

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN RAGAM BUDAYA
LAMPUNG UNTUK SEKOLAH DASAR PADA
SD N 3 NAMBAH REJO LAMPUNG**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Puji Harjanto
07.02.6959

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN RAGAM BUDAYA
LAMPUNG UNTUK SEKOLAH DASAR PADA
SD N 3 NAMBAH REJO LAMPUNG**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Puji Harjanto

07.02.6959

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR


**Multimedia Interaktif Pengenalan Ragam Budaya Lampung Untuk
Sekolah Dasar Pada SD N 3 Nambah Rejo Lampung**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Puji Harjanto
07.02.6959

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Februari 2012

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S.Kom
NIK. 190006001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Multimedia Interaktif Pengenalan Ragam Budaya Lampung Untuk Sekolah Dasar Pada SD N 3 Nambah Rejo Lampung

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Puji Harjanto

07.02.6959

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2012


Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Mei 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi 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, 05 Mei 2012

Puji Harjanto
07.02.6959

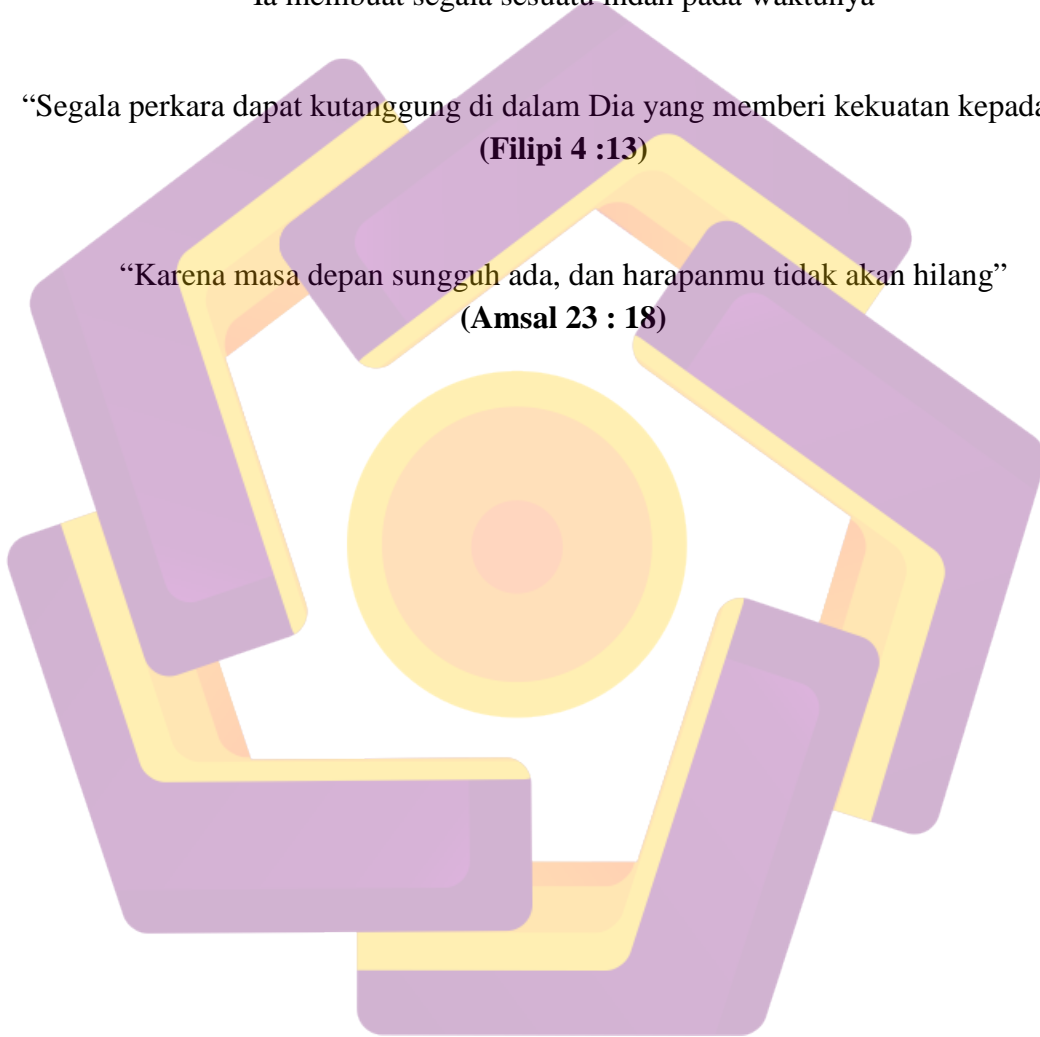


MOTTO

“Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya”

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepada-ku”
(Filipi 4 :13)

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”
(Amsal 23 : 18)



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

- Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memelihara hidupku.
- Almamaterku STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak dan Ibu yang kucintai, Kakakku dan adikku yang kukasihi.
- Serta teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungannya.
- Pacarku yang kusayangi makasih buat segala dukungan dan motivasinya.
- Teman-teman Pelayanan GKJ Rewulu yang memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
- Semua orang yang membantupenulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang penuh dengan kasih setia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“ Multimedia Interaktif Pengenalan Ragam Budaya Lampung Untuk Sekolah Dasar Pada SD N 3 Nambah Rejo Lampung”**.

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai syarat kelulusan pada Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

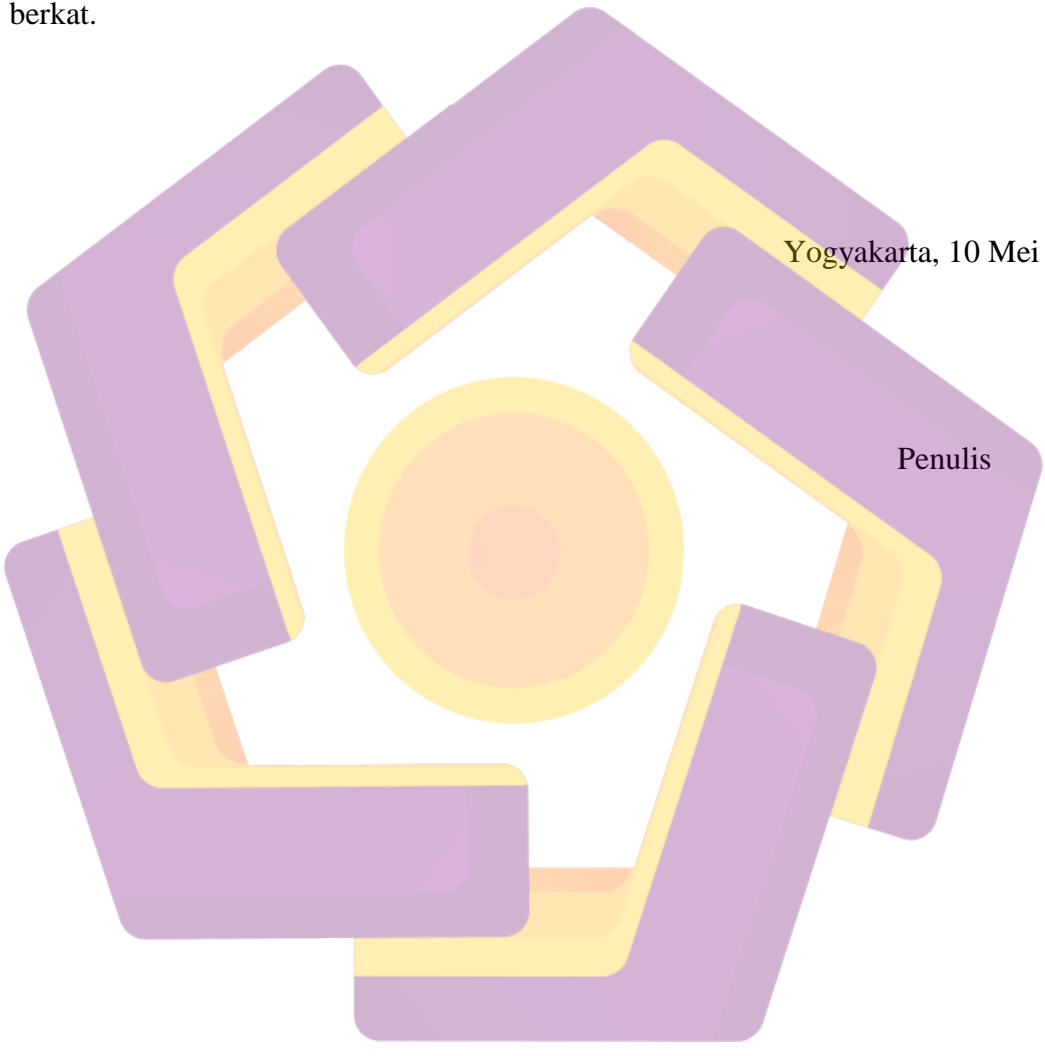
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentu banyak hambatan yang penulis temui baik secara teknis maupun non teknis, sehingga tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bpk Agus Purwanto, S.Kom , selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Keluarga besar di rumah atas doa dan dukungannya.
5. Teman-teman yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Di dalam penulisan tugas akhir ini penulis menyadari masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini bisa bermanfaat dan menjadi berkat.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Penulis



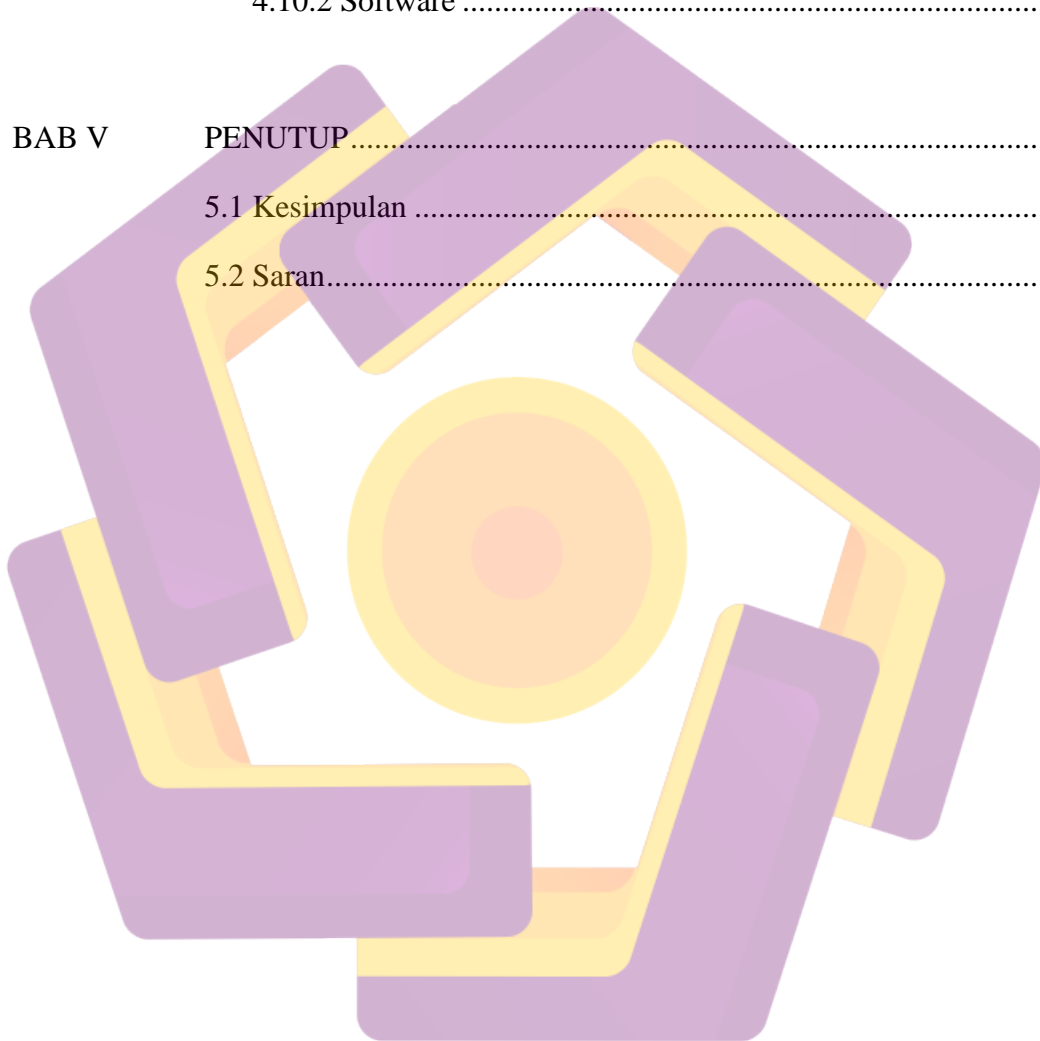
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
ABTRAKSI.....	xvii
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
1.4.1 Tujuan Internal.....	3
1.4.2 Tujuan Eksternal.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

	1.8 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
	2.1 Sejarah Multimedia.....	7
	2.2 Pengertian Multimedia.....	8
	2.3 Elemen Multimedia.....	9
	2.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	11
	2.5 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	15
	2.6 Perangkat Lunak yang digunakan.....	18
	2.6.1 Macromedia Director MX.....	18
	2.6.2 Corel Draw 12.....	22
	2.6.3 Adobe Photoshop.....	29
	2.6.4 Adobe Audition 2.0.....	34
	2.7 Perangkat Keras yang digunakan.....	37
BAB III	GAMBARAN UMUM.....	39
	3.1 Sejarah Lampung.....	39
	3.2 Budaya Lampung.....	44
	3.2.1 Tarian Adat lampung.....	49
	3.2.2 Rumah Adat lampung.....	50
	3.2.3 Busana Adat lampung.....	51
	3.2.4 Tapis lampung.....	53
	3.2.5 Upacara Adat lampung.....	55
	3.2.6 Senjata Adat lampung.....	58

BAB IV	PEMBAHASAN	60
	4.1 Identifikasi Masalah	60
	4.2 Merancang Konsep.....	60
	4.3 Merancang Isi.....	61
	4.4 Menulis Naskah.....	62
	4.5 Merancang Grafik	65
	4.6 Memproduksi Sistem	71
	4.7 Pembuatan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop CS2.....	72
	4.7.1 Adobe Photoshop CS2	72
	4.7.2 Menggunakan Corel Draw	73
	4.7.3 Pengeditan suara.....	74
	4.7.4 Bekerja dengan Macromedia Directory MX.....	77
	4.7.4.1 Proses Pengintegrasian pada Directory MX	77
	4.7.4.2 Memasukkan Objek ke dalam Macromedia Direk.....	
	tory MX.....	77
	4.7.4.3 Memulai Pembuatan Movie	78
	4.7.4.4 Penggunaan Marker	79
	4.7.4.5 Penggunaan Library	80
	4.7.4.6 Memasukan Tombol Navigasi	81
	4.7.5.7 Membuat file *.dir menjadi file *.exe.....	84
	4.8 Melakukan Pengujian Pemakai	86
	4.9 Menggunakan Sistem.....	87
	4.9.1 Spesifikasi Komputer yang Digunakan.....	87

	4.9.2 Cara Menggunakan Aplikasi.....	88
	4.10 Memelihara Sistem.....	88
	4.10.1 Hardware	89
	4.10.2 Software	89
BAB V	PENUTUP	91
	5.1 Kesimpulan	92
	5.2 Saran.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.1 Tool-tool pada Adobe Photoshop	32

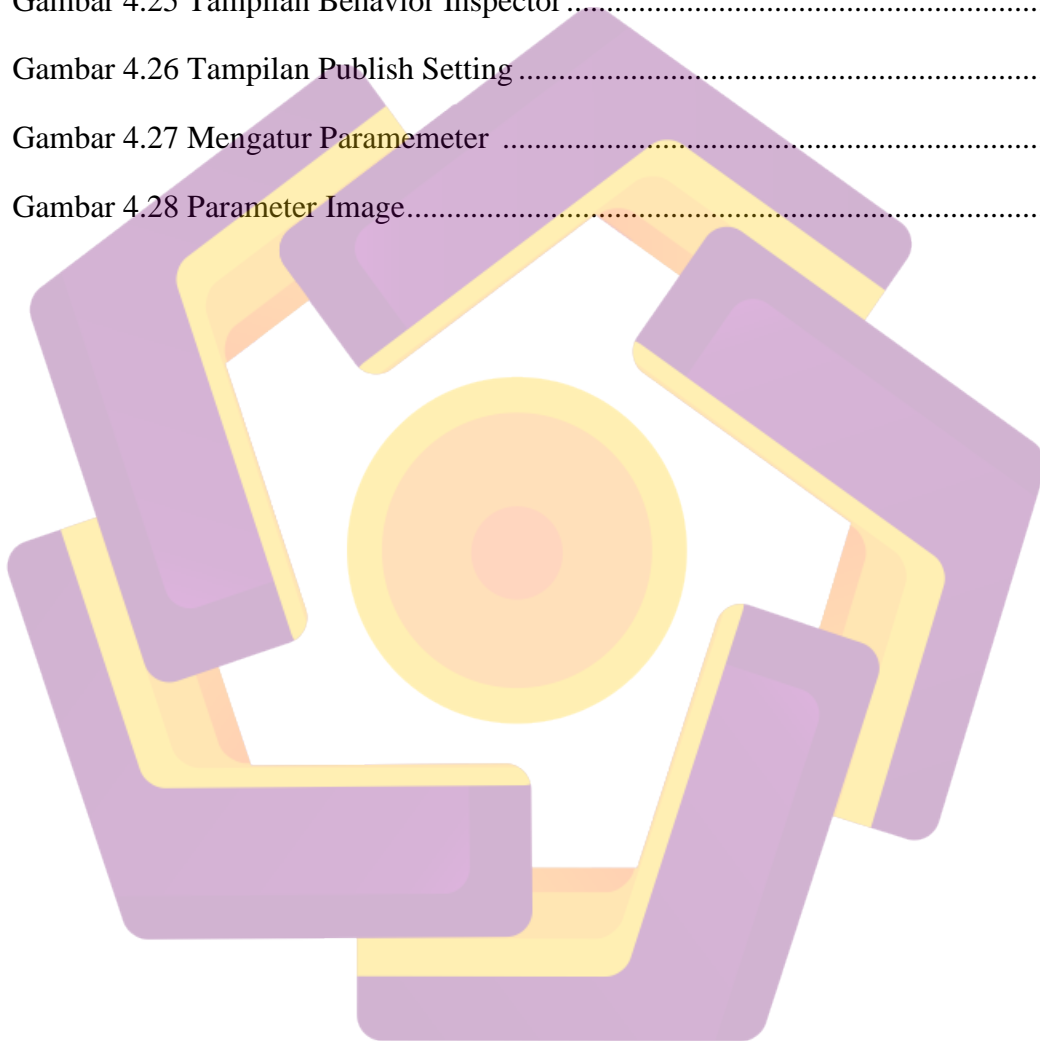


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Struktur Linear	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	12
Gambar 2.4 Struktur Non-Linear	13
Gambar 2.5 Struktur Komposit	13
Gambar 2.6 Struktur Peta Navigasi	14
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia MX	18
Gambar 2.9 Tampilan Jendela Stage	19
Gambar 2.10 Tampilan Jendela Cast	20
Gambar 2.11 Tampilan Properti Inspector	20
Gambar 2.12 Tampilan Control Panel	21
Gambar 2.13 Tampilan Jendela Score	21
Gambar 2.14 Tampilan Corel Draw	22
Gambar 2.15 Tampilan Photoshop	30
Gambar 2.16 Tampilan Lasso Option Bar	31
Gambar 2.17 Tampilan Pallette Well	32
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Audition 2.0	34
Gambar 3.1 Tari Melinting	49
Gambar 3.2 Rumah Adat	51
Gambar 3.3 Busana Adat	53

Gambar 3.4 Tapis Lampung.....	54
Gambar 3.5 Upacara Cakak Pepadun.....	57
Gambar 3.6 Keris lampung	59
Gambar 4.1 Stuktur Rancangan Isi	63
Gambar 4.2 Tampilan Intro.....	65
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	66
Gambar 4.4 Tampilan Sekilas Lampung.....	67
Gambar 4.5 Tampilan Upacara Adat	67
Gambar 4.6 Tampilan Senjata	68
Gambar 4.7 Tampilan Menu Tari.....	69
Gambar 4.8 Tampilan Menu Galleri	70
Gambar 4.9 Tampilan Kesenian.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Lembar Kerja Photoshop	72
Gambar 4.11 Tampilan Background.....	73
Gambar 4.12 Poweclip Corel Draw	73
Gambar 4.13 Tampilan Corel Draw.....	74
Gambar 4.15 Tampilan Utama Adobe Audition.....	75
Gambar 4.16 Tampilan WaveForm.....	75
Gambar 4.17 Import File.....	76
Gambar 4.18 Tampilan Pemotongan Suara	76
Gambar 4.19 Tampilan Import File	78
Gambar 4.20 Tampilan Movie	78
Gambar 4.21 Tampilan Score	80

Gambar 4.22 Tampilan Library Pallete.....	81
Gambar 4.23 Tampilan Typewriter Effect	81
Gambar 4.24 Tampilan Behavior	82
Gambar 4.25 Tampilan Behavior Inspector	83
Gambar 4.26 Tampilan Publish Setting	84
Gambar 4.27 Mengatur Paramemeter	85
Gambar 4.28 Parameter Image.....	86



ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi yang begitu pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak-anak.

Aplikasi multimedia adalah alternatif yang semakin dikembangkan oleh pengembang perangkat lunak dalam dunia komputer. Kemampuan dari multimedia untuk menyajikan suatu informasi sangatlah tampak, karena disajikan dalam bentuk elemen-elemen multimedia seperti : suara, teks, grafik, video, maupun animasi. Sehingga informasi yang ditampilkan tidak hanya terbatas dalam model teks, tetapi penggabungan dari elemen-elemen multimedia tersebut.

Untuk memudahkan anak dalam proses pembelajaran maka pengenalan ragam budaya lampung ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi anak-anak.

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi CD Interaktif Pengenalan Ragam Budaya Lampung berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh anak SD dengan konsep edutainment.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, CD Interaktif, Edutainment

ABSTRACT

The rapid development of technology, especially computers, have an impact in education. Computers can be used as a medium of interactive learning. To facilitate the delivery of learning materials to children.

Multimedia applications is the alternative developed by software developers in the computer world. Ability of multimedia to present the information is visible, as presented in the form of multimedia elements such as: voice, text, graphics, video, and animation. So the information displayed is not limited in the model text, but the incorporation of multimedia elements.

To facilitate the learning process of children in the recognition of cultural diversity Lampung is attractively packaged in the form of multimedia that are educational and entertaining for children.

The purpose of this study is to make the application CD Interactive Introduction to Cultural Variety Lampung multimedia-based learning as an alternative media that are easily learned and understood by elementary school children to the concept of edutainment.

Keywords: Interactive Multimedia, CD Interactive, Edutainment