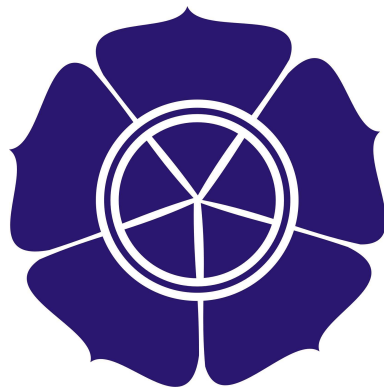


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SD NEGERI
BLUMBANG BANJARARUM KALIBAWANG KULON PROGO**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Eka Widiyantara

06.11.1195

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

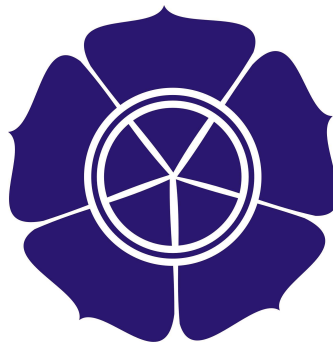
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SD NEGERI
BLUMBANG BANJARARUM KALIBAWANG KULON PROGO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

Eka Widiyantara

06.11.1195

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SD NEGERI
BLUMBANG BANJARARUM KALIBAWANG KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Widiyantara

06.11.1195

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 18 Juli 2011

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SD NEGERI
BLUMBANG BANJARARUM KALIBAWANG KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Widiyantara

06.11.1195

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 18 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Bambang Sudaryatno, Drs, MM

NIK. 190302029

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Pada tanggal 18 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Istitusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

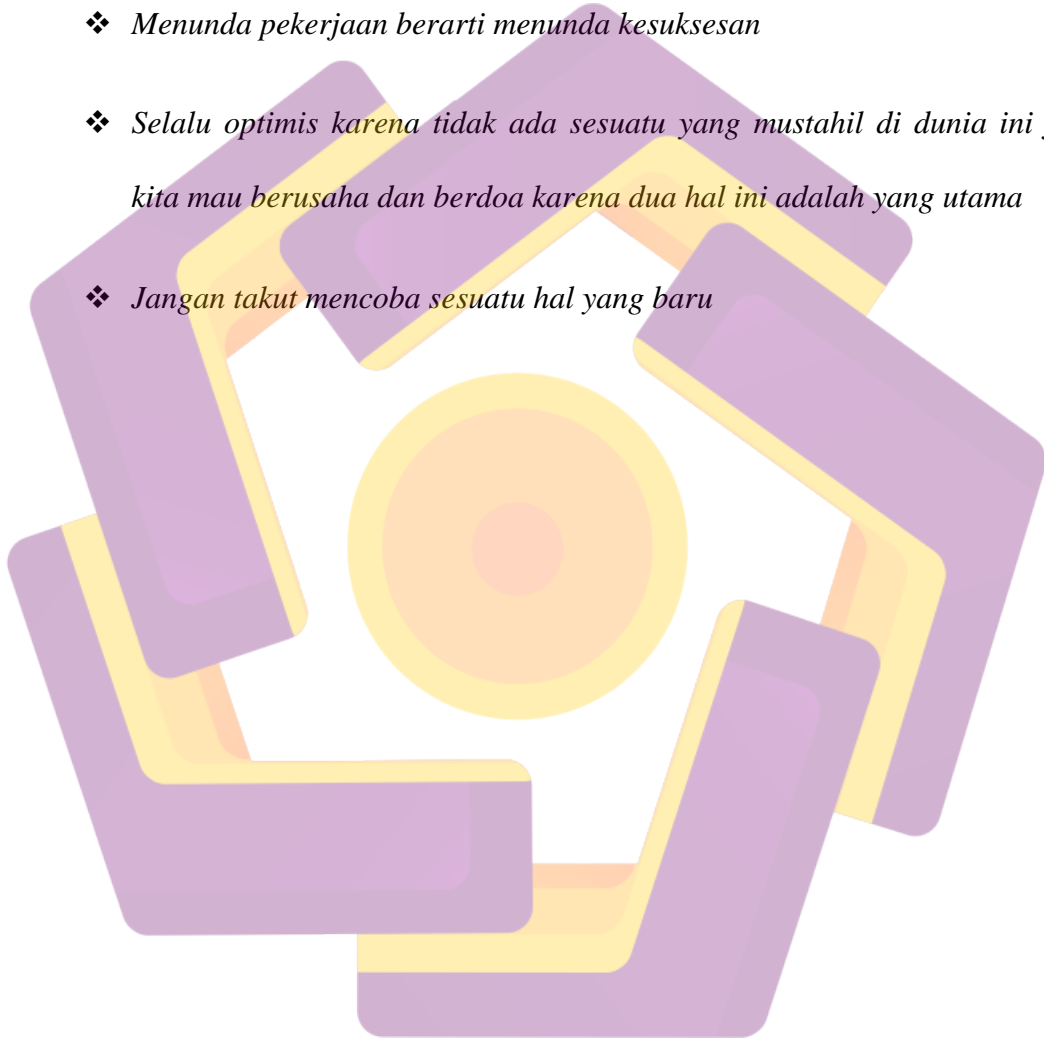
Yogyakarta, 18 Juli 2011

Eka Widiyantara

06.11.1195

HALAMAN MOTTO

- ❖ *Jangan membuang waktu untuk hal hal yang tidak berguna*
- ❖ *Menunda pekerjaan berarti menunda kesuksesan*
- ❖ *Selalu optimis karena tidak ada sesuatu yang mustahil di dunia ini jika kita mau berusaha dan berdoa karena dua hal ini adalah yang utama*
- ❖ *Jangan takut mencoba sesuatu hal yang baru*



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah

Puji dan syukurku... kepada Allah SWT tuhan yang maha kuasa pencipta alam semesta atas limpahan rahmat yang diberikan selama ini dan tak lupa kepada junjunganku Nabi Muhammad SAW

Tulisan ini kupesembahkan untuk...

Bapak dan ibuku tercinta dan aku sayangi yang selama ini telah memberikan dorongan baik moral maupun materil yang sangat berarti

Adikku Ria yang meski sering bertengkar tetapi sangat aku sayang

Keluarga besarku tanpa kalian aku tidak akan bisa seperti ini

Mbak Ana yang telah membantu dan membimbing dalam mengerjakan skripsi ini aku ucapkan terima kasih

Sahabat-sahabatku Herman, Risa, Dani, Dwi, Sendya, Adri, Ferry, Arif, Manik, Nisa, aku akan selalu merindukan kalian

Rekan-rekan seperjuangan S1-TI-C angkatan 2006 makasih atas persahabatannya selama di AMIKOM, banyak kisah menyebarkan dan menyenangkan dan tak mungkin aku lupakan bersama kalian

Teman-teman yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu, makasih atas dukungan dan motivasinya

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT tuhan yang maha kuasa yang telah memberikan rahmat dan karunian-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SD BLUMBANG BANJARARUM KALIBAWANG KULON PROGO.**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu (1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak sekali mendapat dukungan bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak / Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

Dengan penuh kesadaran, penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar skripsi ini lebih sempurna.

Akhirnya penulis berharap semoga hasil karya ini bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRACT	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5

1.6	Sistematika Penulisan	6
II.	LANDASAN TEORI	8
2.1	Sejarah Multimedia	8
2.2	Pengertian Multimedia	8
2.3	Pengertian Media Pembelajaran	9
2.4	Perkembangan Multimedia	11
2.5	Objek-objek Multimedia	12
2.6	Tahab Pengembangan Sistem Multimedia	18
2.7	Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	19
2.8	Desain Struktur Multimedia	21
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.9.1	Macromedia Flash MX 2004	27
2.9.2	SwisHmax	28
2.9.3	Adobe Phothoshop CS 3	29
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1	Gambaran Umum	30
3.2	Analisis Sistem	31



3.2.1	Pendefinisian Masalah Multimedia	31
3.2.2	Analisis PIECES	32
3.2.3	Analisis Kinerja (Performance)	32
3.2.4	Analisis Informasi (Information)	33
3.2.5	Analisis Ekonomi (Economic)	34
3.2.6	Analisis Keamanan (Control)	34
3.2.7	Analisis Efisiensi (Efficiency)	35
3.2.8	Analisis Pelayanan	35
3.2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.3	Perencanaan Pengembangan Sistem	37
3.3.1	Aspek Perangkat Keras (Hardware)	37
3.3.2	Aspek Perangkat Lunak (Software)	38
3.3.3	Aspek Sumber Daya Manusia	38
3.3.4	Study Kelayakan	38
3.3.4.1	Kelayakan Teknis	39
3.3.4.2	Kelayakan Ekonomi	39
3.3.4.3	Kelayakan Operasi / Organisasi	45

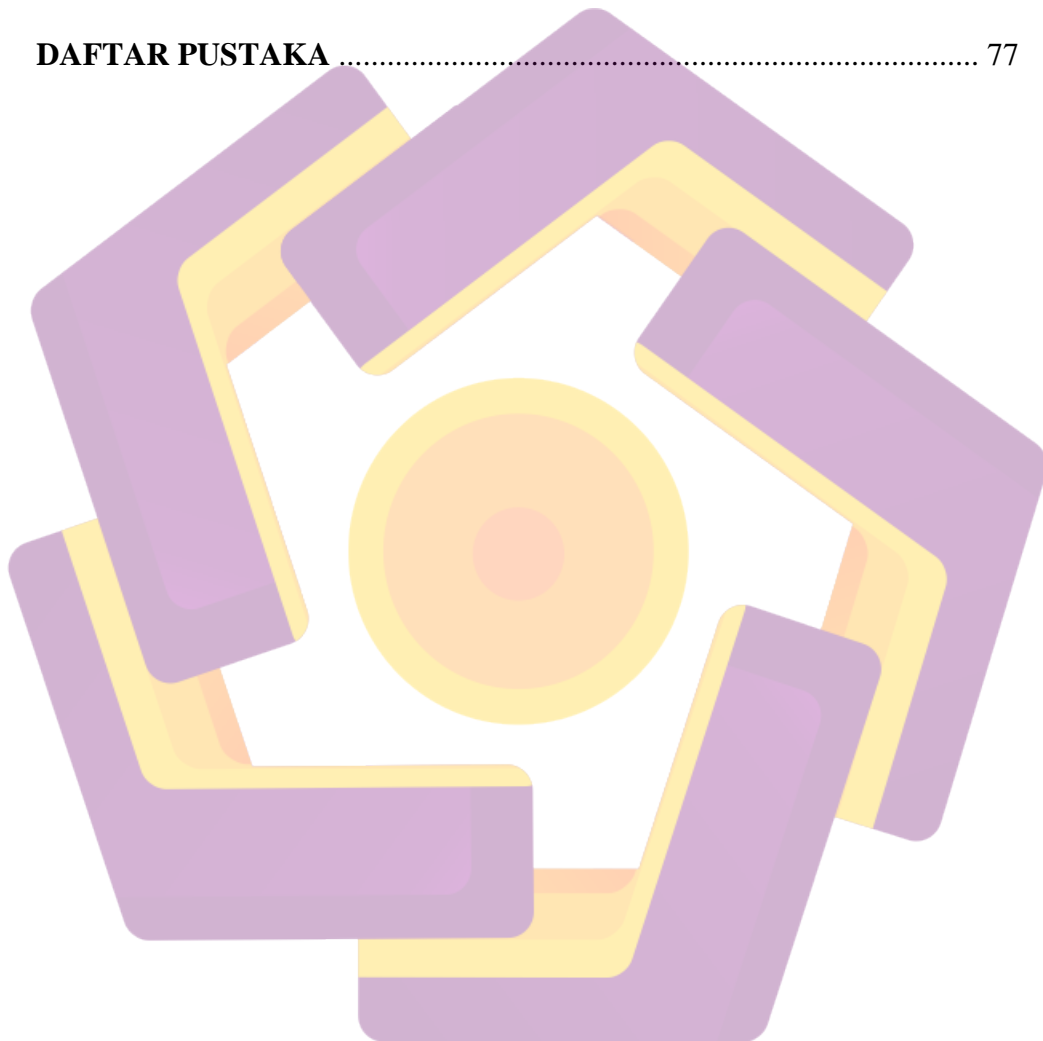
3.3.4.4	Kelayakan Hukum	45
3.4	Perancangan Sistem Multimedia	45
3.4.1	Merancang Konsep	46
3.4.2	Merancang Isi	47
3.4.3	Merancang Naskah	48
IV.	IMPLEMENTASI SISTEM	57
4.1	Memproduksi Sistem	57
4.1.1	Mendesain Grafik	57
4.1.1.1	Menu Home	58
4.1.1.2	Menu Peta	59
4.1.1.3	Menu Provinsi	60
4.1.1.4	Menu Rumah Adat	61
4.1.1.5	Menu Tarian Adat	62
4.1.1.6	Menu Pakaian Adat	63
4.1.2	Membuat Background	64
4.1.3	Membuat Tombol Navigasi	65
4.1.4	Pengeditan Gambar	68
4.1.5	Pembuatan Animasi Teks	69
4.1.6	Membuat File .EXE	71
4.2	Pengetesan Sistem	72
4.3	Pemeliharaan Sistem	74

V. KESIMPULAN 75

5.1 Kesimpulan 75

5.2 Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 77



ABSTRACT

Indonesia is one country that has a lot of cultural diversity is very interesting and unique, but unfortunately much of the next generation of this country are less familiar with the cultural diversity of self-care even less indifferent that is claimed by another country as their culture was very apprehensive. One reason may be because the current culture of Indonesia introduced only through reading books making it less attractive for such studies. While the quality of books about the introduction of a good national culture is not necessarily attract children to read.

To overcome this we need a multimedia-based systems are computerized. With the introduction of multimedia art and culture of Indonesia will be more attractive, interactive and practical. On this occasion, the author takes the object about the introduction of Indonesian Art and Culture is taught in primary schools children Blumbang Banjararum Kalibawang Kulon Progo, which usually is packaged in books which used to be a tedious lessons and cause saturation. This prompted the need for improvement in terms of how to introduce art and culture of Indonesia. Therefore, authors are encouraged to make an application on "Analysis and Design of Multimedia Based Learning Introduction to Media Arts and Culture of Indonesia"

With this application made the Indonesian people in particular are expected as the next generation of students hopes the nation can better know and love the cultural diversity of unique and interesting, so there will be a sense of belonging and are able to maintain and preserve the culture of responsible nations.

Keyword : Media-Based Learning, Multimedia Introduction, Indonesian Art And Culture