

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA LAMPUNG
UNTUK SISWA SMP TULANG BAWANG UDIK LAMPUNG
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Indrawan Febriyanto

09.12.3690

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA LAMPUNG
UNTUK SISWA SMP TULANG BAWANG UDIK LAMPUNG
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Indrawan Febriyanto

09.12.3690

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA
LAMPUNG UNTUK SISWA SMP TULANG BAWANG UDIK
LAMPUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indrawan Febriyanto

09.12.3690

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 desember 2014

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKSARA
LAMPUNG UNTUK SISWA SMP TULANG BAWANG UDIK
LAMPUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indrawan Febriyanto
09.12.3690**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107**

**Armadyah Amborowati, S.kom, M.Eng.
NIK. 190302063**

**Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192**

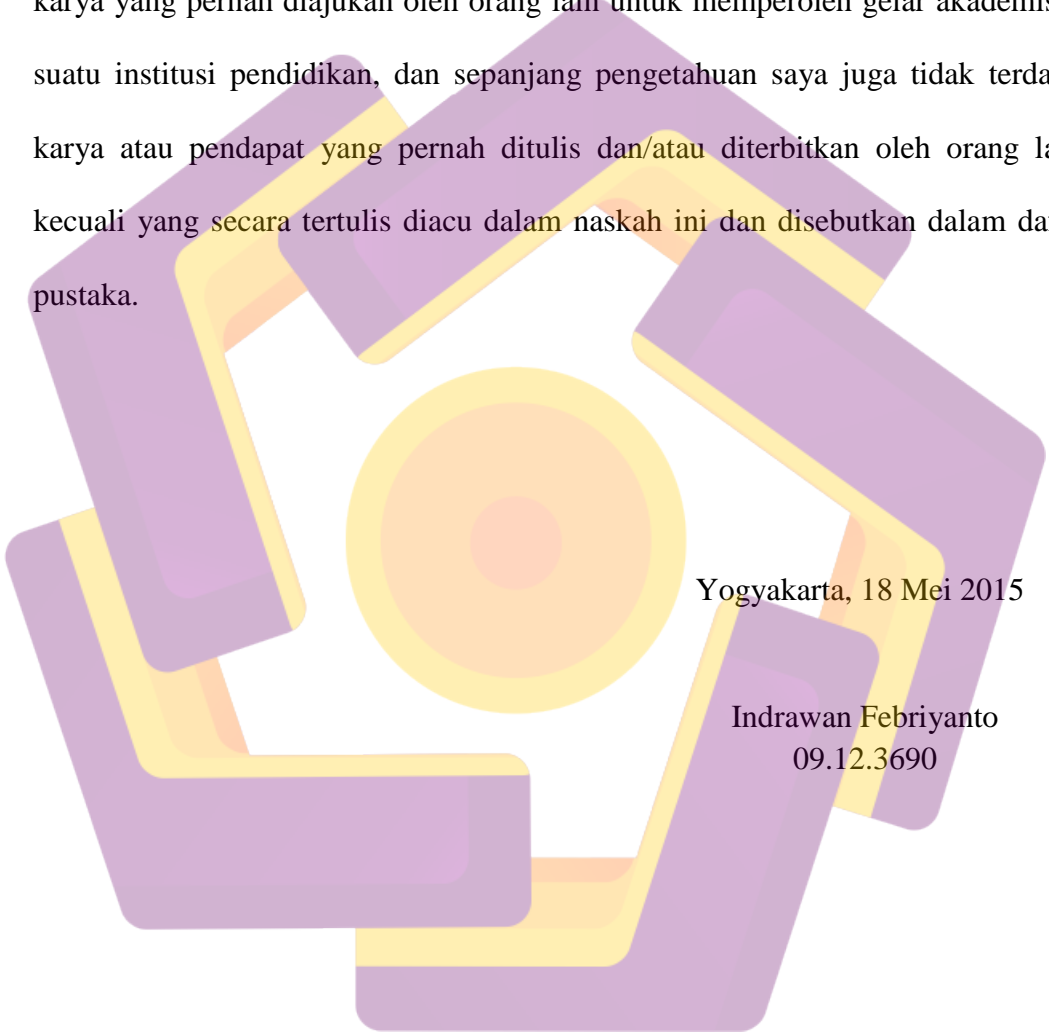
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Mei 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.



Yogyakarta, 18 Mei 2015

Indrawan Febriyanto
09.12.3690

MOTTO

“Selama masih ada cinta, kebencian akan selalu menyertainya”

“Sampai matipun aku akan selalu mengejar cita-citaku”

“Air mata palsu bisa menyakiti orang lain, tetapi senyuman palsu hanya akan menyakiti dirimu sendiri”

“Artinya menjadi laki-laki adalah sekali kau menetapkan hatimu, kau tidak boleh mengingkarinya”

“Menjadi jenius bukanlah hal yang menyenangkan, lebih baik menjadi orang bodoh tapi mempunyai banyak teman yang berharga”

“Kegagalan seorang pria yang paling sulit yaitu ketika dia gagal untuk menghentikan air mata seorang wanita”

“Lebih baik menerima kejujuran yang pahit, daripada kebohongan yang manis”

“Memaafkan adalah kunci untuk memutus rantai kebencian”

“Lari dari masalah bukanlah cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah”

“Kasih sayang dimana kita menyayangi orang yang kita sayangi, barulah hidup kita akan terasa berarti”

“Kebohongan menyelamatkanmu sementara, tapi menghancurkanmu selamanya”

“Jika kita tidak melakukan apa-apa takkan pernah ada yang berubah”

“Setiap orang mempunyai hal yang bisa dilakukan dan hal yang tidak bisa dilakukan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah membimbing pikiran dan perasaan hamba-hambanya, tanpa – Nya tiada daya apapun dalam diri seorang hamba.
2. Rasulullah SAW yang telah memberi pencerahan sehingga islam sampai dengan kejaman yang beralih dari kegelapan serta kebodohan kejalan terang dan berilmu.
3. Ibu Sujiati selaku ibu kandung yang telah merawat sampai dengan saat ini, dan atas segala doa serta ridho yang diberikannya.
4. Bapak Sugeng Hariyono selaku ayah kandung yang selalu menjadi inspirasi serta selalu memberikan semangat yang luar biasa.
5. Violeta Damayanti selaku adik kandung yang telah membantu dalam penyusunan aksara lampung.
6. Fuji Khasanah (Fuji) kekasih tercinta yang selalu memberi dukungan dan selalu menghibur disaat-saat jenuh, menjadi penyemangat yang luar biasa, semoga allah senantiasa mempersatukan kita dalam ikatan keluarga. Amin,
7. Dek Tia (Tia) yang sudah mas anggap sebagai adik sendiri, senantiasa selalu memberikan masukan, kritik dan saran.
8. Semua kerabat, semua sahabat, serta semua pihak yang telah terlibat baik langsung ataupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Multimedia Pembelajaran Interaktif Aksara Lampung Untuk Siswa SMP Tulang Bawang Udik Lampung Menggunakan Adobe Flash CS3".

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.
3. Kedua orang tua penulis tercinta Ibu Sujati, dan Bapak Sugeng Hariyono yang selalu berdoa, mengasuh, mendidik, dan membiayai hidup dan pendidikan penulis, sejak belum lahir hingga di perguruan tinggi (Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA).
4. Teman seperjuangan penulis.

5. Staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki tugas akhir ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 18 Mei 2015

Indrawan Febriyanto

09.12.3690

DAFRTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFRTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat bagi penulis:	4
1.3.1 Manfaat bagi user:	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode pengembangan (<i>Development Research</i>)	5
1.6.2 Metode <i>Studi Literatur</i>	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	9
2.2.1.1 Umum.....	9
2.2.1.2 Khusus.....	10

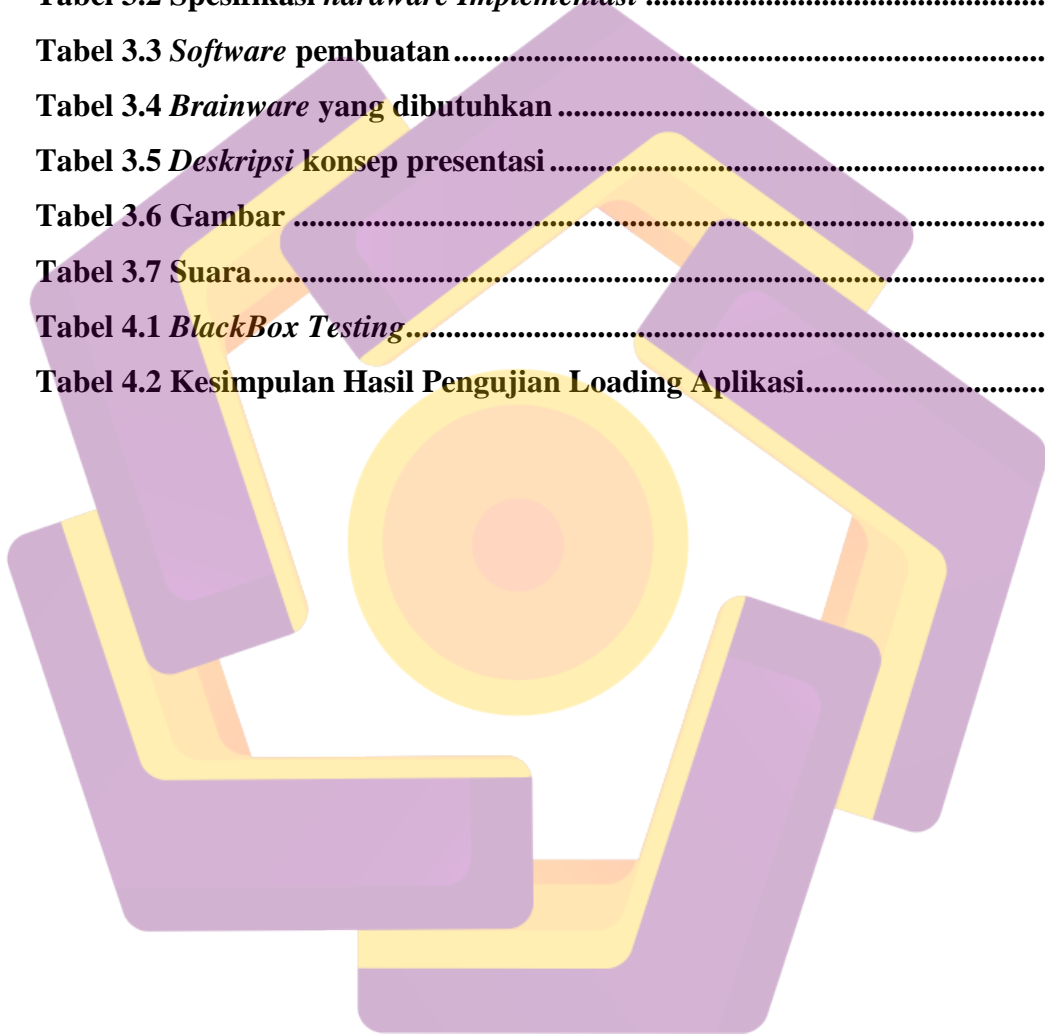
2.3	Media Pembelajaran	11
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	11
2.3.2	Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.3.3	Fungsi Media Pembelajaran	13
2.4	Bahasa dan Aksara Lampung	14
2.4.1	Sejarah Bahasa Lampung	14
2.4.2	Aksara Lampung.....	16
2.5	Metode Pengembangan Multimedia.....	21
2.6	Struktur Aplikasi Multimedia (<i>Struktur Navigasi</i>).....	24
2.7	Desain Antarmuka (<i>Interface Design</i>).....	26
2.8	Analisis Sistem	27
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.8.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	27
2.8.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
2.8.2	Analisis Kelayakan Sistem	28
2.9	Pengertian <i>Testing</i>	29
2.9.1	<i>Structural (White-Box Test)</i>	29
2.9.2	<i>Behavioral (Black-Box Tests)</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Analisis Sistem.....	32
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.1.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	32
3.1.1.2	Kebutuhan Nonfungsional.....	33
3.1.2	Analisis Kelayakan	37
3.1.2.1	Kelayakan Teknologi.....	37
3.1.2.2	Kelayakan Hukum	37
3.1.2.3	Kelayakan Operasional.....	37
3.2	Perancangan.....	37
3.2.1	Merancang Konsep	37
3.2.2	Deskripsi Konsep.....	38
3.2.3	Desain (<i>Design</i>)	39

3.2.3.1	Struktur Aplikasi Multimedia (<i>Struktur Navigasi</i>).....	39
3.2.3.2	Rancangan Desain Antarmuka (<i>Interface Design</i>).....	40
3.1	<i>Material Collecting</i>	52
3.1.1	Materi Gambar.....	52
3.3.2	Materi Suara.....	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Memproduksi Sistem.....	54
4.1.1	Import Image	55
4.1.2	Import Suara	56
4.1.3	Membuat Tombol	56
4.2	Pembahasan	57
4.2.1	Tampilan Intro	57
4.2.2	Tampilan Menu Utama	58
4.2.3	Tampilan Menu Kompetensi	58
4.2.4	Tampilan Menu Materi	60
4.2.5	Tampilan Menu Video	61
4.2.6	Tampilan Sub Menu Aksara Lampung.....	63
4.2.7	Tampilan Menu Simulasi.....	65
4.2.8	Tampilan Menu Evaluasi.....	69
4.2.9	Tampilan Menu Pilihan Keluar	72
4.2.10	Tampilan Button Profil.....	74
4.2.11	Tampilan Button About	75
4.2.12	Button Volume.....	76
4.2.13	Button Minimize/Maximize.....	76
4.2.14	Membuat File Executable (Member File *.exe)	77
4.2.15	Membuat File AutoRun	78
4.2.16	Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran.....	78
4.2.17	<i>Black Box Testing</i>	78
4.2.18	Pengujian Loading File Aplikasi	82
4.2.18.1	Intro	82
4.2.18.2	Menu Utama	82

4.2.18.3	Menu Kompetensi	82
4.2.18.4	Menu Materi.....	83
4.2.18.5	Menu Simulasi.....	83
4.2.18.6	Menu Evaluasi.....	83
4.2.18.7	Menu Keluar.....	83
4.2.18.8	Button Profil.....	83
4.2.18.9	Button About.....	84
4.2.18.10	Button Backsound	84
4.2.18.11	Button Minimize/Maximize	84
4.3	Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran	86
4.3.1	Manual Program	87
4.3.1.1	Intro.....	87
4.3.1.2	Menu Utama.....	87
4.3.1.3	Menu Kompetensi	88
4.3.1.4	Menu Materi.....	88
4.3.1.5	Menu Simulasi	89
4.3.1.6	Menu Evaluasi	90
4.3.1.7	Menu Keluar	90
4.4	Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif.....	91
BAB V PENUTUP.....		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		xix

DAFTAR TABEL

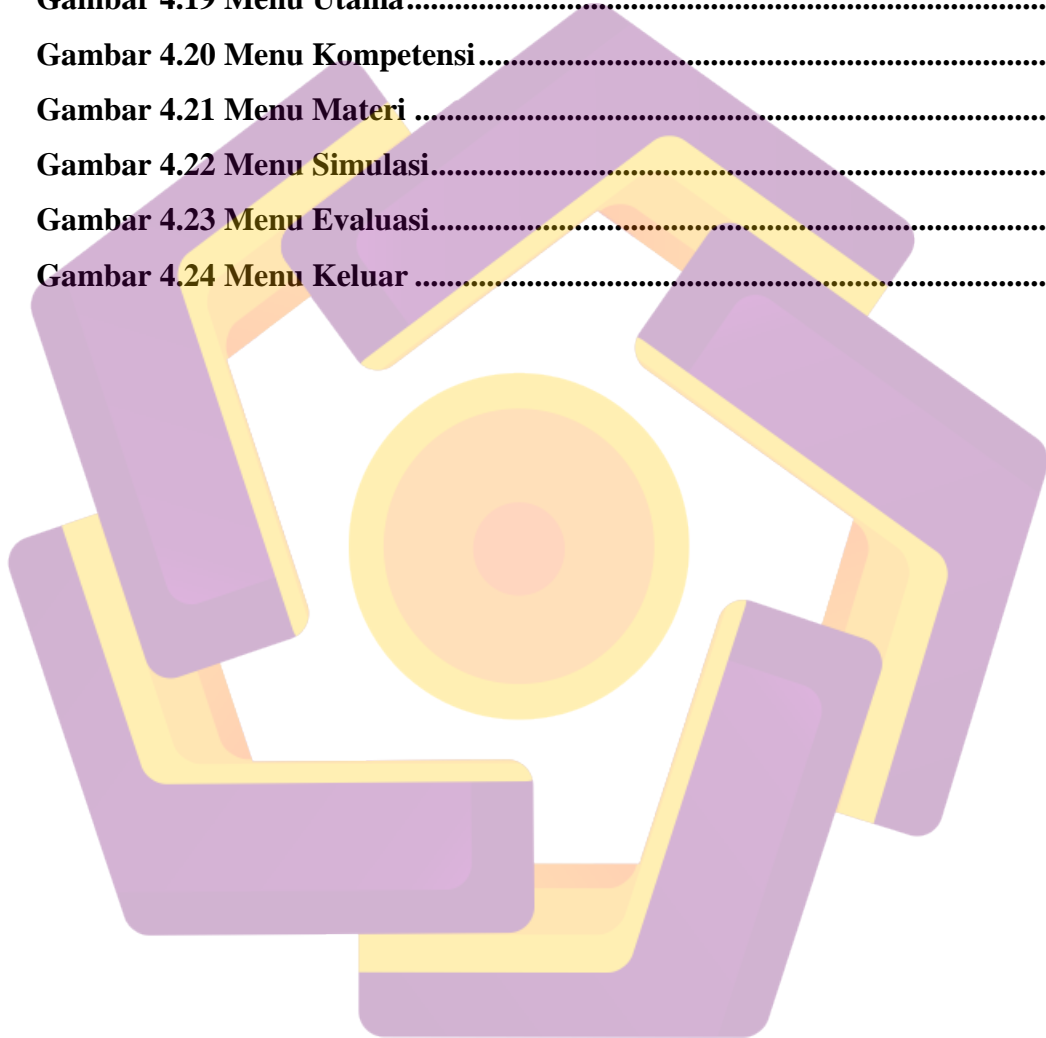
Tabel 2.1 Anak Huruf (Tanda Bunyi).....	18
Tabel 2.2 Angka.....	19
Tabel 2.3 Tanda Baca	19
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>hardware</i> pembuatan.....	34
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>hardware Implementasi</i>	34
Tabel 3.3 <i>Software</i> pembuatan.....	35
Tabel 3.4 <i>Brainware</i> yang dibutuhkan	36
Tabel 3.5 <i>Deskripsi</i> konsep presentasi	38
Tabel 3.6 Gambar	52
Tabel 3.7 Suara.....	53
Tabel 4.1 <i>BlackBox Testing</i>	79
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf Induk (Aksara Lampung Ka-Ga-Nga).....	17
Gambar 2.2 Pengembangan Multimedia	21
Gambar 2.3 Struktur navigasi <i>Linear navigation</i>	24
Gambar 2.4 Struktur navigasi <i>Hierarchical model</i>	25
Gambar 2.5 Struktur navigasi <i>spoke-and-hub model</i>	25
Gambar 2.6 Struktur navigasi <i>full web model</i>	26
Gambar 2.7 Contoh Desain Antarmuka	26
Gambar 3.1 Struktur navigasi hierarki	39
Gambar 3.2 Design tampilan Intro	40
Gambar 3.3 Design tampilan Menu utama	41
Gambar 3.4 Design tampilan Menu Kompetensi	42
Gambar 3.5 Design tampilan Menu Materi.....	43
Gambar 3.6 Design tampilan Menu Simulasi.....	44
Gambar 3.7 Design tampilan Menu Evaluasi Soal	45
Gambar 3.8 Design tampilan Menu Evaluasi Hasil Jawab Soal	46
Gambar 3.9 Design Tampilan Profil	47
Gambar 3.10 Design Tampilan Tentang.....	48
Gambar 4.1 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3	55
Gambar 4.2 Import image to library	55
Gambar 4.3 Import suara to library	56
Gambar 4.4 Membuat tombol.....	57
Gambar 4.5 Tampilan Intro.....	57
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama	58
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kompetensi	59
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi	60
Gambar 4.9 Tampilan Menu Video.....	62
Gambar 4.10 Tampilan Menu Aksara Lampung	63
Gambar 4.11 Tampilan Media Keyboard Simulator Pada Menu Simulasi ..	65
Gambar 4.12 Tampilan Menu Evaluasi Awal	70
Gambar 4.13 Tampilan Menu Evaluasi Pengerjaan Soal	70

Gambar 4.14 Tampilan Menu Pilihan Keluar	73
Gambar 4.15 Tampilan button profil.....	74
Gambar 4.16 Tampilan Button About	75
Gambar 4.17 Tampilan Publish setting	77
Gambar 4.18 Intro	87
Gambar 4.19 Menu Utama.....	87
Gambar 4.20 Menu Kompetensi.....	88
Gambar 4.21 Menu Materi	88
Gambar 4.22 Menu Simulasi.....	89
Gambar 4.23 Menu Evaluasi.....	90
Gambar 4.24 Menu Keluar	90



INTISARI

Aksara Lampung merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Selain bahasa lisan, bahasa Lampung juga memiliki bahasa tulis yang keberadaannya mulai terancam punah. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Lampung dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer berbentuk multimedia interaktif. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya adalah *Adobe Flash CS3*.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran aksara Lampung dengan *Adobe Flash CS3*. Sasaran dari pengguna media pembelajaran ini adalah kalangan umum bagi siapa saja yang membutuhkan. Tujuan perancangan ini adalah merancang media interaktif pengenalan Aksara Lampung untuk Siswa SMP dalam rangka menarik minat Siswa SMP untuk mempelajari aksara Lampung dengan atau tanpa guru pengajar.

Manfaat dari Perancangan ini adalah diharapkan dapat memberikan pengetahuan dasar mengenai Aksara Lampung dan dengan materi yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan dan kecintaan anak terhadap budaya sendiri, utamanya budaya Lampung.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Aksara Lampung, SMP.

ABSTRACT

Lampung script is one of the cultural heritage that is priceless. In addition to spoken language, the language of Lampung also have a written language which began its existence is endangered. In an effort to care for cultural heritage, a media literacy learning of Lampung be presented with the use of computer technology in the form of interactive multimedia. One of the software application is very supportive in Adobe Flash CS3.

The problem in this study is how to plan, create or produce, and test the software in the form of interactive multimedia learning Lampung script with Adobe Flash CS3. The objective of this study media users are the general public for anyone. Purpose design is designing interactive media recognition Lampung script for Junior High School Students in order to attract students to study literacy SMP Lampung with or without teacher educators.

The benefit of this design is expected to provide basic knowledge and Lampung script with appropriate materials to enhance the child's ability and love for their own culture, especially the culture Lampung.

Keywords : *Interactive Multimedia, Media Learning, Literacy Lampung, junior.*