

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TOKOH WAYANG PANDAWA LIMA
UNTUK SISWA SD MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX**

SKRIPSI



disusun oleh
Juairia Lestari
09.22.1113

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TOKOH WAYANG PANDAWA LIMA
UNTUK SISWA SD MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX**

Skripsi

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



disusun oleh

Juairia Lestari

09.22.1113

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERNYATAAN

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, Maret 2011

Juairia Lestari

09.22.1113

INTISARI

Skripsi yang ingin saya buat yaitu berjudul “Multimedia Pembelajaran Tokoh Wayang Pandawa Lima Untuk Siswa SD”. Wayang kulit sebagai salah satu warisan budaya lisan dalam penggambarannya, memiliki penggambaran bentuk-bentuk yang unik dalam menunjukkan karakter dan watak tokoh masing-masing. Dimana bentuk-bentuk tersebut dibakukan oleh tradisi. Skripsi ini saya buat atas dasar pembelajaran yang disampaikan secara manual dari guru-guru SD saat ini kurang menarik untuk siswa SD. Siswa SD pun saat ini sangat mengikuti perkembangan teknologi. Mereka akan lebih mudah menangkap dan memasukkan sesuatu ke daya ingat mereka apabila suatu penyampaiannya itu menarik perhatian mereka. Apalagi tentang budaya wayang yang hampir setiap bentuk satu sama lain hampir serupa. Untuk itu skripsi ini ingin saya buat dengan mengemas pembelajaran tokoh wayang Pandawa Lima menggunakan media pembelajaran dengan berbasis multimedia. Dengan harapan apa yang akan saya buat dapat lebih mudah dipelajari oleh siswa SD dan menarik minat untuk belajar kebudayaan wayang. Tentunya juga memberikan alternatif cara mengajar guru SD dengan metode yang menarik.

MOTTO

‘Irham man fil ardli yarhamka man fis samaai’

sayangilah yang ada di bumi, maka yang di langit akan menyayangimu

(H. R Bukhori)

ya Allah....

perbaikilah agamaku, karena agamaku adalah pelindungku

perbaikilah duniaku, karena duniaku adalah ma’isyahku

perbaikilah akhiratku, karena akhiratku adalah tempat kembaliku

ya Allah....

jadikanlah hidupku sebagai tambahan kebaikanku

dan jadikanlah akhiratku sebagai tempat istirahatku

dan penghenti perbuatan burukku

(Abu Hurairah)

“ Barang siapa mengetahui arti penting waktu maka ia mengetahui arti penting kehidupan, karena pada kenyataannya waktu adalah kehidupan itu sendiri. “

(Khalid A. Mu’thi Khalif)

“Tuhan akan selalu menolong, mereka yang menolong dirinya sendiri”

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT.

Tugas akhir ini penulis (Ria) persembahkan untuk:

❖ *Ayah tercinta yang sudah tenang di sisi-NYA, “dek A sayang*

papa”



❖ *Ibunda tercinta yang slalu ada di setiap langkah untuk slalu mendoakan, mendukung, materi dan semangat, juga sgalanya*

untuk stiap langkah hidupku. I Luv U mom ^ _ ^



❖ *Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom yang sudah menjadi tauladan bagi setiap inspirasi.*

❖ *Kakak pertamaku dan tanteku sebagai pengajar di Sekolah Dasar, juga keponakanku .*

❖ *Seluruh Keluarga besarku tercinta....*

❖ *Anak-anak kost dan teman-teman yang selalu memberikan keceriaan dalam setiap hari-hari ku.*

❖ *Abang dan pacarnya : Mz Wahyu 'n mbak Sari, trima kasih membantuku semangat untuk menyelesaikan kewajibanku. Smoga slalu langgeng. ^_ ^*

❖ *My Special, *Karena Yuda* , jaz my only one thankz vo your spirit, luv, pray, everytime with me, and everything vo me....Graciaz a lot... "Ti amo Lu Maz Profundo de mi Corazon" ^_ ^*

❖ *Thank's for all yang tidak dapat di sebut satu persatu*

(Little_Star^^)

"If tomorrow never comes . Will he know how much I loved him. Did I try in every way to show him every day. That he's my only one, And if my time on earth were through , And he must face the world without me. Is the love I gave him in the past Gonna be enough to last . If tomorrow never comes"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan ketaatan hanyalah milik Allah SWT, pengenggam langit dan bumi, pemilik kampung akhirat. Hanya dengan rahmat dan kehendak-Nya lah maka segala kejadian menjadi jalan ketentuan dalam kehidupan yang kujalani atas asma-Nya.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan guna memenuhi persyaratan dari Akademik STMIK Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini kami memberikan penghargaan dan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT dan Rasul-Nya yang senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan dan akal pikiran, sehingga mendorong kami untuk menyelesaikan program studi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Dosen pembimbing kami tercinta, bapak Hanif Al Fatta, M.Kom.
5. Semua pihak STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membantu kelancaran dalam memberikan segala informasi.
6. Keluarga kami yang terus memberikan dukungan sepenuhnya kepada kami.

7. Seluruh Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.
8. Semua teman-teman, dan belahan jiwa kami yang telah memberikan dukungan dan masukan yang baik.
9. Semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu, terima kasih atas semua dukungan yang sangat berarti bagi kami.

Dalam penyusunan tugas akhir ini mungkin masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangannya untuk itu kami mohon saran dan kritikan untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini sehingga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Maret 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN INTISARI	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB II	DASAR TEORI	8
	2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
	2.2 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
	2.3 Alat Bantu untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	16
	2.4 Sistem Penyajian Multimedia	22
	2.5 Sistem Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	39
	3.1 Tinjauan Umum	39
	3.2 Analisis Sistem	42
	3.3 Analisis Sistem Multimedia	43
	3.4 Perancangan Sistem	51
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM	74
	4.1 Implementasi Sistem	74
	4.2 Memproduksi Sistem	74
	4.3 Mengetes Sistem	83
	4.4 Menggunakan Sistem Multimedia	86
	4.5 Memelihara Sistem	87
BAB V	PENUTUP	89
	5.1 Kesimpulan	89
	5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

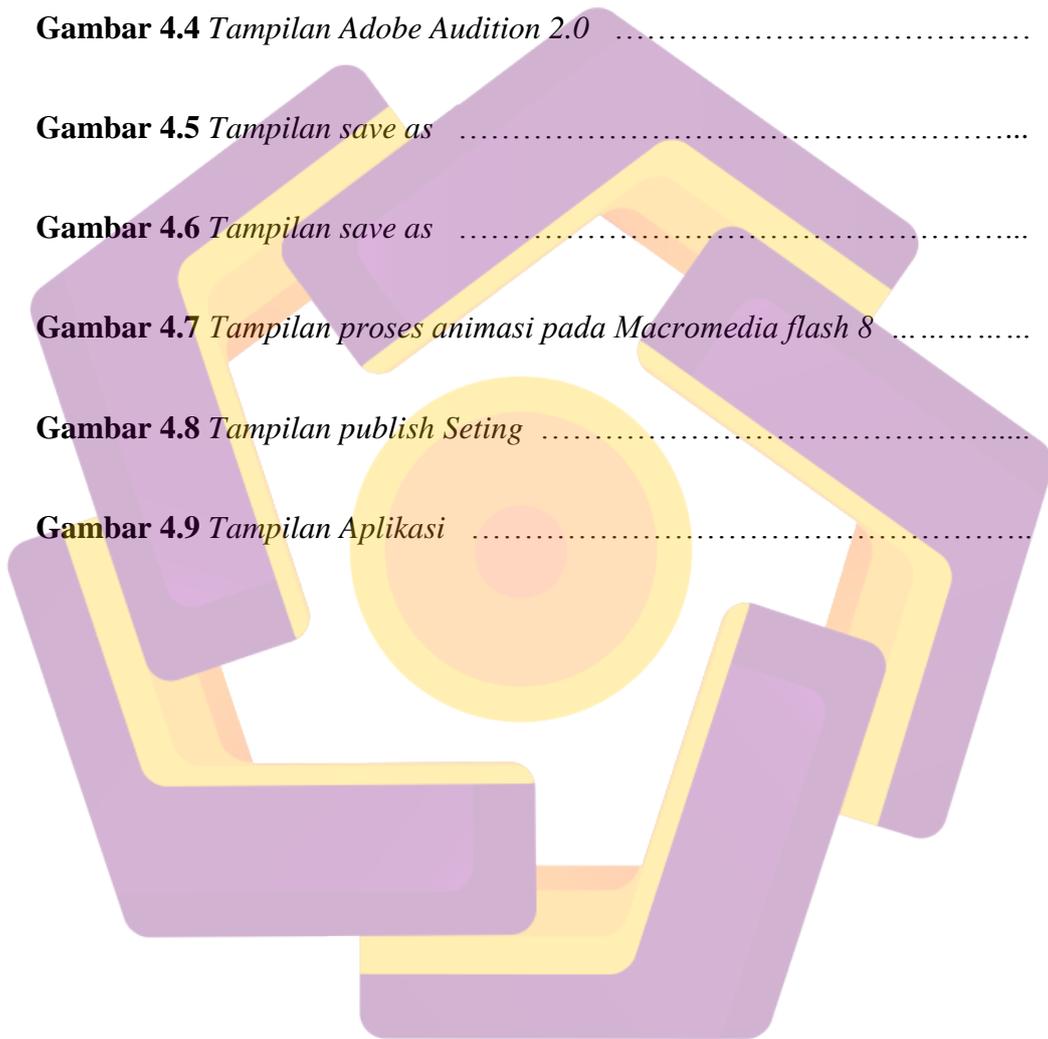
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Siklus Pengembangan Aplikasi Multimed</i>	15
Gambar 2.2 <i>Struktur Linear</i>	17
Gambar 2.3 <i>Struktur Menu</i>	18
Gambar 2.4 <i>Struktur Hierarki</i>	19
Gambar 2.5 <i>Struktur Jaringan</i>	20
Gambar 2.6 <i>Struktur Kombinasi</i>	21
Gambar 2.7 <i>Tampilan Adobe Photoshop CS2</i>	24
Gambar 2.8 <i>Tampilan edit sound</i>	28
Gambar 2.9 <i>Tampilan Multitrack</i>	28
Gambar 2.10 <i>User Interface Macromedia Flash MX</i>	30
Gambar 2.11 <i>Tools Area Macromedia Flash MX</i>	31
Gambar 2.12 <i>Timeline</i>	34
Gambar 2.13 <i>Panel property inspector</i>	35
Gambar 2.14 <i>Mengatur property objek melalui panel property inspector...</i>	35
Gambar 2.15 <i>Tombol publish setting</i>	35

Gambar 2.16 Tombol publish setting	37
Gambar 2.17 Mengatur setting publikasi	37
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah Dasar Negeri 2 Kabekelan.....	40
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	53
Gambar 3.3 Contoh Pembukaan Awal Aplikasi	62
Gambar 3.4 Contoh Rancangan Sambutan Selamat Datang	63
Gambar 3.5 Contoh rancangan Menu utama.....	64
Gambar 3.6 Contoh Rancangan Menu Cerita Pandawa Lima.....	56
Gambar 3.7 Contoh Rancangan Menu Mengenal Tokoh Wayang Pandawa Lima	66
Gambar 3.8 Contoh Rancangan Sub menu Puntadewa.....	67
Gambar 3.9 Contoh Rancangan Sub menu Werkudara	68
Gambar 3.10 Contoh Rancangan Sub menu Arjuna	69
Gambar 3.11 Contoh Rancangan Sub menu Nakula	70
Gambar 3.12 Contoh Rancangan Sub menu Sadewa	71
Gambar 3.13 Contoh rancangan Menu Soal Tentang Wayang Pandawa Lima	72
Gambar 3.14 Contoh Rancangan Menu Creator	73

Gambar 4.1 <i>Bagan memproduksi system</i>	75
Gambar 4.2 <i>Membuat layer baru untuk background</i>	76
Gambar 4.3 <i>Proses drawing button</i>	77
Gambar 4.4 <i>Tampilan Adobe Audition 2.0</i>	78
Gambar 4.5 <i>Tampilan save as</i>	79
Gambar 4.6 <i>Tampilan save as</i>	80
Gambar 4.7 <i>Tampilan proses animasi pada Macromedia flash 8</i>	81
Gambar 4.8 <i>Tampilan publish Seting</i>	82
Gambar 4.9 <i>Tampilan Aplikasi</i>	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Analisis Kinerja</i>	44
Tabel 3.2 <i>Analisis Informasi</i>	45
Tabel 3.3 <i>Analisis Ekonomi</i>	45
Tabel 3.4 <i>Analisis Pengendalian</i>	46
Tabel 3.5 <i>Analisis Efisiensi</i>	46
Tabel 3.6 <i>Analisis Pelayanan</i>	47
Tabel 3.7 <i>Perangkat keras</i>	48
Tabel 3.8 <i>Perangkat lunak</i>	49
Tabel 3.9 <i>Naskah Aplikasi</i>	55
Tabel 4.1 <i>Hasil Uji Pemakai</i>	85