

**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.

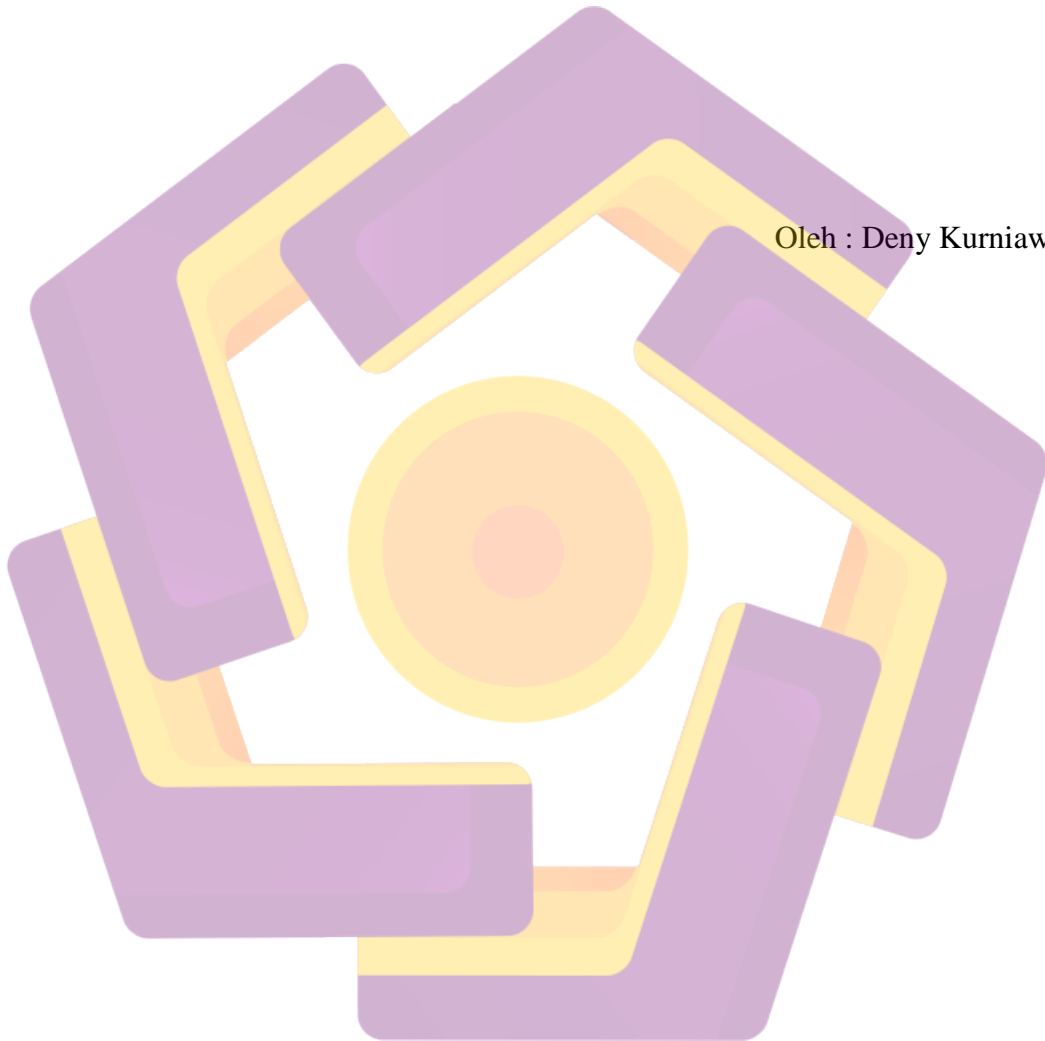
Oleh : Yustina Ria D.



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, kupersembahkan 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 MAGUWOHARJO 1”.

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

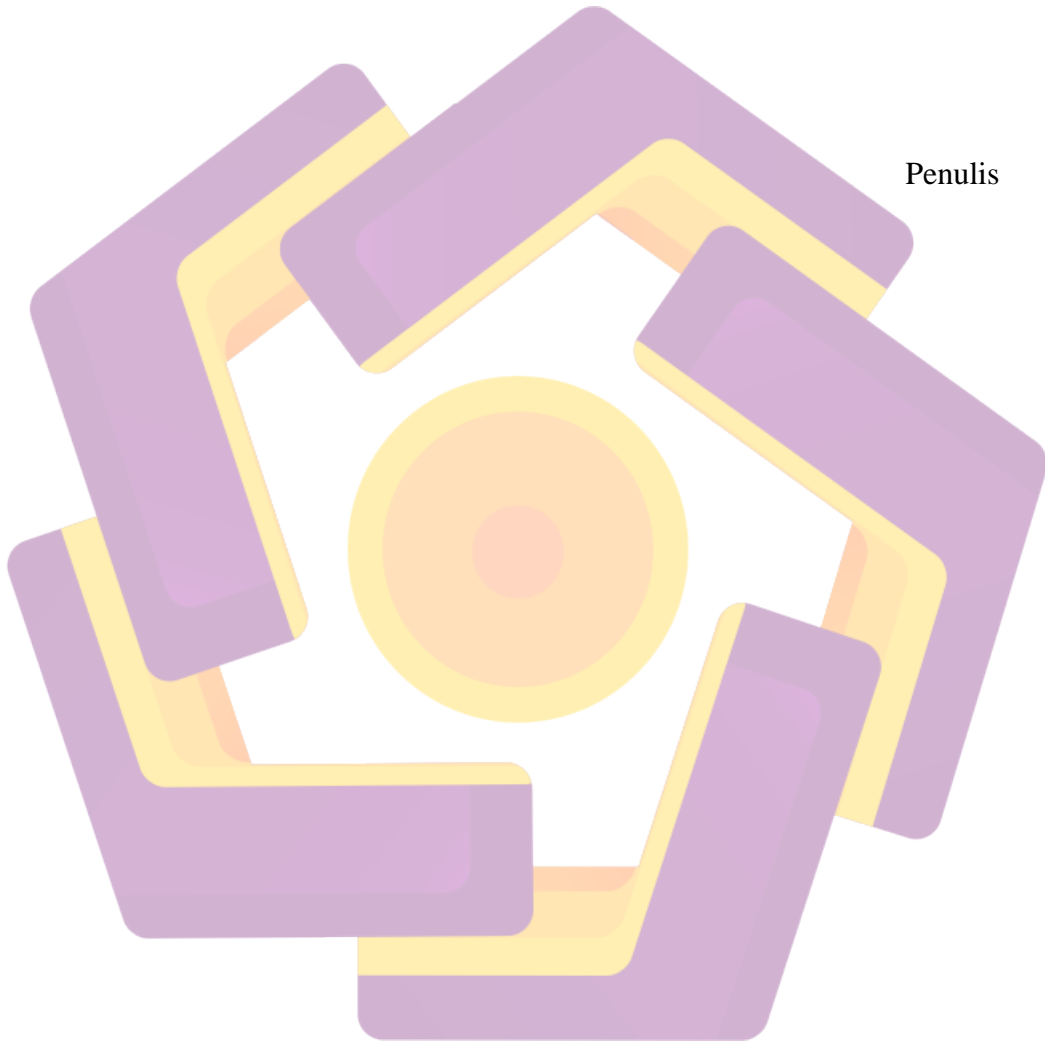
Penulis menyadari dalam pembuatan Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

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



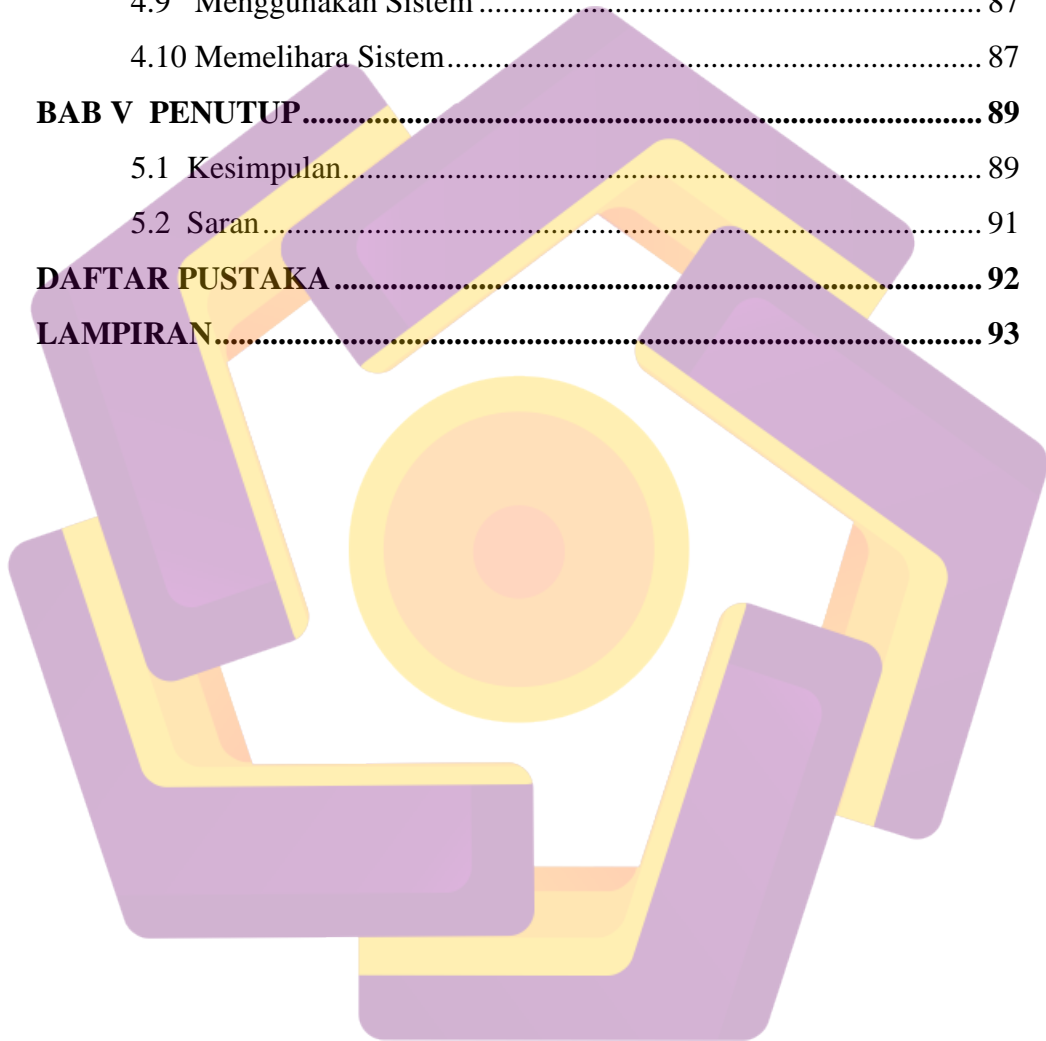
DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| 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.*

