

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN SENI RUPA MURNI DAN TERAPAN
SELURUH PROVINSI INDONESIA UNTUK
KELAS XII SMA N 1 KARANGANYAR
Studi Kasus: SMAN 1 Karanganyar**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudhi Riawan

11.11.4727

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN SENI RUPA MURNI DAN TERAPAN
SELURUH PROVINSI INDONESIA UNTUK
KELAS XII SMA N 1 KARANGANYAR
Studi Kasus: SMAN 1 Karanganyar**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yudhi Riawan

11.11.4727

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN SENI RUPA MURNI DAN TERAPAN
SELURUH PROVINSI INDONESIA UNTUK
KELAS XII SMA N 1 KARANGANYAR**

Studi Kasus: SMA N 1 Karanganyar

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yudhi Riawan

11.11.4727

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Oktober 2014

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN SENI RUPA MURNI DAN TERAPAN
SELURUH PROVINSI INDONESIA UNTUK
KELAS XII SMA N 1 KARANGANYAR**

Studi Kasus: SMA N 1 Karanganyar

disusun oleh

Yudhi Riawan

11.11.4727

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

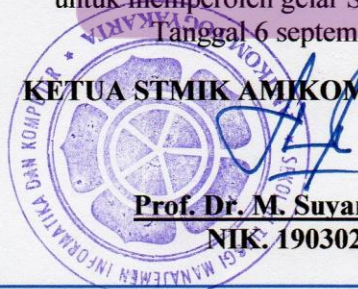
Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 september 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

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, 19 Juli 2015



Yudhi Riawan
NIM : 11.11.4727

MOTTO

“Ketergesahan dalam setiap usaha membawa kegagalan.”

(Herodotus)

“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 Machfud dan Ibu Suswati) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Kedua adik saya (Deny dan Lysa) yang selalu memberikan motivasi.
4. Bapak Suyanto sebagai ketua STMIK AMIKOM.
5. Dosen pembimbing saya, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh teman saya angkatan 2011 yang selalu memberikan inspirasi dan menjadi teman baik selama saya belajar di STMIK AMIKOM.
7. Sahabat-sahabat terbaik saya di home stay (Hafiz, Ibas, Ian, Tomy, Ardian) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat 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 “Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan seni rupa murni dan terapan Seluruh provinsi indonesia untuk Kelas xii sma n 1 karanganyar.

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.

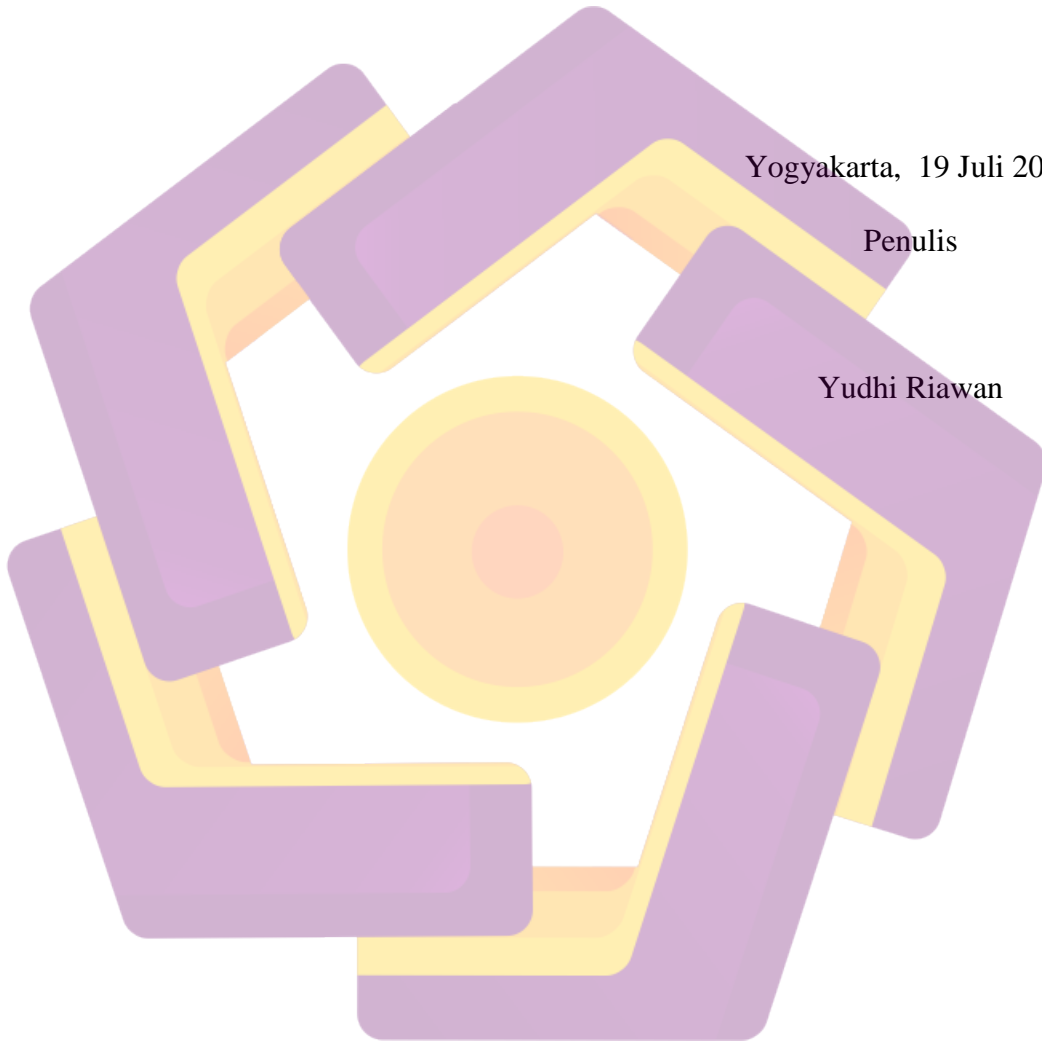
Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan.

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.

Yogyakarta, 19 Juli 2015

Penulis

Yudhi Riawan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVI
INTISAR	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tijauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	7
2.3 Definisi Multimedia	8
2.4 Objek-objek multimedia	9
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia	10
2.5.1 Struktur linear.....	10
2.5.2 Struktur menu.....	11

2.5.3	Struktur Hierarki	12
2.5.4	Struktur Jaringan	12
2.5.5	Struktur Kombinasi	13
2.6	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	14
2.6.1	Pendefinisian Masalah Multimedia	15
2.6.2	Studi Kelayakan	16
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.6.4	Merancang Konsep.....	19
2.6.5	Merancang Isi Multimedia	19
2.6.6	Merancang Naskah	19
2.6.7	Merancang Grafik Multimedia.....	20
2.6.8	Memproduksi Sistem Multimedia	21
2.6.9	Pengetesan Sistem Multimedia	22
2.6.10	Penggunaan Sistem Multimedia.....	22
2.6.11	Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	22
2.7	Teori Analisis.....	23
2.8	Teori Uji Sistem	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Sejarah Sekolah.....	26
3.1.2	Visi Misi Sekolah.....	27
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	30
3.2.1	Mendefinisikan Masalah	31
3.2.2.1	Analisis SWOT.....	32
3.2.2	Studi Kelayakan.....	35
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37

3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.2.4	Merancang Konsep.....	39
3.2.5	Merancang Isi	39
3.2.6	Merancang Naskah	41
3.2.6	Merancang Grafik.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Memproduksi Sistem	52
4.1.1	Pembuatan Grafik.....	53
4.1.1.1	Pembuatan Background	53
4.1.1.2	Pembuatan Tombol	54
4.1.2	Pengintegrasian Adobe Flash Cs6 Profesional.....	56
4.1.2.1	Mengimport File	56
4.1.2.2	Membuat Animasi.....	57
4.1.2.3	Menyisipkan Action Script	61
4.1.2.4	Pembuatan File Execution	64
4.2	Implementasi Tampilan Aplikasi.....	65
4.2.1	Tampilan Halaman Utama.....	65
4.2.2	Tampilan Halaman Tentang	65
4.2.3	Tampilan Halaman Bantuan	66
4.2.4	Tampilan Halaman Pengantar	67
4.2.5	Tampilan Halaman Sub Materi	67
4.2.6	Tampilan Halaman Isi Materi.....	68
4.2.7	Tampilan Halaman Video	68
4.2.8	Tampilan Halaman Keluar	69
4.3	Pengetesan Sistem.....	69
4.3.1	Black Box Testing	70
4.4	Penggunaan Sistem	71
4.5	Pemeliharaan Sistem	72
4.6	Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan	74

5.2 Saran..... 74
DAFTAR PUSTAKA 76



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan	17
Tabel 3.1 Analisis Kekuatan (Strength).....	33
Tabel 3.2 Analisis Kelemahan (Weakness)	33
Tabel 3.3 Analisis Peluang (Opportunity)	34
Tabel 3.4 Analisis Ancaman (Threats).....	34
Tabel 3.5 Rancangan Isi	40
Tabel 3.6 Keterangan Struktur Naskah.....	42
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing	71
Tabel 4.2 Tabel Revisi Aplikasi	74

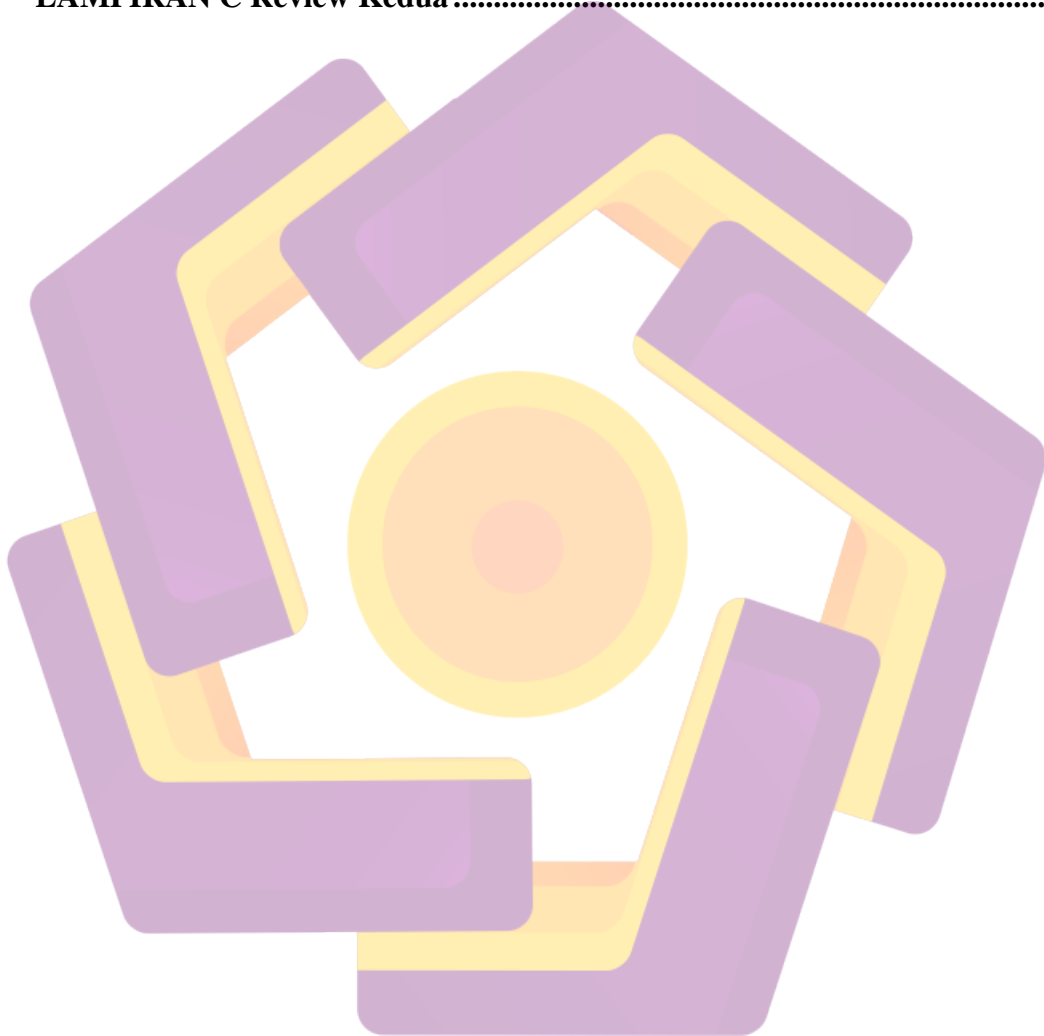
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear.....	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	11
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	13
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	14
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sistem multimedia.....	15
Gambar 3.1 Struktur Rancangan Naskah	41
Gambar 3.2 Rancangan Intro	43
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	44
Gambar 3.4 Rancangan Menu Materi	45
Gambar 3.5 Rancangan Isi Materi.....	46
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Video	47
Gambar 3.7 Rancangan Menu Bantuan	48
Gambar 3.8 Rancangan Menu Tentang.....	49
Gambar 3.9 Rancangan Menu Pengantar	50
Gambar 3.10 Rancangan Menu Keluar	51
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi.....	52
Gambar 4.2 Tampilan file new membuat background.....	53
Gambar 4.3 Proses export file Background.....	54
Gambar 4.4 Tampilan file new membuat tombol	55
Gambar 4.5 Proses export file tombol.....	55

Gambar 4.6 Tampilan file new adobe flash.....	56
Gambar 4.7 Tampilan import to library	57
Gambar 4.8 Membuat static teks.....	58
Gambar 4.9 Membuat animasi classic tween	59
Gambar 4.10 Membuat tombol.....	60
Gambar 4.11 Tampilan membuat animasi tombol	60
Gambar 4.12 Publish setting	64
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Tentang.....	66
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Bantuan	66
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pengantar	67
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Sub Materi	67
Gambar 4.18 Tampilan Halaman isi materi.....	68
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Video.....	68
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Keluar	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Lembar Review Aplikasi	1
LAMPIRAN B Review Pertama	2
LAMPIRAN C Review Kedua	3



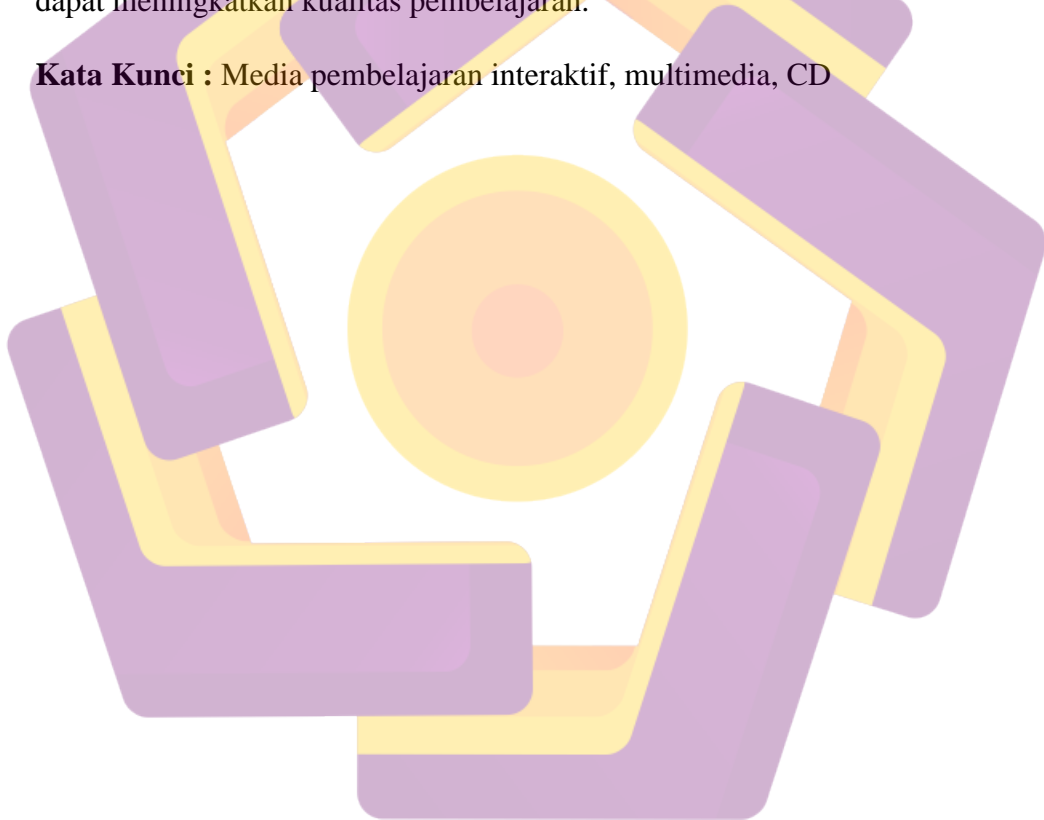
INTISARI

SMAN 1 Karanganyar adalah salah satu sekolah menengah atas yang berlokasi di kabupaten karanganyar, Surakarta. Metode pembelajaran yang di gunakan di SMA N 1 Karanganyar dalam mengajar di dominasi dengan menjelaskan slide materi yang ada pada LCD proyektor yang hanya menggunakan teks dan menulis dari buku paket. Metode ini di rasa kurang efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dan menggunakan metode penelitian pengumpulan data, analisis dan perancangan, implementasi sistem dan pengujian sistem.

Aplikasi yang di hasilkan berbentuk CD media pembelajaran interaktif yang di tujuan untuk guru seni budaya di SMA N 1 Karanganyar. Dengan adanya CD pembelajaran interaktif penyampaian informasi bisa lebih banyak dan jelas sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, multimedia, CD



ABSTRACT

SMAN 1 Karanganyar is a high school located in the district karanganyar, Surakarta. Learning methods in use in SMA N 1 Karanganyar in teaching is dominated by explaining the slide materials on LCD projectors that use only text and writing of textbooks. This method is less effective in the sense of the teaching and learning activities.

In this thesis, the researcher tried to analyze the main points of the existing problems and research methods of data collection, analysts and design, system implementation and system testing

Applications are generated in the form of CD media interactive learning that is aimed at teachers of art and culture in SMA N 1 Karanganyar. With the delivery of CD interactive learning and information can be more clearly so as to improve the quality of learning.

Keywords: *media interactive learning, multimedia, CD*

