

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
DAN AKSARA LAMPUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
(Studi Kasus : SDIT INSAN KAMIL BANDAR JAYA)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Eka Yuliana**

**09.12.3694**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
DAN AKSARA LAMPUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
(Studi Kasus : SDIT INSAN KAMIL BANDAR JAYA)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Eka Yuliana**  
**09.12.3694**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA DAN AKSARA LAMPUNG MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH**

**(Studi Kasus : SDIT Insan Kamil Bandar Jaya)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eka Yuliana**

**09.12.3694**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juni 2013

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN AKSARA LAMPUNG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

(Studi Kasus : SDIT Insan Kamil Bandar Jaya)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Eka Yuliana**

**09.12.3694**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juni 2013

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

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

**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**Tanda Tangan**


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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.

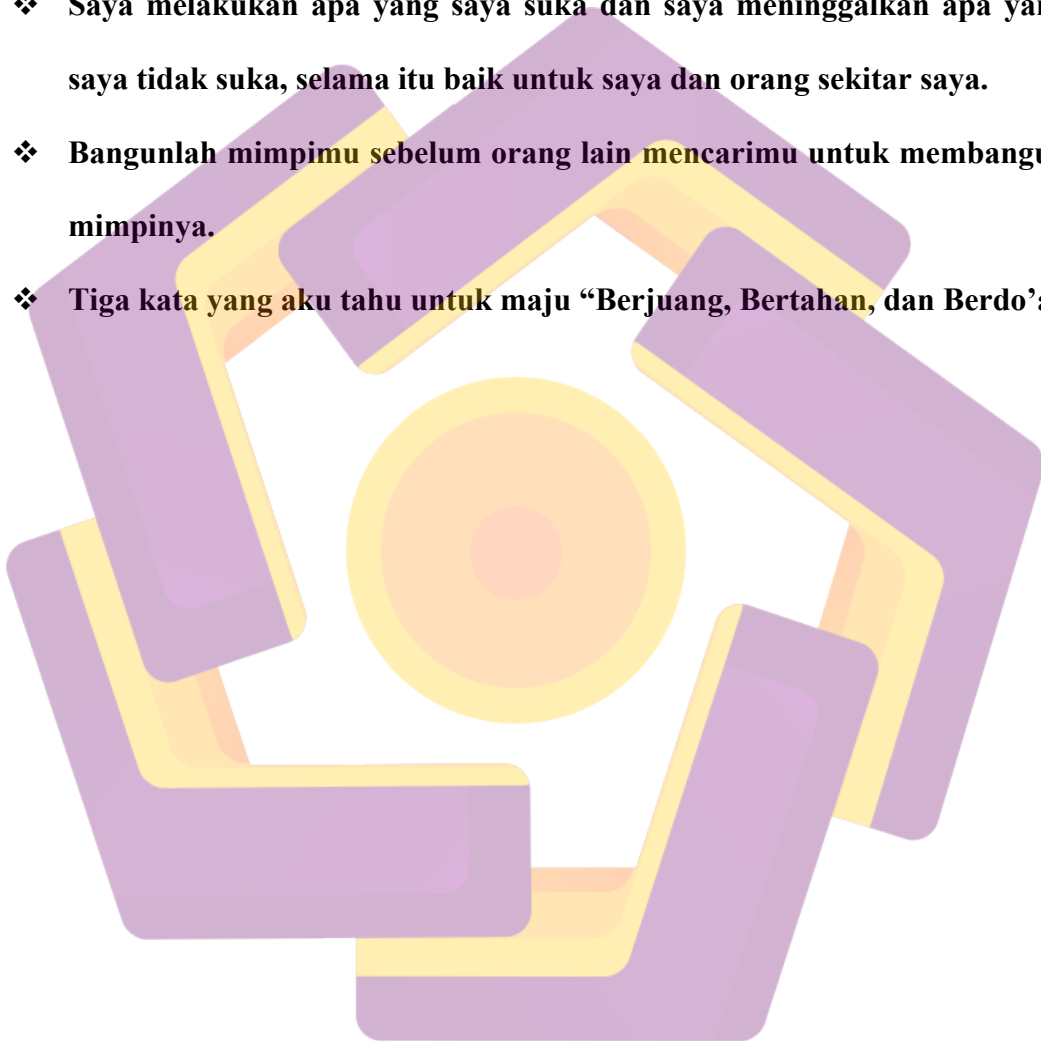
Yogyakarta, 27 Juni 2013

Eka Yuliana

09.12.3694

## HALAMAN MOTTO

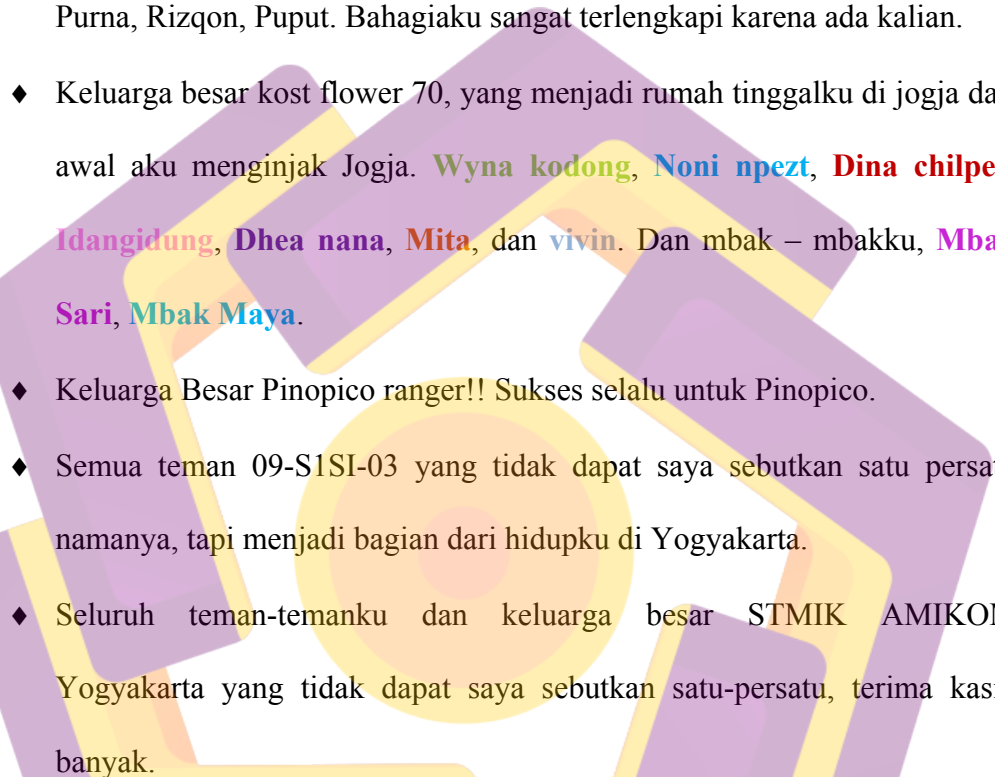
- ❖ **Saya melakukan apa yang saya suka dan saya meninggalkan apa yang saya tidak suka, selama itu baik untuk saya dan orang sekitar saya.**
- ❖ **Bangunlah mimpimu sebelum orang lain mencarimu untuk membangun mimpinya.**
- ❖ **Tiga kata yang aku tahu untuk maju “Berjuang, Bertahan, dan Berdo’a”**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ◆ Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan berkahnya serta melimpahkan ilmu pengetahuan-Nya.
- ◆ Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi sauri teladanku.
- ◆ Bapak dan Mamak yang selalu memberikan dukungan secara lahir dan batin. Adikku Rahmat yang juga menjadi motivasiku mengerjakan skripsi ini. Dan mbah kakung, mbah oti, om dan bulek serta adik – adikku yang juga selalu menyemangati.
- ◆ Dosen pembimbingku Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah membimbing perjalanan skripsi ini. Terima kasih Pak Rudi, semoga ilmu pengetahuan ini menjadi manfaat yang baik bagi siapapun yang menggunakannya.
- ◆ Teman – temanku keluarga “cemara” Riri, Sugi, Idi, Jufri, Yuke, dan Fian. Yang menjadi keluarga kecilku di Jogja. Kita akan selalu bersaudara sampai termakan usia, sampai selamanya.
- ◆ Teman – temanku “project\_8” Stevi, Kopsah, Erfan, Wira, Fakhrul, Nanda, Kuncoro. Yang pernah berperan saat pengerjaan tugas kelompok.
- ◆ Teman seperjuangan mengerjakan skripsi Tia, termotivasi untuk wisuda bersama.

- 
- ◆ Keluarga Besar KOMA, terutama kepengurusan KOMA '10 yang merupakan saudara – saudaraku Mas Andri, Mas Aji, Sugi, Ani, Iwan, Nurma, Iqbal, Ainul, Reza, Habi, Danang, Maya, Dimas, Eric, Ardo, Purna, Rizqon, Puput. Bahagiaku sangat terlengkapi karena ada kalian.
  - ◆ Keluarga besar kost flower 70, yang menjadi rumah tinggalku di jogja dari awal aku menginjak Jogja. **Wyna kodong**, **Noni npezt**, **Dina chilper**, **Idangidung**, **Dhea nana**, **Mita**, dan **vivin**. Dan mbak – mbakku, **Mbak Sari**, **Mbak Maya**.
  - ◆ Keluarga Besar Pinopico ranger!! Sukses selalu untuk Pinopico.
  - ◆ Semua teman 09-SISI-03 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, tapi menjadi bagian dari hidupku di Yogyakarta.
  - ◆ Seluruh teman-temanku dan keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Alloh SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman Saya yang telah membantu dan mendukung saat Saya menyusun skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Juni 2013

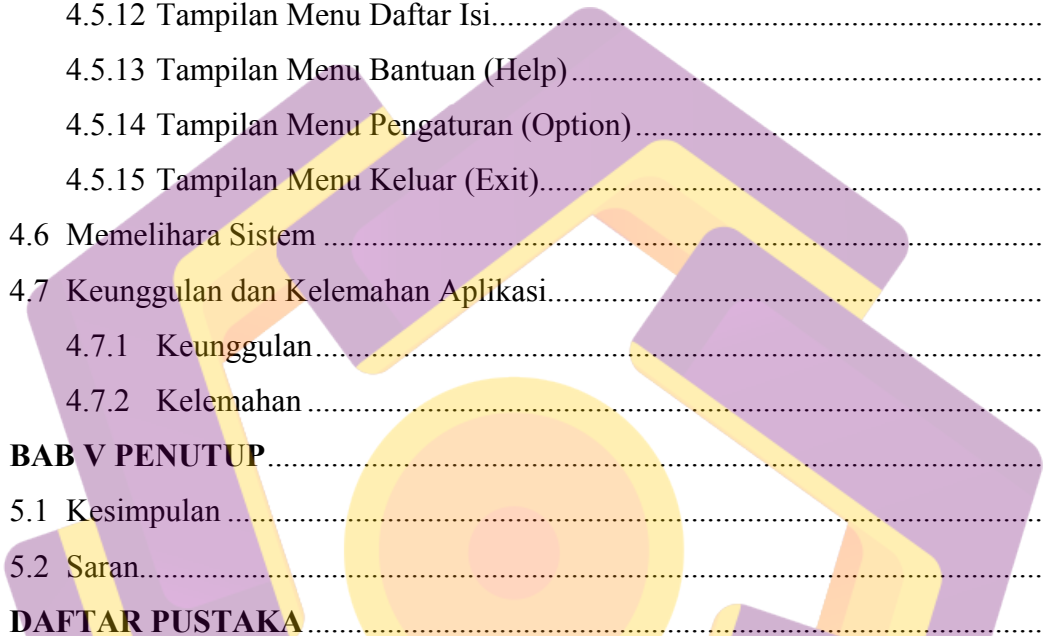
Penyusun

## DAFTAR ISI

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL.....                 | ii    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....          | iii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....            | iv    |
| HALAMAN PERNYATAAN .....           | v     |
| HALAMAN MOTTO .....                | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....          | vii   |
| KATA PENGANTAR .....               | ix    |
| DAFTAR ISI.....                    | xi    |
| DAFTAR TABEL.....                  | xv    |
| DAFTAR GAMBAR .....                | xvi   |
| INTISARI.....                      | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> .....              | xix   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....     | 1     |
| 1.1 Latar Belakang .....           | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah .....          | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah .....          | 3     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....        | 4     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....       | 4     |
| 1.6 Metode Penelitian .....        | 4     |
| 1.6.1 Tahap Analisis.....          | 5     |
| 1.6.2 Tahap Perancangan.....       | 5     |
| 1.6.3 Tahap Pengembangan.....      | 6     |
| 1.6.4 Tahap Pengujian .....        | 6     |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....    | 7     |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> ..... | 9     |
| 2.1 Multimedia .....               | 9     |

|                                                     |                                                       |           |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1.1                                               | Pengertian Multimedia.....                            | 9         |
| 2.1.2                                               | Komponen Multimedia.....                              | 10        |
| 2.1.3                                               | Kategori Multimedia.....                              | 12        |
| 2.1.4                                               | Struktur Multimedia.....                              | 13        |
| 2.1.5                                               | Flowchart View .....                                  | 16        |
| 2.1.6                                               | Storyboard.....                                       | 17        |
| 2.1.7                                               | Langkah – Langkah Pengembangan Multimedia.....        | 18        |
| 2.2                                                 | Media Pembelajaran.....                               | 20        |
| 2.2.1                                               | Manfaat Media Pembelajaran.....                       | 22        |
| 2.2.2                                               | Karakteristik Multimedia Pembelajaran.....            | 22        |
| 2.2.3                                               | Format Multimedia Pembelajaran .....                  | 24        |
| 2.3                                                 | Perangkat Lunak Yang Digunakan .....                  | 25        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b> |                                                       | <b>26</b> |
| 3.1                                                 | Tinjauan Umum.....                                    | 26        |
| 3.1.1                                               | Rumpun Bahasa Lampung.....                            | 26        |
| 3.1.2                                               | Aksara Lampung.....                                   | 29        |
| 3.2                                                 | Analisis Sistem.....                                  | 34        |
| 3.2.1                                               | Analisis SWOT .....                                   | 34        |
| 3.2.2                                               | Analisis Kebutuhan Sistem.....                        | 36        |
| 3.2.3                                               | Analisis Kelayakan Sistem .....                       | 39        |
| 3.3                                                 | Konsep ( <i>Concept</i> ) .....                       | 41        |
| 3.4                                                 | Perancangan ( <i>Design</i> ).....                    | 41        |
| 3.4.1                                               | Rancangan Navigasi .....                              | 42        |
| 3.4.2                                               | <i>Storyboard</i> .....                               | 47        |
| 3.4.3                                               | <i>Flowchart View</i> .....                           | 56        |
| 3.5                                                 | Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> )..... | 57        |
| 3.5.1                                               | Gambar .....                                          | 57        |
| 3.5.2                                               | Suara .....                                           | 73        |

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....                 | 74  |
| 4.1 Implementasi Sistem .....                                   | 74  |
| 4.1.1. Mempersiapkan Bahan .....                                | 75  |
| 4.1.2. Membuat Gambar .....                                     | 75  |
| 4.1.3. Pengeditan suara .....                                   | 80  |
| 4.1.4 Import Image .....                                        | 86  |
| 4.1.5 Import Suara .....                                        | 89  |
| 4.1.6 Membuat Tombol .....                                      | 89  |
| 4.1.7 Membuat Animasi .....                                     | 90  |
| 4.1.8 Membuat File Executable (Member File *.exe) .....         | 91  |
| 4.1.9 Membuat File AutoRun .....                                | 92  |
| 4.2 Pembahasan <i>Actionscript 2.0</i> .....                    | 93  |
| 4.2.1 <i>Actionscript</i> Pada Masing-Masing Tombol .....       | 93  |
| 4.2.2 <i>Actionscript</i> pada game tebak gambar .....          | 96  |
| 4.2.3 <i>Actionscript</i> pada game teka teki silang .....      | 97  |
| 4.2.4 <i>Actionscript</i> pada latihan soal .....               | 97  |
| 4.3 Pengetesan Sistem .....                                     | 99  |
| 4.3.1 Pengetesan Unit ( <i>Testing Unit</i> ) .....             | 99  |
| 4.3.1 Pengetesan Integrasi ( <i>Integration Testing</i> ) ..... | 106 |
| 4.3.2 Pengetesen Sistem ( <i>System Testing</i> ) .....         | 107 |
| 4.4 Menggunakan Aplikasi .....                                  | 108 |
| 4.5 Manual Program .....                                        | 109 |
| 4.5.1 Tampilan Intro .....                                      | 109 |
| 4.5.2 Tampilan Menu Utama .....                                 | 109 |
| 4.5.3 Tampilan Menu Pilih Kelas .....                           | 110 |
| 4.5.4 Tampilan Menu Kelas 1 .....                               | 111 |
| 4.5.5 Tampilan Materi 1 kelas 1 .....                           | 111 |
| 4.5.6 Tampilan Latihan kelas 1 .....                            | 112 |
| 4.5.7 Tampilan Game Perbedaan Gambar .....                      | 113 |



|                       |                                         |            |
|-----------------------|-----------------------------------------|------------|
| 4.5.8                 | Tampilan Game Teka Teki Silang .....    | 114        |
| 4.5.9                 | Tampilan Menu Kredit .....              | 115        |
| 4.5.10                | Tampilan Menu Video .....               | 115        |
| 4.5.11                | Tampilan Menu Author .....              | 116        |
| 4.5.12                | Tampilan Menu Daftar Isi .....          | 116        |
| 4.5.13                | Tampilan Menu Bantuan (Help) .....      | 117        |
| 4.5.14                | Tampilan Menu Pengaturan (Option) ..... | 117        |
| 4.5.15                | Tampilan Menu Keluar (Exit) .....       | 118        |
| 4.6                   | Memelihara Sistem .....                 | 119        |
| 4.7                   | Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi ..... | 120        |
| 4.7.1                 | Keunggulan .....                        | 120        |
| 4.7.2                 | Kelemahan .....                         | 120        |
| <b>BAB V</b>          | <b>PENUTUP</b> .....                    | <b>121</b> |
| 5.1                   | Kesimpulan .....                        | 121        |
| 5.2                   | Saran .....                             | 122        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....                                   | <b>123</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2. 1 <i>Storyboard</i> .....                            | 17  |
| Tabel 3. 1 Anak Huruf Di Atas Induk.....                      | 30  |
| Tabel 3. 2 Anak Huruf Di Bawah Induk.....                     | 30  |
| Tabel 3. 3 Anak Huruf Di Samping Induk.....                   | 30  |
| Tabel 3. 4 Tanda Baca.....                                    | 31  |
| Tabel 3. 5 Strategi SWOT.....                                 | 35  |
| Tabel 3. 6 Perancangan <i>Storyboard</i> .....                | 45  |
| Tabel 3. 7 Tabel Gambar.....                                  | 55  |
| Tabel 3. 8 Tabel Suara.....                                   | 71  |
| Tabel 4. 1 Gambar Adobe Illustrator CS 3.....                 | 77  |
| Tabel 4. 2 Hasil Suara Narasi di Adobe Audition 1.0.....      | 82  |
| Tabel 4. 3 Hasil Tes Program <i>Testing Unit</i> .....        | 97  |
| Tabel 4. 4 Hasil Tes Program <i>Integration Testing</i> ..... | 103 |
| Tabel 4. 5 Hasil Tes Program <i>System Testing</i> .....      | 104 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Komponen-Komponen Multimedia .....                        | 12 |
| Gambar 2. 2 Bagan alur Multimedia Interaktif.....                     | 12 |
| Gambar 2. 3 Bagan Alur Multimedia Linier.....                         | 13 |
| Gambar 2. 4 Struktur Linier.....                                      | 14 |
| Gambar 2. 5 Struktur Heirarki .....                                   | 15 |
| Gambar 2. 6 Struktur Nonlinier .....                                  | 15 |
| Gambar 2. 7 Struktur Komposit.....                                    | 16 |
| Gambar 2. 8 <i>Flowchart View</i> .....                               | 17 |
| Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Kombinasi (Linier dan Hirarki) .....    | 40 |
| Gambar 3. 2 Flowchart View .....                                      | 40 |
| Gambar 4. 1 Bagan Memproduksi Aplikasi Bahasa dan Aksara Lampung..... | 71 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Adobe Illustrator CS 3 .....                     | 73 |
| Gambar 4. 3 Tampilan membuat file baru Adobe Illustrator CS 3 .....   | 73 |
| Gambar 4. 4 Tampilan tools menu pada Adobe Illustrator CS3 .....      | 74 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Gambar .....                           | 75 |
| Gambar 4. 6 Hasil Gambar mulei meghanai.png.....                      | 75 |
| Gambar 4. 7 Tampilan Adobe Audition 1.0.....                          | 77 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Membuat File Baru Adobe Audition 1.0 .....       | 77 |
| Gambar 4. 9 Merekam suara dengan Adobe Audition 1.0.....              | 78 |
| Gambar 4. 10 Mengedit suara dengan Adobe Audition 1.0.....            | 79 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Menu Noise Reduction .....                      | 80 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3.....          | 82 |
| Gambar 4. 13 Import Image background to library .....                 | 83 |
| Gambar 4. 14 Import kucing.png library .....                          | 83 |



|                                                        |     |
|--------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 15 Import mulei meghanai ke library .....    | 84  |
| Gambar 4. 16 Import Pohon.png ke library .....         | 84  |
| Gambar 4. 17 Import suara to library .....             | 85  |
| Gambar 4. 18 <i>Properties</i> Rectangle Tool .....    | 85  |
| Gambar 4. 19 Membuat Tombol .....                      | 86  |
| Gambar 4. 20 Animasi Bola Bergerak .....               | 87  |
| Gambar 4. 21 Membuat File Executable .....             | 88  |
| Gambar 4. 22 Tampilan Intro .....                      | 105 |
| Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Utama .....              | 106 |
| Gambar 4. 25 Menu Pilih Kelas .....                    | 106 |
| Gambar 4. 26 Menu Kelas 1 .....                        | 107 |
| Gambar 4. 27 Tampilan Materi 1 kelas 1 .....           | 108 |
| Gambar 4. 28 Tampilan Latihan Kelas 1 .....            | 108 |
| Gambar 4. 29 Tampilan Awal Game Perbedaan Gambar ..... | 109 |
| Gambar 4. 30 Tampilan Game Perbedaan Gambar .....      | 109 |
| Gambar 4. 31 Tampilan Awal Game Teka Teki Silang ..... | 110 |
| Gambar 4. 32 Tampilan Game Teka Teki Silang .....      | 110 |
| Gambar 4. 33 Tampilan Kredit .....                     | 111 |
| Gambar 4. 34 Tampilan Video .....                      | 111 |
| Gambar 4. 35 Tampilan Author .....                     | 112 |
| Gambar 4. 36 Tampilan Daftar Isi .....                 | 112 |
| Gambar 4. 37 Tampilan Bantuan (Help) .....             | 113 |
| Gambar 4. 38 Tampilan Pengaturan (Option) .....        | 114 |
| Gambar 4.39 Tampilan Keluar (Exit) .....               | 114 |

## INTISARI

Saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan maju, perkembangan baru program-program dan teknologi bermunculan hampir setiap harinya. Sehingga teknologi sudah tidak asing lagi untuk masyarakat. Teknologi banyak digunakan sebagai media informasi dan sebagai kebutuhan sehari-hari. Dan penggunaan fasilitas komputer di jaman yang sudah moderen ini bukanlah hal yang baru lagi tetapi sudah dianggap umum untuk digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Indonesia adalah Negara dengan keanekaragaman budaya, salah satunya budaya asli Lampung. Lampung memiliki bahasa asli dan aksara yang untuk saat ini sudah jarang dipelajari, padahal itu merupakan warisan turun – temurun dari nenek moyang.

Di SDIT Insan Kamil terdapat pelajaran Muatan Lokal yang mempelajari bahasa daerah, dan hanya menggunakan buku – buku. Berkembangnya teknologi sebagai media informasi tentu memperbaharui cara pembelajaran agar lebih asik terutama untuk siswa dan siswi SDIT Insan Kamil.

Dengan dibuatnya Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bahasa dan aksara Lampung, diharapkan mempermudah penyampaian belajar kepada siswa dan siswi SDIT Insan Kamil. Karena anak anak akan menyukai jika belajar sambil bermain.

**Kata kunci :** Insan Kamil, Bahasa Lampung, Multimedia, Aksara Lampung

## **ABSTRACT**

*For now, information technology has developed rapidly, new developments programs and technologies are springing up almost every day. So the technology be familiar to the community. The technology mostly used as a medium of information and as a daily necessities. And the use of computer facilities in this modern era is not new anymore but it has been considered generally to be used by various people. Indonesia is a country with a diversity of cultures, Lampung is one of the original culture. Lampung had original language and literacy which for now are rarely studied, but it is a legacy handed down from our ancestors.*

*At SDIT Insan Kamil there was a learning lesson local content local language, and only use books. And development of technology as a medium of learning how to update the information would be more cool, especially for SDIT Insan Kamil students.*

*With the establishment of multimedia applications as a learning medium Lampung literacy, is expected to facilitate the submission of learning to students of SDIT Insan Kamil . Because children will like if learning while playing.*

**Keywords:** *SDIT Insan Kamil, Lampung language, Multimedia, Lampung script*