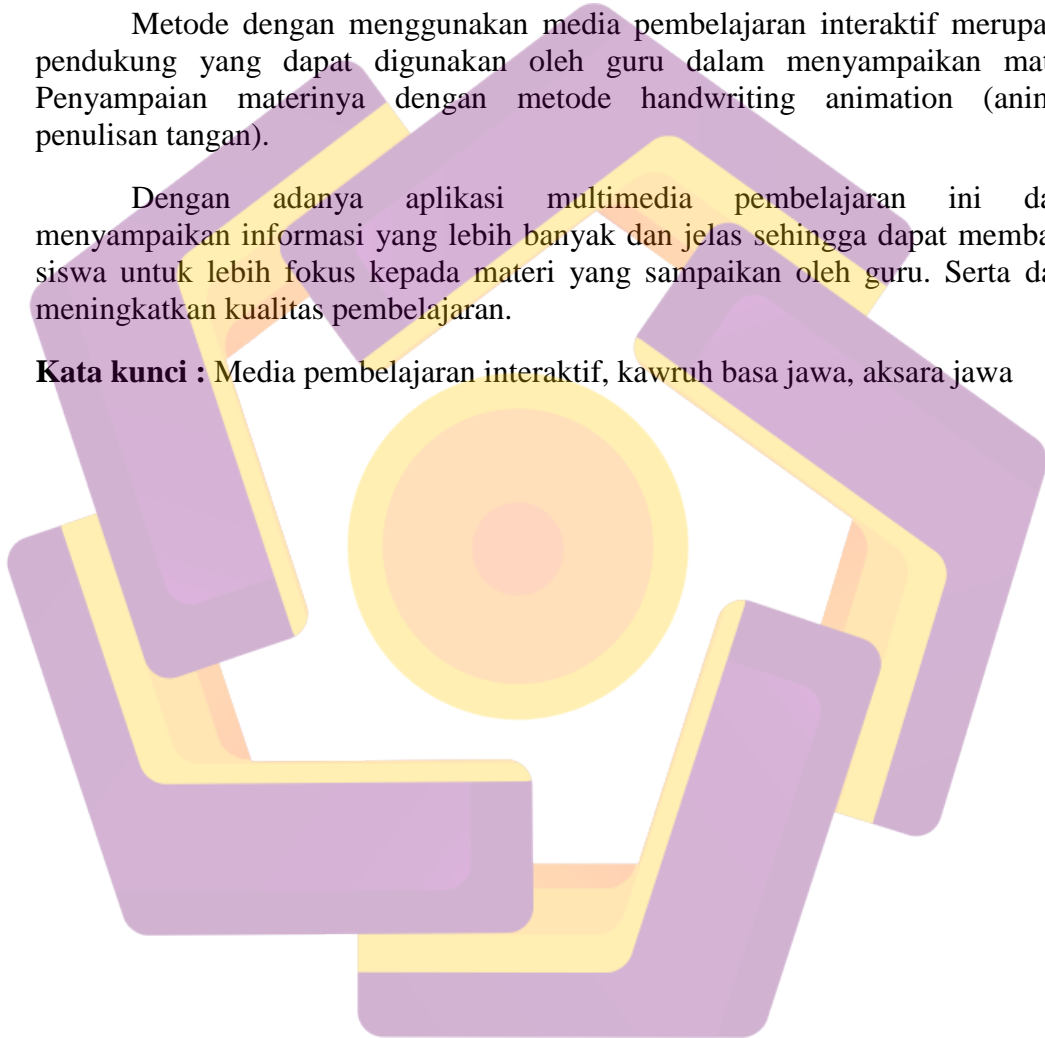
## INTISARI

SD Negeri Magersari adalah salah satu sekolah dasar di kabupaten magelang. Metode dalam mengajarkan pelajaran aksara jawa yang digunakan di SD N Magersari hanya mengandalkan teks pada papan tulis dan buku saja. Sehingga membuat siswa masih tidak bisa fokus pada penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.

Metode dengan menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan pendukung yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Penyampaian materinya dengan metode handwriting animation (animasi penulisan tangan).

Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat menyampaikan informasi yang lebih banyak dan jelas sehingga dapat membantu siswa untuk lebih fokus kepada materi yang disampaikan oleh guru. Serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata kunci :** Media pembelajaran interaktif, kawruh basa jawa, aksara jawa



## ***ABSTRACT***

*SD Negeri Magersari is one of the elementary school in magelang regency. Teaching method that used to teach javascript lesson in SD Negeri Magersari just only use text on black board and books. So it's make student can't focus on lesson which give from teacher.*

*Interactive learning media is one of the methods that can be used by teacher as a media to deliver the material. The delivery method is use handwriting animation.*

*It is hope with this interactive learning media can deliver more information dan can be more clearly. So it's can help student focus on thier lesson and make improve learning quality*

***Key words : interactive learning media, kawruh basa jawa, java script***

