

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DENGAN  
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP) UNTUK  
SEKOLAH DASAR KELAS ENAM (VI)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Didik Iswanto**

**07.12.2566**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DENGAN  
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP) UNTUK  
SEKOLAH DASAR KELAS ENAM (VI)**

**Skripsi**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana S1  
Pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Didik Iswanto**

**07.12.2566**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Analisis Dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar Kelas Enam (VI)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Didik Iswanto**

**07.12.2566**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 01 Juni 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302063**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar Kelas Enam (VI)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Didik Iswanto**

**07.12.2566**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Mei 2012

#### Susunan Dewan Penguji

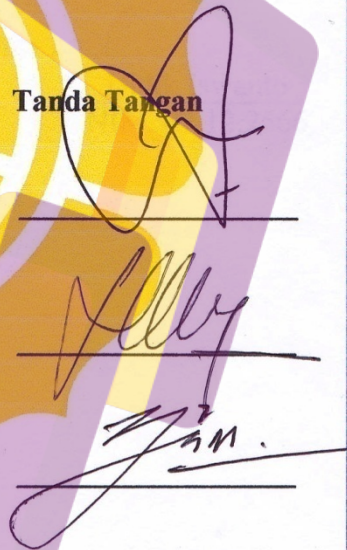
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

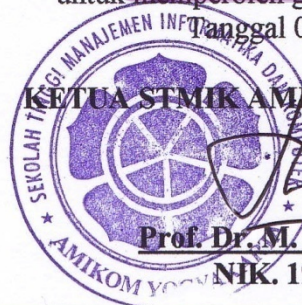
**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302063**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**Heri Sismoro, M.Kom.**  
**NIK. 190302057**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 02 Juni 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 di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Juni 2012

Didik Iswanto  
NIM. 07.12.2566

## MOTTO

*Kita tak selalu mendapat kemudahan dalam hidup ini, tetapi berdoalah semoga Allah SWT memberikan kekuatan dan kemudahan dalam menghadapi segala persoalan.*

*Bahagikanlah kedua orang tuamu, lakukan yang terbaik agar mereka bangga kepada kita.*

*Syukuri apa yang kamu miliki, jika kamu terus mengeluh atas apa yang tak kamu miliki, hidup mu takkan merasa bahagia.*

*Hidup tidak menghadihkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa adanya kerja keras dan usaha.*

*Jangan tunda sampai besok apa yang bisa kamu kerjakan hari ini.*

*Berusahalah jangan sampai terlengah walaupun hanya sedetik, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.*

*Pendidikan merupakan pelengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)*

# PERSEMBAHAN

#

Ya Allah....

**Kebahagiaan dan keberhasilanku saat ini adalah atas kehendak-Mu....**

**Sanjungan dan pujian hanyalah untuk-Mu...**

**Dan dengan kerendahan hati serta tak putusya rasa syukur ini terucap**

**Saya persembahkan skripsi ini kepada ;**

**Ayah dan ibunda tercinta yang telah banyak memberikan bantuan doa yang tak pernah putus,moral, materil serta kasih sayang yang tulus dari semenjak kecil hingga terselesaikannya skripsi ini.**

**Untuk abangku tercinta Eko Budiyanto, semoga kuliahnya cepat selesai, dan untuk**

**adikku tersayang Nurhadiyanto semoga daftar kuliahnya lancar, jangan nakal lagi yaa..mulai sekarang harus berubah lebih baik.**

**Buat Ngah ku Aprianingsih dan Abang Sunu Wijaya semoga cepat diangkat jadi PNS Amin Yarobbal Alamiin...Sukses selalu..**

**SDN 1 Pekon Balak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini**

**Untuk semua keluarga besarku yang di Lampung, Yogyakarta terima kasih untuk semua doa dan dukungannya.**

**Terima kasih buat Tia Selvia yang memberikan dukungan doa dan semangat selama menyelesaikan skripsi, semoga kuliahnya cepat selesai. Dan buat saudaraku Wawan, Evan, Man, Yosi, Candra H (Semoga cepat lulus kuliah), Erwan, Mexi Aries, Eka Gunawan, adikku Aditia, lin dll, yang selalu perhatian dan tidak bosan – bosannya selalu mengingatkanku dalam segala hal positif dan doa, lulus dengan nilai yang diharapkan.**

**Dan**

**Teman – teman Kost Mataram, Bekti, Richo, Ican, Yoyok, July, Ilham makasih yaa udah membantu proses skripsi dari awal sampai akhir. Bowo, Axcenx, Wisnu, Arya, Fandy, Arif simbah, Fajar, Emon Wacky, Gigih, Putra (buat yang belum lulus semoga cepat lulus kuliah amin). terima kasih kawan atas dukungannya. Kalian memang teman – teman kost terbaikku selama di jogja.**

**Teman – teman kelas G-07 teman seperjuangan terima kasih doa dan dukungannya, semoga sukses buat kita semuanya.**

#



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur hamba panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan anugrah begitu besar kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penyusunan Skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, yaitu :

1. Bapak Drs. M Suyanto, MM selaku direktur STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng. selaku dosen pembimbing.
3. Para sobatku di kampus SI G07 maupun di kost Mataram yang memberikan berbagai bentuk bantuan yang sangat berarti. Terima kasih banyak.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya sederhana ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini memberikan manfaat yang berarti.

Yogyakarta, 01 Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Berita Acara.....	iv
Halaman Motto .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari .....	xvi
Abstract .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen – Elemen Multimedia .....	8
2.1.3.1 Teks.....	9

2.1.3.2	Audio.....	9
2.1.3.3	Image (gambar).....	10
2.1.3.4	Video.....	10
2.1.3.5	Animasi.....	11
2.1	Stuktur Multimedia.....	12
2.2	Langkah – Langkah Pengembangan Sistem.....	14
2.3.1	Mendefinisikan Masalah.....	18
2.3.2	Studi Kelayakan.....	18
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
2.3.4	Merancang Konsep.....	18
2.3.5	Merancang Isi.....	19
2.3.6	Merancang Grafik.....	19
2.3.7	Memproduksi Sistem.....	19
2.3.8	Melakukan Tes Pemakaian.....	19
2.3.9	Menggunakan Sistem.....	20
2.3.10	Memelihara Sistem.....	20
2.4	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.4.1	Macromedia Director.....	20
2.4.2	Adobe Audition.....	22
2.4.3	Adobe Potoshop CS3.....	23
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>25</b>
3.1	Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia.....	25
3.2	Analisis.....	25
3.2.1	Alasan Melakukan Analisis Sistem.....	25
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	26
3.2.3	Analisis SWOT.....	27
3.2.3.1	Strength.....	28
3.2.3.2	Weakness.....	29
3.2.3.3	Opportunity.....	29
3.2.3.4	Threats.....	30
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30

3.2.4.1	Perangkat Sistem.....	31
3.2.4.2	Perangkat Lunak .....	32
3.2.4.3	Teknologi Teknisi/Brainware.....	32
3.2.4.3.1	Sistem Analis .....	33
3.2.4.3.2	Desainer Grafis .....	33
3.2.4.3.3	Brainware/pengguna.....	33
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.2.5.1	Faktor Teknis .....	34
3.2.5.2	Faktor Operasional.....	34
3.2.5.3	Faktor Hukum .....	34
3.3	Perancangan Sistem .....	35
3.3.1	Perancangan Konsep .....	35
3.3.2	Perancangan Isi .....	36
3.3.3	Menulis Naskah.....	40
3.3.3.1	Naskah Halaman Pembuka .....	40
3.3.3.2	Naskah Halaman Menu Utama .....	40
3.3.3.3	Naskah Halaman Materi.....	40
3.3.3.4	Gallery.....	40
3.3.3.5	Perancangan Tampilan .....	65
3.3.4	Tampilan Pembuka.....	65
3.3.5	Menu Utama.....	66
3.3.6	Tampilan Materi.....	67
3.3.7	Tampilan Halaman Lagu Daerah .....	67
3.3.8	Tampilan Halaman Gallery .....	68
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1	Implementasi Sistem .....	69
4.1.1	Pembuatan Background dan Gambar.....	69
4.1.2	Pembuatan Tombol .....	72
4.1.2.1	Sothing Glanda.....	72
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Director .....	76
4.1.3.1	Memulai Project.....	76

4.1.3.2	Memasukkan Objek Ke Macromedia MX.....	76
4.1.3.3	Persiapan Publish File.....	80
4.1.3.4	Membuat File EXE (Execution).....	80
4.1.4	Mengetes Sistem.....	83
4.1.5	Performance Testing.....	83
4.1.6	Menggunakan Sistem.....	84
4.1.7	Manual Program.....	84
4.1.8	Pemeliharaan Sistem.....	84
4.1.8.1	Hardware.....	94
4.1.8.2	Software.....	95
4.2	Pembahasan.....	95
4.2.1	Pembahasan Interface.....	95
4.2.1.1	Tampilan Halaman Pembuka.....	94
4.2.1.2	Tampilan Menu Utama.....	94
4.2.1.3	Tampilan Menu Materi.....	95
4.2.1.4	Tampilan Menu Video.....	98
4.2.1.5	Tampilan Menu Gallery.....	99
BAB V	PENUTUP.....	100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	101

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Hasil Photoshop .....	71
Tabel 4.2	Tabel Hasil Sothink Glanda .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2	Keterangan Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	12
Gambar 2.3	Struktur Linier .....	13
Gambar 2.4	Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.5	Struktur Piramida .....	13
Gambar 2.6	Struktur Polar .....	14
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
Gambar 2.8	Macromedia Director .....	20
Gambar 2.9	Adobe Audition .....	22
Gambar 2.10	Adobe Potoshop .....	23
Gambar 3.1	Rancangan Aplikasi .....	37
Gambar 3.2	Lukisan Pemandangan Alam .....	41
Gambar 3.3	Patung Kuda .....	42
Gambar 3.4	Ukiran .....	42
Gambar 3.5	Alat Musik Tradisional .....	43
Gambar 3.6	Alat Musik Modern .....	43
Gambar 3.7	Tari Sembah .....	44
Gambar 3.8	Tari Saman .....	45
Gambar 3.9	Drama Ramayana .....	46
Gambar 3.10	Rumah Asli Toraja Beragam Hias Taru Dan Satua .....	47
Gambar 3.11	Rumah Tradisional Minangkabau .....	47
Gambar 3.12	Motif Hias Berbentuk Manusia .....	48
Gambar 3.13	Motif Hias Berbentuk Binatang .....	48

Gambar 3.14	Motif Hias Berbentuk Tanaman.....	48
Gambar 3.15	Wayang Kulit .....	50
Gambar 3.16	Keris .....	51
Gambar 3.17	Batik .....	52
Gambar 3.18	Reog Ponorogo.....	53
Gambar 3.19	Tari Pendet .....	54
Gambar 3.20	Kuta (Bali).....	55
Gambar 3.21	Danau Toba .....	56
Gambar 3.22	Borobudur .....	57
Gambar 3.23	Pantai Senggigi.....	58
Gambar 3.24	Bunaken.....	59
Gambar 3.25	Taman Impian Jaya Ancol (TIJA).....	60
Gambar 3.26	Taman Mini Indonesia Indah (TMII).....	61
Gambar 3.27	Pantai Pangandaran .....	62
Gambar 3.28	Tangkuban Perahu.....	63
Gambar 3.29	Pulau Komodo.....	64
Gambar 3.30	Tampilan Pembuka.....	65
Gambar 3.31	Menu Utama.....	66
Gambar 3.32	Menu Materi.....	67
Gambar 3.33	Tampilan Halaman Lagu Daerah .....	67
Gambar 3.34	Tampilan Halaman Gallery .....	68
Gambar 4.2	Gambar Baground .....	70
Gambar 4.3	Sothink Glanda.....	73
Gambar 4.4	New Director File.....	76
Gambar 4.5	Import File Pada Director.....	77
Gambar 4.6	Score.....	77
Gambar 4.7	Tampilan Aplikasi Pembelajaran.dir.....	80
Gambar 4.8	Publish Setting .....	82
Gambar 4.9	Tab Projector .....	82
Gambar 4.10	Tampilan Pembuka.....	85
Gambar 4.11	Menu Utama.....	85

Gambar 4.12 Menu Materi.....	86
Gambar 4.13 Halaman Menu Aspek.....	86
Gambar 4.14 Halaman Menu Seni Drama .....	87
Gambar 4.15 Halaman Menu Seni Musik.....	87
Gambar 4.16 Halaman Menu Seni Rupa.....	88
Gambar 4.17 Halaman Menu Seni Tari .....	88
Gambar 4.18 Halaman Menu Motif Hias.....	89
Gambar 4.19 Halaman Menu Teknik Seni Rupa .....	89
Gambar 4.20 Halaman Menu Video .....	90
Gambar 4.21 Halaman Menu Jambi.....	90
Gambar 4.22 Halaman Menu Irian Jaya .....	91
Gambar 4.23 Halaman Menu Kalimantan Selatan.....	91
Gambar 4.24 Halaman Menu Sumatera Selatan .....	92
Gambar 4.25 Halaman Menu Sulawesi Selatan.....	92
Gambar 4.26 Halaman Menu Gallery .....	93
Gambar 4.27 Halaman Kebudayaan Indonesia.....	93
Gambar 4.28 Halaman Menu Wisata Indonesia .....	94
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Pembuka .....	95
Gambar 4.30 Tampilan Menu Utama.....	96
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Materi .....	97
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Video Daerah.....	98
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Galley .....	99



## INTISARI

Dunia pendidikan sangat penting bagi semua orang, terutama untuk penerus bangsa yang sedang menempuh pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak sampai ke Perguruan Tinggi. Pada kelas 6 SD, siswa-siswi sudah mempelajari keterampilan tangan dan nada pada lagu daerah maupun lagu nasional dalam mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan. Untuk memudahkan siswa-siswi mempelajari seni Budaya dan keterampilan.

Penulis merancang aplikasi multimedia dengan menambahkan berbagai bentuk animasi agar para siswa tidak jenuh pada saat belajar kemudian lebih cepat memahami dan bisa membantu para guru dalam menjelaskan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Materi atau pembelajaran yang akan diberikan sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan pendidikan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar-mengajar di sekolah.

**Kata kunci : Multimedia, Informasi**

## **ABSTRACT**

*The world of education is very important for everyone, especially for the successor of the nation who are taking education starting from kindergarten up to university. In 6th grade, students have learned the skills at hand and the tone of folk songs and national songs in Arts subjects and skills. To facilitate the students learn the art of Culture and skill.*

*Author designing multimedia applications by adding various forms of animation for the students is not saturated at the time of learning and more quickly understand and can assist teachers in explaining subjects Culture Art and Skills.*

*Or learning material to be provided in accordance with Education Unit Level Curriculum (EULC). Is a curriculum development strategy to achieve effective school, productive, and achieve. EULC is a new paradigm of curriculum development, a wide autonomy in each unit of education, community education and involvement in order to streamline the process of teaching and learning in schools.*

**Keywords: Multimedia, Information**