

**MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA, SUNDA DAN BUGIS
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Febrianto Wahyudi

07.12.2113

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2011

**MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA, SUNDA DAN BUGIS
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1 Pada
Jurusan Sistem Informasi**



Disusun Oleh :

Febrianto Wahyudi

07.12.2113

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Media Pembelajaran Aksara Jawa, Sunda dan Bugis Menggunakan

Macromedia Flash MX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febrianto Wahyudi

07.12.2113

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 13 Juli 2011

Dosen Pembimbing,



Armadyah Ambarowati, S.Kom, M. Eng.
NIK . 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Media Pembelajaran Aksara Jawa, Sunda dan Bugis Menggunakan

Macromedia Flash MX

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febrianto Wahyudi

07.12.2113

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 28 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 28 Juli 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 28 Juli 2011

Febrianto Wahyudi

07.12.2113

Motto Dan Persembahan

Motto :

Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun. **(Bung Karno)**.

Istilah tidak ada waktu, jarang sekali merupakan alasan yang jujur, karena pada dasarnya kita semuanya memiliki waktu 24 jam yang sama setiap harinya. Yang perlu ditingkatkan ialah membagi waktu dengan lebih cermat. **(George Downing)**.

Sungguh Maha Besar diriMu Dalam hidup ini Kaulah Tuhanku
Takkan pernah ada yang melebihi KekuasaanMu, KebesaranMu. **(Un'8'u)**.

Persembahan :

Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada **Allah SWT**, karena kepadaNya lah kami menyembah dan kepadaNya lah kami mohon pertolongan. Sekaligus sebagai ungkapan terima kasihku kepada :

1. **Bapak & Ibu** yang tercinta, terkasih, tersayang.
2. Kakak-kakak & Adik-adikku.
3. **Fajar Idris** teman yang selalu menyemangati dalam mengerjakan Skripsi ini.
4. **Fiski Mee** yang sudah menyumbangkan suaranya untuk skripsi-Ku.
5. Teman-teman **Asrama Bungolang Tolitoli** (Teman Sekampoeng-Ku).
6. Teman-teman kelas **S1-SI "A" Angkatan 07'**. Semangat Kawand!
Jangan pernah menyerah dengan keadaan!!!
7. Teman-temanku yang lain yang tidak bisa aku sebutin satu-persatu terimakasih atas supportnya.
8. Teman Spesial-Ku... .'(^_^)'.
(*Special Friend*)
9. Almamaterku (**STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**).
(*Almamater*)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur atas berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dengan judul “**Media Pembelajaran Aksara Jawa, Sunda dan Bugis Menggunakan Macromedia Flash MX**”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan, sehingga penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih dengan tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryono, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.

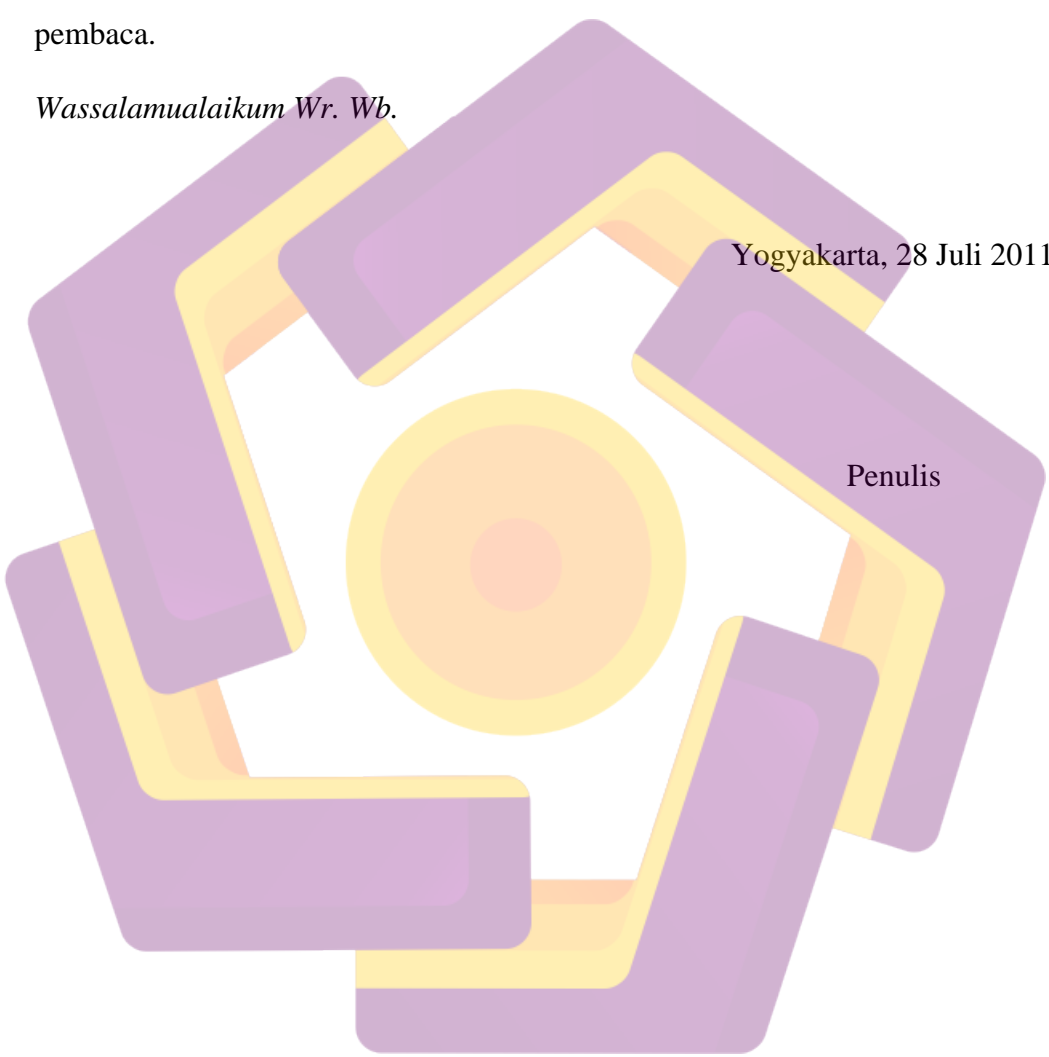
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Skripsi ini.

Penulis sadar bahwa Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu saran dan kritik sangat diperlukan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Juli 2011

Penulis



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon McLeod	11
Gambar 2.2 Struktur Linier	14
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	14
Gambar 2.4 Struktur Piramida	15
Gambar 2.5 Struktur Polar	15
Gambar 2.6 Contoh Bentuk Font	23
Gambar 2.7 Berbagai Alternatif Tipografi.....	24
Gambar 2.8 Contoh Berbagai Jenis Gambar.....	24
Gambar 2.9 Contoh Bentuk Citra (<i>Image</i>)	25
Gambar 2.10 Berbagai Jenis dan Ketebalan Garis.....	26
Gambar 2.11 Contoh Bentuk Bidang	27
Gambar 2.12 Contoh Dimensi Ruang (<i>Space</i>).....	28
Gambar 2.13 Contoh Dimensi Warna	29
Gambar 2.14 Contoh Berbagai Jenis Barik.....	29
Gambar 2.15 Diagram Produksi	37
Gambar 3.1 Perancangan Sistem	51
Gambar 3.2 Struktur Merancang Isi.....	54

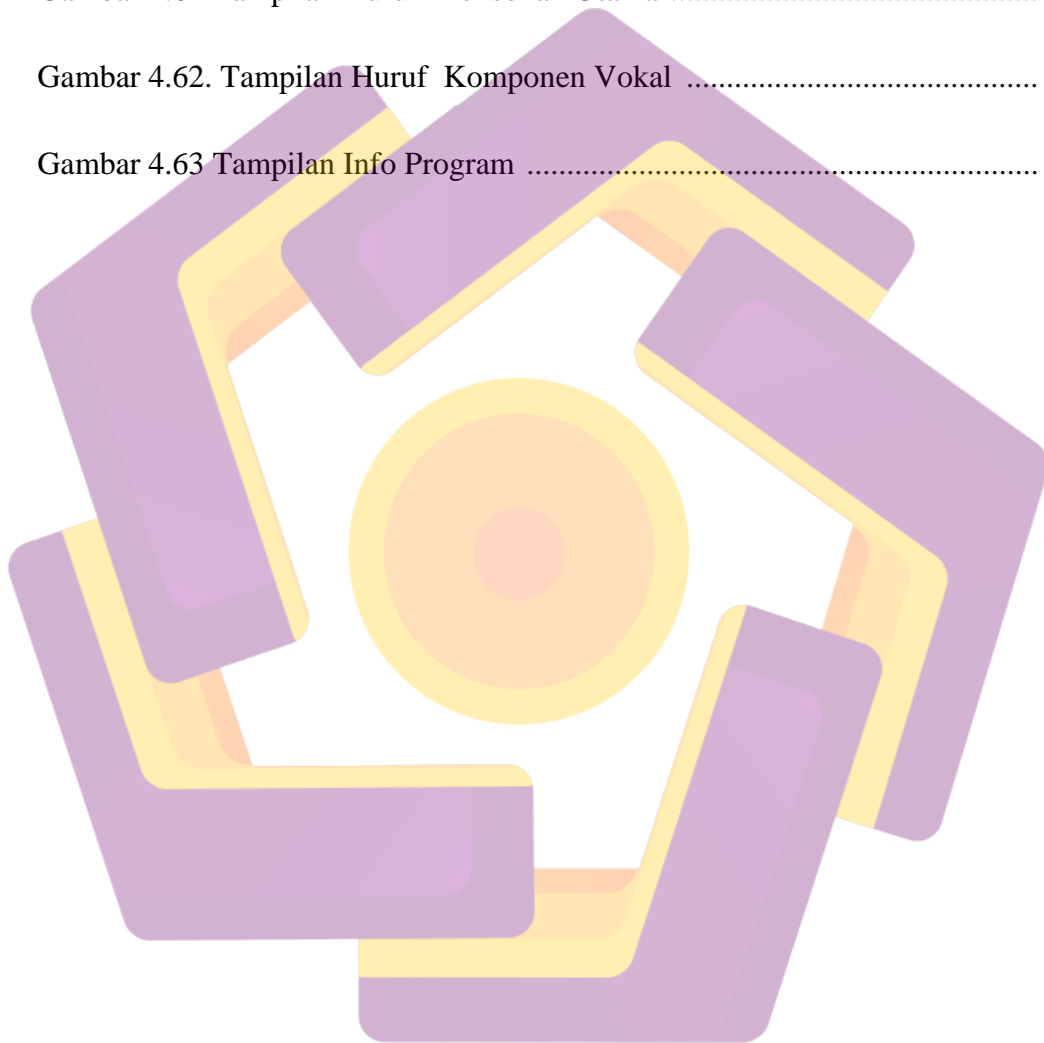
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	67
Gambar 3.4 Rancangan Aksara Jawa.....	68
Gambar 3.5 Rancangan Sejarah Aksara Jawa	69
Gambar 3.6 Rancangan Angka Jawa	70
Gambar 3.7 Rancangan Tanda Baca Jawa	71
Gambar 3.8 Rancangan Huruf Jawa	72
Gambar 3.9 Rancangan Sejarah Aksara Sunda.....	73
Gambar 3.10 Rancangan Angka Sunda	74
Gambar 3.11 Rancangan Tanda Baca	75
Gambar 3.12 Rancangan Huruf Sunda	76
Gambar 3.14 Rancangan Sejarah Aksara Bugis	77
Gambar 3.15 Rancangan Angka Bugis	78
Gambar 3.16 Rancangan Tanda Baca Bugis.....	79
Gambar 3.17 Rancangan Huruf Bugis	80
Gambar 4.1 Membuka Program Flash MX 2004	81
Gambar 4.2 Membuka Dokumen Baru	81
Gambar 4.3 Mengatur Ukuran Stage	81
Gambar 4.4 Membuat Layer	82
Gambar 4.5 Membuat Tampilan Loading	83

Gambar 4.6 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 1” Frame 1-10	83
Gambar 4.7 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 2” Frame 2-10	84
Gambar 4.8 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 3” Frame 3-10	84
Gambar 4.9 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 4” Frame 4-10	85
Gambar 4.10 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 5” Frame 4-10	85
Gambar 4.11 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 6” Frame 5-10	86
Gambar 4.12 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 7” Frame 6-10	86
Gambar 4.13 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 8” Frame 7-10	87
Gambar 4.14 Membuat Tampilan Objek Lingkaran Pada Layer “lingkaran 9” Frame 8-10	87
Gambar 4.15 Menjalankan Test Movie	88
Gambar 4.16 Membuka menu window	89
Gambar 4.17 Drag button ke stage	89

Gambar 4.18 Kotak Dialog Convert to Symbol	90
Gambar 4.19 Buka File	92
Gambar 4.20 Pilih File Indonesia Raya.mp3	92
Gambar 4.21 File Suara Masuk Ke Dalam Panel Library	93
Gambar 4.22. Frekwensi Suara Pada Frame	93
Gambar 4.23 Menambah Layer Untuk Sound	94
Gambar 4.24 Panel Import to Library	94
Gambar 4.25 Simbol sound “Error” pada Panel Library	95
Gambar 4.26 Simbol Sound “Error” di Frame Over pada Panel Timeline	95
Gambar 4.27 Kotak Dialog Publish Settings	96
Gambar 4.28 Menuliskan Script Autorun	97
Gambar 4.29 Script membuka File Exe	97
Gambar 4.30 Script Memberikan Icon	98
Gambar 4.31 Menyimpan File Autorun	98
Gambar 4.32 Hasil File Autorun	99
Gambar 4.33 Pengaturan Hidden Properties Dokumen	99
Gambar 4.34 Tampilan Intro ke-1.....	100
Gambar 4.35 Tampilan Intro ke-2.....	100
Gambar 4.36 Tampilan Intro ke-3	100
Gambar 4.37 Tampilan Menu Utama	101

Gambar 4.38 Tampilan Menu Utama Aksara Jawa	101
Gambar 4.39 Tampilan Sejarah Aksara Jawa	102
Gambar 4.40 Tampilan Angka Jawa	102
Gambar 4.41 Tampilan Tanda Baca Aksara Jawa	103
Gambar 4.42 Tampilan Huruf Aksara Jawa	103
Gambar 4.43 Tampilan Huruf Aksara Jawa Carakan	104
Gambar 4.44 Tampilan Huruf Aksara Pasangan (Mati)	105
Gambar 4.45 Tampilan Huruf Aksara Swara	105
Gambar 4.46 Tampilan Huruf Aksara Rekaan	106
Gambar 4.47 Tampilan Huruf Aksara Murka	107
Gambar 4.48 Tampilan Menu Aksara Sunda	107
Gambar 4.49 Tampilan Sejarah Aksara Sunda	108
Gambar 4.50 Tampilan Angka Aksara Sunda	109
Gambar 4.51 Tampilan Tanda Baca Aksara Sunda	109
Gambar 4.52 Tampilan Huruf Aksara Sunda	110
Gambar 4.53 Tampilan Huruf Konsonan Utama	111
Gambar 4.54 Tampilan Huruf Komponen Vokal	111
Gambar 4.55 Tampilan Huruf Konsonan Sisipan, Akhiran, dan Mati	112
Gambar 4.56 Tampilan Menu Utama Aksara Bugis	113
Gambar 4.57 Tampilan Sejarah Aksara Bugis	113

Gambar 4.58 Tampilan Angka Aksara Bugis	114
Gambar 4.59 Tampilan Tanda Baca Aksara Bugis	115
Gambar 4.60 Tampilan Huruf Aksara Bugis	115
Gambar 4.61 Tampilan Huruf Konsonan Utama	116
Gambar 4.62. Tampilan Huruf Komponen Vokal	117
Gambar 4.63 Tampilan Info Program	118



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	41
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	42
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	42
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	43
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	44
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	44
Tabel 3.7 Naskah	53
Tabel 4.1 Data Prosentase Pengujian Aplikasi	118
Tabel 4.2 Pengetesan White box testing	120

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xxi
INTI SARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Belajar.....	5

2.2 Pembelajaran	6
2.3 Media Pembelajaran.....	8
2.4 Siklus Pengembangan Multimedia.....	11
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia	13
2.5.1 Struktur Linier.....	14
2.5.2 Struktur Hirarki	14
2.5.3 Struktur Piramida	15
2.5.4 Struktur Polar	15
2.6 Multimedia	16
2.6.1 Teks	16
2.6.2 Grafik	16
2.6.3 Animasi	17
2.7 Dasar Desain Grafis	20
2.7.1 Pengertian.....	20
2.7.2 Unsur Desain Grafis.....	23
2.7.2.1 Tipografi.....	23
2.7.2.2 Gambar	24
2.7.2.3 Foto atau Citra.....	25

2.7.2.4	Garis	26
2.7.2.5	Bidang	26
2.7.2.6	Ruang	27
2.7.2.7	Warna	28
2.7.2.8	Barik	29
2.8	Landasan Teori Aksara Jawa, Sunda dan Bugis	31
2.8.1	Landasan Teori Aksara Jawa	31
2.8.2	Landasan Teori Aksara Sunda	32
2.8.3	Landasan Teori Aksara Bugis	33
2.9	Program Aplikasi Macromedia Flas MX 2004	34
2.10	Desain Multimedia Pembelajaran Aksara	36
2.11	Teknik Produksi	36
2.11.1	Komponen Produksi	37
2.11.2	Proses Produksi	37
2.11.3	Penulisan Naskah	38
2.11.3.1	Pra Produksi	38
2.11.3.2	Produksi	38
2.11.3.3	Uji Program	39

2.11.3.4 Produksi Massal	39
--------------------------------	----

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum	40
3.2 Analisis PIECES	40
3.2.1 Analisis Kinerja (Performance).....	40
3.2.2 Analisis Informasi (Information)	41
3.2.3 Analisis Ekonomi (Economics).....	42
3.2.4 Analisis Kendali (Control).....	43
3.2.5 Analisis Efisiensi (Efficiency).....	43
3.2.6 Analisis Pelayanan	44
3.3 Analisis Kebutuhan	45
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.3.3 Indikator Program	48
3.3.3.1 Kriteria Pendidikan (Educational Criteria)	48
3.3.3.2 Tampilan Program.....	49
3.3.3.3 Kualitas Teknis (Technical Quality)	50
3.4 Perancangan Sistem	51

3.4.1 Merancang Konsep	52
3.4.2 Merancang Isi.....	52
3.4.3 Merancang Naskah.....	55
3.4.5 Merancang Grafik	66

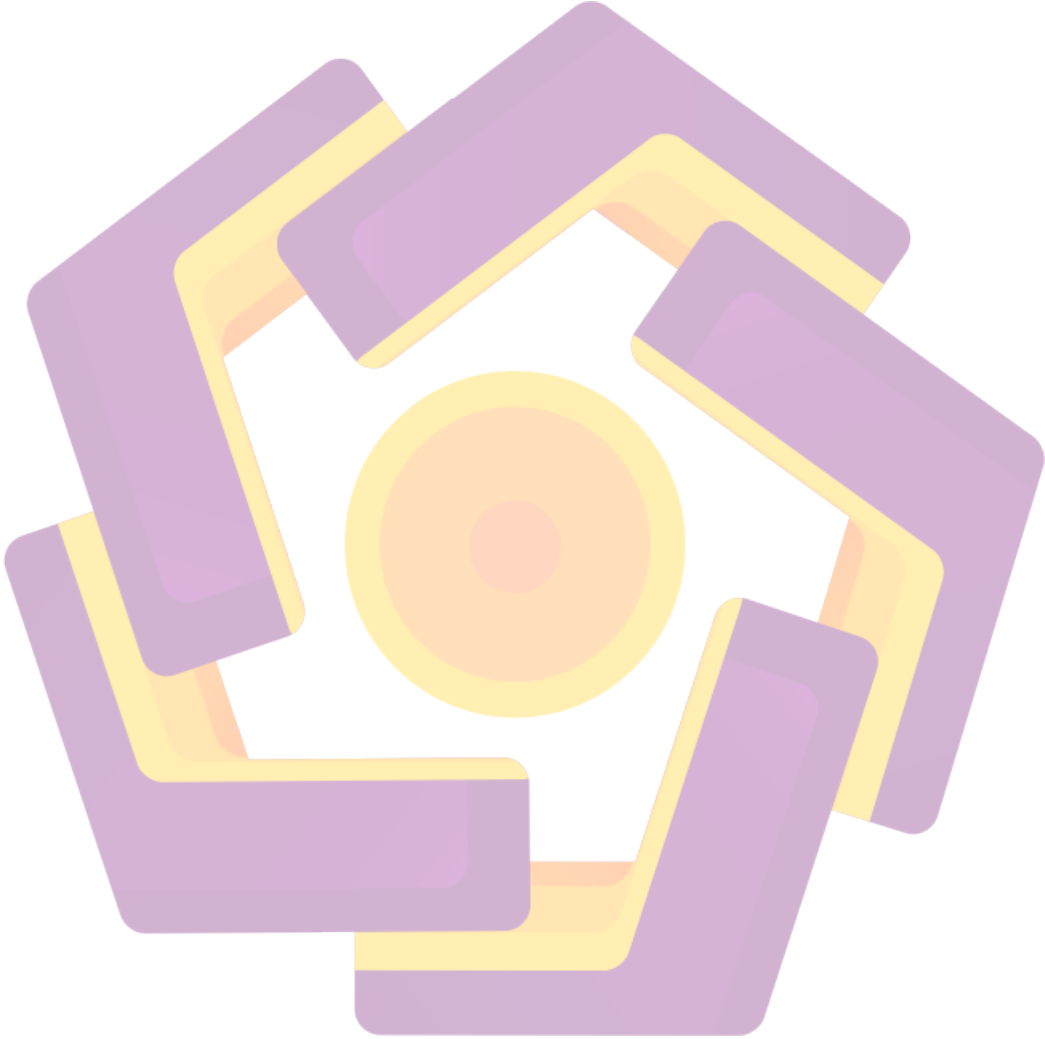
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Proses Atau Pembuatan.....	80
4.1.1 Teknik Membuat Intro Loading.....	80
4.1.2 Pembuatan Button	88
4.1.3 Mengimport File Suara	91
4.1.4 Menambah Suara Pada Tombol	93
4.1.5 Membuat File.Exe.....	96
4.1.6 Membuat File Autorun.....	96
4.2 Manual Program.....	99
4.3 Uji Coba	118
4.3.1 Beta Teting.....	118
4.3.2 White Box Testing	120
4.4 Pemeliharaan.....	123

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan 125

5.2 Saran..... 126



INTISARI

Aksara merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer berbentuk multimedia interaktif. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya adalah *Macromedia Flash MX*.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah merencanakan, membuat atau memproduksi dan menguji perangkat lunak berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran aksara dengan *Macromedia Flash MX*. Sasaran dari pengguna media pembelajaran ini adalah kalangan umum bagi siapa saja yang membutuhkan. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk membantu pembelajaran aksara dengan pokok bahasan sejarah aksara, angka, tanda baca serta evaluasi yang dikembangkan dengan *Macromedia Flash MX*. Manfaat yang diharapkan dari pembuatan media pembelajaran aksara adalah : bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *Macromedia Flash MX* untuk media pembelajaran interaktif. Bagi dunia pendidikan, dapat dijadikan sebagai masukan, referensi media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Bagi dunia kebudayaan, memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian aksara berbentuk teknologi multimedia.

Prosedur kerja dari pembuatan media pembelajaran aksara adalah menentukan materi, menentukan skenario pembelajaran, menentukan

diagram alir program, menentukan naskah program, membuat prototipe program, dan yang terakhir adalah uji coba dan evaluasi. Dari hasil uji coba performance sistem, program pembelajaran aksara ini dapat dijalankan pada komputer manapun tanpa proses instalasi. Pada pengujian yang dilakukan kepada pakar multimedia, ahli budaya dan bahasa, serta koresponden umum menyebutkan program ini layak dijadikan media pembelajaran aksara. Kekurangan dalam program ini dapat diperbaiki pada pengembangan program selanjutnya ke arah yang lebih sempurna.

Kunci : Aksara, Macromedia Flash



ABSTRACT

Literacy is one of the cultural heritage that is priceless. In an effort to care for cultural heritage, a medium of learning about literacy can be presented using computer technology in the form of interactive multimedia. One such software is very supportive in its application is Macromedia Flash MX.

Problems in this study is how to plan, create or produce and test the software in the form of interactive multimedia for learning literacy with Macromedia Flash MX. The goal of this learning media users are the general public for anyone in need. The purpose of making this learning media literacy is to help learning the subject of historical characters, numbers, punctuation and evaluation was developed with Macromedia Flash MX. The expected benefits of making learning media literacy are : for the world of technology, exploit and develop technology Macromedia Flash MX for interactive learning media. For education, can be used as input, a reference form of interactive multimedia instructional media. For the world of culture, contributing in the effort to preserve the form of multimedia technology literacy.

Working procedures of making learning media literacy is to determine the material, determines the learning scenario, determine the flow chart of the program, specify the script program, create a prototype program, and the last is the test and evaluation. From the results of performance test systems, learning programs this script can be run on any computer without installation process. In tests performed on a multimedia expert, expert cultures and languages, as well as a general correspondent says the program is worthy of teaching media literacy. Deficiencies in the program can be corrected in subsequent program development towards a more perfect.

Key: Script, Macromedia Flash