

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN  
LAGU-LAGU DAERAH NASIONAL KEPADA ANAK**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh :

**Tanyuska Isabella Suwardi**

**07.12.2238**

**PROGRAM SARJANA STRATA 1**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN  
LAGU-LAGU DAERAH NASIONAL KEPADA ANAK**

**SKRIPSI**

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



Disusun Oleh :

**Tanyuska Isabella Suwardi**

**07.12.2238**

**PROGRAM SARJANA STRATA 1**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM”**

**YOGYAKARTA**

**2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MEMPERKENALKAN LAGU-LAGU DAERAH NASIONAL KEPADA  
ANAK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tanyuska Isabella Suwardi**

**NIM. 07.12.2238**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 13 Desember 2010

**Dosen Pembimbing,**



**M.Rudyanto Arief,MT**

**NIK. 190302095**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
MEMPERKENALKAN LAGU-LAGU DAERAH NASIONAL KEPADA  
ANAK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tanyuska Isabella Suwardi**

**NIM. 07.12.2238**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Desember 2010

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji

Tanda Tangan

**M.Rudyanto Arief,MT**

**NIK. 190302095**

**Kusnawi,S.Kom,M.Eng**

**NIK. 190302112**

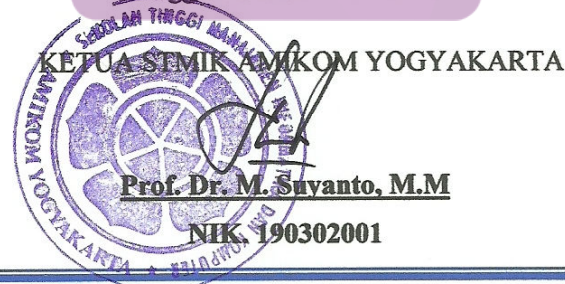
**Hanif Al Fatta,M.Kom**

**NIK. 19030296**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Desember 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 13 Desember 2010

**Tanyuska Isabella Suwardi**  
**NIM. 07.12.2238**

## MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"(QS. Al Baqarah: 153)

"If you never try you'll never know"

"Kegagalan bukan hal yang mematikan, karena hidupmu bukan bergantung pada kegagalan, tapi kegagalanlah yang membuatmu lebih merasa lebih hidup untuk terus mengejar mimpimu!"

" PERCAYALAH! Kekuatan alam sangat besar! Jika kau merasa BISA, maka BISA! Jika keadaan belum memihak padamu hari ini, maka esok akan datang keadaan yang LEBIH BAIK!"

"Yang diinginkan, tidak selalu berarti yang dibutuhkan. "

"I may not be PERFECT, but parts of me are freaking

AWESOME!"

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang saya panjatkan sebesar-besarnya kepada ALLAH SWT atas segala petunjuk, karunia, hikmah, dan berkah yang DIA berikan kepada saya.

### **Skripsi ini saya persembahkan kepada:**

- Mama (drg. Sri Artuti Mudjiati), Papa Raden ku (drg. Soerjo Poernomo), dan Papa (Suwardi), walaupun Adek masih sering bandel, ngeyelan, dan jarang pulang tapi selalu menyertai Adek dengan do'a dan semangat.

Terima kasih juga untuk kakak-kakakku yang juga selalu memberi semangat dan bekerja keras untuk Adek, maaf'in Adek kalo masih boros ya...hehehe...

Adek SAYANG BANGET sama KALIAN !

And sure, BIG BIG LOVE FOR YOU ALL !

MUACH! :\*

- Terima kasih untuk para sahabat/saudara-saudariku: Para penghuni "bLuHoz" > para Muchii, anggota keluarga gombongan (Widhy si Unyunk, si Dinda), si Mithongs, si Kenul dan semua penghuni "bLuHoz" yang sudah mensupport dan

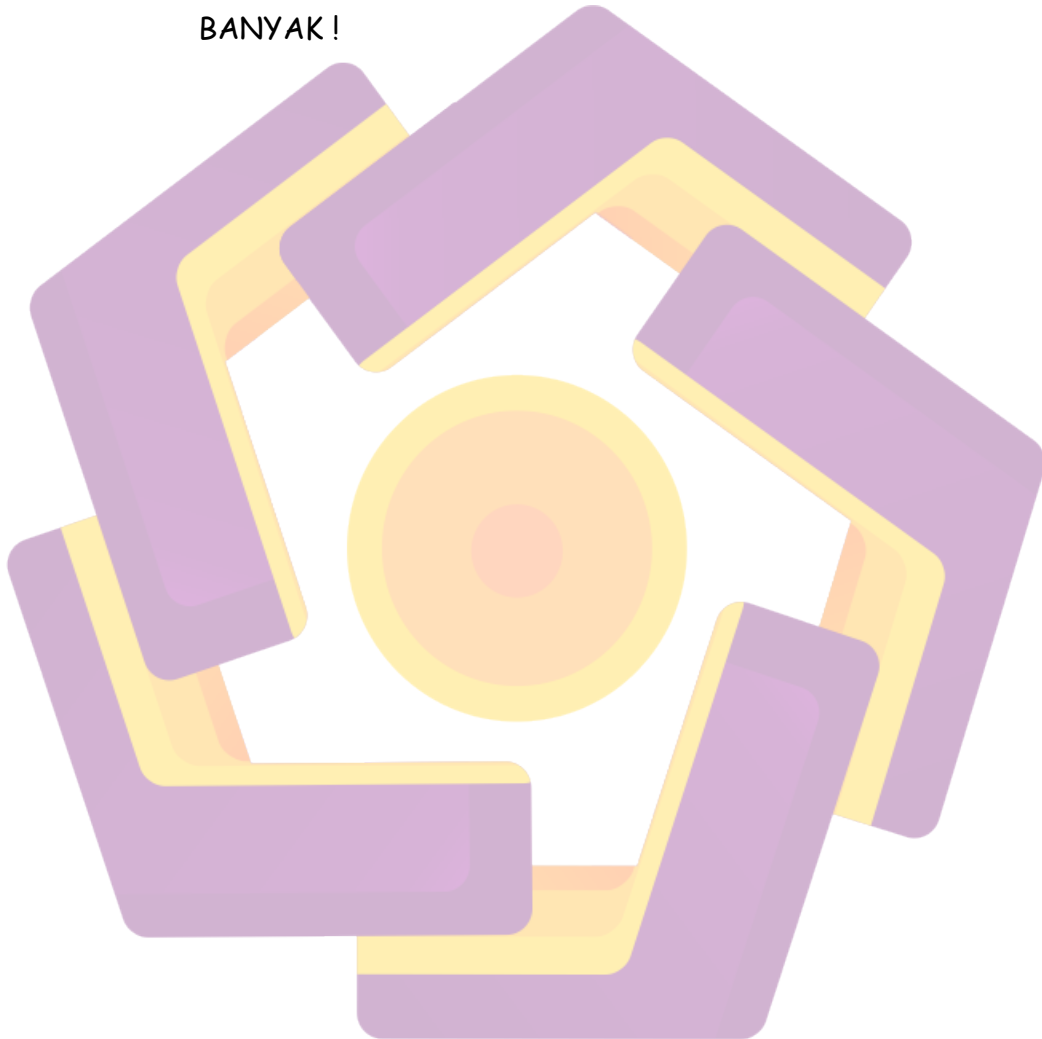


mendo'akan Bella, juga abang-abangku UpiL, buLca dan Om Aji terima kasih sudah menjadi abang-abangku yang lucu dan selalu membuat tertawa, jengkel di satu suasana! Hahaha... (ayyo..., cepat dikelarin skripsinya! Juga untuk yang juga selalu mau direpotkan si Mas Ingram, sahabat-sahabatku untuk berbagi si Dilpret, si bebi bala-balaa, Moth, Bothea, Pe'a, Farid Annas, Nita, Om Babaliong, si Mbok Ika, dan semua yang mewarnai hidup Bella selama ini... Thengs ya, guyyyysssss...! ☺

- Saya ucapkan terimakasih banyak untuk seseorang yang special yang telah lebih membuatku dewasa, mandiri, tidak egois, belajar dan mengerti bahwa kehidupan selalu harus berusaha dengan usaha dan upaya sendiri, tidak bergantung dengan orang lain. Yang juga memberi pelajaran, bahwa yang diinginkan, tidak selalu berarti yang dibutuhkan. Terima kasih banyak yaaa..., terima kasih juga buat Bapak-Ibu yang sudah menerima Gendut dengan sanagt baik... Actually, I LOVE U ALL!



- Dan terima kasih juga untuk semua yang membantu dalam pembuatan skripsi ini (maaf tidak menyebutkan satu-per satu). Terima kasih, Terima Kasih, dan TERIMA KASIH BANYAK!



## 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 **“APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN LAGU-LAGU DAERAH NASIONAL KEPADA ANAK”**.

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

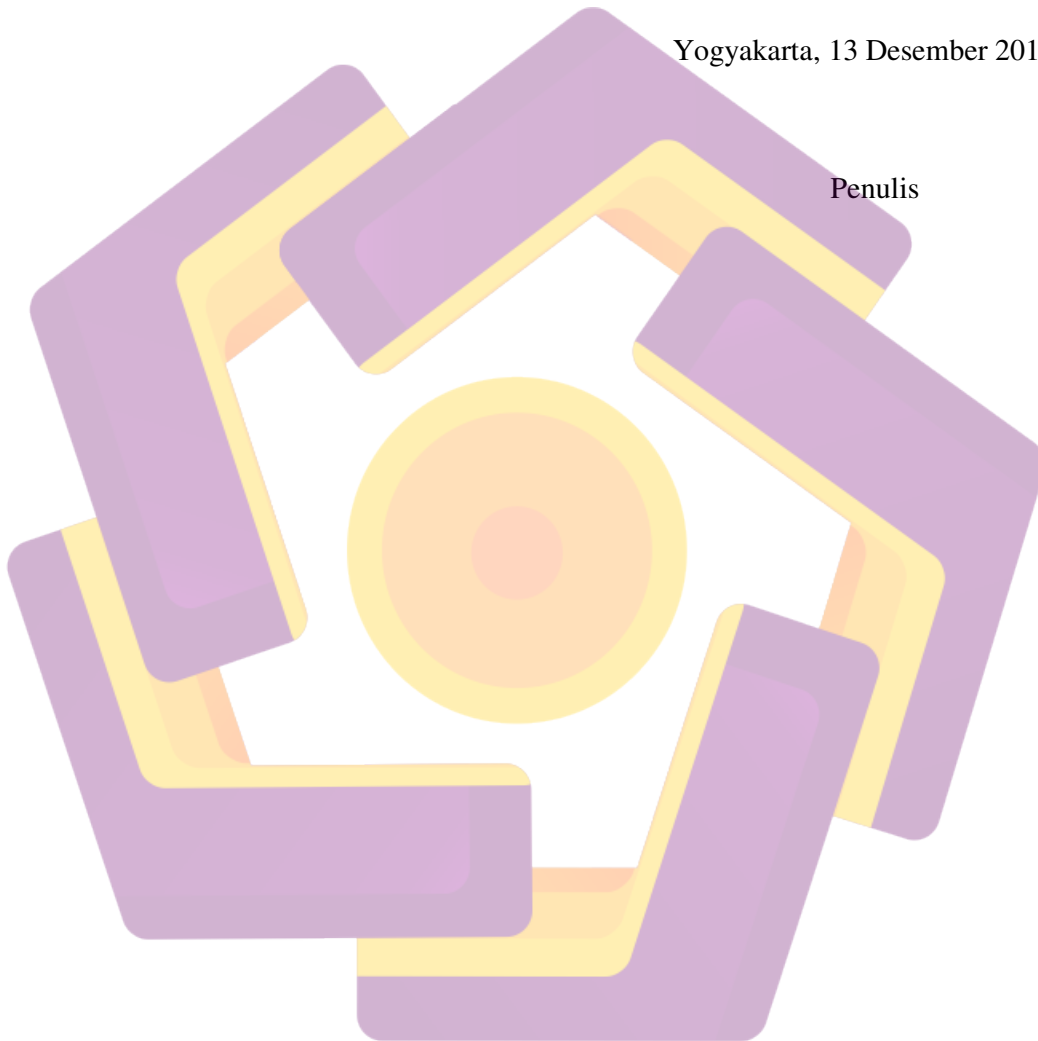
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T, selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materil 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

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI DAN ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5

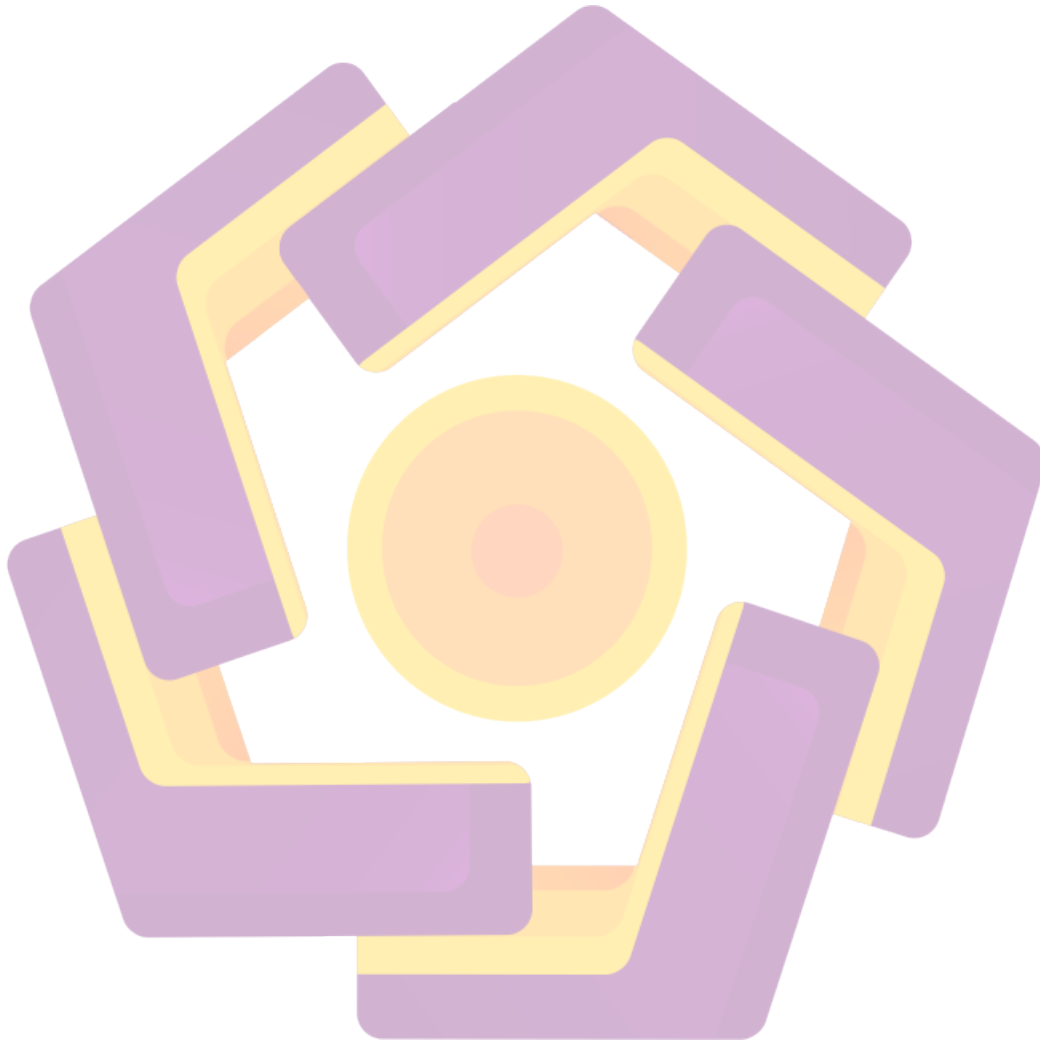
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	7
2.1.2 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.3 Unsur-unsur Multimedia .....	8
2.1.4 Kategori Multimedia .....	9
2.1.5 Struktur Informasi Multimedia .....	11
2.2 Tahap Pengembangan Sistem Multimedia .....	13
2.3 Pengenalan Perangkat Lunak yang digunakan.....	15
2.4. Tinjauan Umum .....	19
2.4.1 Definisi Antara Kebudayaan Daerah dan Kebudayaan Nasional.....	19
2.4.2 Gambaran Singkat Tentang Lagu-lagu Daerah Nasional.	20
<b>BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Definisi Analisis Sistem .....	21
3.2 Identifikasi Masalah .....	21
3.3 Analisis PIECES.....	22
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
3.5. Studi Kelayakan .....	26
3.5.1. Faktor Kelayakan Teknis.....	27
3.5.2. Faktor Kelayakan Operasional .....	27
3.5.3. Faktor Kelayakan Hukum .....	28
3.5.4. Faktor Kelayakan Jadwal .....	28

3.5.5. Faktor Kelayakan Strategi .....	28
3.5.6. Faktor Kelayakan Ekonomi .....	29
3.6. Analisis Manfaat .....	29
3.7. Perancangan Sistem .....	30
3.7.1. Merancang Konsep .....	30
3.7.2. Merancang Isi .....	30
3.7.3. Merancang Naskah .....	31
3.7.4. Merancang Grafik .....	33
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	35
4.1.1 Memproduksi Sistem .....	35
4.1.2 Pembuatan Desain Grafik .....	36
4.1.3 Pembuatan Tombol .....	38
4.1.4 Pembuatan Karakter Animasi .....	39
4.1.5 Pembuatan Lagu Karaoke .....	42
4.1.6 Menyusu Menu Utama .....	44
4.1.7. Membuat file swf dan exe .....	46
4.2 Melakukan Test Pemakaian .....	47
4.3 Menggunakan Sistem .....	50
4.4 Tampilan Program .....	49
4.4.1 Tampilan Menu Utama atau Home .....	49
4.4.2 Tampilan Menu Start .....	50
4.4.3 Tampilan Menu Lagu .....	50
4.5 Memelihara Sistem .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1 Kesimpulan .....	55

5.2 Saran ..... 55

**DAFTAR PUSTAKA..... 56**

**LAMPIRAN..... 58**





## DAFTAR GAMBAR

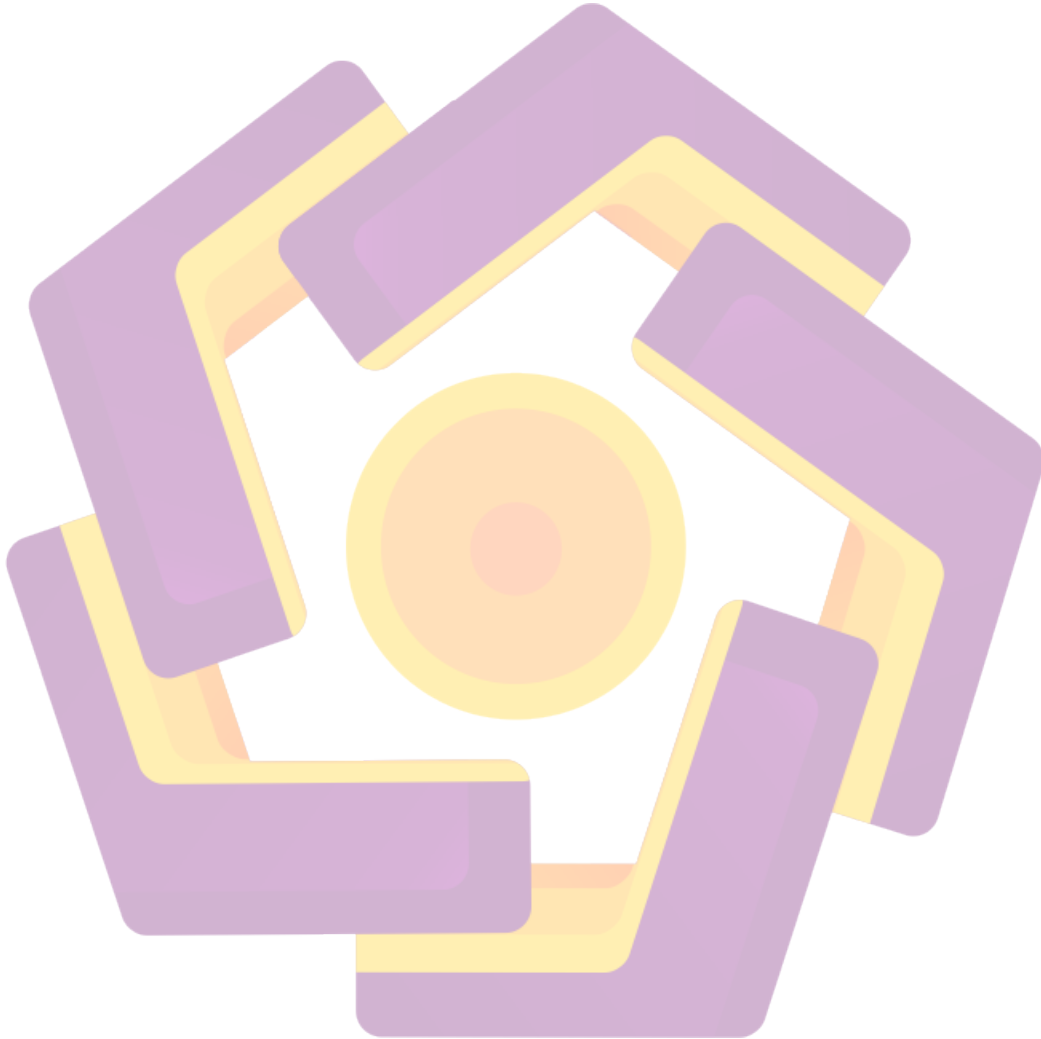
<b>Gambar 2.1</b> Bagan alur Multimedia Interaktif .....	10
<b>Gambar 2.2</b> Bagan Alur Multimedia Linier .....	11
<b>Gambar 2.3</b> Struktur Linear .....	11
<b>Gambar 2.4</b> Struktur Non Linear .....	12
<b>Gambar 2.5</b> Struktur Hierarki .....	12
<b>Gambar 2.6</b> Struktur Composite .....	12
<b>Gambar 2.7</b> Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	15
<b>Gambar 2.8</b> Adobe Flash CS3 .....	17
<b>Gambar 2.9</b> Adobe Photoshop CS .....	18
<b>Gambar 2.10</b> Tampilan Adobe Audition 2.0 .....	19
<b>Gambar 3.1</b> Diagram Aplikasi .....	31
<b>Gambar 3.2</b> Menu Utama .....	33
<b>Gambar 3.3</b> Menu Daftar Judul Lagu .....	34
<b>Gambar 3.4</b> Menu Karaoke dan Partitur .....	34
<b>Gambar 4.1</b> Palette Color Mixer .....	36
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Image Size .....	37
<b>Gambar 4.3</b> Custom Button .....	38
<b>Gambar 4.4</b> Import dan Lock Layer .....	40
<b>Gambar 4.5</b> Mata Karakter .....	41
<b>Gambar 4.6</b> Convert Symbol .....	41
<b>Gambar 4.7</b> Animasi Mata .....	42
<b>Gambar 4.8</b> Center Chanel Extrator .....	43
<b>Gambar 4.9</b> Karaoke (Drop Vocal 20db) .....	43
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Menu Utama Sementara .....	45
<b>Gambar 4.11</b> Pemberian Nama Frame .....	45
<b>Gambar 4.12</b> Tanda Merah Pada Frame .....	46
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan Publish Setting .....	47
<b>Gambar 4.14</b> Tampilan Menu Utama Home .....	49
<b>Gambar 4.15</b> Tampilan Menu Start .....	50

<b>Gambar 4.16</b> Tampilan Menu Lagu.....	50
<b>Gambar 4.17</b> Tombol Fullscreen.....	51
<b>Gambar 4.18</b> Tampilan Menu Video Lagu Fullscreen.....	51
<b>Gambar 4.19</b> Tampilan Menu Partitur Lagu Fullscreen.....	52



**DAFTAR TABEL**

**Tabel 4.1** Hasil Pengujian Sistem Pada Responden.....48



## INTISARI

Pada era globalisasi sekarang ini kebutuhan manusia semakin kompleks. Sehingga manusia selalu termotivasi untuk menemukan inovasi terbaru dalam mempermudah memecahkan solusi masalah dalam pekerjaannya. Komputer adalah salah satu inovasi manusia untuk membantu dalam mengatasi kesulitan di bidang data. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer yaitu melalui media gambar, teks, audio (suara) animasi dan video yang saling berinteraksi dan berintegrasi satu sama lain dikarenakan komputer multimedia mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih menarik dan hidup. Penerapan multimedia dapat memvisualisasikan bentuk multimedia interaktif sebagai wahana belajar anak-anak.

Untuk memperkenalkan kepada anak-anak dibutuhkan cara yang bisa membuat anak-anak merasa tertarik untuk mengenal budaya Indonesia khususnya lagu-lagu daerah. Lagu-lagu daerah yang kebanyakan disediakan hanya bisa diakses dalam bentuk buku. Penyajian yang ada pada buku masih mempunyai keterbatasan, dimana hanya menyediakan lirik yang hanya bersifat bisa dibaca saja tanpa bisa mendengarkan bagaimana nada lagu-lagu daerah tersebut.

Aplikasi Multimedia Interaktif merupakan solusi yang baik untuk memperkenalkan kepada anak-anak tentang budaya kita khususnya dalam bidang Lagu-Lagu Daerah Nasional agar anak-anak pun dapat mengenal dan mencintai serta belajar membudidayakan budaya Indonesia. Salah satu program yang digunakan penulis adalah Adobe Flash CS3 sebagai penunjang program dalam pengolahan aplikasi.

Kata Kunci: Multimedia, Lagu-Lagu Daerah Nasional

## **ABSTRACT**

*At today globalization the human needs are getting complete. So, human always be motivated by the idea of finding the newest innovation to help them in solving the difficulties at data. Multimedia has changed human ways in interacting with computer. It is done pictures, texts, animation audio and video which interacted and integrated each other. It's because multimedia computer could produce something to be more interactive and alive. The implementation of multimedia could visualize interactive multimedia type as a learning tool for children.*

*As a way in introducing to the children, we need something to attract them I recognizing Indonesia culture especially folk songs. Folks songs are commonly available in books. In fact, the presentation commonly in books still have limitation whereas it only provides reatible lyrics without the ability to listen into the melody to its folk songs.*

*Interactive multimedia application is the best solution for introducing to children about our culture, specially in National Folk Songs. So that, they would know and love, and also learn how to preserve Indonesian culture. The program used by the writer is Adobe Flash CS3 as supporting program in running the application. The step arranging the program done by writer are; arrange the design of program interface and make program appearance by using link of program.*

**Keywords:** *Multimedia, National Folks Songs*