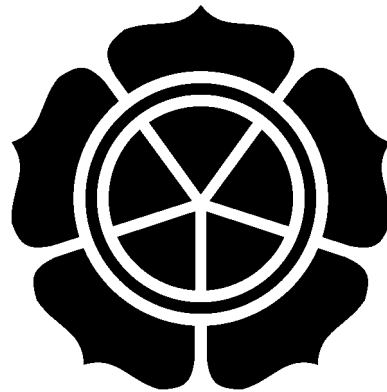


**APLIKASI ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SD BAITURRAHMAN
PRAMBANAN KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Agus Nugroho

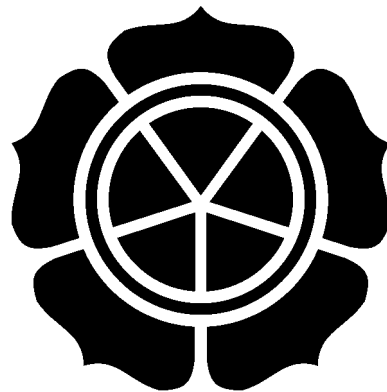
06.11.1215

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**APLIKASI ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SD BAITURRAHMAN
PRAMBANAN KLATEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agus Nugroho

06.11.1215

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SD BAITURRAHMAN
PRAMBANAN KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Nugroho

06.11.1215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 November 2013

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SD BAITURRAHMAN
PRAMBANAN KLATEN**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Nugroho

06.11.1215

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 November 2013



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

“APLIKASI ENSIKLOPEDIA SENI BUDAYA INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SD BAITURRAHMAN PRAMBANAN KLATEN”

disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bahwa bukan merupakan tiruan atau diduplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana di lingkungan STMIK AMIKOM maupun di perguruan Tinggi manapun, kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagai mana mestinya

Agus Nugroho

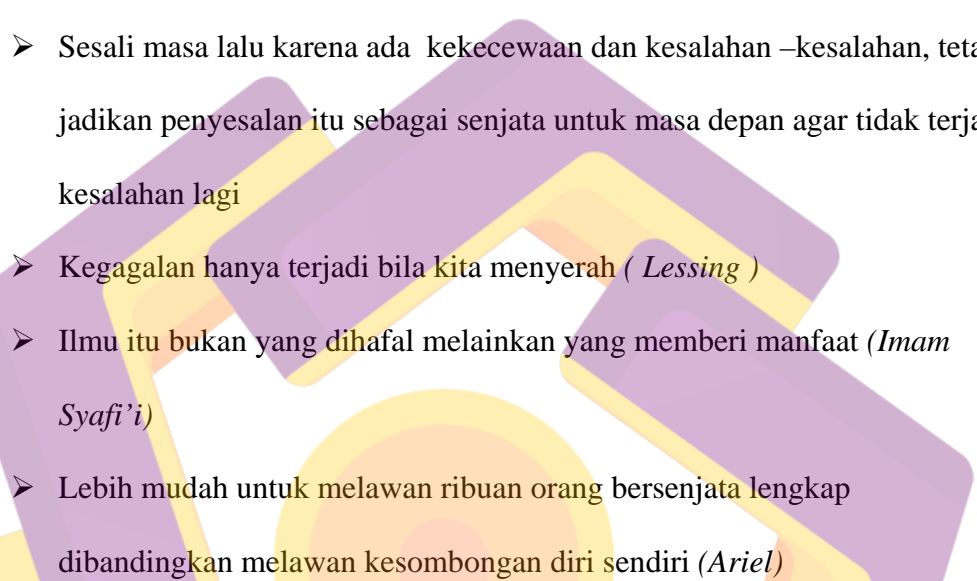
06.11.1215

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan pada:

1. Allah SWT Tuhan pencipta alam terima kasih atas rahmat dan karuniaMu
2. Kedua orang tuaku Bapak, Ibu dan keluarga yang telah memberi semangat dan kasih sayang yang tak pernah putus. Kedua kakaku mbak Indarti dan mbak Heni terima kasih atas semangat dan dukunganya
3. Merry Andina Syafitri orang yang sangat special dihati aku, terima kasih atas semangat dan bantuan yang telah kamu berikan semoga kita berdua diberi kelancaran dalam menjalani hubungan ini.. amiiin
4. Mas Wuryanto, mas Tomy dan buat teman teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu terima kasih untuk semua bantuan dan semangat kalian

MOTTO

- Tidak ada manusia yang hidup untuk gagal, tetapi tidak merancang adalah merancang untuk gagal.
 - Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan –kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi
 - Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (*Lessing*)
 - Ilmu itu bukan yang dihafal melainkan yang memberi manfaat (*Imam Syafi'i*)
 - Lebih mudah untuk melawan ribuan orang bersenjata lengkap dibandingkan melawan kesombongan diri sendiri (*Ariel*)
- 

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Puji syukur hanya kepada **Allah SWT**, atas segala rahmat, hidayah dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Aplikasi Ensiklopedia Seni Budaya Indonesia Berbasis Multimedia Untuk SD Baiturrahman Prambanan Klaten”**. Kiranya hal-hal yang disampaikan dalam tulisan sederhana ini bermanfaat dan membantu semua pihak yang membutuhkannya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Muksin, S.Sos.I selaku Kepala Sekolah SD Islam Terpadu Baiturrahman yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Ibu dan Bapak tercinta yang telah mendidik, membesarkan, dan memberikan kesempatan untuk selalu menuntut ilmu. Terima kasih atas seluruh pengorbanan, kesabaran, dan doa yang selalu terucap
5. Semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya laporan skripsi ini.

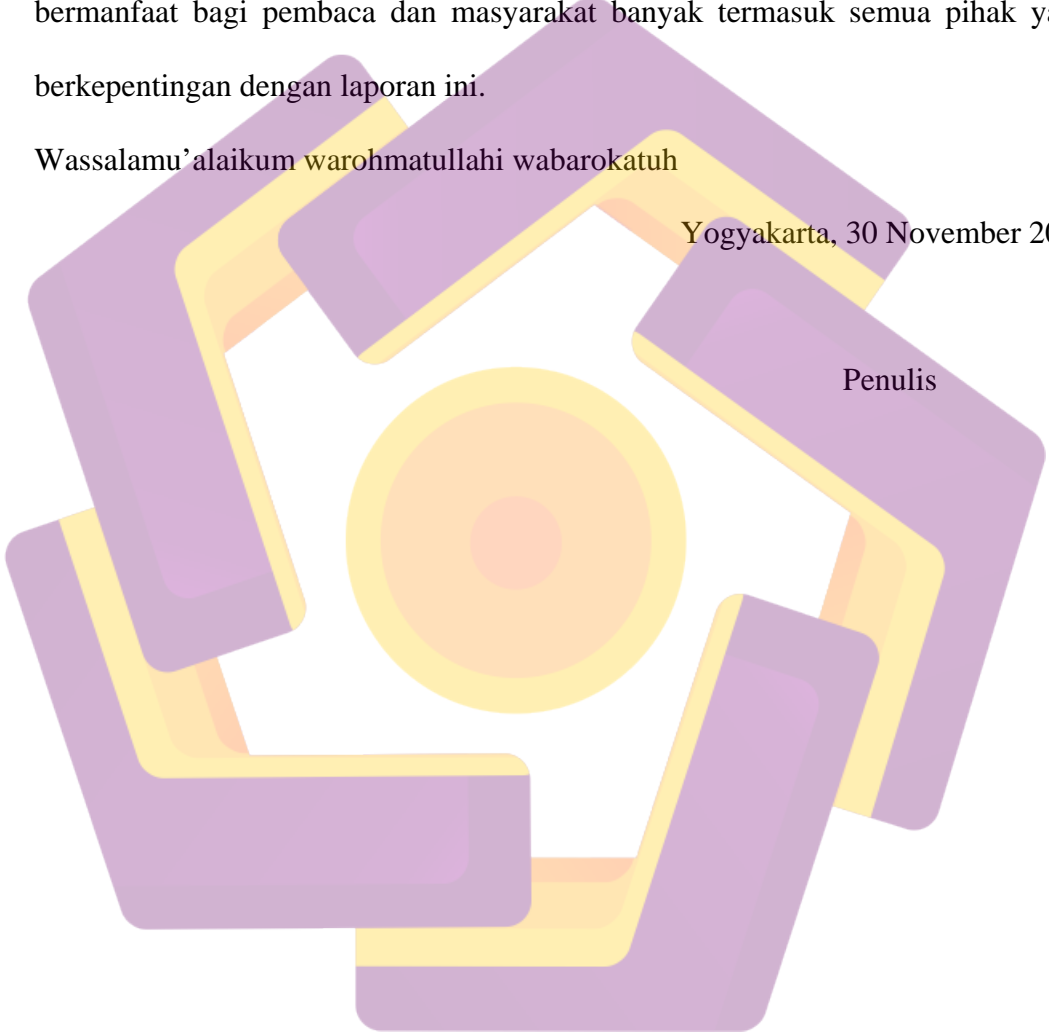
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat banyak termasuk semua pihak yang berkepentingan dengan laporan ini.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh

Yogyakarta, 30 November 2013

Penulis



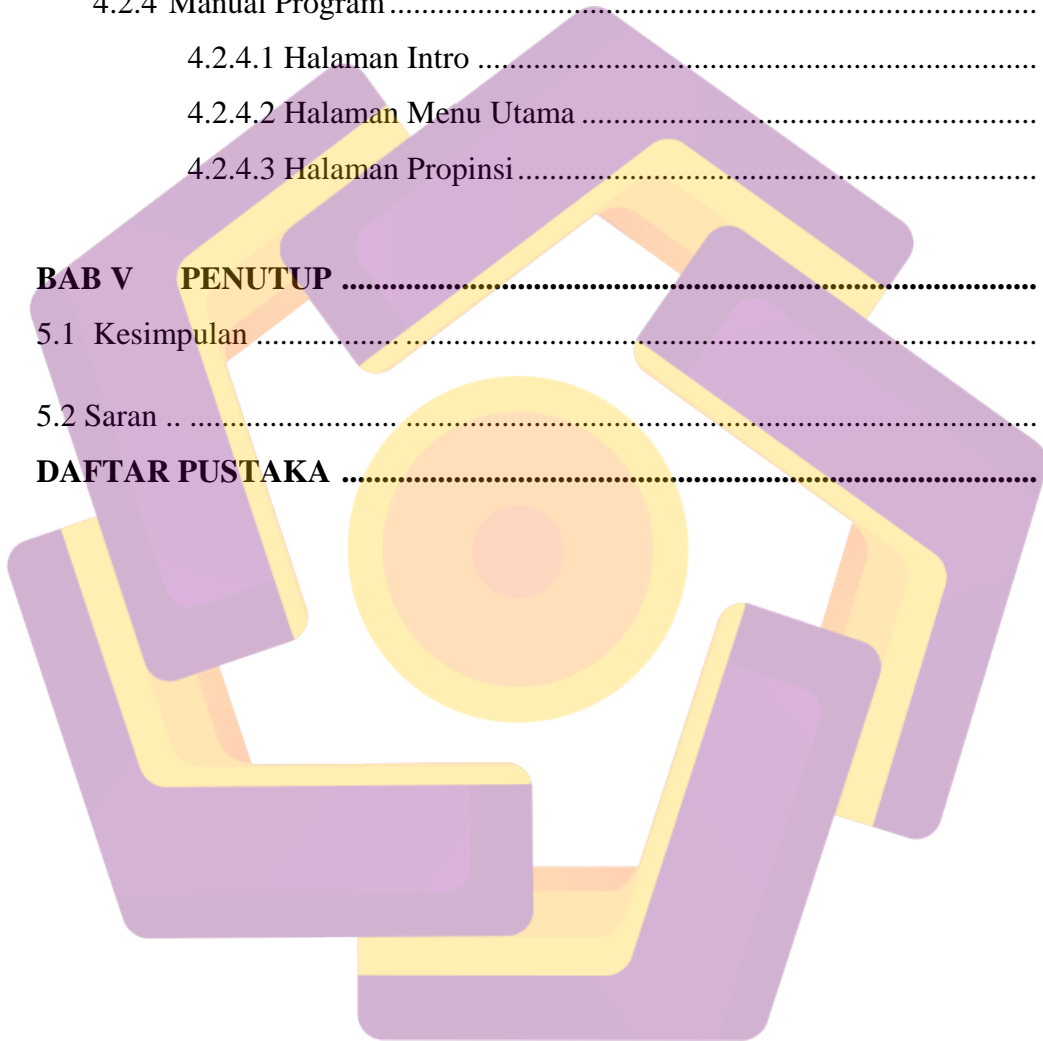
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Pengembangan Sistem	3
1.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Teori Multimedia	5
2.1.1 Definisi Multimedia	5

2.1.2 Peranan Multimedia	5
2.1.3 Perkembangan Multimedia	6
2.1.4 Objek-objek Multimedia.....	6
2.1.4.1 Teks	6
2.1.4.2 Grafis.....	7
2.1.4.3 Bunyi.....	7
2.1.4.4 Video.....	8
2.1.4.5 Animasi	8
2.1.4.6 Software dan Data.....	8
2.1.5 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	8
2.1.5.1 Concept	9
2.1.5.2 Design	10
2.1.5.3 Material Collecting	11
2.1.5.4 Assembly.....	12
2.1.5.5 Testing.....	12
2.1.5.6 Distribution	12
2.2 Pengertian Ensiklopedia dan Seni Budaya	13
2.2.1 Ensiklopedia.....	13
2.2.2 Seni dan Budaya	14
2.3 Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia	15
2.3.1 Adobe Flash CS 3	15
2.3.2 Adobe Photoshop CS 3	17
2.3.3 Adobe Audition 1.5.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1 Tinjauan Umum	19
3.1.1 Sekilas tentang SD Islam Terpadu Baiturrahman.....	20
3.1.2 Visi SD Islam Terpadu Baiturrahman.....	20
3.1.3 Misi SD Islam Terpadu Baiturrahman.....	20
3.1.4 Kurikulum.....	21

3.2 Analisis	21
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	22
3.3 Analisa Kebutuhan Perangkat	22
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	22
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak(Software)	23
3.4 Analisa Kelayakan	23
3.4.1 Kelayakan Teknologi	23
3.4.2 Kelayakan Hukum	24
3.4.3 Kelayakan Operasional.....	24
3.5 Perancangan Aplikasi.....	24
3.5.1 Merancang Konsep	25
3.5.2 Merancang Isi	25
3.5.3 Merancang Naskah.....	28
3.5.4 Merancang Grafik.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Produksi	33
4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS 3.....	33
4.1.1.1 Pembuatan Background Halaman Intro	36
4.1.2 Mengolah Suara	37
4.1.2.1 Merekam Suara	37
4.1.2.2 Mengurangi Noise.....	39
4.1.3 Pembuatan Aplikasi Pada Adobe Flash CS 3	41
4.1.3.1 Memasukkan Data Gambar dan Suara ke Adobe Flash CS 3.....	45
4.1.3.2 Membuat Animasi.....	45
4.1.3.3 Membuat Tombol.....	49
4.1.3.4 Penggunaan Action Script 2.0.....	52
4.1.3.5 Membuat Tampilan Full Screen.....	55
4.1.3.6 Membuat File Executable	56
4.1.3.7 Membuat File Autorun.....	56
4.2 Implementasi	59

4.2.1 Pengetesan	59
4.2.1.1 Pengetesan Pemakai	59
4.2.1.2 Pengetesan Unit.....	61
4.2.2 Menggunakan Aplikasi.....	61
4.2.3 Memelihara Aplikasi	62
4.2.4 Manual Program	62
4.2.4.1 Halaman Intro	62
4.2.4.2 Halaman Menu Utama	64
4.2.4.3 Halaman Propinsi.....	66
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

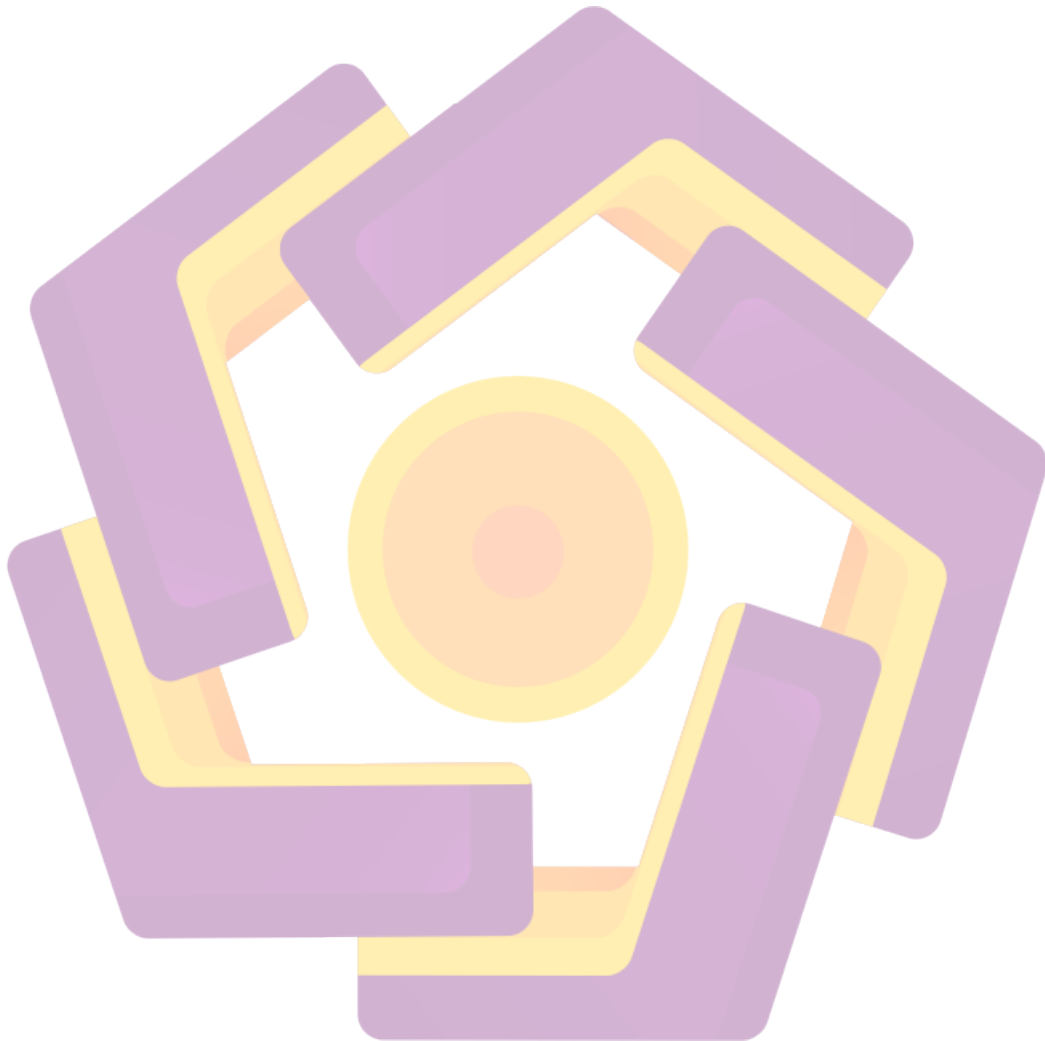
Tabel 3.1	Rancangan Naskah.....	28
Tabel 4.1	Kuisisioner.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap pengembangan multimedia	9
Gambar 2.2 Area Kerja Adobe Flash CS 3.....	16
Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Photoshop CS 3.....	18
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Ensiklopedia Seni Budaya Indonesia	27
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Intro.....	30
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama.....	31
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Provinsi	32
Gambar 4.1 Option Bar.....	34
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Background Intro.....	36
Gambar 4.3 Multitrack pada Adobe Audition 1.5	37
Gambar 4.4 Tombol R merah untuk melakukan rekaman suara.....	38
Gambar 4.5 Tombol Warna Merah Untuk memulai Proses Rekaman	38
Gambar 4.6 Seleksi Bagian yang Terdapat Noise	39
Gambar 4.7 Capture Profile From Selection.....	40
Gambar 4.8 Seleksi semua waveform.....	40
Gambar 4.9 Waveform setelah proses Noise Reduction.....	41
Gambar 4.10 Memasukkan Data Gambar dan Suara ke Adobe Flash CS 3.....	45
Gambar 4.11 Membuat Animasi Frame by Frame	47
Gambar 4.12 Teks Berubah Warna Bisa Movie di Jalankan	47
Gambar 4.13 Cara membuat Animasi Tweened	48
Gambar 4.14 Objek yang Telah di Tween ditandai panah pada Timeline.....	49
Gambar 4.15 Pembuatan Tombol dengan Library-Button.....	50
Gambar 4.16 Convert objek menjadi button.....	51
Gambar 4.17 Tampilan Up Over Down Hit pada tombol.....	51
Gambar 4.18 Memasukan action script Full Screen	55
Gambar 4.19 Membuat File Executable	56
Gambar 4.20 Membuat File Autorun.....	58
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Intro	64
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Menu Utama.....	65

Gambar 4.23 Tampilan Pertama Halaman Propinsi..... 66
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Baju adat..... 67
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Rumah Adat..... 67
Gambar 4.26 Tampilan Halaman VideoTari.....68



INTISARI

Dengan semakin majunya teknologi pada masa sekarang ini, maka sudah semestinya pendidikan juga ikut merasakan efek dari kemajuan teknologi. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia, Namun berbeda dengan orang dewasa, anak – anak cenderung kurang berminat jika informasi yang diberikan kepadanya hanya berupa perkataan ataupun dalam bentuk buku. Melihat permasalahan tersebut, maka dibangunlah suatu aplikasi pengetahuan yang menarik, interaktif dan dirancang untuk umum khususnya anak SD yang cenderung bosan jika hanya dengan membaca buku.

Metodologi waterfall dengan proses pengembangan multimedia digunakan dalam perancangan aplikasi ini. Aplikasi dibangun berbasis multimedia, karena informasi yang akan disampaikan tidak hanya berupa teks, tetapi juga video, audio, narasi, gambar dan animasi.

Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah sebuah media pembelajaran seni budaya Seluruh Pulau di Indonesia berbasis multimedia.. Objek pembelajaran seni budaya pada penelitian ini lebih fokus pada pengenalan seputar pakaian adat provinsi rumah adat provinsi, serta tari tradisional di setiap provinsi di Indonesia. Teknologi yang digunakan untuk membangun perangkat lunak yaitu Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan Corel Draw.

Kata Kunci : Aplikasi Multimedia, interaktif, budaya, anak-anak, Indonesia, Seni

ABSTRACT

The advanced of technology at the present time, should also influence to the education all progress . Education is a very important thing that should be owned by people, but different from adults, children tend to be less interested if the information provided is only in the form of words or book. Seeing the problem, then it is made an interesting application of knowledge, interactive and designed for elementary school children in particular general tend to get bored if just by reading books.

Waterfall methodology with multimedia development process used in the planning application. Multimedia based application is built, because the information to be presented not only as text, but also video, audio, narration, pictures, and animation.

Revenue from manufacturing applications is a whole culture of learning media art in Indonesia based multimedia Island.. Learning objects of art and culture in this study focused on the introduction of province around custom clothing custom home province , as well as traditional dance in every province in Indonesia . The technology used to develop software that is Macromedia Flash 8 , Adobe Photoshop , Adobe Premiere Pro and Corel Draw

Keywords : *Applications Multimedia, interactive, culture, children, Indonesia, art*

