

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI “ ADOBE
FLASH ” PADA SISWA SEKOLAH LUAR BIASA
FAJAR NUGRAHA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Jaka

12.11.6156

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI “ ADOBE
FLASH ” PADA SISWA SEKOLAH LUAR BIASA
FAJAR NUGRAHA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Jaka

12.11.6156

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

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI “ ADOBE
FLASH ” PADA SISWA SEKOLAH LUAR BIASA
FAJAR NUGRAHA YOGYAKARTA**

Yang disusun oleh

Jaka

12.11.6156

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 02 Maret 2015

Dosen Pembimbing



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA INDONESIA MENGGUNAKAN APLIKASI “ ADOBE
FLASH ” PADA SISWA SEKOLAH LUAR BIASA
FAJAR NUGRAHA YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Jaka

12.11.6156

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 11 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Mei 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 02 Maret 2015

Jaka

12.11.6156

MOTTO

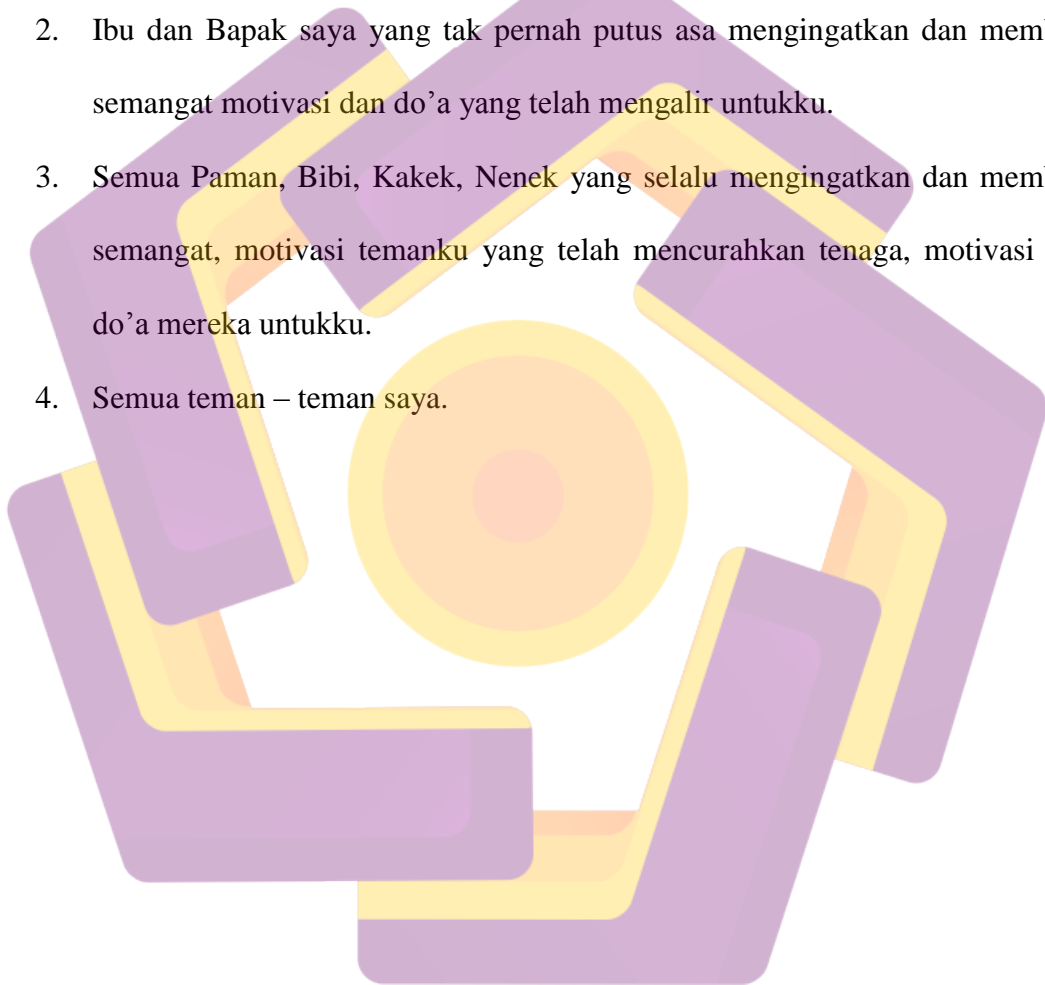
Ketika kita diciptakan Sang Maha Kuasa dengan keadaan apa pun yang telah kita miliki, mau pun itu dari segala bentuk dan apa pun yang telah di ciptakan nya mau dari yang sempurna dan mau pun yang gak sempurna. Karna kehidupan ini hanya sementara saja yang kita alami di dalam dunia ini, maka kita harus mensyukuri dengan keikhlasan apa yang telah diberikan Sang Maha Kuasa kepada kita. Maka jalani kehidup didunia ini dengan ketulusan, maka kita kelak akan dipermudahkan untuk menjalani kehidupan kedepannya yang lebih baik lagi dari hari - hari yang sebelumnya.

(JAKA)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahkan ini untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, karunia serta hidayahnya dalam menempuh tantangan hidup di jalan yang telah disuratkan untukku.
2. Ibu dan Bapak saya yang tak pernah putus asa mengingatkan dan memberi semangat motivasi dan do'a yang telah mengalir untukku.
3. Semua Paman, Bibi, Kakek, Nenek yang selalu mengingatkan dan memberi semangat, motivasi temanku yang telah mencurahkan tenaga, motivasi dan do'a mereka untukku.
4. Semua teman – teman saya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahill'amin, segala puji dan syukur senantiasa panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Media Interaktif Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Menggunakan Aplikasi “ Adobe Flash” Untuk Siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha Yogyakarta ” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”. Pada kesempatan ini ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

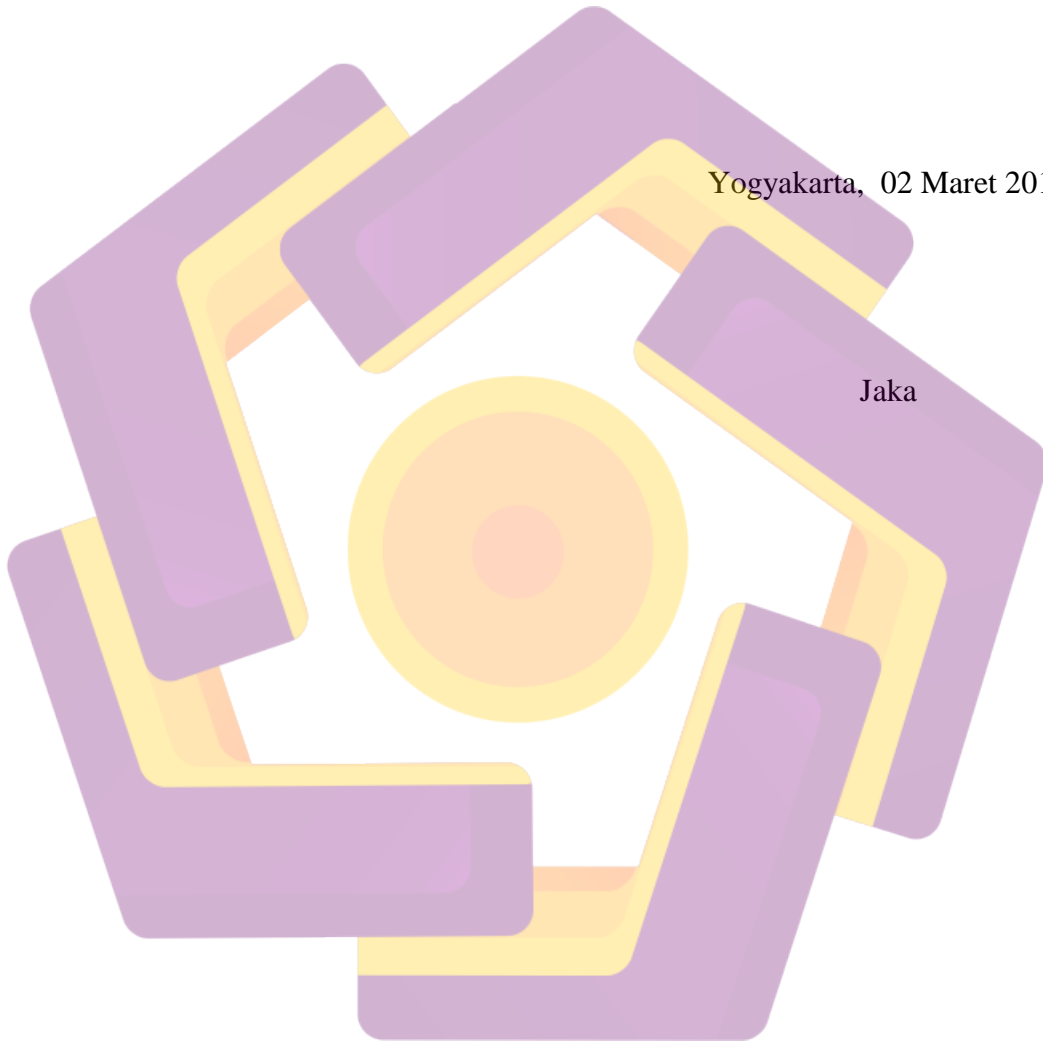
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan saran yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Orang tua saya, yang tidak bosan-bosanya mendo'a kan dan memotivasi saya.
5. Semua teman-temanku yang telah mencurahkan tenaga, motivasi dan do'a mereka untukku.

6. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak bisa kami sebutkan.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 02 Maret 2015

Jaka



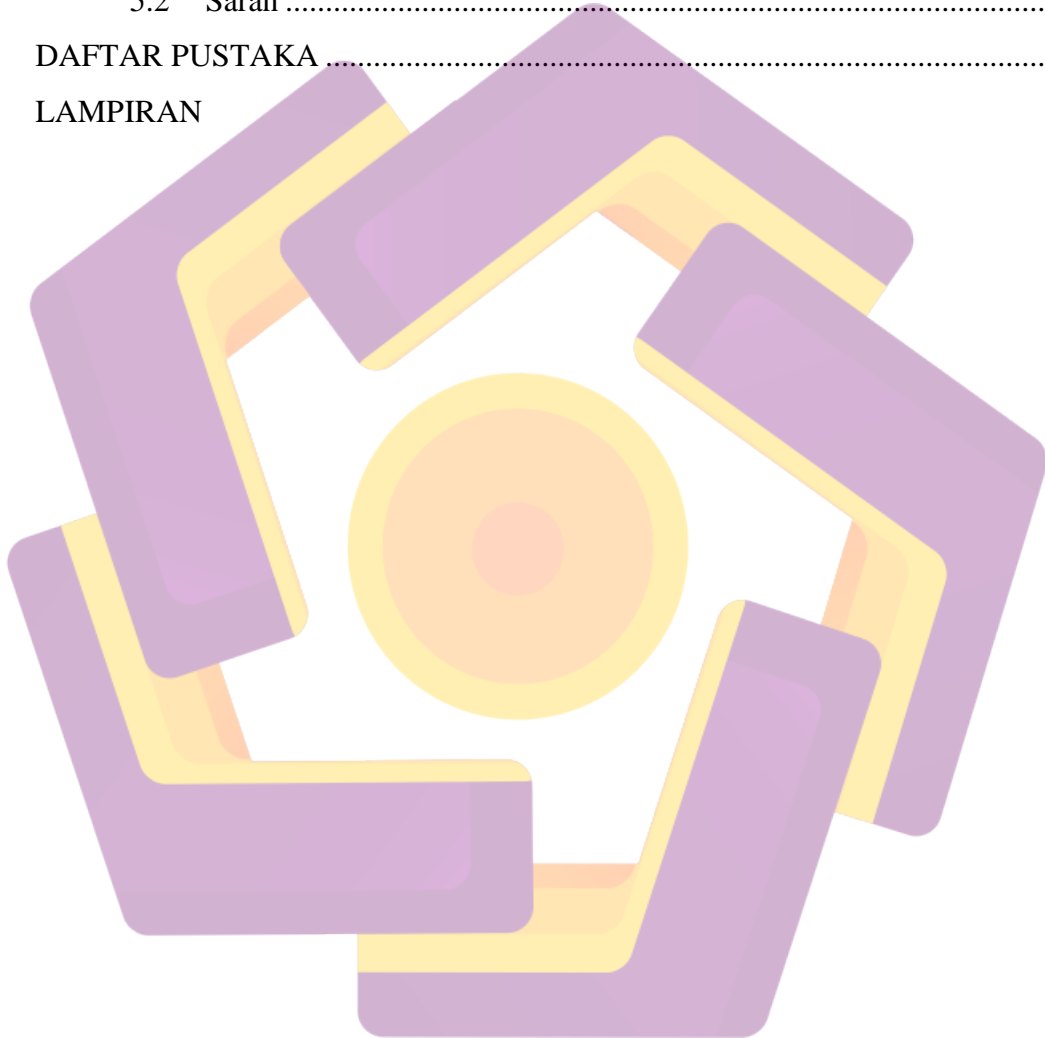
Daftar Isi

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACTION.....	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Jadwal Penelitian	5
II. LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1 Persamaan Aplikasi.....	6
2.1.2 Perbedaan Aplikasi	6
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.2.2 Pengertian Media	9
2.2.3 Pengertian Pembelajaran	11
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran	11

2.2.5	Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2.6	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	12
2.2.7	Pembuatan Media Interaktif	13
2.3	Flowchart	15
2.3.1	Pembuatan Flowchart.....	15
2.4	Computer Assisted Intruccion	17
2.4.1	Tipe Computer Assisted Intruccion	18
2.5	Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.5.1	Adobe Flash CS6	20
2.5.1.1	Action Script 2.0.....	21
2.5.2	Adobe Photoshop CS6	21
2.5.3	Adobe Audition CS6.....	22
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
3.1	Tinjauan Umum	23
3.1.1	Deskripsi Obyek dan Analisi	23
3.1.2	Visi dan Misi	24
3.2	Analisis	24
3.2.1	Analisis SWOT	24
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	30
3.2.3.1	Kelayakan Operasional	30
3.2.3.2	Kelayakan Teknologi	31
3.2.3.3	Kelayakan Hukum	31
3.3	Perancangan Sistem	32
3.3.1	Menentukan Tool	32
3.3.2	Menentukan Media Permainan	33
3.3.2.1	Alur Permainan	33
3.3.2.2	Flowchart Permainan	33

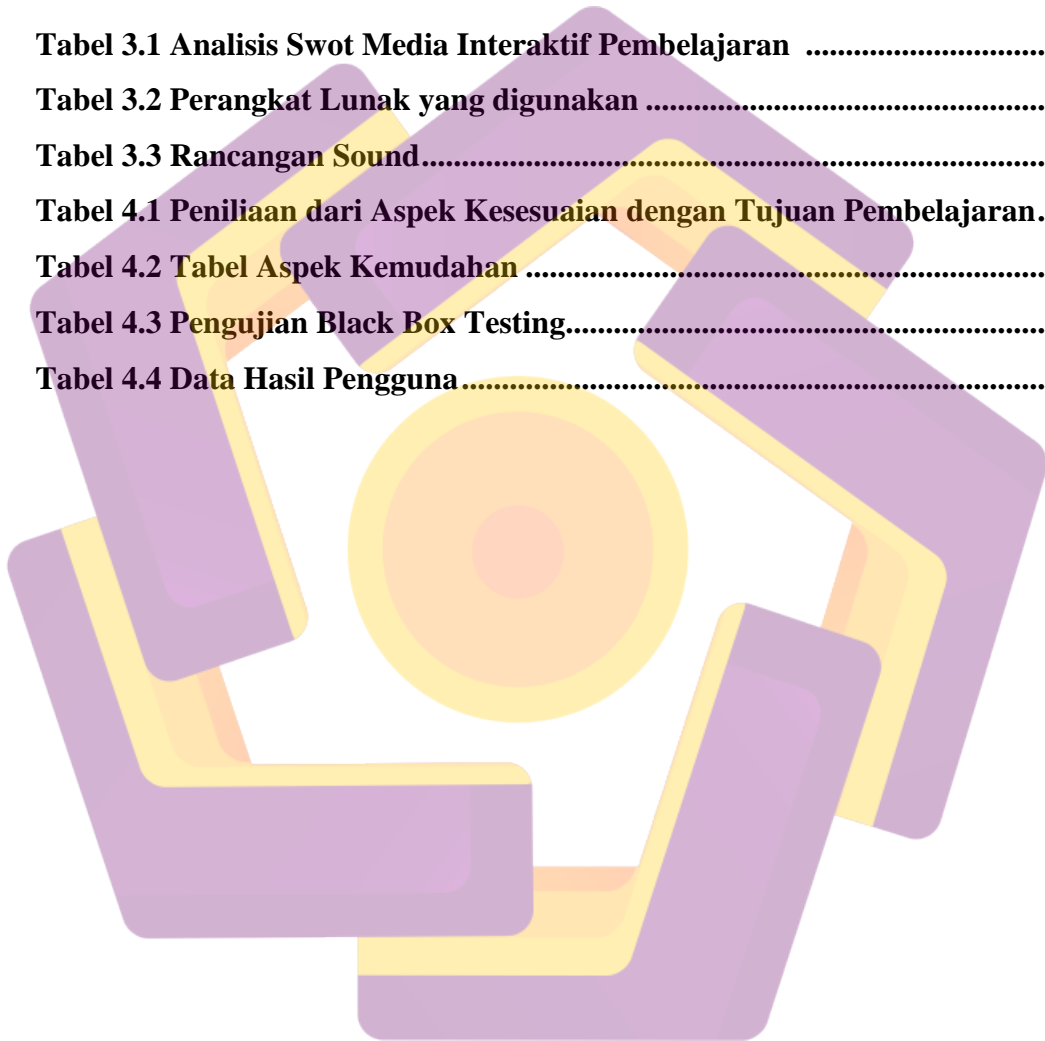
3.3.3	Rancangan Interface.....	34
3.3.4	Rancangan Sound	35
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1	Implementasi.....	37
4.1.1	Adobe Photoshop CS6	37
4.1.2	Adobe Flash CS6.....	38
4.1.2.1	Import File	39
4.1.2.2	Membuat Animasi	40
4.1.2.3	Menyisipkan Action Script	43
4.1.2.4	Membuat File Execute	47
4.2	Pengajian Sistem.....	48
4.2.1	Validasi Ahli Materi.....	48
4.2.2	Black Box Testing.....	49
4.2.3	Pengajuan Terhadap Pengguna	51
4.3	Tampilan Aplikasi.....	52
4.3.1	Intro	52
4.3.2	Menu Utama.....	53
4.3.3	Menu Game Ular Tangga.....	53
4.3.4	Menu Petunjuk Permainan	54
4.3.5	Menu Pengaturan Permainan	54
4.3.6	Menu Peta	55
4.3.7	Menu Utama Soal Pilihan Ganda.....	55
4.3.8	Tampilan Menu Soal.....	56
4.3.9	Tampilan Menu Score	57
4.3.10	Tampilan Menu Keluar Dari Aplikasi	57
4.3.11	Tampilan Menu Materi	58
4.4	Pemeliharaan Sistem.....	58
4.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	59
4.4.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	59

4.5	Kekuatan dan Kelemahan Aplikasi.....	59
4.5.1	Kekuatan Aplikasi.....	59
4.5.2	Kelemahan Aplikasi.....	60
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN	



Daftar Tabel

Tabel 1.1 : Jadwal Penelitian	5
Tabel 2.1 : Simbol Flowchart	16
Tabel 3.1 Analisis Swot Media Interaktif Pembelajaran	26
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang digunakan	29
Tabel 3.3 Rancangan Sound.....	36
Tabel 4.1 Penilaian dari Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran..	48
Tabel 4.2 Tabel Aspek Kemudahan	49
Tabel 4.3 Pengujian Black Box Testing.....	49
Tabel 4.4 Data Hasil Pengguna.....	51



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Diagram Element of User Experience dari Jesse James Garrett.	8
Gambar 2.2 Interface Adobe Flash CS6	20
Gambar 2.3 Interface Adobe Photoshop CS6	21
Gambar 2.4 Interface Adobe Audition CS6	22
Gambar 3.1 Flowchart Media Interaktif	34
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama	35
Gambar 3.3 Rancangan Menu Bagian Pilihan Stage Peta	35
Gambar 3.4 Rancangan Menu Pilihan Ganda	35
Gambar 4.1 Tampilan Untuk Membuat File Baru	38
Gambar 4.2 Tampilan Untuk Penyimpanan Image Format PNG	38
Gambar 4.3 Tampilan Import to Library	39
Gambar 4.4 Tampilan Motion Tween	41
Gambar 4.5 Tampilan Membuat Tombol	42
Gambar 4.6 Tampilan Jendela Timeline Stage Button	42
Gambar 4.7 Tampilan Jendela Timeline pada Movie Clip	43
Gambar 4.8 Tampilan Publish Setting	47
Gambar 4.9 Tampilan Intro	52
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama	53
Gambar 4.11 Tampilan Menu Game Ular Tangga	53
Gambar 4.12 Tampilan Menu Petunjuk Permainan	54
Gambar 4.13 Tampilan Menu Pengaturan Permainan	54
Gambar 4.14 Tampilan Menu Peta	55
Gambar 4.15 Tampilan Menu Soal Pilihan Ganda	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Soal	56
Gambar 4.17 Tampilan Menu Score	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Keluar Dari Aplikasi	57
Gambar 4.18 Tampilan Menu Materi	58

INTISARI

Saat ini teknologi sangat membantu, sehingga pekerjaan lebih mudah untuk ditangani. Keunggulan yang dimiliki teknologi ini digunakan dalam membantu guru-guru dalam mempermudah memperkenalkan budaya dan suku yang ada di Indonesia kepada anak didik yang berada di Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha di Depok Sleman Yogyakarta, untuk cara mengajarkan memperkenalkan ilmu budaya dan suku bangsa yang ada di Indonesia ini, guru secara langsung menggunakan komputer yang berbasis dekstop, sehingga dapat melancarkan kinerja guru serta meningkatkan aktivitas kerja guru serta memberi kemudahan guru untuk mengajar Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha di Depok Sleman Yogyakarta dalam memperkenalkan budaya dan suku yang ada di Indonesia.

Sistem ini memperkenalkan sistem berbasis dekstop yang terkomputerisasi kepada Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha dalam hal mempermudah guru dalam mengajar dan memperkenalkan budaya kepada siswa dan siswi tersebut.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode observasi dan studi pustaka, menggunakan software Adobe Flash CS 6 dan Aplikasi, setelah melakukan penelitian di Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha, Depok Sleman Yogyakarta. peneliti mencoba untuk menganalisa masalah-masalah yang ada sehingga tercipta sistem baru yang ditujukan kepada Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha Depok Sleman Yogyakarta.

Kata Kunci : Sistem Dokumentasi Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha, simulasi.

ABSTRACTION

Nowadays the technology is very helpful, making the work easier to handle. The advantages of this technology is used in helping teachers to make it easier to introduce the culture and tribes in Indonesia to students who are in the Fajar Nugraha Special School in Depok Sleman Yogyakarta, to introduce the science of how to teach cultural and ethnic groups that exist in Indonesia, teachers directly using a computer-based desktop, so it can launch teacher performance and improving teachers' work activities and provide ease of teachers to teach Schools Faajar Nugraha in Depok Sleman Yogyakarta in introducing cultures and tribes in Indonesia.

This system introduces a desktop-based computerized system to Fajar Nugraha School in terms of ease of teachers in teaching and introducing the culture to the students and the students.

The methodology used in the manufacture of this system is the method of observation and literature, using Adobe Flash CS 6 Applications, after doing research in Fajar Nugraha School, Depok Sleman Yogyakarta. researchers try to analyze the existing problems so as to create a new system aimed at Fajar Nugraha Special School Depok Sleman Yogyakarta.

Keywords: *Fajar Nugraha School Documentation System, simulation.*