

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Fadila Sari

09.22.1067

PROGRAM SARJANA STRATA 1

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2010

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi**



Disusun Oleh :

Fadila Sari

09.22.1067

**PROGRAM SARJANA STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM”
YOGYAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT
DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

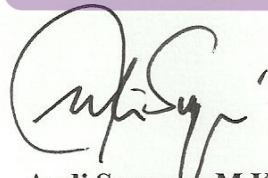
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadila Sari

NIM. 09.22.1067

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Dosen Pembimbing,



Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT
DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadila Sari
09.22.1067

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 01 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

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

M.Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302095



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Desember 2010


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

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, 01 Desember 2010

Fadila Sari
NIM. 09.22.1067

HALAMAN MOTTO

- Jadilah Manusia yang tangguh dalam menghadapi kesulitan hidup,yakinlah bahwa Allah SWT takkan member kesulitan di luar kemampuan manusia
- Berusaha n Berdoa adalah kunci keberhasilan
- Syukurilah setiap nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT
- Many people lose the smallJoys,in hope for the big Happiness (Pearls Buck)
- Never walk on the travelled path,because it only leads you where the others have been” (Graham Bell)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Untuk.....

Allah SWT, terima kasih atas segala karunia & hidayahmu, t'lah banyak memberikanku jalan yang terbaik dan keluargaku **Nabi Muhammad SAW**

Ku persembahkan hasil karyaku ini untuk.....**Surodikoro dan Soeroto** keluarga besarku tercinta

Bapak & Ibu makasih yah..atas dukungan do'a, kesabaran,cinta dan kasih sayangnya

Aq sangat mencintai kalian, Love u.....

Keluarga BesarQu di JOGJA Sagan Home Stay **Bu'de & PakdeQu** yang kusayangii

Bu'de Tik yang aku sayangi, (kpan bu Qt ke salon brng,he9x)

KakaQu mas lefi terima kasih atas dukungan dan doanya (Cie..ciee yang mau Nikah ^_^)

MbaQu nani terima kasih bwt semuanya.maaf sa'i yang gak bisa ngertiin nani, sukses yo mb'ayo cepet nyusul mas lefi.Love u.....'

AdiQu tercinta eno,yang rajin yach kulnya biar cpet lese' sa'i sayang eno.....

AdiQu **Aji dan Sari** (Jadilah yang terbaik,oce.....)

Teman SeperjuanganQu dari D3-S1 **Dwi,Sandy,Fariz,Embek,Anwar,Adit,Nita,Erna...**makasih

Buanget buat semuanya,maaf say aq suka ngerepotin kalian,Semangat..!!!buat kalian semua ayo dunia kerja menanti kita ^_^

My best friend Qu **Bella**(makasih buanget buat semuanya.maaf say aq suka ngrpotin, suka nyusahin, pokoknya makasih buat semuanya)akhirnya Qt Lulus ^_^, **Keke(ayo bar lulus ge ending rabi nak)** ^_^, ganbatt ne!!!!

Bwt Anak kelas **D3-MI-5F dan SI-TS-1A** (AQ merindukann kaliann.....Love u.....)

Buat **seseorang** terima kasih atas kebaikan mu selama ini (Aq merindukannmu.. ☺ ...)

Anak2 kosQu yang ak sayangi terimakasih atas dukungan dan doa kalian, **Putri** (ayo semngat bu ge endang nyusul TA yo,he9x),**mb Ledy**(semangat) **Ocha n Siska** (Cayooo.....)**Tari**(sekolah yang rajin ya dek'ben jadi wong pinter..he9x)

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH ADAT DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR”**.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

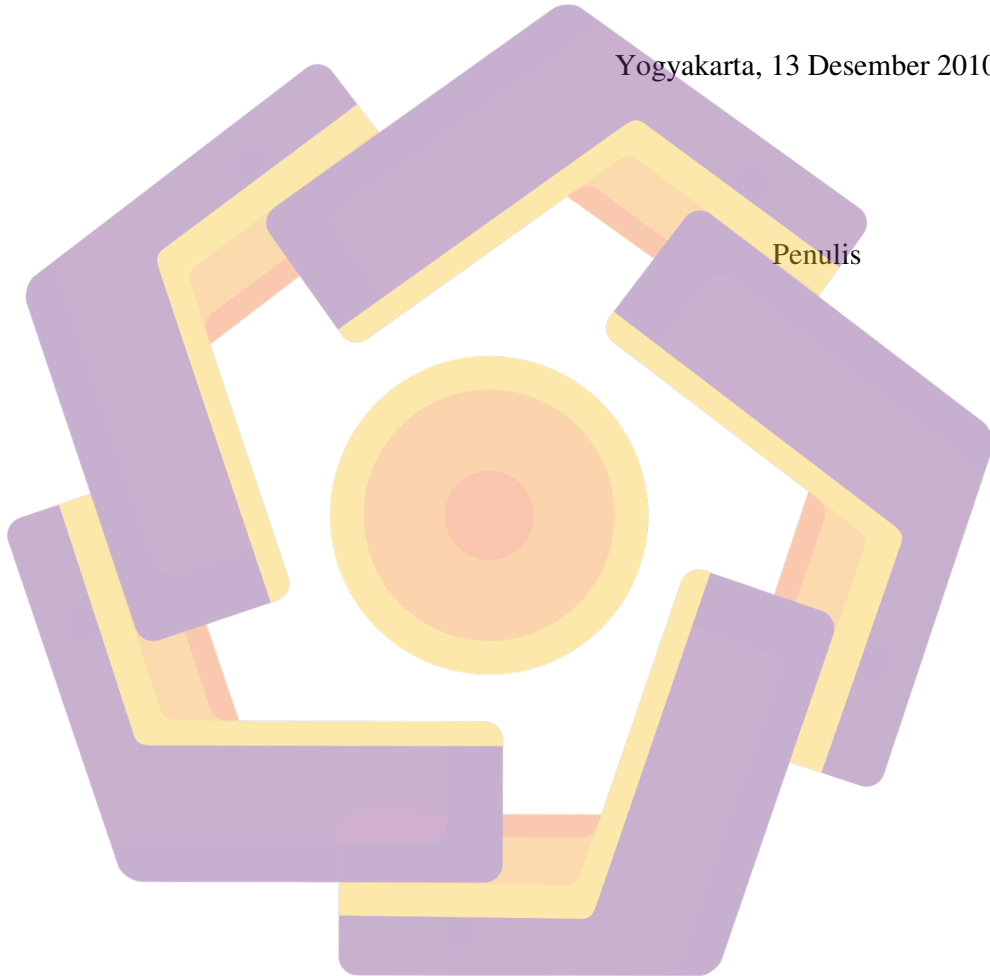
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materiil dan inmateriil.
5. Semua teman yang telah membantu dan memberi dukungan yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk

perbaikan di masa akan datang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan pada khususnya.

Yogyakarta, 13 Desember 2010

Penulis



DAFTAR ISI

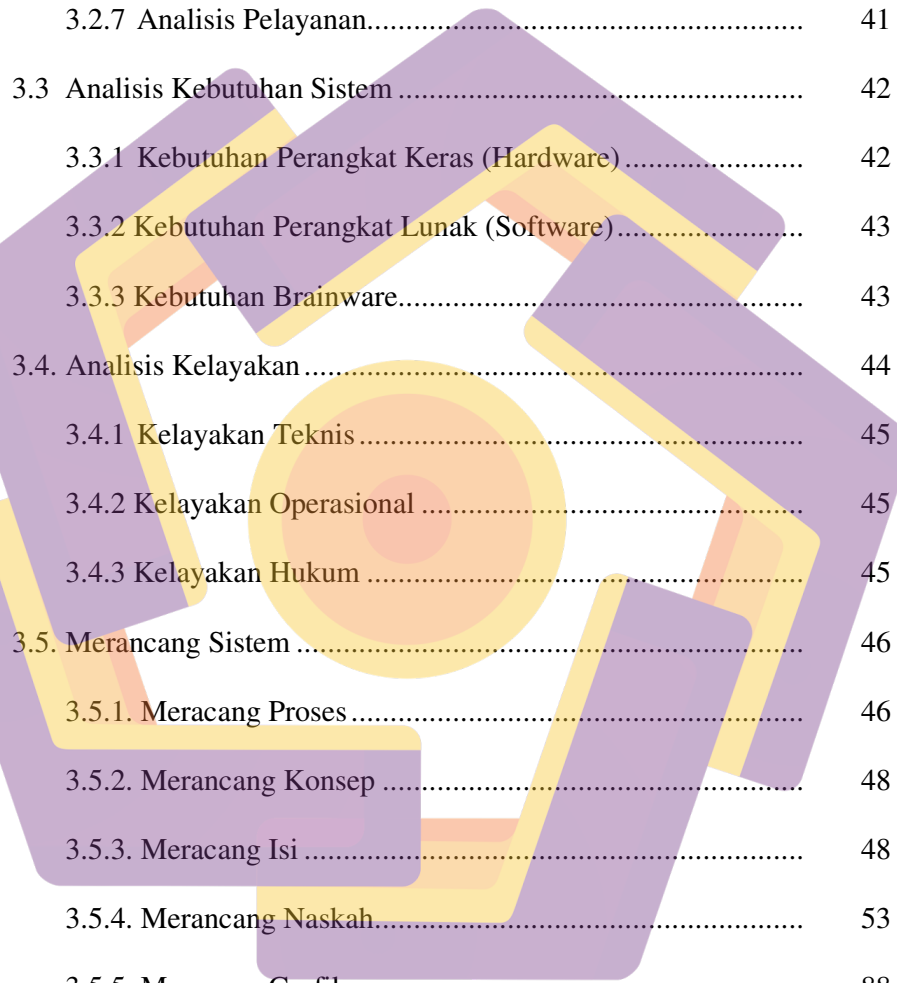
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI DAN <i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.4.1 Internal	4
1.4.2 Eksternal.....	5
1.5 Metode Pelaksanaan	5

1.5.1 Metode Pengamatan.....	5
1.5.2 Metode Interview	5
1.5.3 Metode Browsing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Laporan.....	6

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2 Sejarah Perkembangan Multimedia	9
2.3 Komponen-komponen Multimedia.....	10
2.3.1 Text	10
2.3.2 Grafik	10
2.3.3 Suara.....	12
2.3.4 Video.....	12
2.3.5 Animasi	13
2.4. Langkah-langkah dalam mengembangkan Sistem Multimedia	13
2.4.1 Mendefinisikan Masalah.....	14
2.4.2 Merancang konsep	14
2.4.3 Merancang isi	14
2.4.4 Menulis naskah	14
2.4.5 Merancang grafik.....	15
2.4.6 Memproduksi sistem	15
2.4.7 Melakukan pengujian pemakai	15
2.4.8 Memelihara sistem	15

2.5. Siklus Hidup Pengembangan multimedia.....	16
2.6. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	19
2.7. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	19
2.8. Pengertian Kebudayaan.....	22
2.8.1 Kebudayaan Daerah	23
2.8.2 Wujud Kebudayaan daerah di Indonesia.....	24
2.9 Pengertian Pendidikan dan Kurikulum Sekolah Dasar	24
2.9.1 Tujuan dan Fungsi Pendidikan	25
2.10. Pengenalan Perangkat Lunak (Software) Multimedia	28
2.10.1. Macromedia Director MX 2004	29
2.10.2. Adobe Photoshop CS3	31
2.10.3. Swish Max	32
2.10.4. Google Sketchup 6.....	34
 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Identifikasi Masalah	35
3.1.1 Definisi Masalah.....	35
3.1.2 Penyebab Masalah	35
3.1.3 Alternatif Solusi	36
3.2 Analisis Sistem	36
3.2.1 Identifikasi Masalah	37
3.2.2 Analisis Kinerja.....	37



3.2.3 Analisis Informasi	38
3.2.4 Analisis Ekonomi	39
3.2.5 Analisis Keamanan/Kontrol.....	39
3.2.6 Analisis Efisiensi	40
3.2.7 Analisis Pelayanan.....	41
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	42
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	43
3.3.3 Kebutuhan Brainware.....	43
3.4. Analisis Kelayakan	44
3.4.1 Kelayakan Teknis	45
3.4.2 Kelayakan Operasional	45
3.4.3 Kelayakan Hukum	45
3.5. Merancang Sistem	46
3.5.1. Merancang Proses	46
3.5.2. Merancang Konsep	48
3.5.3. Merancang Isi	48
3.5.4. Merancang Naskah.....	53
3.5.5. Merancang Grafik.....	88

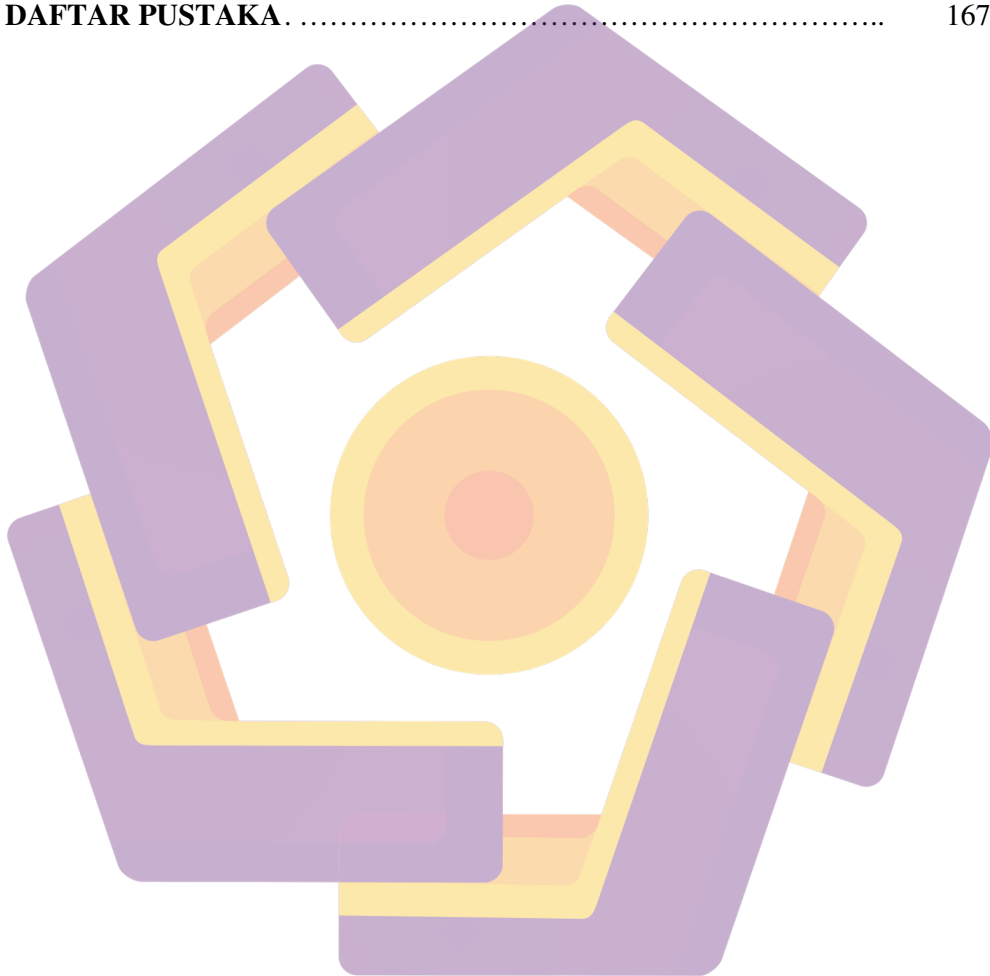
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1	Memproduksi Sistem	95
4.1.1	Pembuatan dan Pengolahan Grafik	95
4.1.1.1	Pembuatan Background.....	96
4.1.1.2	Pembuatan Tombol	101
4.1.2	Pembuatan Animasi.....	103
4.1.2.1	Pembuatan Animasi Gambar 5 Pulau Besar.....	103
4.1.2.2	Pembuatan Animasi Tombol Rollover.....	104
4.1.2.3	Pembuatan Animasi Tulisan Berjalan.....	108
4.1.2.4	Pembuatan Animasi Rumah Adat.....	109
4.1.3	Memasukan Suara	111
4.1.4	Mengorganisasi File	112
4.1.5	Membuat File .EXE.....	121
4.1.6	Membuat File Protected.....	122
4.1.7	Membuat File AutoRun	123
4.2	Uji Coba Sistem dan Program	124
4.2.1	Pengujian Sistem	124
4.2.1.1	User Manual	127
4.3	Memelihara Sistem	131
4.4	Hasil Akhir Interface	133
4.4.1	Tampilan Menu Pada Aplikasi	133

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

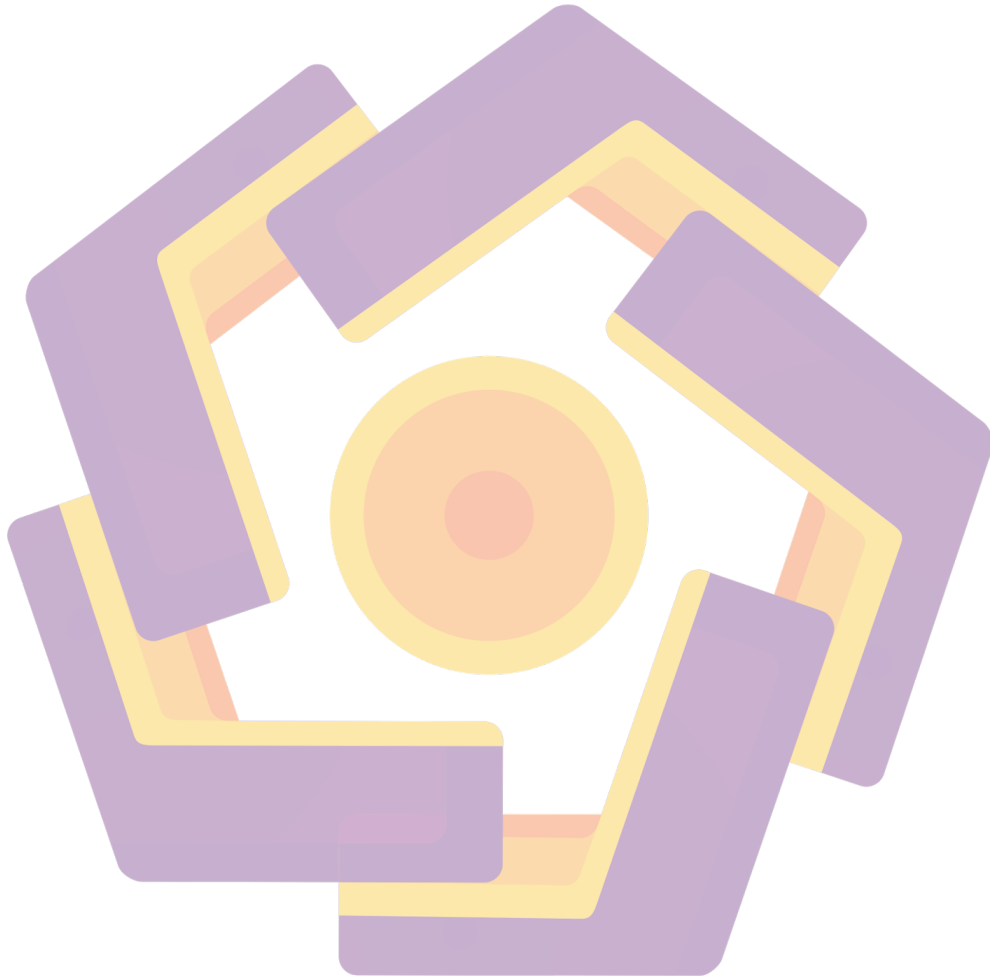
5.1 Kesimpulan	165
5.2 Saran	166

DAFTAR PUSTAKA	167
-----------------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tombol dan Fungsinya.....	101
Tabel 4.2 Mouse Enter dan Mouse Leave.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	16
Gambar 2.2 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.3 Empat Struktur Navigasi Pokok Multimedia.....	20
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	21
Gambar 2.5 Tampilan Macromedia Dirextor MX.....	29
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Photoshop CS 3.....	31
Gambar 2.7 Tampilan Swish Max.....	32
Gambar 2.8 Tampilan Google SketchUp 6.....	34
Gambar 3.1 Flowchart Merancang Produksi Sistem.....	47
Gambar 3.2 Struktur Menu Aplikasi Multimedia (Hierarki).....	50
Gambar 3.3 Layout Menu Judul Pembuka.....	88
Gambar 3.4 Pembuka.....	89
Gambar 3.5 Layout Menu Utama.....	90
Gambar 3.6 Layout Menu Peta.....	91
Gambar 3.7 Layout Menu Nama Propinsi dan Rumah Adat.....	92
Gambar 3.8 Layout Menu Kuis.....	93

Gambar 3.9 Layout Menu Hasil Kuis.....	93
Gambar 4.1 Tampilan file new Adobe Photoshop CS3.....	96
Gambar 4.2 Tampilan Background Intro.....	97
Gambar 4.3 Tampilan Background Masuk.....	97
Gambar 4.4 Tampilan Background Menu.....	98
Gambar 4.5 Tampilan Background Peta.....	98
Gambar 4.6 Tampilan Background Isi Peta.....	99
Gambar 4.7 Tampilan Background History.....	99
Gambar 4.8 Tampilan Background Pilihan Propinsi.....	100
Gambar 4.9 Tampilan Background Isi Profil Nama Propinsi.....	100
Gambar 4.10 Tampilan Background Kuis.....	101
Gambar 4.11 Import File.....	104
Gambar 4.12 Behaviour.....	105
Gambar 4.13 Export SWF.....	109
Gamabr 4.14 Rumah adat jawa yang dibuat dari google sketchup 6.....	110
Gambar 4.15 Tampilan layar score yang sudah di import suara.....	111
Gamabr 4.16 Property Inspector.....	112

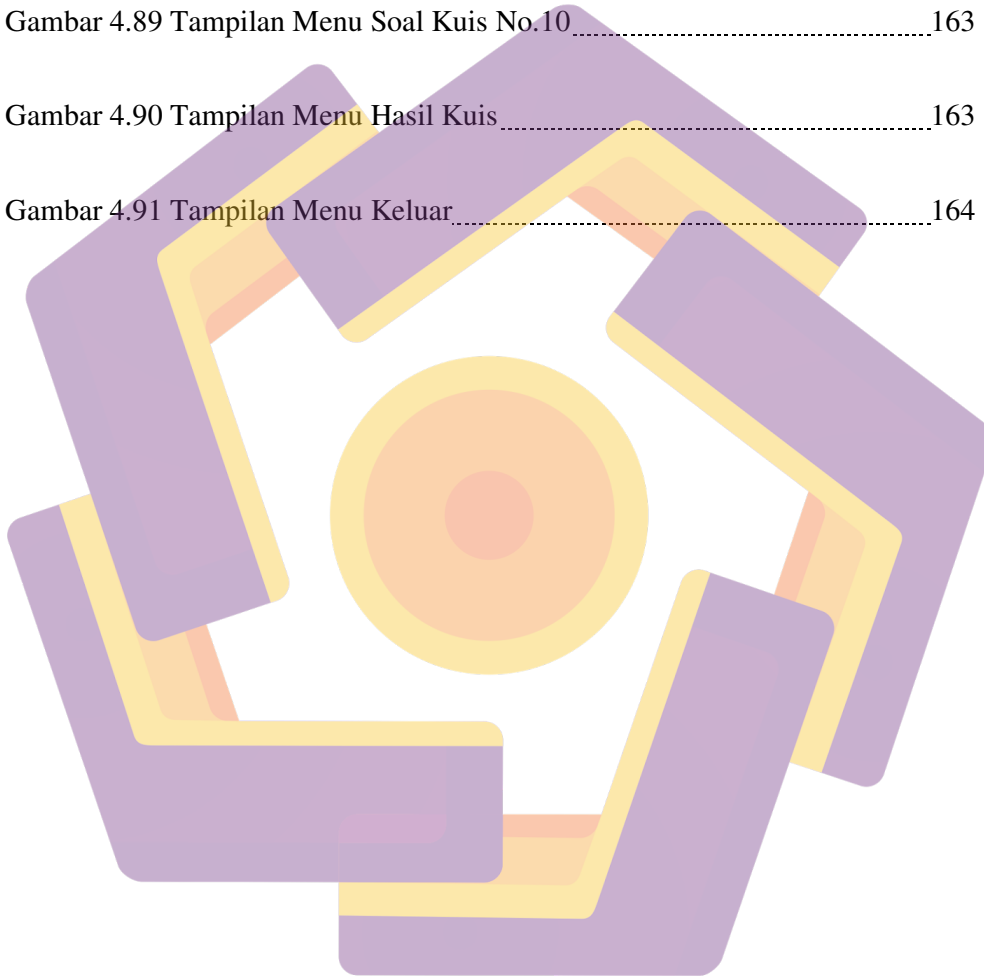
Gambar 4.17	Jendela intro pada director	113
Gamabr 4.18	Jendela pilihan menu pada Director	113
Gambar 4.19	Jendela peta pada Director	114
Gamabr 4.20	Jendela nama propinsi pada Director	115
Gambar 4.21	Jendela kuis pada Director	119
Gamabr 4.22	Setting Projector	121
Gambar 4.23	Update Movie	122
Gamabr 4.24	Select Folder	123
Gambar 4.25	Tampilan Script Error	125
Gamabr 4.26	Tampilan Intro	133
Gambar 4.27	Tampilan Menu Utama Pembuka	133
Gamabr 4.28	Tampilan Menu Peta Indonesia	134
Gambar 4.29	Tampilan Isi Menu Nama Propinsi dan Nama Rumah Adat	134
Gambar 4.30	Tampilan Menu Utama Kuis	135
Gamabr 4.31	Tampilan Menu Peta Sumatera	135
Gambar 4.32	Tampilan Menu Profil Sumatera	136
Gamabr 4.33	Tampilan Menu Isi Video Animasi Rumah Adat Sumatera	136

Gambar 4.34 Tampilan Menu Peta Kalimantan.....	137
Gambar 4.35 Tampilan Menu Profil Kalimantan.....	137
Gambar 4.36 Tampilan Menu Isi Video Animasi Rumah Adat Kalimantan....	137
Gambar 4.37 Tampilan Menu Peta Jawa.....	138
Gambar 4.38 Tampilan Menu Profil Jawa.....	138
Gambar 4.39 Tampilan Menu Isi Video Animasi Rumah Adat Jawa.....	139
Gambar 4.40 Tampilan Menu Peta Sulawesi.....	139
Gambar 4.41 Tampilan Menu Profil Sulawesi.....	140
Gambar 4.42 Tampilan Menu Isi Video Animasi Rumah Adat Sulawesi.....	140
Gambar 4.43 Tampilan Menu Peta Irian.....	141
Gambar 4.44 Tampilan Menu Profil Irian.....	141
Gambar 4.45 Tampilan Menu Isi Video Animasi Rumah Adat Irian.....	141
Gambar 4.46 Tampilan Menu Nama Propinsi Aceh.....	142
Gambar 4.47 Tampilan Menu Nama Propinsi Sumatera Barat.....	142
Gambar 4.48 Tampilan Menu Nama Propinsi Sumatera Utara.....	143
Gambar 4.49 Tampilan Menu Nama Propinsi Riau.....	143
Gambar 4.50 Tampilan Menu Nama Propinsi Jambi.....	144

Gambar 4.51 Tampilan Menu Nama Propinsi Sumatera Selatan.....	144
Gambar 4.53 Tampilan Menu Nama Propinsi Bangka Belitung.....	145
Gambar 4.54 Tampilan Menu Nama Propinsi Bengkulu.....	145
Gambar 4.55 Tampilan Menu Nama Propinsi Lampung.....	146
Gambar 4.56 Tampilan Menu Nama Propinsi DKI Jakarta.....	146
Gambar 4.57 Tampilan Menu Nama Propinsi Jawa Barat.....	147
Gambar 4.58 Tampilan Menu Nama Propinsi Banten.....	147
Gambar 4.59 Tampilan Menu Nama Propinsi Jawa Tengah.....	148
Gambar 4.60 Tampilan Menu Nama Propinsi D.I Yogyakarta.....	148
Gambar 4.61 Tampilan Menu Nama Propinsi Jawa Timur.....	149
Gambar 4.62 Tampilan Menu Nama Propinsi Kalimantan Tengah.....	149
Gambar 4.63 Tampilan Menu Nama Propinsi Kalimantan Barat.....	150
Gambar 4.64 Tampilan Menu Nama Propinsi Kalimantan Timur.....	151
Gambar 4.65 Tampilan Menu Nama Propinsi Kalimantan Selatan.....	151
Gambar 4.66 Tampilan Menu Nama Propinsi Gorontalo.....	151
Gambar 4.67 Tampilan Menu Nama Propinsi Sulawesi Utara.....	152
Gambar 4.68 Tampilan Menu Nama Propinsi Sulawesi Tengah.....	152

Gambar 4.69 Tampilan Menu Nama Propinsi Sulawesi Tenggara.....	153
Gambar 4.70 Tampilan Menu Nama Propinsi Sulawesi Selatan.....	153
Gambar 4.71 Tampilan Menu Nama Propinsi Bali.....	154
Gambar 4.72 Tampilan Menu Nama Propinsi Nusa Tenggara Barat.....	154
Gambar 4.73 Tampilan Menu Nama Propinsi Nusa Tenggara Timur.....	155
Gambar 4.74 Tampilan Menu Nama Propinsi Maluku.....	155
Gambar 4.75 Tampilan Menu Nama Propinsi Maluku Utara.....	156
Gambar 4.76 Tampilan Menu Nama Propinsi Irian Jaya Barat.....	156
Gambar 4.77 Tampilan Menu Nama Propinsi Papua.....	157
Gambar 4.78 Tampilan Menu Nama Propinsi Kepulauan Riau.....	157
Gambar 4.79 Tampilan Menu Nama Propinsi Irian Jaya Tengah.....	158
Gambar 4.80 Tampilan Menu Soal Kuis No.1.....	158
Gambar 4.81 Tampilan Menu Soal Kuis No.2.....	159
Gambar 4.82 Tampilan Menu Soal Kuis No.3.....	159
Gambar 4.83 Tampilan Menu Soal Kuis No.4.....	160
Gambar 4.84 Tampilan Menu Soal Kuis No.5.....	160
Gambar 4.85 Tampilan Menu Soal Kuis No.6.....	161

Gambar 4.86 Tampilan Menu Soal Kuis No.7	161
Gambar 4.87 Tampilan Menu Soal Kuis No.8	162
Gambar 4.88 Tampilan Menu Soal Kuis No.9	162
Gambar 4.89 Tampilan Menu Soal Kuis No.10	163
Gambar 4.90 Tampilan Menu Hasil Kuis	163
Gambar 4.91 Tampilan Menu Keluar	164



INTISARI

Pergeseran dalam perkembangan budaya di Indonesia sangatlah nampak, hal ini dikarenakan arus globalisasi yang merambah berbagai aspek kehidupan di Indonesia, Banyak sekarang ini ilmu pengetahuan sudah mulai diperkenalkan sejak dini. Pesatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut telah menghadirkan tantangan bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan yang sangat kompleks, salah satunya adalah peningkatan sumber daya manusia yang mampu bersaing dan berkiprah di era globalisasi ini.

Untuk itu lembaga pendidikan sebagai suatu institusi yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia diharapkan mampu memberikan yang terbaik dengan melakukan terobosan berikut upaya perbaikan dengan tujuan untuk peningkatan kualitas proses dan produk pendidikan.

Tujuan yang hendak dicapai adalah membuat media pembelajaran multimedia pengenalan rumah adat di Indonesia pada anak Sekolah Dasar yang mudah dipahami dan mengerti oleh anak usia Sekolah Dasar, agar anak-anak lebih memahami pembelajaran tentang kebudayaan di Indonesia dalam lingkungan internal pada anak.

Kata Kunci: Multimedia, Rumah Adat Indonesia

ABSTRACT

The shift in cultural development in Indonesia is extremely visible, this is because of globalization that penetrated the various aspects of life in Indonesia, Many current science has begun to be introduced early. The rapid advances in technology and science knowledge has presented challenges for all aspects of human life, including education. Education is currently faced with various challenges that are complex, one of which is an increase in human resources to compete and take part in this globalization era.

For that educational institution as an institution that aims to improve human resources are expected to provide the best by doing the following breakthrough improvement efforts with a view to improving the quality of educational processes and products.

Objectives to be achieved is to make multimedia instructional media introduction of the traditional house in Indonesia on elementary school children that is easily understood and to understand by elementary school age children, so children understand more about the culture of learning in Indonesia in the internal environment in children.

Keyword: Multimedia, Traditional Houses in Indonesia