

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DASAR DASAR
MEMANAH TRADISIONAL UNTUK ANGGOTA PEMULA PADA
KOMUNITAS “Paseduluran Jemparingan Langenastro”**

SKRIPSI



disusun oleh

Navi Sutanto

11.11.5394

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DASAR DASAR
MEMANAH TRADISIONAL UNTUK ANGGOTA PEMULA PADA
KOMUNITAS “Paseduluran Jemparingan Langenastro”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Navi Sutanto

11.11.5394

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DASAR DASAR
MEMANAH TRADISIONAL UNTUK ANGGOTA PEMULA PADA
KOMUNITAS “Paseduluran Jemparingan Langenastro”**

yang disusun oleh

Navi Sutanto

11.11.5394

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI DASAR DASAR
MEMANAH TRADISIONAL UNTUK ANGGOTA PEMULA PADA
KOMUNITAS “Paseduluran Jemparingan Langenastro”**

yang disusun oleh

**Navi Sutanto
11.11.5394**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 6 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

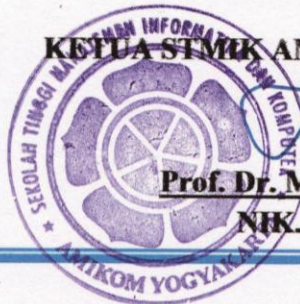
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 Agustus 2015



Navi Sutanto

NIM. 11.11.5394

MOTTO

Menyelesaikan Skripsi merupakan salah satu bentuk jihad kepada Allah dengan niat untuk membahagiakan orang tua

Tolonglah Agama Allah, Niscaya Allah akan Menolongmu
(QS Muhammad: 7)

Lebih baik terlambat daripada tidak sama sekali

Jika aku menyerah sekarang , aku akan menyesal seumur hidupku
(Monkey D Luffy – One Piece)

Allah senantiasa menolong seorang hamba selama hamba tersebut menolong saudaranya
(HR. Muslim 6793)

Berdoalah kepada Allah dalam keadaan yakin akan dikabulkan dan ketahuilah bahwa Allah tidak mengabulkan doa dari hati yang lalai
(HR. Tirmidzi no 3479)

PERSEMBAHAN

Segala Puji syukur Alhamdulillah atas segala rahmat dan ilmu yang diberikan Allah SWT, Yang Maha Merajai seluruh alam dan Maha Mengetahui segala sesuatu. Sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan izin – Nya. Karya tulis ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan nikmat iman , ilmu , kesehatan dan karunianya yang tidak terbatas kepada penulis.
2. Bapak , Ibu dan Mas Wawan yang selalu mendukung, mencurahkan segala upaya dan doa yang terbaik untuk penulis.
3. Bpk Agus Purwanto yang dengan sabar membimbing penulis dari awal penyusunan tugas akhir hingga selesai.
4. Amalia Mahmudah yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada penulis dengan sepenuh hati.
5. Sahabat seperjuanganku , Bowo, Iyan, Sigit, Wawan yang selalu menyemangati dan menghibur .
6. Jemparingan Langenasro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempelajari jemparingan tradisional sekaligus membolehkan penulis melakukan penelitian.
7. Dosen dosen di Amikom yang selalu memberikan motivasi yang tiada henti yang sangat berguna bagi penulis.
8. Teman – teman kos 165 , Naim, Ardi, Bowo, Diaz, Jojo, Mz Kelik, Mz Aris, Mz Toam dan seluruh penghuni kos 165 yang selalu mengingatkan dan menyemangati tanpa henti.
9. Pembaca yang telah menyempatkan waktu untuk membaca tulisan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Materi Dasar Dasar Memanah Tradisional Untuk Anggota Pemula Pada Komunitas “Paseduluran Jemparingan Langenastro” dengan lancar tanpa ada kendala yang berarti.

Terselesainya tugas akhir ini, tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat kepada :

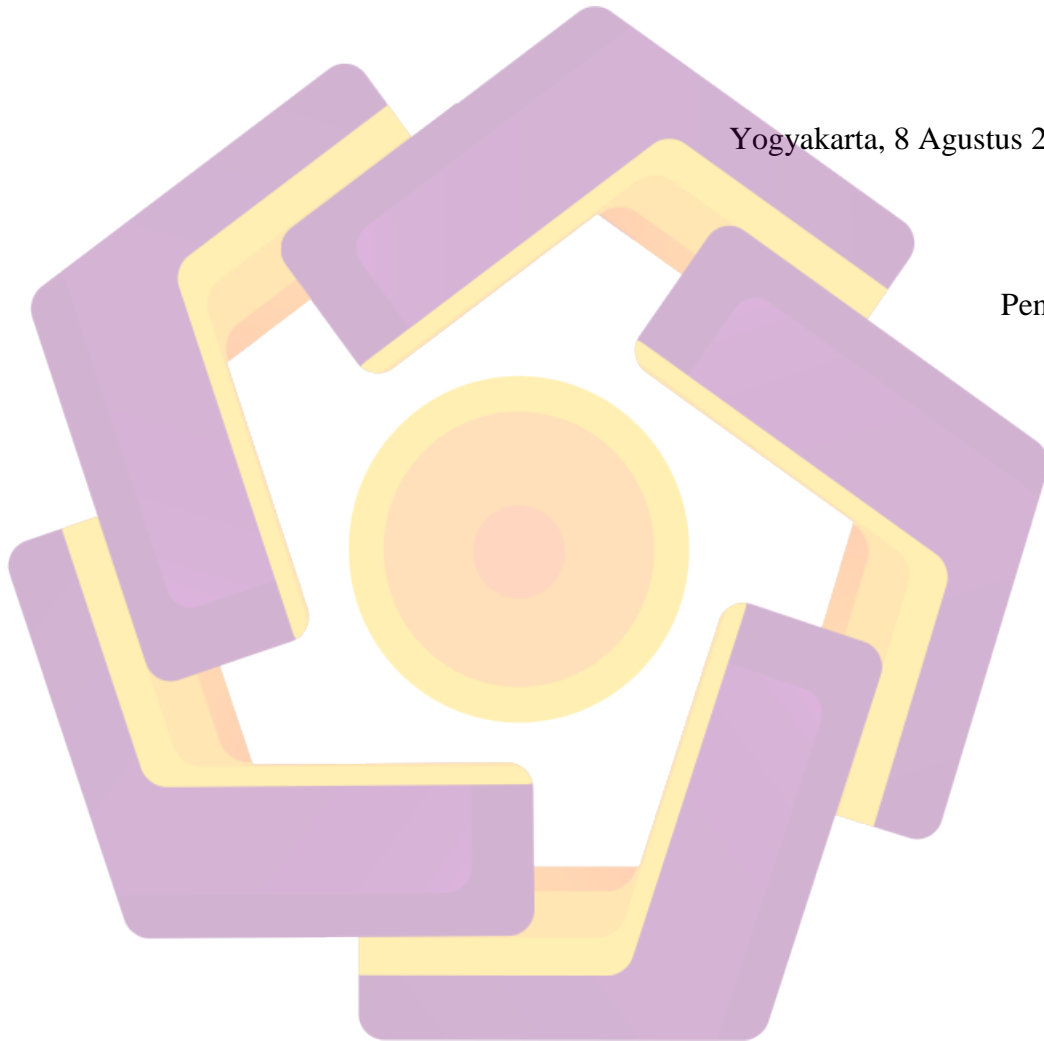
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan surat pengantar dalam mendapatkan tempat untuk penelitian.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan sabar , serta mengarahkan penulis hingga tugas akhir ini terselesaikan.
4. Paseduluran Jemparingan Langenastro yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempelajari Panahan Tradisional sekaligus mengizinkan untuk melakukan penelitian sebagai bagian dari tugas akhir penulis .
5. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat dan menjadi amal ibadah yang terus mengalir dan diterima disisi Allah SWT. Amiiinn .

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 8 Agustus 2015

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Pemanah Pemula	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Jadwal Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1 Sejarah dan Definisi Multimedia	9
2.2.2 Element Multimedia	10
2.2.3 Pengertian Multimedia Interaktif	11
2.3 Dasar Teori	11
2.3.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran	11
2.3.2 Posisi Media Pembelajaran	13
2.3.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran	13
2.3.4 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	14
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.4.1 Struktur Linier	15
2.4.2 Struktur Menu	15
2.4.3 Struktur Hierarki	16
2.4.4 Struktur Jaringan	17
2.4.5 Struktur Kombinasi	18
2.5 Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	19
2.6 <i>Study</i> Kelayakan	21
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.8 Analisis SWOT	22
2.9 Uji Coba Sistem	24
2.10 Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.10.1 Adobe Flash Professional CS 5	24
2.10.2 Adobe Photoshop CS 5	26

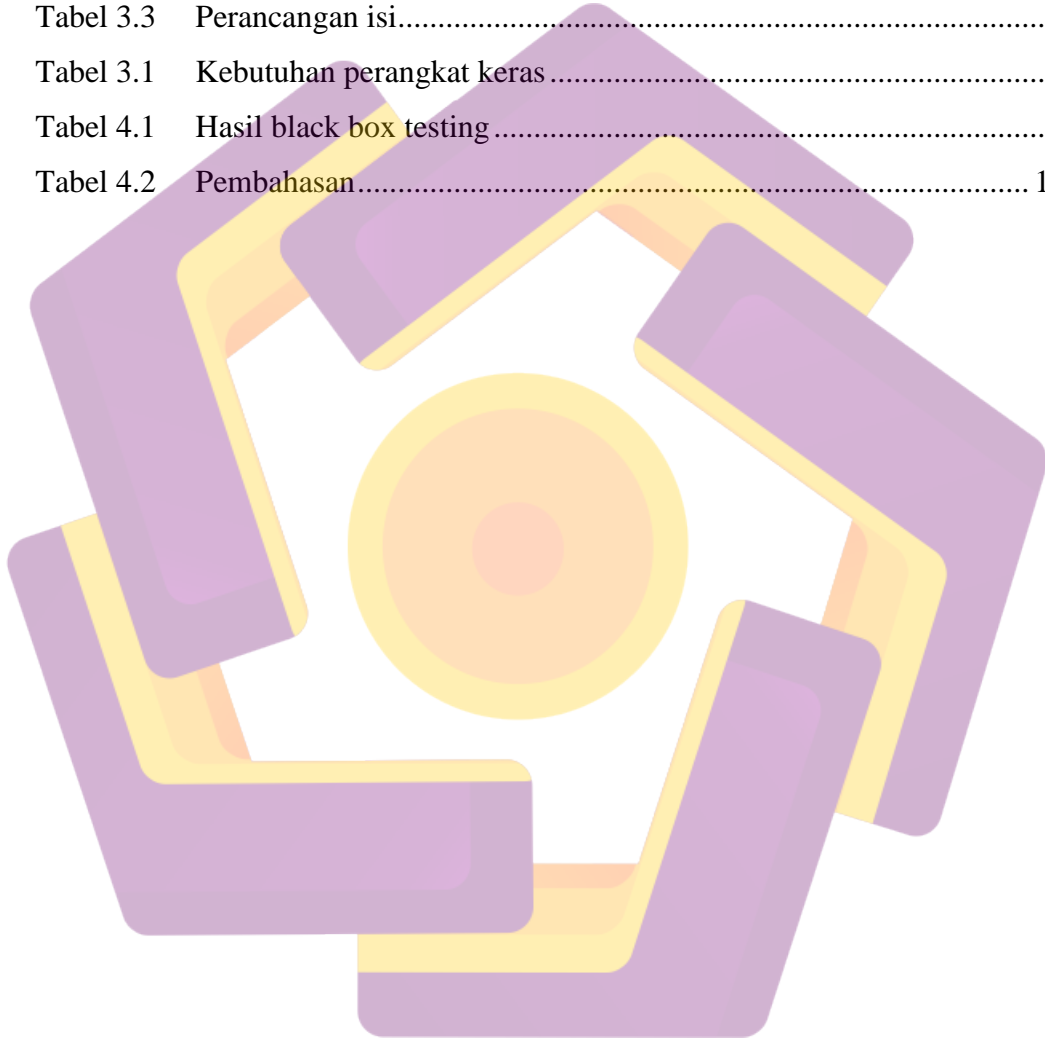
2.10.3	Action Script 2.0	26
2.10.4	CorelDraw X5	27
2.10.5	Adobe Soundbooth CS 5	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		30
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Sejarah Singkat Jemparingan Langenastro	30
3.2	Mendefinisikan Masalah	31
3.3	Analisis SWOT.....	32
3.3.1	Analisis Kekuatan (Strengths).....	32
3.3.2	Analisis Kelemahan (Weakness).....	33
3.3.3	Analisis Peluang (Opportunities)	33
3.3.4	Analisis Ancaman (Threats).....	34
3.3.5	Alternatif Solusi	34
3.3.6	Solusi yang Dipilih.....	35
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	35
3.4.1	Kelayakan Teknologi	36
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	36
3.4.3	Kelayakan Operasional	36
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.6	Merancang Konsep	42
3.7	Merancang Isi	44
3.8	Merancang Naskah	47
3.8.1	Struktur Navigasi	47

3.9	Merancang Grafik.....	49
3.9.1	Rancangan Intro	49
3.9.2	Rancangan Menu Utama.....	50
3.9.3	Rancangan Menu Perlengkapan.....	52
3.9.4	Rancangan Menu Pengetahuan	53
3.9.5	Rancangan Menu Praktek	53
3.9.6	Rancangan Menu Desain.....	54
3.9.7	Rancangan Menu Tips.....	55
3.9.8	Rancangan Menu Galery.....	55
3.9.9	Rancangan Menu Tentang.....	56
3.9.10	Rancangan Menu Bantuan	57
3.9.11	Rancangan Menu Keluar.....	57
3.9.12	Rancangan Menu Anak Panah	58
3.9.13	Rancangan Menu Bandul	59
3.9.14	Rancangan Menu Busur	59
3.9.15	Rancangan Menu Arti Jemparingan	60
3.9.16	Rancangan Menu Busana Memanah.....	61
3.9.17	Rancangan Menu Posisi Memanah.....	61
3.9.18	Rancangan Menu Lomba Memanah	62
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Memproduksi Sistem.....	64
4.1.1	ColelDraw X5	64
4.1.2	Adobe Photoshop CS5	66
4.1.3	Adobe Soundbooth.....	67
4.1.4	Adobe Flash CS 5	69

4.2	Pengujian Sistem	79
4.2.1	Black Box Testing.....	79
4.3	Implementasi Tampilan Program	84
4.3.1	Tampilan Menu Intro	84
4.3.2	Tampilan Menu Utama	85
4.3.3	Tampilan Menu Perlengkapan	86
4.3.4	Tampilan Menu Pengetahuan.....	89
4.3.5	Tampilan Menu Praktek.....	93
4.3.6	Tampilan Menu Tips	94
4.3.7	Tampilan Menu Desain	95
4.3.8	Tampilan Menu Galery	96
4.3.9	Tampilan Tentang	97
4.3.10	Tampilan Menu Bantuan.....	98
4.3.11	Tampilan Keluar.....	99
4.4	Menggunakan Sistem	100
4.5	Pemeliharaan Sistem	101
4.6	Pembahasan	101
BAB V PENUTUP.....		110
5.1	Kesimpulan.....	110
5.2	Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA		xx

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Penelitian.....	7
Tabel 3.1	Kebutuhan perangkat keras	40
Tabel 3.2	Kebutuhan perangkat lunak.....	41
Tabel 3.3	Perancangan isi.....	44
Tabel 3.1	Kebutuhan perangkat keras	40
Tabel 4.1	Hasil black box testing	79
Tabel 4.2	Pembahasan.....	102

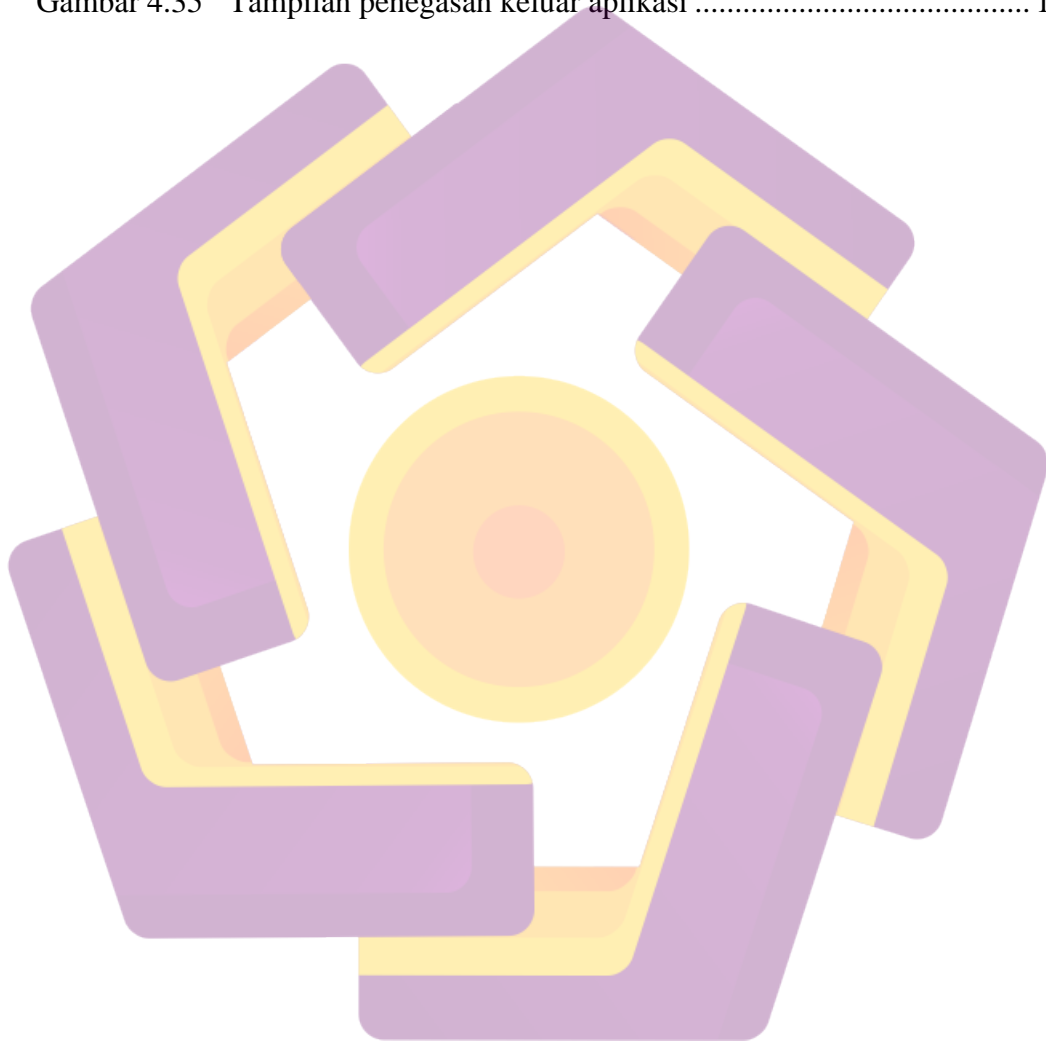


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur linier	15
Gambar 2.2	Struktur menu.....	16
Gambar 2.3	Struktur hierarki	17
Gambar 2.4	Struktur jaringan.....	18
Gambar 2.5	Struktur kombinasi	19
Gambar 2.6	Siklus pengembangan sistem multimedia	20
Gambar 2.7	Interface adobe flash CS 5	25
Gambar 2.8	Interface adobe photoshop CS 5	26
Gambar 2.9	Tampilan action script 2.0.....	27
Gambar 2.10	Interface coreldraw X5.....	26
Gambar 2.11	Interface adobe soundboothCS 5	26
Gambar 2.12	Interface adobe photoshop CS 5	26
Gambar 3.1	Struktur navigasi	48
Gambar 3.2	Tampilan intro pertama	49
Gambar 3.3	Tampilan intro kedua	50
Gambar 3.4	Rancangan menu utama	51
Gambar 3.5	Rancangan menu pengetahuan	53
Gambar 3.6	Rancangan menu praktek	54
Gambar 3.7	Rancangan menu desain	54
Gambar 3.8	Rancangan menu tips	55
Gambar 3.9	Rancangan menu galery	56
Gambar 3.10	Rancangan menu tentang	56
Gambar 3.11	Rancangan menu bantuan	57
Gambar 3.12	Rancangan menu keluar	58
Gambar 3.13	Rancangan menu anak panah	58
Gambar 3.14	Rancangan menu bandul	59
Gambar 3.15	Rancangan menu busur	60
Gambar 3.16	Rancangan menu arti jemparingan.....	60
Gambar 3.17	Rancangan menu busana memanah	61

Gambar 3.18	Rancangan menu posisi memanah	62
Gambar 3.19	Rancangan menu lomba memanah.....	63
Gambar 4.1	Tampilan pembuatan tombol dengan CorelDraw	65
Gambar 4.2	Tampilan penyimpanan ke dalam format Adobe Illustrator	65
Gambar 4.3	Tampilan seleksi Photoshop	66
Gambar 4.4	Tampilan save gambar ke format PNG	67
Gambar 4.5	Tampilan edit suara Adobe Soundbooth	68
Gambar 4.6	Tampilan simpan suara ke dalam format wav	68
Gambar 4.7	Tampilan awal Adobe Flash	69
Gambar 4.8	Mengubah resolusi stage Adobe Flash	70
Gambar 4.9	Import file ke dalam Adobe Flash	71
Gambar 4.10	Tampilan drag file ke stage	71
Gambar 4.11	Tampilan pembuatan tombol	72
Gambar 4.12	Tampilan animasi tombol	73
Gambar 4.13	Membuat animasi shape tween loading	74
Gambar 4.14	Menambah teks pada animasi anak panah	75
Gambar 4.15	Tampilan publish setting	78
Gambar 4.16	Tampilan menu intro	84
Gambar 4.17	Tampilan menu intro	85
Gambar 4.18	Tampilan menu utama	86
Gambar 4.19	Tampilan menu perlengkapan	87
Gambar 4.20	Tampilan menu anak panah	88
Gambar 4.21	Tampilan menu busur.....	88
Gambar 4.22	Tampilan menu bandul	89
Gambar 4.23	Tampilan menu pengetahuan	90
Gambar 4.24	Tampilan menu arti jemparingan	90
Gambar 4.25	Tampilan menu busana memanah.....	91
Gambar 4.26	Tampilan menu posisi memanah.....	92
Gambar 4.27	Tampilan menu gladen	92
Gambar 4.28	Tampilan menu praktek.....	93
Gambar 4.29	Tampilan gambaran umum memanah.....	94

Gambar 4.30	Tampilan menu tips memanah	95
Gambar 4.31	Tampilan menu desain	96
Gambar 4.32	Tampilan menu galery.....	97
Gambar 4.33	Tampilan menu tentang.....	98
Gambar 4.34	Tampilan menu bantuan.....	99
Gambar 4.35	Tampilan penegasan keluar aplikasi	100



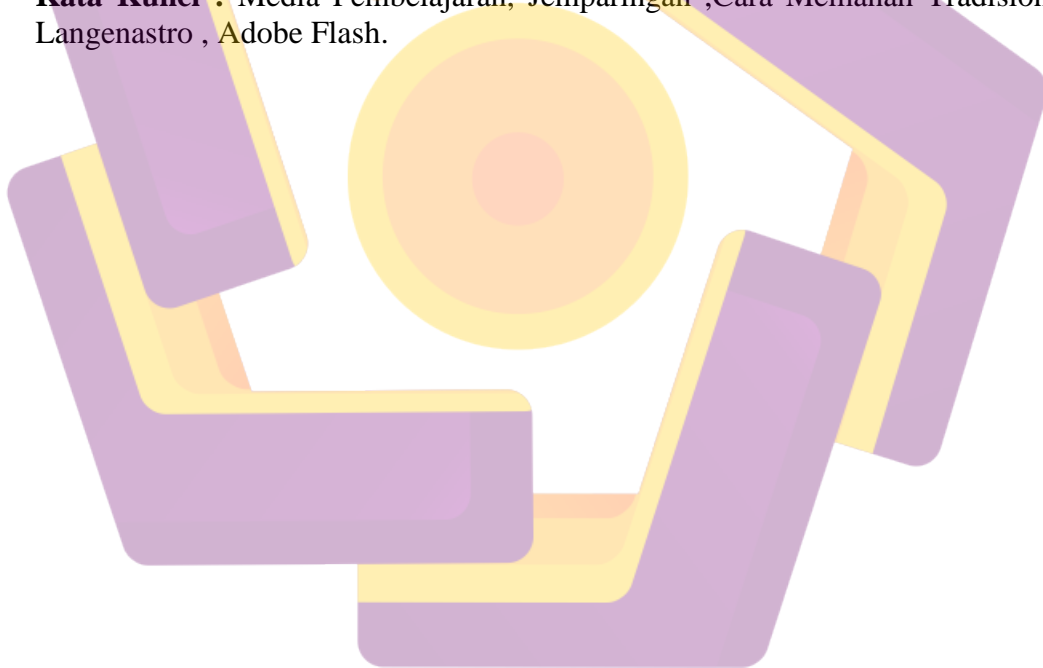
INTISARI

Informasi cara memanah tradisional di Paseduluran Jemparingan Langenastro saat ini masih diajarkan secara manual, khususnya pembelajaran cara memanah tradisional bagi pemanah pemula yang masih diajarkan di tempat latihan dan hanya lewat perkataan oleh seorang guru.

Pada skripsi ini penulis berusaha menganalisis permasalahan yang ada dan akan menjelaskan secara lengkap dan tertulis mengenai cara memanah tradisional di Paseduluran Jemparingan Langenastro. Media pembelajaran cara memanah tradisional ini dibuat dengan menggunakan gabungan software Adobe Flash CS 5, Adobe Soundbooth CS 5, Adobe Photoshop dan Corel Draw X5 .

Media Pembelajaran yang dihasilkan berbentuk media interaktif cara memanah tradisional yang ditujukan untuk pemanah pemula yang akan belajar memanah di Paseduluran Jemparingan Langenastro agar dapat mempelajari cara memanah tradisional dengan mudah dan dimana saja.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Jemparingan ,Cara Memanah Tradisional , Langenastro , Adobe Flash.



ABSTRACT

Information on how to traditional archery in Paseduluran Jemparingan Langenastro is still taught manually, especially learning how to traditional archery for beginners archery is still taught in the gym and just through the words of the teacher.

In this paper the author tried to analyze the existing problems and will explicating and written about how to traditional archery in Paseduluran Jemparingan Langenastro. Design of the Learning Media how to traditional archery is made using a combination of software Adobe Flash CS 5, Adobe Soundbooth CS 5, Adobe Photoshop and Corel Draw X5.

Learning Media is generated in the form of interactive media how to traditional archery for beginners who will learn archery in Paseduluran Jemparingan Langenastro in order to learn how to traditional archery easily and anywhere.

Keywords : *Media Learning, Jemparingan , How to Traditional Archery , Langenastro , Adobe Flash.*

