

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 3
SAMPUNG PONOROGO DENGAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Taufan Anjar Adityo

07.11.1754

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 3
SAMPUNG PONOROGO DENGAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Taufan Anjar Adityo

07.11.1754

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk
Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung
Ponorogo Dengan Macromedia Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufan Anjar Adityo

07.11.1754

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 September 2011

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk
Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung
Ponorogo Dengan Macromedia Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufan Anjar Adityo

07.11.1754

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 February 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Maret 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 6 Maret 2012

Taufan Anjar Adityo

07.11.1754

MOTTO

- ❖ Barangsiapa memudahkan orang yang tengah dilanda kesulitan, maka Allah akan memudahkannya di dunia dan di akhirat.
- ❖ Hati – hati secara berlebihan sama buruknya dengan tidak berhati – hati, karena membuat orang lain sangsi.
- ❖ Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (*P.Syrus*)
- ❖ Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.
- ❖ Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buang lah pengalaman buruk yang hanya merugikan.
- ❖ Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (*Benyamin Franklin*)

PERSEMBAHAN

Thanks to:

- ❖ Allah SWT yang tiada henti-hentinya memberikan berkah, rahmah, dan hidayahnya kepada penulis.
- ❖ Ayah dan Ibu, terima kasih atas semua kasih sayang, dukungan, semangat, motivasi yang tulus, semoga saya bisa membalas membahagiakan Ayah dan Ibu, dan menjadi seperti yang engkau inginkan.
- ❖ Adikku terima kasih bantuan semangat dan dukungannya.
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta atas bimbingan khasnya yang sangat friendly dan sangat memudahkan dan sangat-sangat berbeda dengan birokrasi di Negara ini :D
- ❖ Tiyas, Sandi, Haris, Ibat, Galeh, Galeh, Husen, Rian, Davis thx kenangannya d kos Pak “3”
- ❖ pak guru Nurcahya dan pak guru Bagus, bro Aries, Asep, thx bantuannya.
- ❖ Teman-teman seperjuangan do STMIK AMIKOM Yogyakarta SI TI F angkatan 2007 semoga menjadi orang yang sukses.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'allamin, puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, hidayah, berkah, serta ridho yang diberikan kepada penulis, sehingga terselesaikannya skripsi dengan judul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 3 SAMPUNG PONOROGO DENGAN MACROMEDIA FLASH".

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

Atas terselesainya skripsi penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

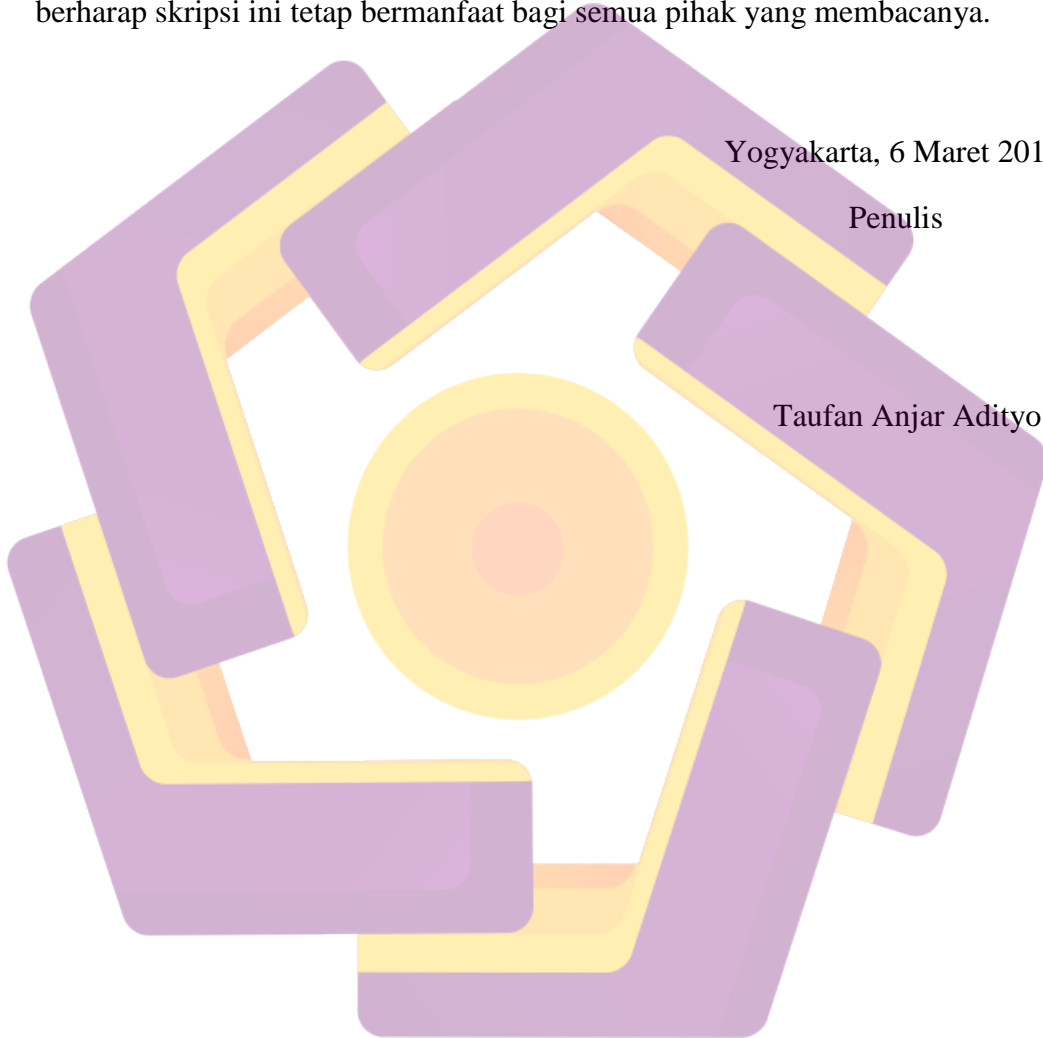
1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, terima kasih banyak pengarahan dan bimbingannya.
3. Bapak Parno, Spd, yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak kritik dan saran yang membangun demi skripsi ini agar lebih sempurna. Namun penulis berharap skripsi ini tetap bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 Maret 2012

Penulis

Taufan Anjar Adityo



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	vi
Halaman Pernyataan.....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar isi.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB. I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB. II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.2. Struktur Aplikasi Multimedia	8
2.3. Sistem Penyajian Multimedia	10
2.4. Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	11
2.5. Objek-objek multimedia	14

2.5.1 Teks	14
2.5.2 Image	15
2.5.3 Animasi.....	15
2.5.4 Audio	16
2.5.5 <i>Full-motion</i> dan <i>live video</i>	16
2.5.6 <i>Interactive link</i>	16
2.6. Pengertian Seni Budaya	17
2.6.1 Devinisi Seni Budaya.....	17
2.6.2 Tujuan Seni Budaya	18
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	18
2.7.1 Adobe photoshop CS3.....	18
2.7.2 Macromedia Flash 8.....	23
2.7.3 Any Video Converter	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Gambaran Umum SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo	28
3.2. Materi	31
3.2.1 Materi Kelas VIII	21
3.3 Analisis Sistem.....	36
3.4 Pendefinisian masalah Multimedia	36
3.5 Analisis PIECES	36
3.5.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	37
3.5.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	38
3.5.3 Analisis Ekonomi (<i>Economics</i>)	38
3.5.4 Analisis Kontrol (<i>Control</i>).....	39
3.5.5 Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	39
3.5.6 Pelayanan (<i>Service</i>).....	40
3.6 Analisis Kebutuhan Proyek.....	41
3.7 Analisis Kelayakan.....	42
3.7.1 Kelayakan Teknis.....	43
3.7.2 Kelayakan Operasi/Organisasi	43

3.8 Perancangan	43
3.8.1 Merancang Konsep.....	43
3.8.2 Merancang Isi.....	44
3.8.3 Menulis Naskah.....	47
3.8.4 Merancang Grafik	52
BAB. IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Memproduksi Sistem	59
4.1.1 Adobe Photoshop CS3	59
4.1.2 Any Video Converter	62
4.1.3 Macromedia Flash 8	64
4.2. Menguji Sistem	72
4.2.1 Uji Pemakai	73
4.3. Menggunakan sistem.....	75
4.4. Memelihara Sistem.....	75
4.5. Hasil produksi	77
BAB. V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

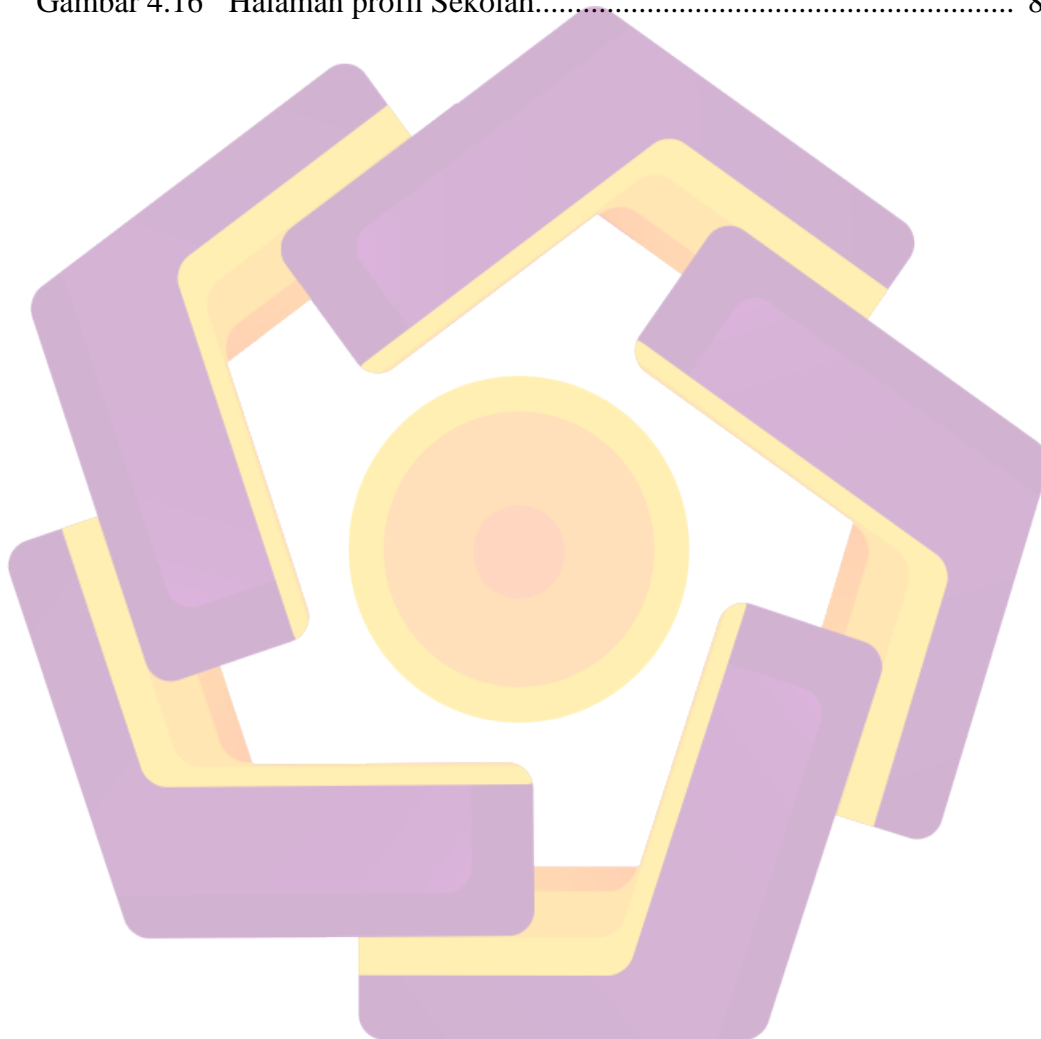
Tabel 3.1	Tabel Analisis Kinerja	37
Tabel 3.2	Tabel Analisis Informasi.....	38
Tabel 3.3	Tabel Analisis Ekonomi.....	39
Tabel 3.4	Tabel Analisis Kontrol	39
Tabel 3.5	Tabel Analisis Efisiensi.....	40
Tabel 3.6	Tabel Analisis Pelayanan	41
Tabel 3.7	Tabel Story Board	47
Tabel 3.8	Tabel kuesioner uji pemakai	73
Tabel 3.9	Table hasil akhir penilaian uji kuesioner	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear	8
Gambar 2.2	Struktur Hierarki.....	9
Gambar 2.3	Struktur Piramida.....	9
Gambar 2.4	Struktur Pola	10
Gambar 2.5	Keterangan Struktur Pola	10
Gambar 2.6	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	13
Gambar 2.7	Logo Adobe Photoshop CS3.....	18
Gambar 2.8	Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	19
Gambar 2.9	Logo Macromedia Flash Pro 8	23
Gambar 2.10	Tampilan kerja Macromedia Flash Pro 8	24
Gambar 2.11	Any Video Converter	27
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi SMPN 1 Sampung	30
Gambar 3.2	Diagram Alur	45
Gambar 3.3	Tampilan rancangan intro	53
Gambar 3.4	Tampilan Menu Utama	54
Gambar 3.5	Tampilan rancangan Materi Seni Budaya	55
Gambar 3.6	Tampilan rancangan materi perBAB	56
Gambar 3.7	Tampilan rancangan Profil.....	57
Gambar 4.1	Pembuatan gambar *.PNG di Adobe Photoshop CS3	60
Gambar 4.2	Memotong gambar di Adobe Photoshop CS3.....	61
Gambar 4.3	Mengkonversi file video di Any Video Converter.....	62
Gambar 4.4	Mengubah resolusi file video di Any Video Converter	63
Gambar 4.5	Mengimport file pada Macromedia Flash 8	65
Gambar 4.6	Tombol navigasi pada Macromedia Flash 8	67
Gambar 4.7	Membuat animasi teks pada Macromedia Flash 8	68
Gambar 4.8	Membuat animasi gambar pada Macromedia Flash 8.....	68
Gambar 4.9	membuat player video sederhana di macromedia flash 8	70
Gambar 4.10	Gambar halaman awal.....	77

Gambar 4.11	Gambar halaman Menu utama.....	78
Gambar 4.12	Tampilan materi Seni Budaya.....	79
Gambar 4.13	Tampilan halaman submenu antar BAB	80
Gambar 4.14	Tampilan halaman Aspek Ragam Seni Budaya Nusantara.....	81
Gambar 4.15	Gambar sub menu Seni Rupa Nusantara.....	82
Gambar 4.16	Halaman profil Sekolah.....	83



INTISARI

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Kenyataannya dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Seni Budaya di SMPN 3 Sampung masih banyak siswa yang kurang memperhatikan uraian guru, dikarenakan mata pelajaran seni budaya sebagian besar adalah praktek, sehingga siswa sulit menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran.

Mengingat permasalahan di atas, saya mencoba membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif yang nantinya bisa digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Dari uraian di atas, saya ingin membuat: *“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo Dengan Macromedia Flash ”*.

Kata kunci: Multimedia, Seni Budaya

ABSTRACT

Education is one very important thing to equip students to face the future. The reality in teaching and learning in the subject Culture Art in SMPN 3 Sampung still many students are paying less attention to the description of teachers, because the subjects of art and culture is largely the practice, so students have difficulty accepting and understanding the teacher delivered the lessons.

To overcome these problems, required the ability of teachers in using instructional media. Learning media can assist teachers in delivering course material and help students understand the subject matter.

Given the above problems, I try to create an interactive multimedia application that can later be used to help the learning process. From the above, I want to make: " Designing Media-Based Learning Multimedia for Cultural Arts Lessons in SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo With Macromedia Flash ".

Keywords: *Multimedia, Art Culture*

