

**RANCANG BANGUN APLIKASI CERITA RAKYAT KABUPATEN
HULU SUNGAI UTARA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
PADA KBIT NURUL ILMI AMUNTAI**

SKRIPSI



disusun oleh

Tria Ramadhayanti

11.12.5507

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

**RANCANG BANGUN APLIKASI CERITA RAKYAT KABUPATEN
HULU SUNGAI UTARA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN
PADA KBIT NURUL ILMI AMUNTAI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tria Ramadhayanti

11.12.5507

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI CERITA RAKYAT KABUPATEN
HULU SUNGAI UTARA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN**

PADA KBIT NURUL ILMI AMUNTAI

Studi Kasus : KBIT Nurul Ilmi Amuntai

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tria Ramadhayanti

11.12.5507

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2014

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI CERITA RAKYAT KABUPATEN
HULU SUNGAI UTARA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN**

PADA KBIT NURUL ILMI AMUNTAI

Studi Kasus : KBIT Nurul Ilmi Amuntai

yang disusun oleh

Tria Ramadhayanti

11.12.5507

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

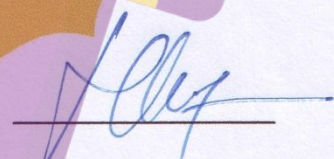
Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 3 Maret 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK.190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 3 Maret 2015

Meterai
6.000

Tria Ramadhayanti
11.12.5507

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Al-baqarah: 153)

“Apabila didalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun.”

(Bung Karno)

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alva Edison)

“Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlah untuk tenang dan sabar.”

(Khalifah ‘Umar)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua orang tua saya terutama untuk ibu saya atas perjuangannya yang luar biasa dan tak henti-henti memberikan semangat kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Untuk kedua kakak saya yang juga terus memberikan semangatnya yang luar biasa.
3. Bapak Hanif Al Fatta yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir skripsi ini dan Bapak Bambang Sudaryatno selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Kepada Noviar Azhar, Ardian F.R, Mas Anas Sholihin yang telah banyak membantu dalam tahap pembuatan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik dan tepat waktu.
5. Dosen-dosen Amikom yang telah banyak memberi ilmu selama 3 tahun ini.
6. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dan tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya pada kita, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi S1 Reguler Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, bantuan serta petunjuknya dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

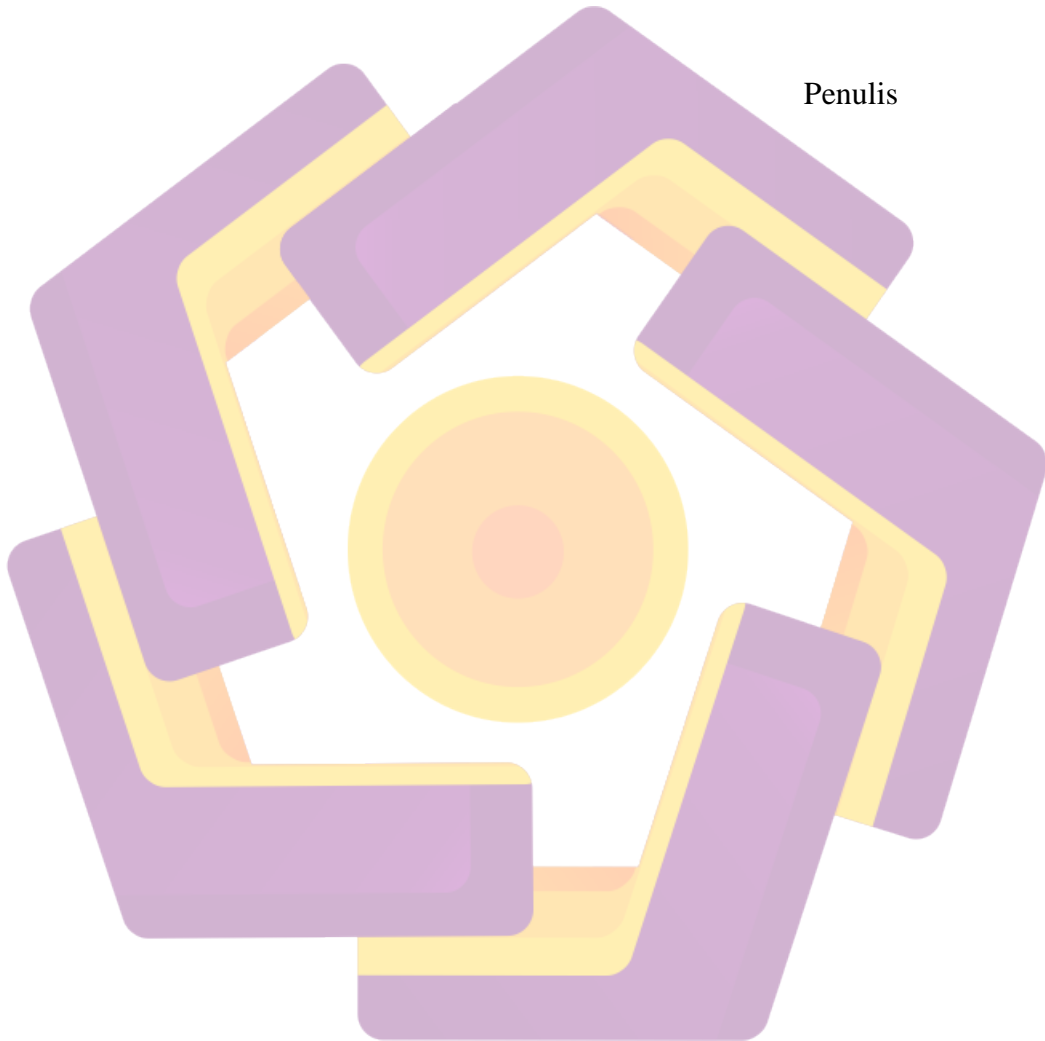
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak

berkenan dalam skripsi ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 5 Maret 2015

Penulis

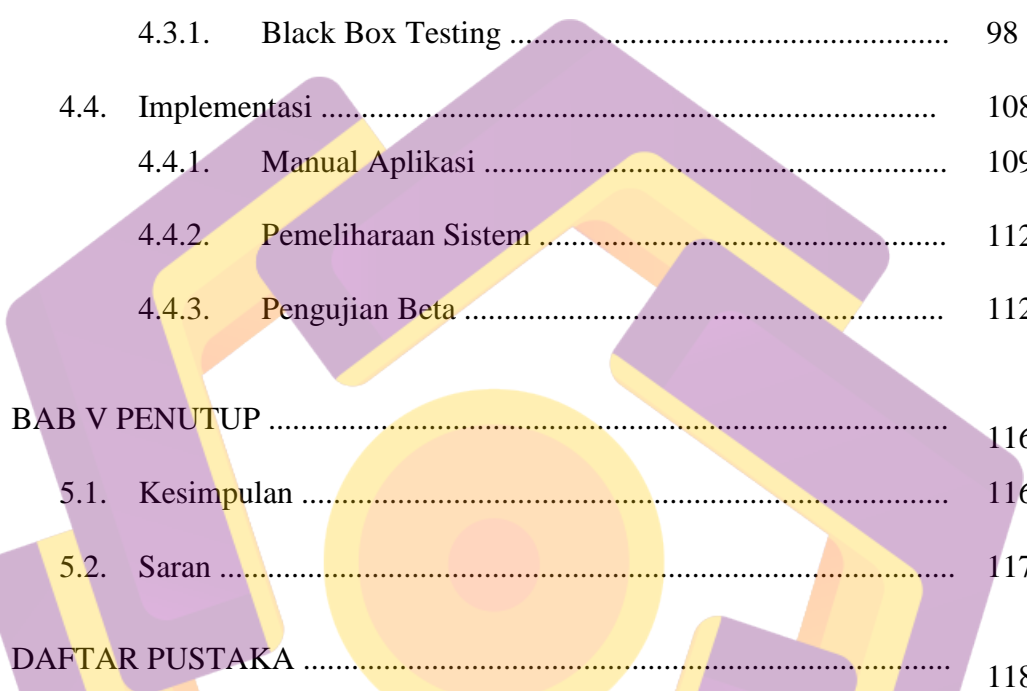


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	7
1.8. Jadwal Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Penelitian Pertama	9
2.1.2. Penelitian Kedua	9
2.1.3. Penelitian Ketiga	10
2.1.4. Kesamaan Kelebihan Dan Kekurangan	10
2.2. Media Pembelajaran	11
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2.2.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.3. Cerita Rakyat	15
2.3.1. Definisi Cerita Rakyat	15
2.3.2. Jenis-jenis Cerita Rakyat	16
2.3.3. Unsur-unsur Cerita Rakyat	19
2.3.4. Pilihan Cerita Yang Digunakan Dalam Aplikasi	21
2.4. Konsep Dasar Multimedia	22
2.4.1. Pengertian Multimedia	22
2.4.2. Unsur-unsur Multimedia	24
2.4.3. Struktur Desain Aplikasi Multimedia	25
2.4.4. Pengembangan Sistem Multimedia	30
2.4.5. Pendefinisian Masalah Multimedia	34
2.4.6. Tahap-tahap Pembuatan Aplikasi	39
2.5. Analisis Sistem	40
2.5.1. Analisis SWOT	40

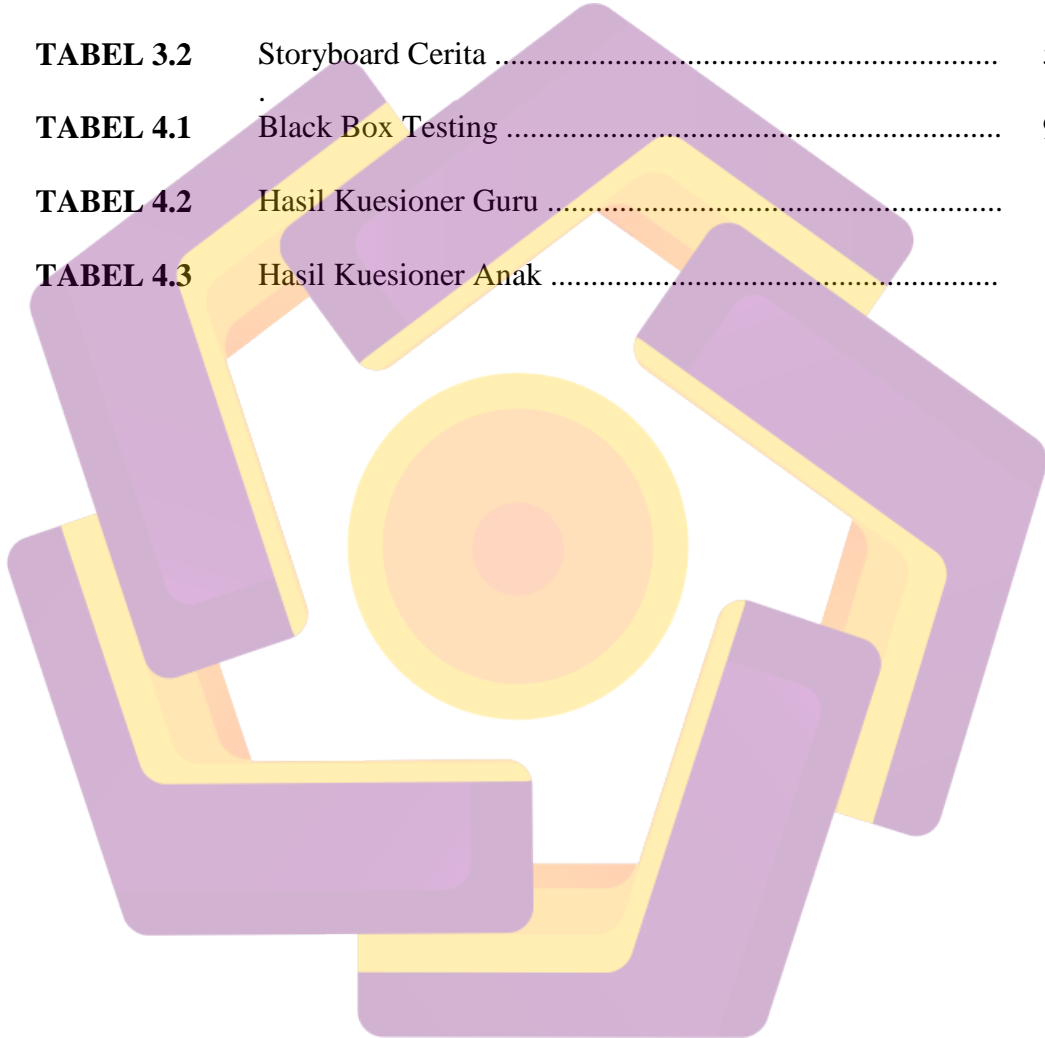
2.5.2	Analisis Kelayakan Sistem	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1.	Analisis Sistem	43
3.1.1.	Analisis SWOT	43
3.1.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.1.3.	Analisis Kelayakan Sistem	49
3.2.	Merancang Konsep	50
3.3.	Merancang Isi	51
3.4.	Merancang Naskah	57
3.5.	Merancang Desain Aplikasi	77
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		79
4.1.	Memproduksi Sistem	79
4.2.	Tahap Pembuatan	80
4.2.1.	Membuat Gambar.....	80
4.2.2.	Membuat Tombol	83
4.2.3.	Import Image Adobe Flash CS3	86
4.2.4.	Pembuatan Menu Intro.....	87
4.2.5.	Desain Menu Utama	88
4.2.6.	Desain Menu Bantuan dan Tentang	89
4.2.7.	Desain Menu Daftar Cerita	90
4.2.8.	Desain Menu Tampilan Cerita	91
4.2.9.	Recording	92
4.2.10.	Memasukkan file audio ke Adobe Flash CS3	92



4.2.11.	Membuat Animasi	93
4.2.12.	Penggunaan Action Script	95
4.2.13.	Membuat File .exe	97
4.3.	Pengujian Sistem	98
4.3.1.	Black Box Testing	98
4.4.	Implementasi	108
4.4.1.	Manual Aplikasi	109
4.4.2.	Pemeliharaan Sistem	112
4.4.3.	Pengujian Beta	112
BAB V PENUTUP		116
5.1.	Kesimpulan	116
5.2.	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA		118

DAFTAR TABEL

TABEL 1.1	Rencana Kegiatan	8
TABEL 2.1	Pengembangan Sistem Multimedia	32
TABEL 3.1	Analisis SWOT	46
TABEL 3.2	Storyboard Cerita	58
TABEL 4.1	Black Box Testing	99
TABEL 4.2	Hasil Kuesioner Guru	114
TABEL 4.3	Hasil Kuesioner Anak	115



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1	Struktur Linear	26
GAMBAR 2.2	Stuktur Menu	27
GAMBAR 2.3	Struktur Hierarki	28
GAMBAR 2.4	Struktur Jaringan	29
GAMBAR 2.5	Struktur Kombinasi	30
GAMBAR 2.6	Rincian pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod	31
GAMBAR 3.1	Struktur Aplikasi Cerita Rakyat Kabupaten Hulu Sungai Utara	52
GAMBAR 3.2	Desain Menu Intro	77
GAMBAR 3.3	Desain Menu Utama	78
GAMBAR 3.4	Desain Menu Tentang	78
GAMBAR 3.5	Desain Menu Daftar Cerita	78
GAMBAR 3.6	Desain Menu Tampilan Cerita	78
GAMBAR 4.1	Bagan Produksi Aplikasi Cerita Rakyat Kabupaten Hulu Sungai Utara	79
GAMBAR 4.2	Tampilan Kotak Dialog	80
GAMBAR 4.3	Tampilan Background	81
GAMBAR 4.4	Gambar Cover Cerita 1.....	81
GAMBAR 4.5	Gambar Cover Cerita 2.....	81
GAMBAR 4.6	Gambar Cover Cerita 3.....	82
GAMBAR 4.7	Gambar Cover Cerita 4.....	82
GAMBAR 4.8	Gambar Cover Cerita 5.....	82
GAMBAR 4.9	Tampilan Utama CorelDraw X5	83

GAMBAR 4.10	Desain Tombol Daftar Cerita	84
GAMBAR 4.11	Pembuatan Button	85
GAMBAR 4.12	Tombol Mulai	85
GAMBAR 4.13	Tombol Daftar Cerita	85
GAMBAR 4.14	Tombol Bantuan	85
GAMBAR 4.15	Tombol Tentang	85
GAMBAR 4.16	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	86
GAMBAR 4.17	Tampilan Menu <i>file</i> Adobe Flash CS3	86
GAMBAR 4.18	Tampilan <i>import to library</i> Adobe flash CS3	87
GAMBAR 4.19	Hasil Import Gambar Pada Adobe Flash CS3	87
GAMBAR 4.20	<i>Document Properties</i> Adobe Flash CS3	88
GAMBAR 4.21	Desain Tampilan Intro	88
GAMBAR 4.22	Tampilan Menu Utama	89
GAMBAR 4.23	Tampilan Menu Bantuan	90
GAMBAR 4.24	Tampilan Menu Tentang	90
GAMBAR 4.25	Tampilan Menu Daftar Cerita	91
GAMBAR 4.26	Tampilan Menu Cerita	91
GAMBAR 4.27	<i>Import File</i> Adobe Flash CS3	92
GAMBAR 4.28	<i>import Audio file</i> Adobe Flash CS3	93
GAMBAR 4.29	Proses import gambar Adobe Flash CS3	93
GAMBAR 4.30	Hasil import gambar Adobe Flash CS3	94
GAMBAR 4.31	Proses Pembuatan keyframe Adobe Flash CS3	94
GAMBAR 4.32	Hasil Animasi gambar Adobe Flash CS3	95

GAMBAR 4.33	<i>Script full screen</i>	95
GAMBAR 4.34	<i>Script Pindah Halaman</i>	95
GAMBAR 4.35	<i>Script Menampilkan Pop Up</i>	96
GAMBAR 4.36	<i>Script Keluar</i>	96
GAMBAR 4.37	<i>Publish Setting Tahap Pertama</i>	97
GAMBAR 4.38	<i>Publish Setting Tahap Kedua</i>	97
GAMBAR 4.39	<i>Publish Setting Tahap Ketiga</i>	98
GAMBAR 4.40	Tampilan Menu Intro	109
GAMBAR 4.41	Tampilan Halaman Utama	109
GAMBAR 4.42	Tampilan Menu Daftar Cerita	110
GAMBAR 4.43	Tampilan Cerita Pertama	110
GAMBAR 4.44	Tampilan Menu Tentang	111
GAMBAR 4.45	Tampilan Menu Bantuan	111

INTISARI

Kabupaten Hulu Sungai Utara (HSU) adalah sebuah daerah yang masih sangat kental dengan kehidupan masyarakat yang tradisional. Sehingga didalam sejarah dan cerita nenek moyang terdapat beraneka ragam cerita rakyat yang menceritakan sejarah kehidupan masyarakat kabupaten ini dimasa lalu. Seiring berjalannya waktu cerita rakyat ini hampir hilang didalam kehidupan, padahal ini penting demi edukasi warga dalam mengetahui sejarah daerahnya. Apalagi untuk anak-anak pengetahuan tentang sejarah sangat penting ditanamkan sejak dini dalam tumbuh kembang anak. Agar kedepannya anak-anak lebih bisa mengerti tentang sejarah atau cerita rakyat tentang daerahnya. Akan tetapi pada zaman sekarang sangat sulit mengajarkan tentang pelajaran sejarah kepada anak-anak apalagi yang masih tergabung dalam kelompok belajar, mereka cenderung bosan dan tidak memperhatikan apabila guru sedang menjelaskan. Itu karena penerapan metode belajar dari guru yang salah membangkitkan minat anak tidak terpacu untuk mempelajari tentang sejarah.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dan mencoba memberikan bantuan metode belajar apa yang sebaiknya digunakan agar dapat memacu minat anak agar lebih tertarik dalam belajar sejarah cerita rakyat. Yaitu dengan menggunakan metode media pembelajaran interaktif yang notabennya pada zaman sekarang anak-anak cenderung lebih aktif belajar apabila menggunakan teknologi. Hal yang paling utama yang perlu dilakukan terlebih dahulu yaitu para guru harus bisa mengambil perhatian anak agar mudah memasukkan pelajaran yang akan diajarkan pada anak yaitu tentang sejarah cerita rakyat.

Berawal dari permasalahan ini akan dilakukan pengembangan media yang menyajikan informasi tentang aplikasi yang berisi tentang cerita rakyat di Kabupaten Hulu Sungai Utara. Untuk membantu siapa saja khususnya anak-anak supaya lebih bisa mengetahui cerita rakyat dari Kabupaten HSU. Khusus nya untuk anak-anak dari Kabupaten ini sendiri mereka harus sudah sewajarnya mengetahui cerita rakyat tentang daerahnya sendiri.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Sejarah, Teknologi,Media Pembelajaran

ABSTRACT

Hulu Sungai Utara Regency (HSU) is a region that is still very strong in traditional societies. So in the history and stories of the ancestors there are variegated folk tale that recounts the history of public life the County in the past. As time goes by this folklore was almost lost in the life, but it's important for the education of citizens in knowing the history of his country. Especially for children the knowledge of history is crucial in early growing cultivated flower child. In order for future children could understand more about the history or folk stories about the area. But today it is very difficult to teach about the lessons of history to the children especially are still incorporated in study groups, they tend to get bored and didn't pay attention when the teacher was explaining. It is because the application of the method of learning the wrong teacher interest are not encouraged to learn about the history.

In this thesis, the researchers tried to try to analyze the trees existing problems and try to give help learn what methods should be used in order to stimulate the child's interest to be more interested in learning the history of folklore. That is by using the method of the notabennya interactive learning media today children tend to be more active in learning when using technology. The most important thing that needs to be done in advance which teachers should be able to take the child to easily incorporate attention to the lessons that will be taught in a child that is about the history of folklore.

Starting from this issue will be the development of the media present information about an application which contains about folklore in Hulu Sungai Utara Regency. To help anyone, especially children in order to better get to know folk story of HSU. His specialty for the kids of this District alone they should reasonably have been aware of the folklore of the area itself.

Keywords: *Folklore, History, Technology, Learning Media*