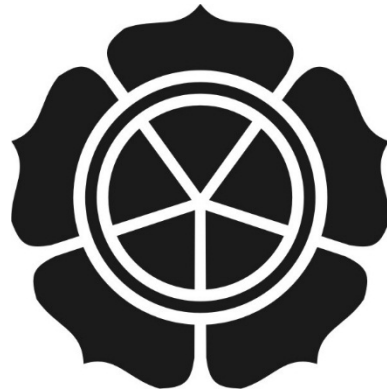


**APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Ninistasia Apriani Lukman

09.12.4126

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

**APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem informasi



disusun oleh

Ninistasia Apriani Lukman

09.12.4126

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ninistasia Apriani Lukman

09.12.4126

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 6 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ninistasia Apriani Lukman

09.12.4126

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul **“APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN) “** ini merupakan karya saya sendiri (**ASLI**), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Ninistasia Apriani Lukman

09.12.4126

MOTTO

- **SEGALA YANG INDAH BELUM TENTU BAIK, TETAPI SEGALA YANG BAIK SUDAH TENTU INDAH**
- **KEGAGALAN BUKAN AKHIR SEGALANYA, TAPI JALAN MENUJU KESUKSESAN.**
- **DON'T JUDGES THE BOOK BY THE COVER**
- **MY LIFE, MY RULE. AND RULE IS TO BE SUCCESFULL**
- **DREAM, BELIEVE, MAKE IT HAPPEN**
- **MASA DEPAN ADALAH MASA LALU YANG TERTUNDA**
- **NEVER GIVE UP AND BE YOURSELF.**

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur dari hati saya yang terdalam ,saya sampaikan kepada Allah SWT atas segala karunia yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 TAHUN)". Tidak lepas bantuan dari berbagai pihak, saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT , Pemilik ilmu yang ada dialam semesta ini, Skripsi merupakan wujud dari sedikit ilmu yang berasal dari Allah SWT .sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kepada kedua Orang tua tercinta,Papiku Lukman Hama dan Mamiku Meiliy Dhaman yang selalu memberi semangat dan motifasi selama ini. Semoga dari hasil yang saya capai sekarang ini dapat membuat senang dan membanggakan kedua orang tua.
3. Buat dosen Pembimbing saya Pak Hanif Al Fatta, trima kasih pak sudah membantu saya selama ini mulai dari saran, kritik dan ide-idenya sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Buat kembaran saya yang agak gede dikit Nanastasia Apriani Lukman, yang memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Ayoo cepat skripsi juga dan langgeng yaa sama Imbar Rigo 😊.
5. Buat ade saya si muka china andri alias andra, arya si iqbal coboy Jr dan si bungsu agil ndut. Makasih buat bantuan gambarnya dan udah di pinjamin buku sekolahnya 😊

6. Buat para Miss Galau sedunia, Elliot (anak hutan)thanks semangatnya walaupun jauh, Dindut (Wong kalasan) makasih udh nganter kesana-sini, Yulia alias jupe (gadis gunung kidul) yang supportnya mengalir makasih ya kaka, Mauren (cah prambanan)walaupun jarang bertemu tapi dukungannya makasih yaa say, dan detiq (nak jakarte campuran klaten) makasih banget buat pinjamin laptopnya ciin, mba tias (miss rempong) makasih pinjaman fotokopi skripsinya, udah jelek sekarang hhe. Makasih semua buat bantuan, semangat dan dukungannya selama ini yaa guys. Gonna miss u all.. friends forever n love u all 😊 sukses buat kita .
7. Buat ifa loubier si anak penyendiri akhirnya kita bareng juga lulusnya yaa,, sama-sama berjuang ke depannya. Buat tante tifa makasih dukungannya yaa,, Semangad slalu 😊
Buat Kiki , makasih udah bantu ngenggambar loh ya
8. Kepada semua teman-teman di STMIK Amikom SI SI kelas K dan S1 SI 09 semoga skripsi ini menjadi semangat dan motifasi kepada teman-teman yang lain ,dan terimakasih atas dukunganya kepada teman-teman kelas K dan 09. Kenangan indah bersama kalian tak akan terlupakan.
9. Semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu-persatu yang telah membantu dan mendukung , saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat kedepannya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur atas kehadiran ALLAH SWT karena atas segalanya rahmat dan ridho-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Adapun skripsi yang penulis ambil adalah “ **Aplikasi Pengenalan Empat Bahasa Daerah di Indonesia Berbasis Multimedia untuk Anak-anak (6-12 Tahun)**”

Skripsi ini disusun oleh penulis sebagai syarat kelulusan tingkat Sarjana (S-1) program studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta. Keberhasilan yang penulis raih ini tidak lepas dari bantuan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat dan kerunia-Nya sehingga dapat melaksanakan dan membuat skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Pak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen Pembimbing Penulis yang telah membimbing dalam penulisan skripsi.
4. Drs. Bambang Sudaryatno, MM , selaku Ketua Jurusan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

5. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta

Akhir kata penulis sangat mengharapkan masukan maupun saran dari pembaca karena penulis menyadari masih banyak kekurangan. Semoga bermanfaat bagi pembaca.

Terima Kasih,

Wassalamu'alaikumwarrahmatullahiwabarakatuh.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Ninistasia Apriani Lukman

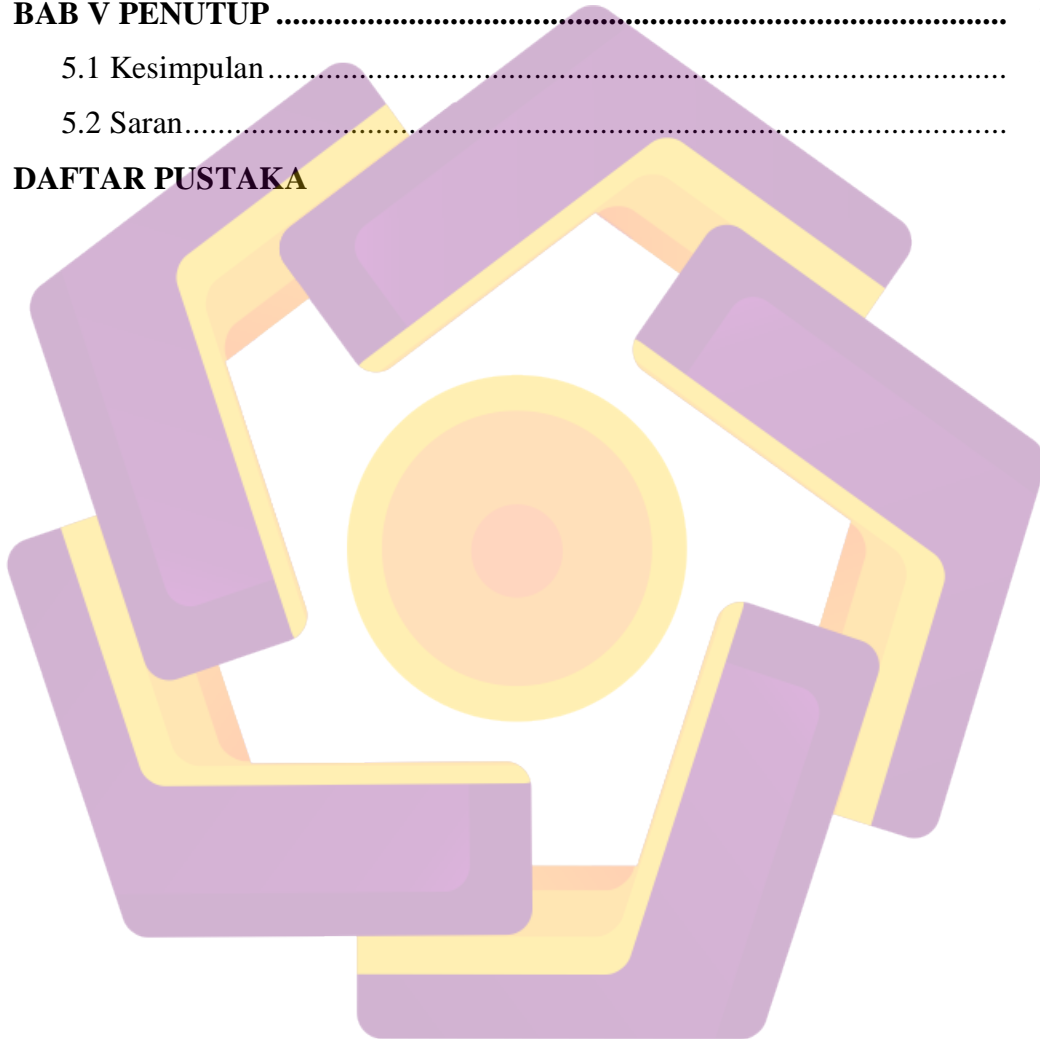
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.1.3 Objek Multimedia.....	10

2.1.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	14
2.1.5 Sistem Penyajian Multimedia	19
2.1.6 Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran.....	21
2.1.7 Kelebihan Pembelajaran menggunakan Multimedia.....	22
2.2 Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia.....	22
2.2.1 Bahasa Daerah di Indonesia.....	23
2.3 Perangkat Lunak yang digunakan.....	25
2.3.1 Adobe Photoshop CS5	25
2.3.2 Adobe Flash CS5 Profesional.....	26
2.3.3 Adobe Soundbooth.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1 Analisis Sistem.....	29
3.1.1 Definisi Analisis Sistem	29
3.1.2 Identifikasi Masalah	30
3.1.3 Titik Keputusan	31
3.1.4 Analisis SWOT	31
3.1.4.1 Strength (Kekuatan)	32
3.1.4.2 Weakness (Kelemahan).....	33
3.1.4.3 Opportunities (Peluang)	34
3.1.4.4 Treats (Ancaman)	35
3.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.1.5.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.1.5.2 Keptuhan Non Fungsional.....	36
3.1.5.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.1.5.4 Kebetuhan Perangkat Keras	37
3.1.6 Studi Kelayakan Sistem.....	38
3.1.6.1 Kelayakan Teknologi.....	38

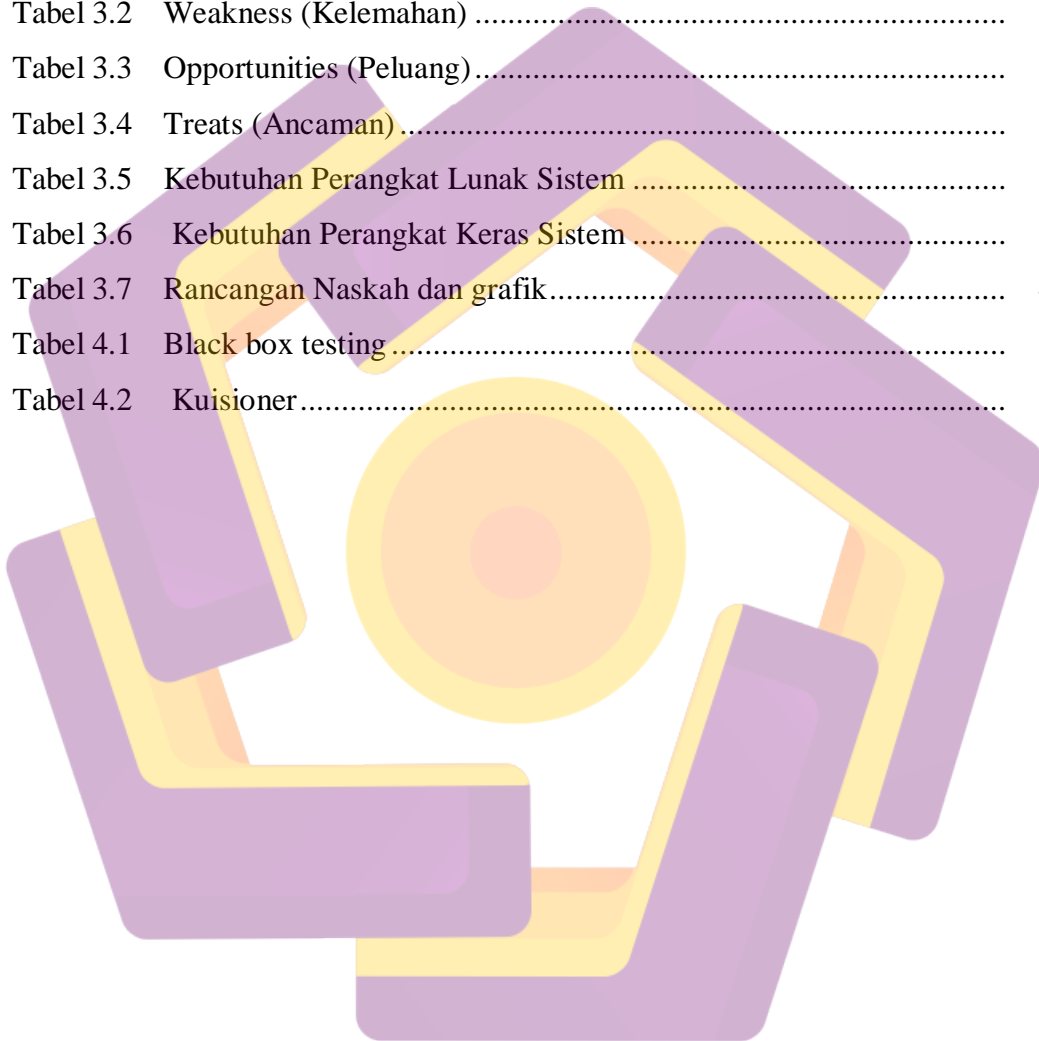
3.1.6.2 Kelayakan Hukum	39
3.1.6.3 Kelayakan operasional	40
3.2 Perancangan Sistem	40
3.2.1 Merancang Konsep.....	40
3.2.2 Merancang Isi.....	41
3.2.3 Merancang Naskah dan Grafik.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Memproduksi Sistem.....	49
4.1.1 Pembuatan Gambar	49
4.1.2 Pembuatan Background	52
4.1.3 Pembuatan Tombol-tombol pada Aplikasi bahasa Daerah.....	56
4.1.4 Penggabungan Tombol, Gambar dan Background.....	57
4.1.5 Import Suara.....	58
4.1.6 Membuat file.exe.....	60
4.2 Pembahasan	61
4.2.1 Actionscript pada masing-masing Tombol.....	62
4.2.2 Actionscript pada Materi Menu Bahasa	64
4.3 Manual Program.....	66
4.3.1 Tampilan Menu Utama	66
4.3.2 Tampilan Menu Bali	66
4.3.3 Tampilan Menu Bugis	67
4.3.4 Tampilan Menu Batak	68
4.3.5 Tampilan Menu Minangkabau	68
4.3.6 Tampilan Menu Warna Pada Bahasa Bali	69
4.3.7 Tampilan Menu Buah pada Bahasa Bugis	70
4.3.8 Tampilan Menu Hewan pada Bahasa Batak	70
4.4 Uji Coba Program dan Sistem	71
4.4.1 Uji Coba Program.....	71

4.4.2 Uji Coba Sistem	73
4.5 Menggunakan Sistem	75
4.5.1 Uji Coba Pemakai.....	76
4.6 Pemeliharaan.....	77
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

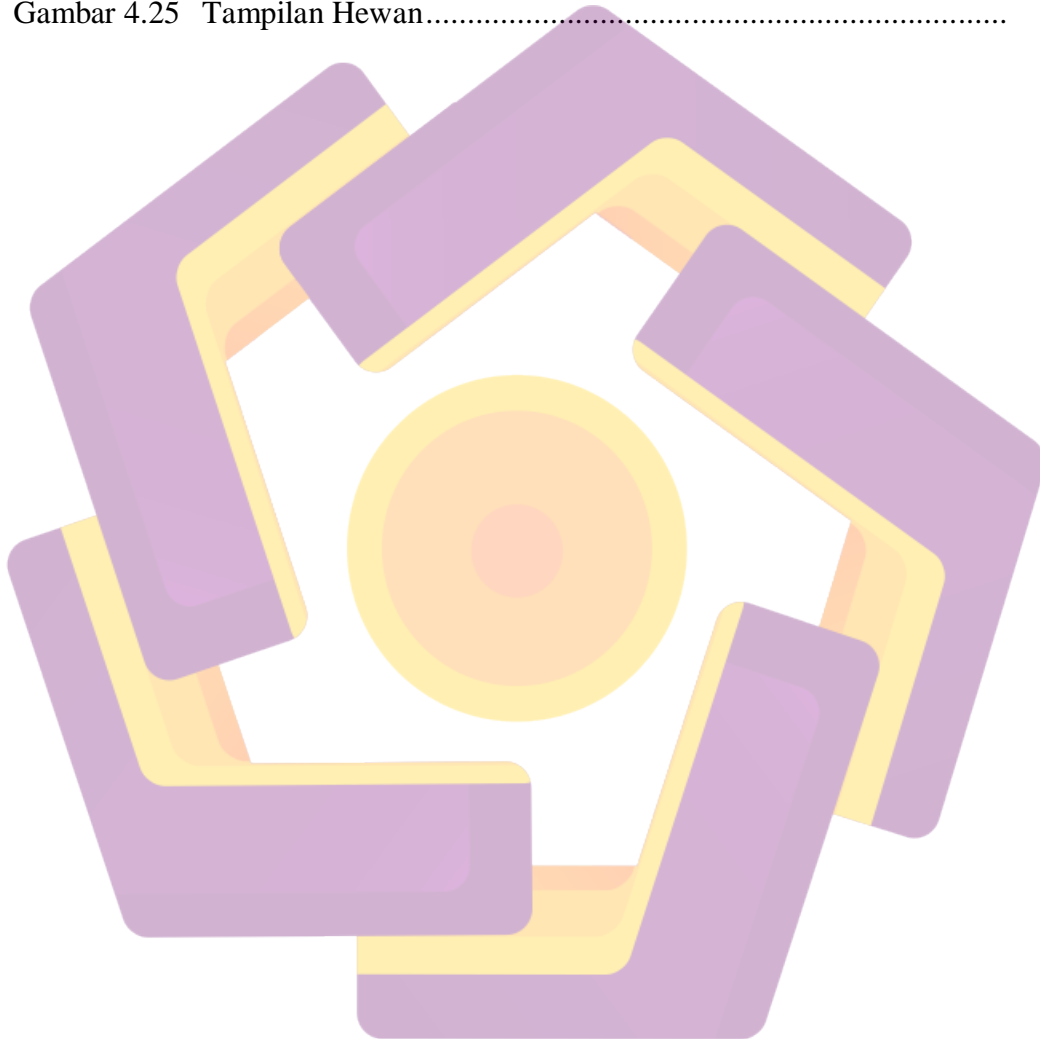
Tabel 3.1	Strength (Kekuatan).....	32
Tabel 3.2	Weakness (Kelemahan)	33
Tabel 3.3	Opportunities (Peluang).....	34
Tabel 3.4	Treats (Ancaman).....	35
Tabel 3.5	Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem	36
Tabel 3.6	Kebutuhan Perangkat Keras Sistem	37
Tabel 3.7	Rancangan Naskah dan grafik.....	46
Tabel 4.1	Black box testing	74
Tabel 4.2	Kuisisioner.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Objek-objek Multimedia	10
Gambar 2.2	Siklus Pengembangan Hidup Sistem	15
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS5.....	26
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Flash CS5 Profesional	28
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Soundbooth CS5	28
Gambar 3.1	Rancangan Struktur Aplikasi.....	44
Gambar 4.1	Hasil Scan Buah Pisang.....	50
Gambar 4.2	Hasil Editing dan Pewarnaan.....	51
Gambar 4.3	Warna	51
Gambar 4.4	Document Properties untuk mengatus Stage.....	52
Gambar 4.5	Tampilan Stage	52
Gambar 4.6	Mengimport file ke Library	53
Gambar 4.7	File yang di Import.....	53
Gambar 4.8	Tampilan file pada Library	54
Gambar 4.9	Mengubah file jadi Graphic.....	55
Gambar 4.10	Tampilan Background	55
Gambar 4.11	Button Menu Bahasa	56
Gambar 4.12	Tombol-tombol.....	57
Gambar 4.13	Tampilan Mengimport File.....	59
Gambar 4.14	Tampilan file yang diimport.....	59
Gambar 4.15	Suara pada Library	59
Gambar 4.16	Tampilan Publish Setting	60
Gambar 4.17	Halaman Menu Utama	61
Gambar 4.18	Menu Utama	66
Gambar 4.19	Halaman Menu Bali	67
Gambar 4.20	Halaman Menu Bugis.....	67

Gambar 4.21	Halaman Menu Batak.....	68
Gambar 4.22	Halaman Menu Minangkabau	69
Gambar 4.23	Tampilan Warna	69
Gambar 4.24	Tampilan Buah.....	70
Gambar 4.25	Tampilan Hewan.....	71



INTISARI

Pergeseran dalam perkembangan budaya di Indonesia semakin cepat dan nampak. Dikarenakan era globalisasi yang kian merambah di berbagai aspek kehidupan. Saat ini, Banyak ilmu pengetahuan yang telah di perkenalkan sejak dini. Khususnya pengetahuan tentang Multimedia.

Proses pembelajaran dengan multimedia lebih menarik, interaktif, dan kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan serta proses belajar dapat dilakukan dimana saja. Penggunaan multimedia sebagai teknologi alternatif yang murah dan lebih efektif. Dengan kelebihan itu, maka penulis ingin membuat aplikasi multimedia berupa APLIKASI PENGENALAN EMPAT BAHASA DAERAH DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK-ANAK (6-12 Tahun).

Tujuan yang ingin di capai adalah membuat aplikasi yang dapat berguna untuk anak-anak yang mudah di pahami dan dimengerti. Sehingga proses belajar lebih efektif dan waktu yang digunakan lebih singkat. Anak-anak dapat mengetahui tentang kebudayaan di Indonesia terutama bahasa-bahasa yang di gunakan di setiap daerah.

Kata Kunci : Multimedia, Bahasa-bahasa daerah di Indonesia, Adobe Soundbooth, Adobe Photoshop, Adobe Flash



ABSTRACT

This shift in cultural development in Indonesia is getting faster and visible. Due to the growing globalization penetrated in various aspects of life. Currently, many science that has been introduced early on. In particular knowledge of Multimedia.

*The learning process more interesting with multimedia, interactive, and quality of student learning can be improved and the process of learning can be done anywhere. The use of multimedia as an alternative technology cheaper and more effective. With those advantages, the author wants to create a multimedia application form **MULTIMEDIA BASED APPLICATION FOR INTRODUCTION OF FOUR LOCAL LANGUAGES IN INDONESIA FOR CHILDREN (6-12 YEARS OLD)**.*

Destination that you want to achieve is to make applications that can be useful for childrens that is easy to understand and be understood. So the learning process more effective and shorter time spent. Children can learn about the culture in Indonesia, especially the languages in use in each area..

Keywords: *Multimedia, regional languages in Indonesia, Adobe Soundbooth, Adobe Photoshop, Adobe Flash*

