

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
KEBUDAYAAN DAYAK NGAJU  
(Studi Kasus SMP Katolik Santo Albertus Sampit)**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Anastasia Angelina Salim**

**09.12.3883**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
KEBUDAYAAN DAYAK NGAJU  
(Studi Kasus SMP Katolik Santo Albertus Sampit)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Anastasia Angelina Salim**

**09.12.3883**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
KEBUDAYAAN DAYAK NGAJU  
(Studi Kasus: SMP Katolik Santo Albertus Sampit)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anastasia Angelina Salim**

**09.12.3883**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK.190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN  
KEBUDAYAAN DAYAK NGAJU  
(STUDI KASUS SMP KATOLIK SANTO ALBERTUS SAMPIT)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anastasia Angelina Salim**

**09.12.3883**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 November 2013

**Susunan Dewan Penguji**

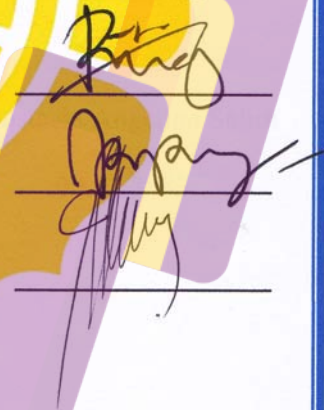
**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
NIK. 190302098

**Krisnawati, S.Si., MT**  
NIK. 190302038

**Dony Ariyus, S.S, M.Kom**  
NIK. 190302128

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 23 November 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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, 10 Desember 2013



Anastasia Angelina Salim

09.12.3883

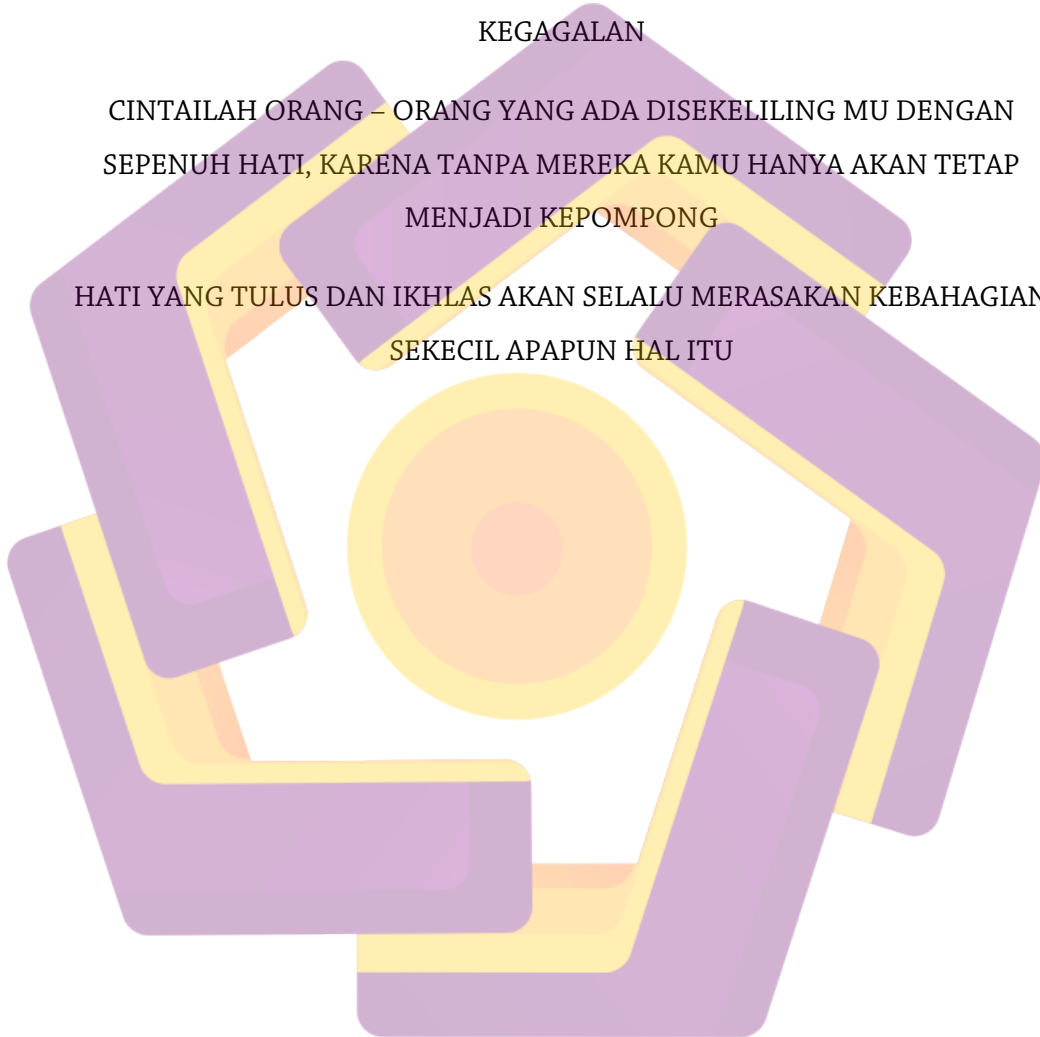
## **MOTTO**

BEKERJALAH DENGAN IKHLAS, USAHAMU DIANGGAP APA TIDAK  
SERAHKAN PADA ALLAH

JIKA KAMU INGIN BERHASIL MAKA KAMU HARUS TAU APA ITU  
KEGAGALAN

CINTAILAH ORANG – ORANG YANG ADA DISEKELILING MU DENGAN  
SEPENUH HATI, KARENA TANPA MEREKA KAMU HANYA AKAN TETAP  
MENJADI KEPOMPONG

HATI YANG TULUS DAN IKHLAS AKAN SELALU MERASAKAN KEBAHAGIAN  
SEKECIL APAPUN HAL ITU



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda syukur kepada Allah SWT sang pemilik kehidupan dan isinya, atas segala nikmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, tantangan, dan rencana indah nya dalam hidup saya
2. Mamah tercinta, yang selalu mengorbankan setiap waktu, tenaga, doa, dan semua yang dimiliki agar anak – anaknya dapat berkehidupan seperti sekarang
3. Keluarga yang selalu mensupport saya dalam keadaan apapun, adek, kakak, kakek, nenek, tante, om, terimakasih untuk semuanya
4. Teman – teman semua, mas Benny, mas Tutut, mas Deddy, mas Badrun, mas Ariri, mbak Sasa, kak Evi, Lia, Kuclug ( Widya ), Raka, Putu, Naelis, teman – teman STMJ para penyogok langit dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
5. Teman – teman 09S1SI06 yang selalu memberikan support dan semangat kepada saya ketika semangat itu telah hilang, **KALIAN LUAR BIASA**
6. Terakhir terimakasih kepada Ryan Anggara yang telah mensupport saya, dan memberikan doa serta semangatnya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Pembuatan Multimedia Pembelajaran Untuk Kebudayaan Dayak Ngaju (Studi Kasus SMP Katolik Santo Albertus Sampit)**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini para penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan Skripsi ini.
3. Keluarga dan teman – teman yang telah memberikan semangat.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat

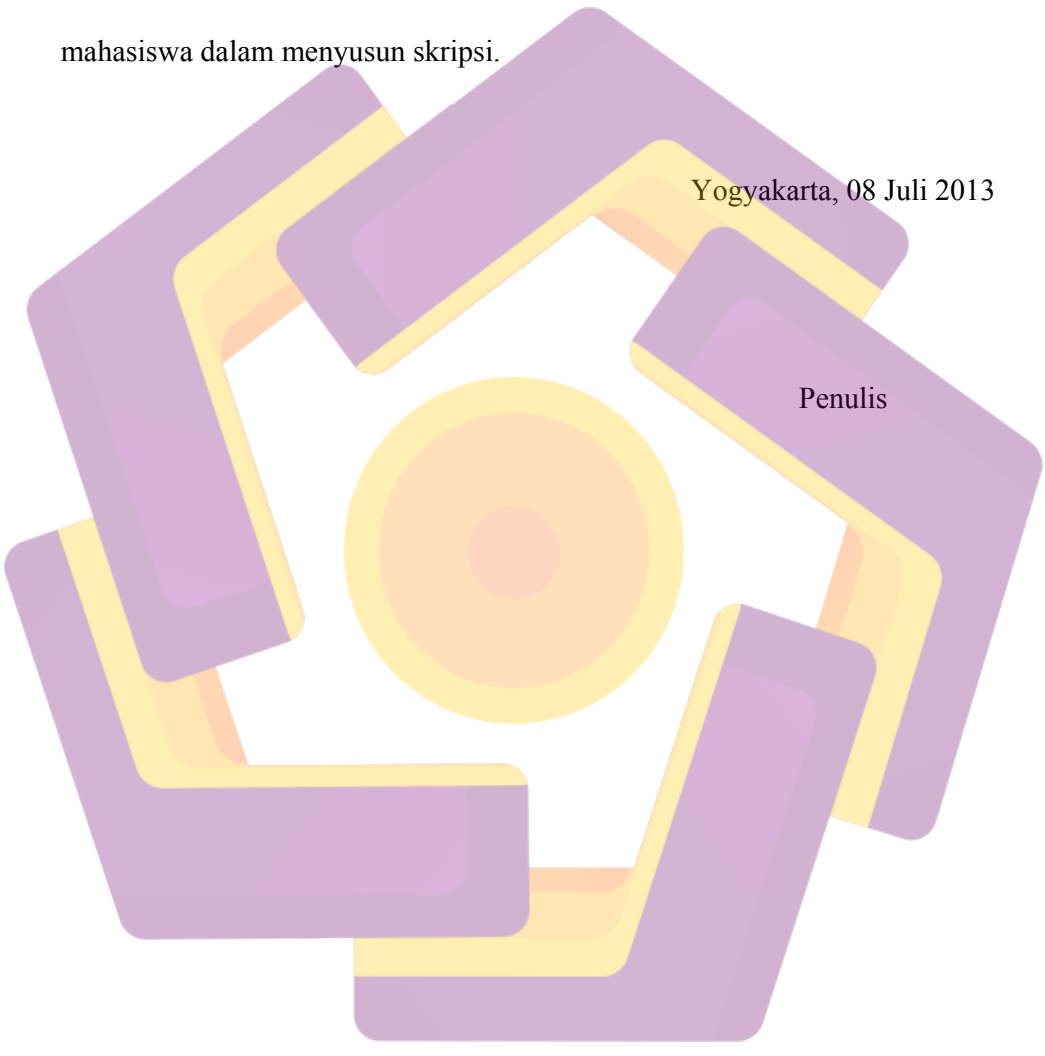


membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 08 Juli 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

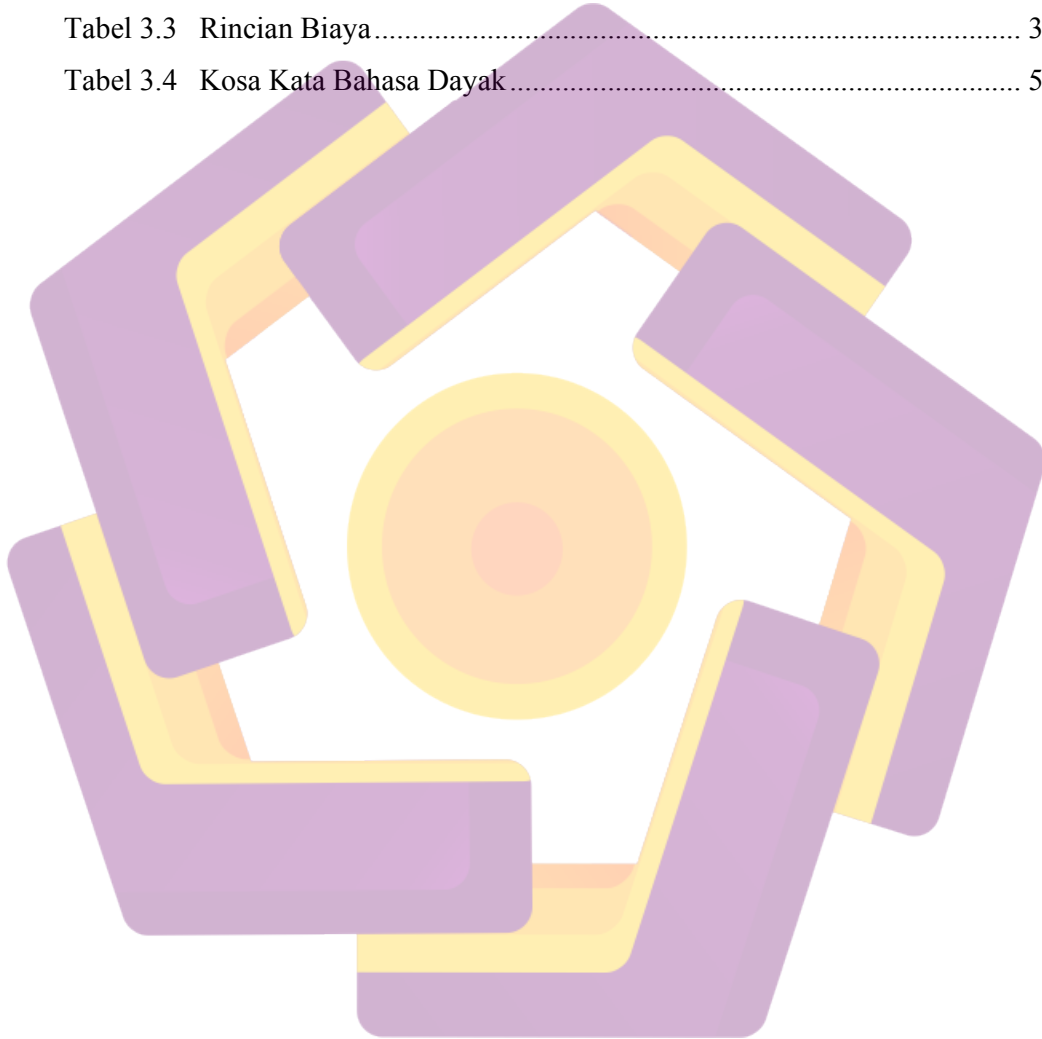
JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pegaertian Sistem Secara Umum.....	7
2.1.1 Definisi Sistem.....	7
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.2 Definisi Informasi.....	9
2.3 Definisi Sistem Informasi.....	10
2.4 Definisi Multimedia.....	10
2.5 Elemen - elemen Multimdia.....	11

2.6 Struktur Aplikasi Multimedia .....	13
2.7 Langkah – langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	14
2.8 Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pendidikan .....	18
2.8.1 Perancangan Konsep.....	18
2.8.2 Teori Kurikulum Kebudayaan Dayak Ngaju .....	20
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum Organisasi .....	30
3.1.1 Sekolah Menengah Pertama Katolik Santo Albertus Sampit .....	30
3.1.2 Struktur Organisasi .....	30
3.1.3 Proses Belajar Mengajar Konvensional.....	30
3.2 Analisis Sistem.....	31
3.3 Analisis SWOT .....	31
3.3.1 Strength (Kekuatan).....	32
3.3.2 Weaknes (Kelemahan).....	32
3.3.3 Opportunity (Peluang) .....	33
3.3.4 Threat (Ancaman).....	33
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	34
3.4.1 Analisis kebutuhan Fungsional.....	34
3.4.2 Analisis kebutuhan Nonfungsional .....	35
3.5 Analisis Studi Kelayakan .....	38
3.5.1 Kelayakan Teknologi.....	38
3.5.2 Kelayakan Hukum .....	39
3.5.3 Kelayakan Ekonomi.....	39
3.5.1.1 Analisis Biaya Produksi .....	39
3.5.4 Kelayakan Operasional.....	40
3.5.5 Kelayakan Strategik .....	41
3.6 Merancang Konsep .....	41
3.7 Merancang Isi.....	41
3.8 Merancang Naskah.....	43
3.9 Merancang Grafik .....	58

3.9.1 Tampilan Pembuka .....	58
3.9.2 Tampilan Menu Utama .....	59
3.9.3 Tampilan Submenu .....	60
3.9.3.1 Halaman Help .....	60
3.9.3.2 Halaman Pembuka .....	61
3.9.3.3 Halaman Materi.....	61
3.9.3.4 Halaman Credit Title.....	61
3.9.3.5 Halaman Submenu Materi .....	62
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
4.1 Implementasi Sistem.....	63
4.1.1 Pembuatan Animasi menggunakan Macromedia Flash Profesional 8.....	64
4.1.2 Pengeditan Foto menggunakan Adobe photoshop CS3.....	67
4.1.3 Pengeditan Suara.....	68
4.1.4 Pengeditan Video Menggunakan Windows Life Movie Maker .....	68
4.1.5 Penggabungan Menggunakan Macromedia Flah Profesional 8.....	69
4.1.5 Penggabungan Menggunakan Macromedia Flah Profesional 8.....	69
4.1.6 Rendering.....	70
4.2 Manual Program.....	71
4.2.1 Halaman pembuka (Intro).....	71
4.2.2 Halaman Menu Utama .....	72
4.2.3 Halaman Pembuka .....	72
4.2.4 Halaman Credit Title.....	73
4.2.5 Halaman Materi .....	74
4.2.6 Halaman help .....	85
4.3 PengujianSistem.....	85
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	85
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Spesifikasi Hardware Pembuatan.....	35
Tabel 3.2	Spesifikasi Hardware Implementasi.....	35
Tabel 3.3	Rincian Biaya.....	36
Tabel 3.4	Kosa Kata Bahasa Dayak.....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur peta navigasi linear.....	13
Gambar 2.2 Struktur Peta navigasi hierarki.....	14
Gambar 2.3 Struktur peta navigasi campuran.....	14
Gambar 2.4 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.5 Interface Macromedia Flash 8.....	23
Gambar 2.6 Tampilan toolbox macromedia flash 8.....	24
Gambar 2.7 Tampilan timeline macromedia flash 8.....	24
Gambar 2.8 Tampilan Properties macromedia flash 8.....	25
Gambar 2.9 Tampilan Jendela actionscript.....	26
Gambar 2.10 Document properties Flash 8.....	26
Gambar 2.11 Interface Adobe Photoshop CS.....	27
Gambar 2.12 Kotak Dialog New pada Adobe Photoshop CS.....	28
Gambar 2.13 Kotak Dialog open pada Adobe Photoshop CS.....	29
Gambar 2.14 Kotak dialog pengaturan Curves.....	29
Gambar 3.1 Analisis SWOT.....	32
Gambar 3.2 Tampilan Awal.....	59
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 3.4 Tampilan halaman help.....	60
Gambar 3.5 Tampilan halaman pembuka.....	61
Gambar 3.6 Tampilan halaman materi.....	61
Gambar 3.7 Tampilan halaman credit title.....	61
Gambar 3.8 Tampilan halaman submenu materi.....	62
Gambar 4.1 Skema/ diagram tahapan memproduksi sistem.....	63
Gambar 4.2 Animasi tulisan.....	64
Gambar 4.3 Langkah Membuat kartun dayak.....	66
Gambar 4.4 Hasil pengeditan gambar.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Library.....	68
Gambar 4.6 Tampilan menu penambahan subtitle.....	69

Gambar 4.7 Gambar file mentah yang dibuat .....	70
Gambar 4.8 Tampilan project dengan flash2.exe.....	71
Gambar 4.9 Halaman pembuka.....	72
Gambar 4.10 Menu utama.....	72
Gambar 4.11 Pembuka.....	73
Gambar 4.12 Credit Title .....	73
Gambar 4.13 Halaman materi .....	74
Gambar 4.14 Asal usul dayak ngaju .....	74
Gambar 4.15 Penyebaran suku dayak ngaju .....	75
Gambar 4.16 Halaman Adat dan Kebudayaan Dayak Ngaju.....	75
Gambar 4.17 Halaman Upacara Pernikahan (1) .....	76
Gambar 4.18 Upacara Pernikahan (2).....	76
Gambar 4.19 Upacara Pernikahan (3) di Sertai Video.....	77
Gambar 4.20 Upacara Tiwah Disertai Video .....	77
Gambar 4.21 Materi Bahasa Dayak Ngaju .....	78
Gambar 4.22 Imbuhan Bahasa Dayak Ngaju.....	78
Gambar 4.23 Pepatah Dalam Bahasa Dayak Ngaju.....	79
Gambar 4.24 Halaman Menu Lagu dan Tarian.....	79
Gambar 4.25 Penjelasan Tarian Giring – giring .....	80
Gambar 4.26 Halaman Video Tarian Giring – giring .....	80
Gambar 4.27 Halaman Tarian Mandau Disertai Video .....	81
Gambar 4.28 Tarian Manasai Disertai Video .....	81
Gambar 4.29 Tampilan Senjata Tradisional Dayak Ngaju .....	82
Gambar 4.30 Penjelasan Senjata Sipet / Sumpit.....	82
Gambar 4.31 Penjelasan Senjata Lonjo /Tombak.....	83
Gambar 4.32 Penjelasan Senjata Telawang / Perisai .....	83
Gambar 4.33 Penjelasan Senjata Mandau.....	84
Gambar 4.34 Penjelasan Senjata Dohong .....	84

## INTISARI

Kebudayaan dayak ngaju adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang tak ternilai harganya dan patut untuk dilestarikan. Kebudayaan dayak ngaju hampir hilang karena pengaruh modernisasi.

Pada saat sekarang ini umumnya penyampaian materi pembelajaran kebudayaan dayak ngaju di sekolah – sekolah masih bersifat tradisional. Dampaknya siswa kurang tertarik dan mengerti terhadap materi yang disampaikan.

Pada tesis ini penulis mencoba memberikan alternatif pemecahan masalah dengan membuat suatu software aplikasi multimedia sebagai alat bantu belajar kebudayaan dayak ngaju bagi siswa, yang memberikan daya tarik manfaat dan dapat berinteraksi langsung dengan user. Sehingga mempermudah para siswa yang ingin belajar lebih.

***Kata kunci*** : Pembelajaran kebudayaan dayak ngaju, multimedia





## **ABSTRACT**

*Dayak ngaju culture is one of Indonesia's cultural heritage is priceless, and worthy to be preserved. Dayak Ngaju culture is almost gone because of the influence of modernisation.*

*At this present time are generally the delivery of learning materials Dayak Ngaju culture in the school is still traditional. The impact of students are less interested and difficult for understanding the material presented. One matter that needs to be introduced is a daily conversation.*

*On this thesis the author tries to provide alternative solutions to problems by creating a multimedia application software as a learning tool Dayak Ngaju culture for students, that provide benefits and can appeal directly interact with the user. So as to facilitate the students who want to learn more.*

**Keywords :** *learning dayak ngaju culture, multimedia*

