

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN
BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Yustina Ria Dwi Arisma 10.01.2672

Deny Kurniawan 10.01.2689

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN
BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWOHARJO 1**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Yustina Ria Dwi Arisma 10.01.2672

Deny Kurniawan 10.01.2689

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yustina Ria Dwi Arisma 10.01.2672

Deny Kurniawan 10.01.2689

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 22 Oktober 2012

Dosen Pembimbing

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Yustina Ria Dwi Arisma

10.01.2672

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Robert Marco, ST, M.T
NIK. 190000016

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN
BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Deny Kurniawan

10.01.2689

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190000003



Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Juni 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi di dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Yustina Ria Dwi Arisma

10.01.2672

Deny Kurniawan

10.01.2689

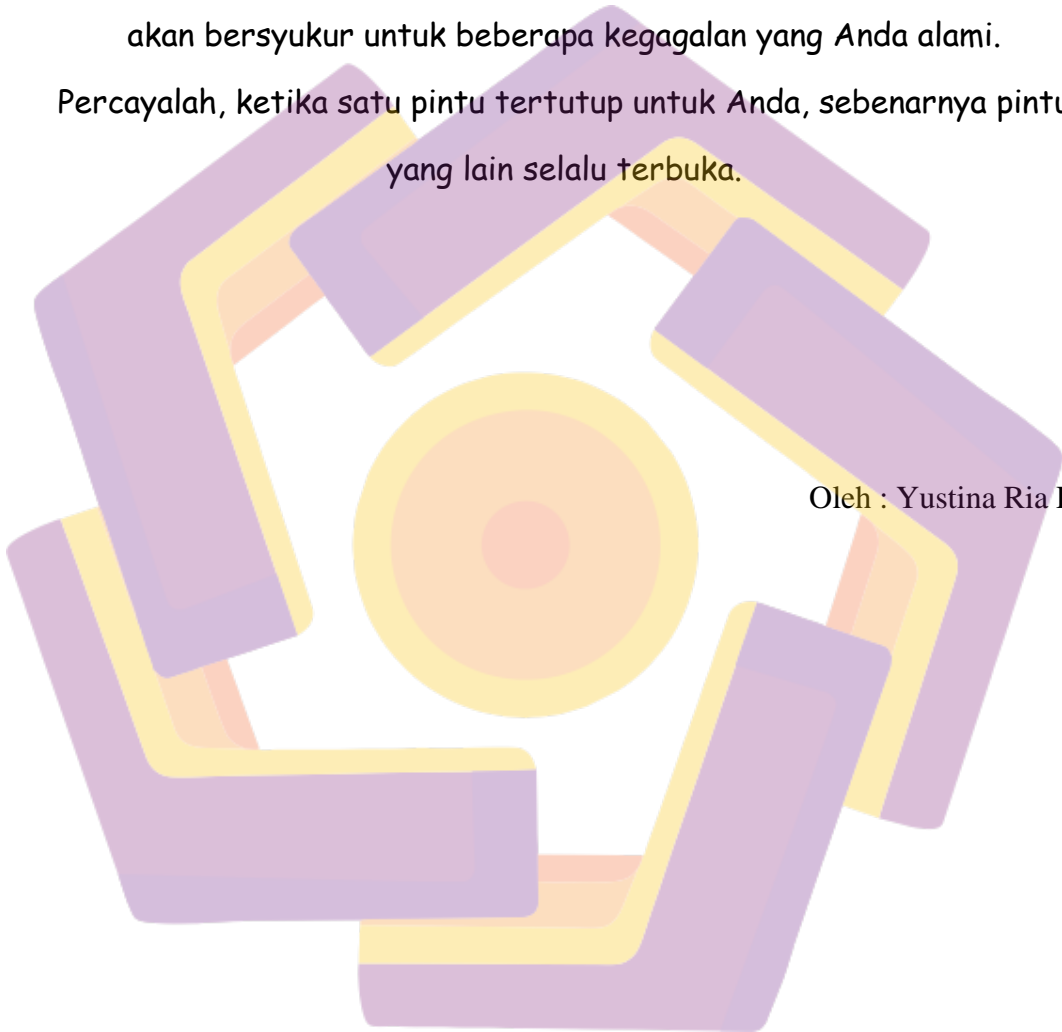
MOTTO

Hargai proses untuk menuju sukses.

Kegagalan adalah peluang untuk hal yang lebih baik. Kegagalan adalah batu loncatan untuk pengalaman yang berharga. Suatu hari nanti Anda akan bersyukur untuk beberapa kegagalan yang Anda alami.

Percayalah, ketika satu pintu tertutup untuk Anda, sebenarnya pintu yang lain selalu terbuka.

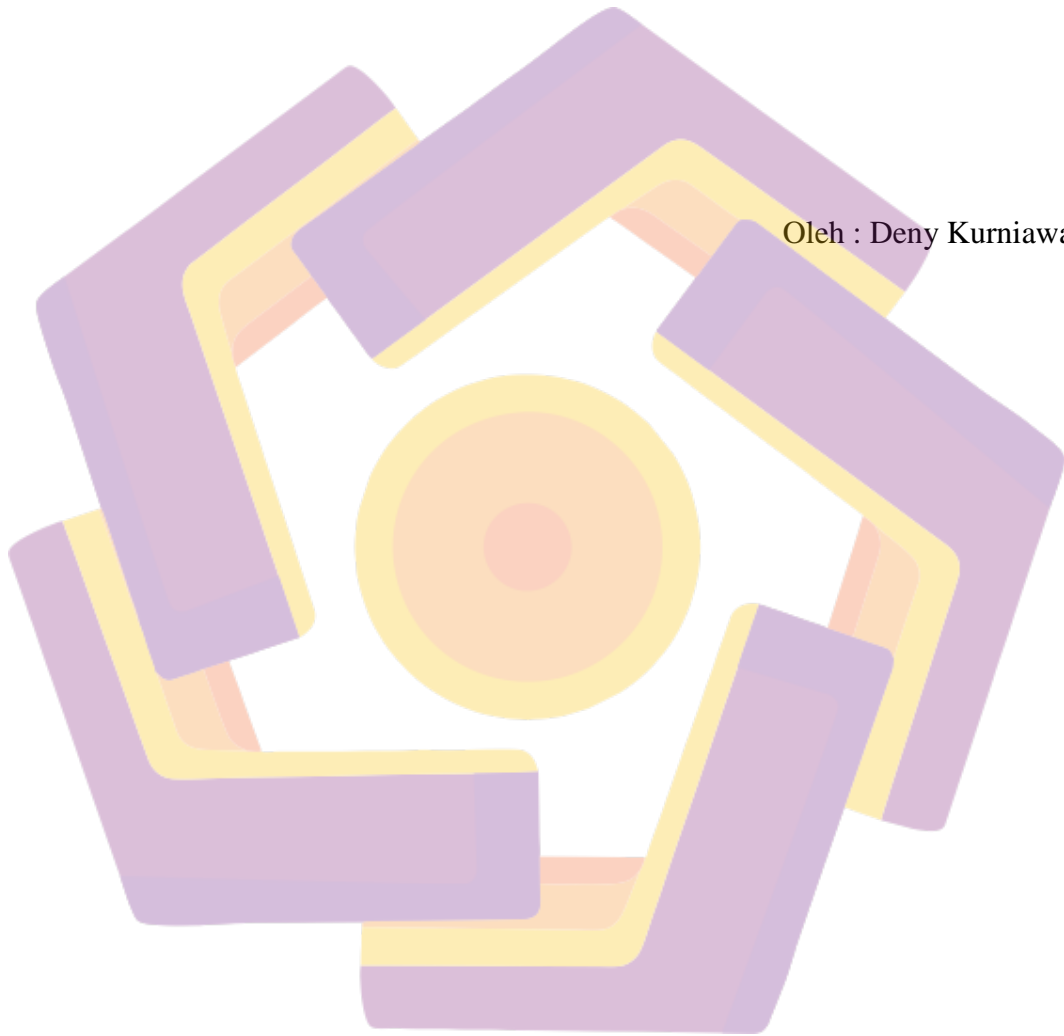
Oleh : Yustina Ria D.



MOTTO

Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.

Oleh : Deny Kurniawan



PERSEMBAHAN

- ❖ *Segala puji dan syukur kepada Allah, dengan segala cobaan dan kebahagiaan yang telah Engkau berikan kepada hambamu ini sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.*
- ❖ *Terima kasih untuk bapak, ibu, kakak, adik dan saudara atas doa dan dukungannya selama ini. Semoga dapat menjadi kebanggaan kalian.*
- ❖ *Terima kasih untuk Deny Kurniawan sebagai rekan Tugas Akhir ini atas kerja samanya.*
- ❖ *Terima kasih untuk Pak Pandan P Purwacandra atas bimbingannya.*
- ❖ *Terima kasih untuk teman – teman 10 D3TI 01 atas bantuan dan dukungannya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Salam Sukses untuk kalian semua.*
- ❖ *Terima kasih kepada teman dan sahabat atas bantuan dan dukungan kalian.*

Oleh : Yustina Ria D.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

- ❖ *Ayah Ibu tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.*
- ❖ *Terima kasih untuk saudara-saudaraku atas doa dan dukungannya selama ini. Semoga dapat menjadi kebanggaan kalian.*
- ❖ *Terima kasih untuk Yustina Ria D. sebagai rekan Tugas Akhir ini.*
- ❖ *Terima kasih untuk Pak Pandan P Purwacandra atas bimbingannya.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku 10 D3TI 01 dan semua teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for u all I miss u forever.*

Oleh : Deny Kurniawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1”.

Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Diploma III jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

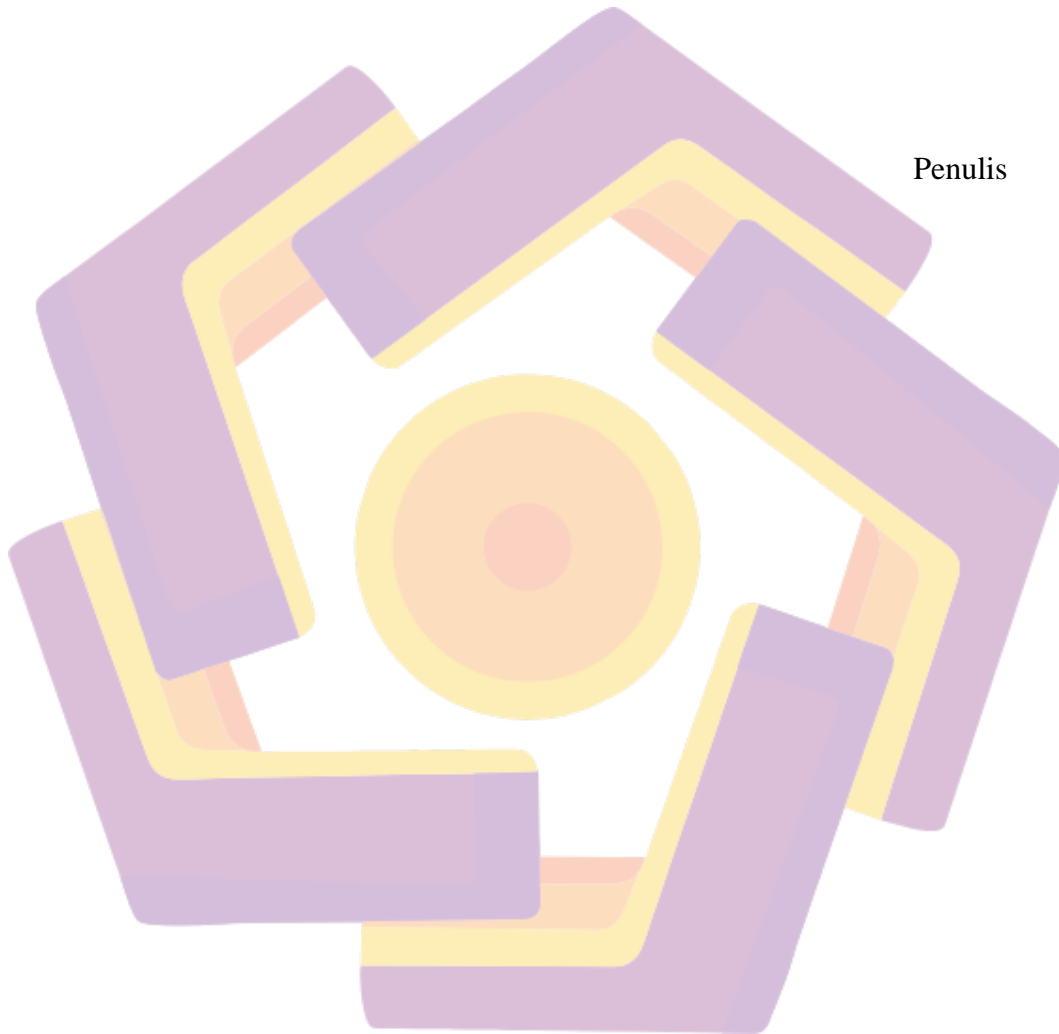
Penulis menyadari dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika.
3. Bapak Pandan P Purwacandra, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan Tugas Akhir.
4. Ibu Maryati, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN Maguwoharjo 1 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
5. Dan pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat selesai.

Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis



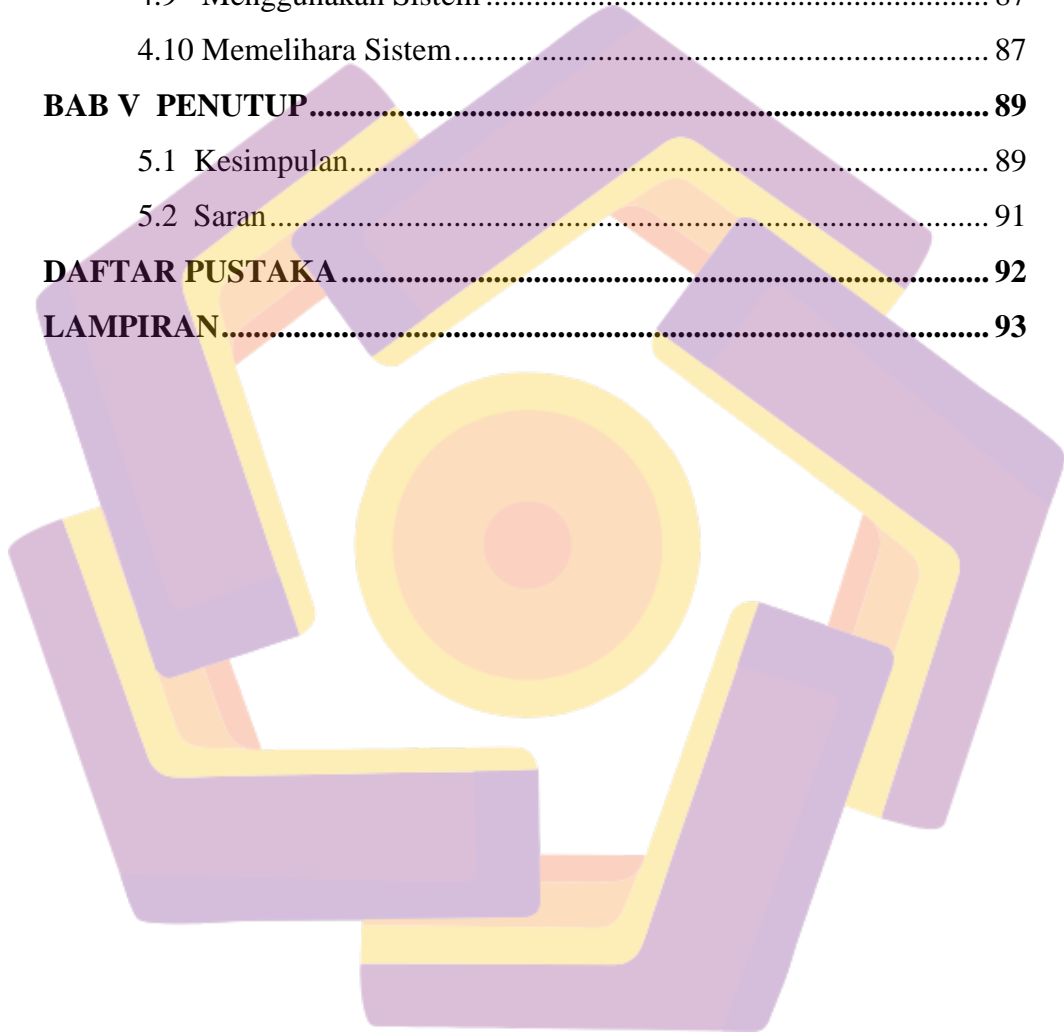
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Sistematika Penulisan.....	3
1.7 Rencana Kegiatan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.3 Sejarah Multimedia	9
2.4 Pengertian Multimedia	9
2.5 Obyek – obyek Multimedia.....	11
2.5.1 Teks	11
2.5.2 Grafik	11
2.5.3 Suara.....	12

2.5.4	Video	12
2.5.5	Animasi	12
2.6	Struktur Aplikasi Multimedia.....	13
2.6.1	Struktur Linear	13
2.6.2	Struktur Menu	13
2.6.3	Struktur Hierarki	14
2.6.4	Struktur Jaringan	15
2.6.5	Struktur Kombinasi	16
2.7	Langkah - langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	17
2.8	Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	19
2.8.1	Adobe Flash CS3 Profesional	19
2.8.2	Adobe Photoshop CS3	22
2.8.3	Adobe Soundbooth CS3	24
2.8.4	CorelDRAW X3.....	26
2.9	Pengertian Gamelan	29
2.10	Sejarah Gamelan	30
2.11	Pengertian Slendro	33
2.12	Pengertian Pelog.....	34
2.13	Alat Musik Gamelan	34
2.13.1	Gender	34
2.13.2	Saron.....	35
2.13.3	Bonang	37
2.13.4	Kenong	37
2.13.5	Kethuk	38
2.13.6	Kempul	38
2.13.7	Gong	38
2.13.8	Slenthem.....	39
BAB III	TINJAUAN UMUM.....	41
3.1	Profil Sekolah.....	41
3.1.1	Fisik.....	41

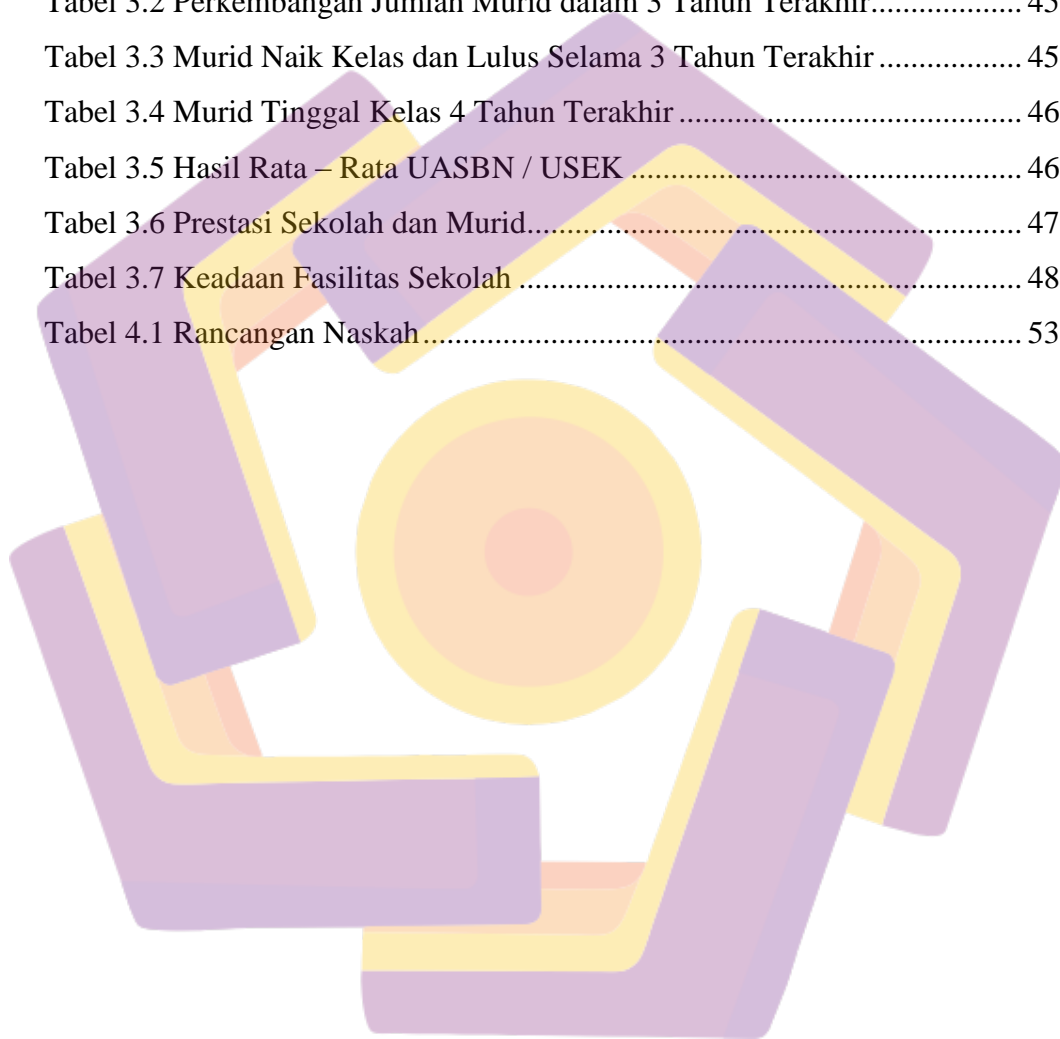
3.1.2	Mebeler dan Alat Peraga	41
3.2	Visi, Misi, dan Tujuan	42
3.2.1	Visi	42
3.2.2	Misi.....	42
3.2.3	Tujuan.....	43
3.3	Struktur Organisasi Komite / Dewan Sekolah	43
3.4	Tenaga Kependidikan.....	44
3.5	Perkembangan Jumlah Murid dalam 3 Tahun Terakhir	45
3.6	Murid Naik Kelas dan Lulus Selama 3 Tahun Terakhir	45
3.7	Murid Tinggal Kelas 4 Tahun Terakhir	46
3.8	Hasil Rata – rata UASBN / USEK	46
3.9	Prestasi Sekolah dan Murid.....	47
3.10	Keadaan Fasilitas Sekolah.....	48
BAB IV	PEMBAHASAN.....	49
4.1	Mengidentifikasi Masalah	49
4.2	Merancang Konsep.....	50
4.3	Merancang Isi	50
4.4	Merancang Naskah	52
4.5	Merancang Grafik	59
4.6	Memproduksi Sistem.....	67
4.6.1	Membuat Background	67
4.6.2	Mengolah Suara.....	70
4.6.3	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3	
	Profesional.....	72
4.6.3.1	Pembuatan Halaman Utama	72
4.6.3.2	Pembuatan Tombol.....	73
4.6.3.3	Proses Memasukkan Suara	75
4.6.3.4	Penggunaan Action Script	76
4.6.4	Mengkonversi File Video Menggunakan Converter	
	Video	77
4.6.5	Proses Memasukkan Video	78

4.6.6 Membuat File Execute (*.exe)	79
4.6.7 Membuat File Installer	80
4.6.8 Membuat File AutoRun.....	81
4.7 Tampilan Program.....	82
4.8 Melakukan Tes Pemakai	87
4.9 Menggunakan Sistem	87
4.10 Memelihara Sistem.....	87
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	5
Tabel 2.1 Tangga Nada Slendro	33
Tabel 3.1 Tenaga Kependidikan	44
Tabel 3.2 Perkembangan Jumlah Murid dalam 3 Tahun Terakhir.....	45
Tabel 3.3 Murid Naik Kelas dan Lulus Selama 3 Tahun Terakhir	45
Tabel 3.4 Murid Tinggal Kelas 4 Tahun Terakhir	46
Tabel 3.5 Hasil Rata – Rata UASBN / USEK	46
Tabel 3.6 Prestasi Sekolah dan Murid.....	47
Tabel 3.7 Keadaan Fasilitas Sekolah	48
Tabel 4.1 Rancangan Naskah.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2.6 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional	20
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	25
Gambar 2.10 Tampilan CorelDRAW X3.....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Komite / Dewan Sekolah	43
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia Pembelajaran Gamelan	52
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Intro	60
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Menu Utama.....	60
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Sub Menu Tentang Gamelan.....	61
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Sub Menu Pengertian Alat Musik Gamelan	62
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Menu Item Pengertian Alat Musik Gamelan	63
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Sub Menu Gamelan Interaktif.....	64
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Menu Item Gamelan Interaktif.....	65
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Sub Menu Gending	66
Gambar 4.10 Tampilan Pen Tool	69
Gambar 4.11 Tampilan Finishing Editing.....	69
Gambar 4.12 Tampilan Pengaturan Record	70
Gambar 4.13 Tampilan Waveform	71
Gambar 4.14 Tampilan Audio saat diblok	72
Gambar 4.15 Tampilan Document Properties.....	73
Gambar 4.16 Tampilan Convert to Symbol	74

Gambar 4.17 Tampilan Timeline untuk Button	74
Gambar 4.18 Tampilan Library.....	75
Gambar 4.19 Tampilan Convert Checked Item(s)	78
Gambar 4.20 Tampilan Import Video.....	78
Gambar 4.21 Tampilan Publish Setting	79
Gambar 4.22 Tampilan Inno Setup Script Wizard.....	80
Gambar 4.23 Tampilan Kode untuk Autorun di Notepad.....	80
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Intro	82
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Utama	83
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Sub Menu Tentang Gamelan	83
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Sub Menu Pengertian Alat Musik Gamelan	84
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu Item Pengertian Alat Musik Gamelan	84
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Sub Menu Gamelan Interaktif	85
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Menu Item Gamelan Interaktif	85
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Sub Menu Gending.....	86
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Akan Keluar Program.....	86
Gambar 5.1 Chart Data Hasil Kuisisioner Kelas 4B	90

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, demikian juga dalam proses pelestarian kebudayaan daerah yang salah satunya adalah alat musik gamelan. Namun tidak banyak sekolah yang mengenalkan alat musik gamelan. Apalagi para siswa hanya mengenal melalui media buku dalam pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Seringkali para siswa kesulitan dalam mempelajarinya karena kendala tidak memiliki aplikasi yang dirancang khusus dalam pembelajarannya.

Melihat kasus di atas kami mencoba membuat aplikasi pembelajaran “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1”. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini kami menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, CorelDRAW X3, Xilisoft Video Converter Ultimate, Inno Setup 5. Dengan hasil akhir aplikasi pembelajaran multimedia untuk SD.

Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman ataupun pengenalan sehingga siswa mengetahui macam – macam alat musik gamelan beserta cara memainkannya.

Kata Kunci : Gamelan, Media Pembelajaran, Perangkat Lunak

ABSTRACT

The development of information and communication technology today has growth very fast. So it affects all the job that have been created by man, thus also in the process of cultural preservation area, one of which is the gamelan instruments. But not many schools introduce gamelan musical instruments. Moreover, the students only know through the book media in its learning. The learning media that used is less effective. Often the students feel difficult in learning it because the students don't have the application that specially designed in that learning.

Looking at the case above we try to make learning applications "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK GAMELAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN MAGUWO HARJO 1". In making this learning application we use the software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, CorelDRAW X3, Xilisoft Video Converter Ultimate, Inno Setup 5. With the end result of multimedia learning application to Elementary School.

With this application is expected can give the ease of understanding or recognizing so that students know the kind of gamelan instruments and how to play it.

Keywords : *Gamelan, Learning Media, Software.*