

**PENGENALAN ANEKA RAGAM ADAT DAN BUDAYA
YOGYAKARTA MELALUI MEDIA INTERAKTIF PADA
SEKOLAH DASAR NEGERI PERUMNAS
CONDONG CATUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Selpan Tetoni

08.22.0860

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

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pengenalan Aneka Ragam Adat Dan Budaya Yogyakarta
Melalui Media Interaktif Pada Sekolah Dasar
Negeri Perumnas Condong Catur**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Selpan Tetoni
08.22.0860**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 25 Juni 2010

Dosen Pembimbing,



**Andi Sunyoto, M.kom
NIK. 190302052**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pengenalan Aneka Ragam Adat Dan Budaya Yogyakarta
Melalui Media Interaktif Pada Sekolah Dasar
Negeri Perumnas Condong Catur**

Yang disiapkan dan disusun oleh

Selpan Tetoni

08.22.0860

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**

**Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034**

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2010

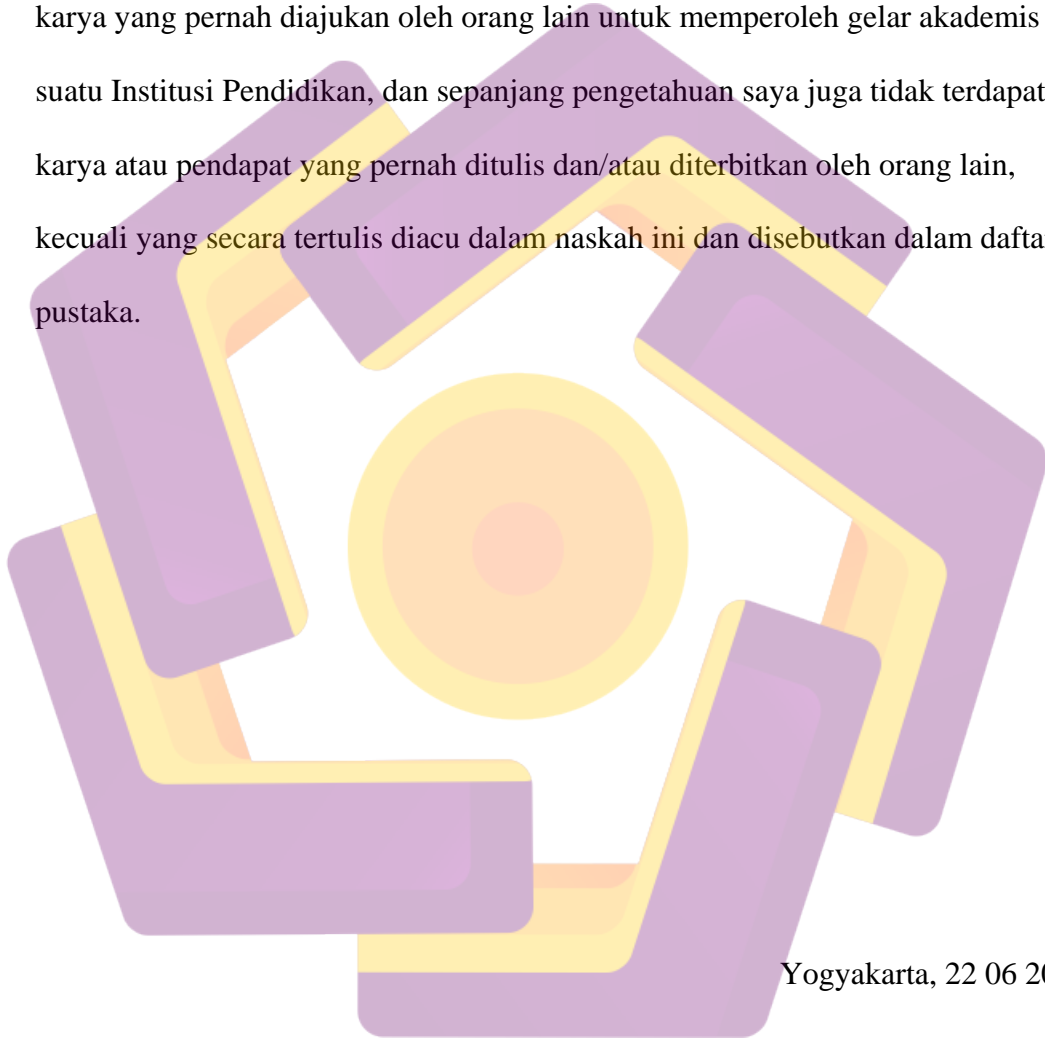


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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, 22 06 2010

Selpan Tetoni

NIM : 08.22.0860

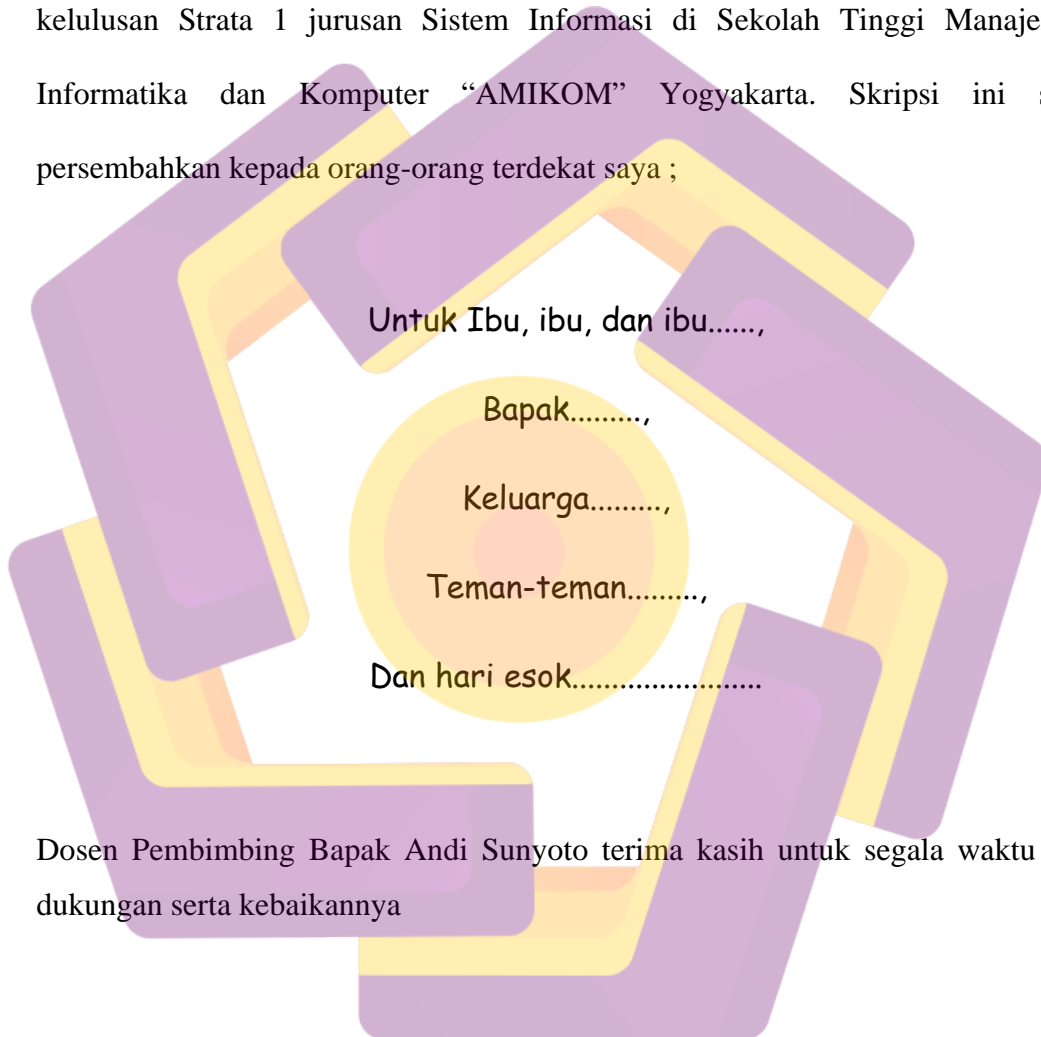
Moto

- *Ridho Allah ridho orang tua, maka jangan perna sesekali durhaka kepadanya*
- *Jangan anggap kecil apapun yang anda alami, sebab butir-butir pasir membangun gunung. Saat-saat menjadi tahun dan pengalaman-pengalaman kecil menjadi penghidupan*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya ;



Dosen Pembimbing Bapak Andi Sunyoto terima kasih untuk segala waktu dan dukungan serta kebaikannya

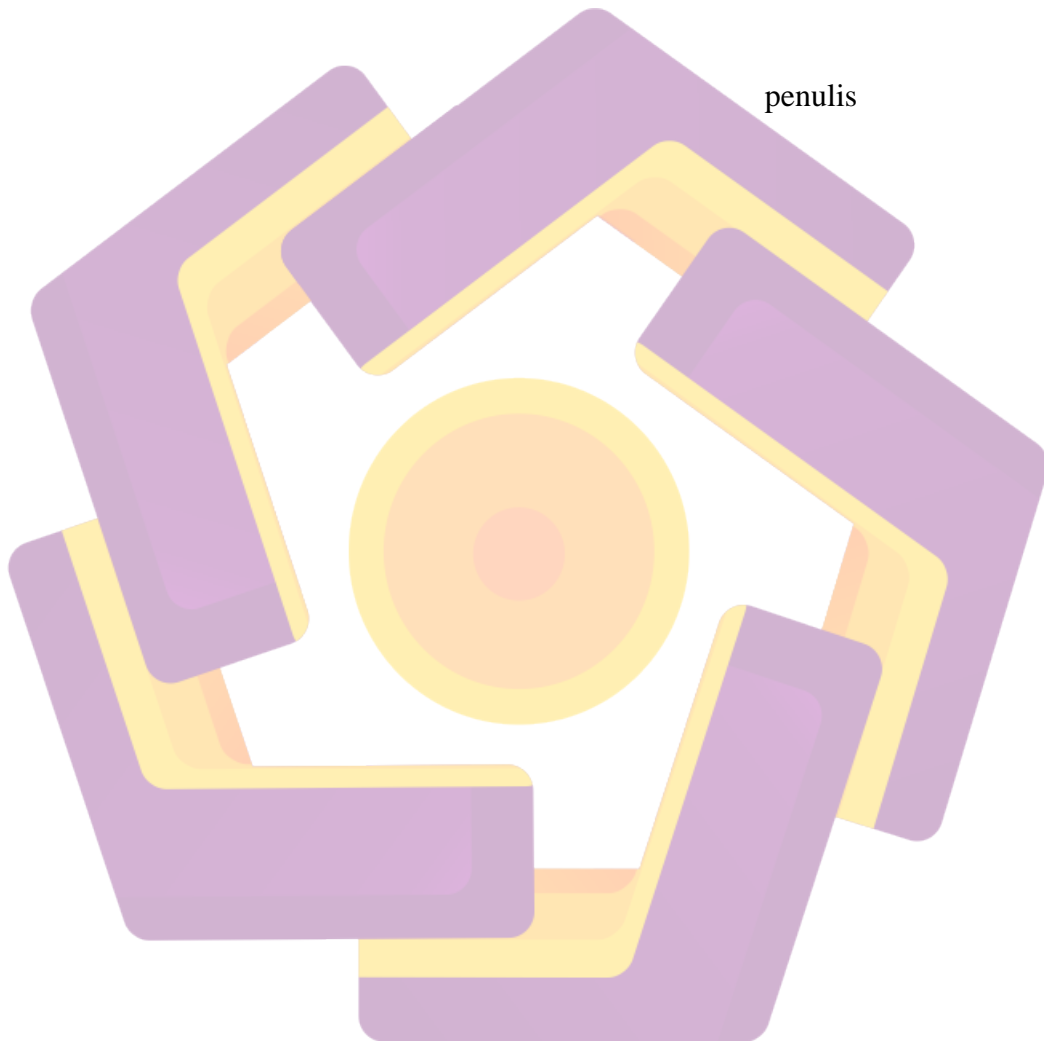
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “ PENGENALAN ANEKA RAGAM ADAT DAN BUDAYA YOGYAKARTA MELALUI MEDIA INTERAKTI PADA SEKOLAH DASAR NEGERI PERUMNAS CONDONG CATUR ”. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan MI dan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepala sekolah SD N Perumnas Condong Bapak Ngadakana,S.Pd yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Titik Agustin DRA yang sudah berkenan menjadi nara sumber guna memperoleh data-data penelitian.
6. Kedua orang tua yang telah memberikan do’a dan nasehat.
7. Semua rekan-rekan S1 SI TS-A

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, Desember 2009



DAFTAR ISI

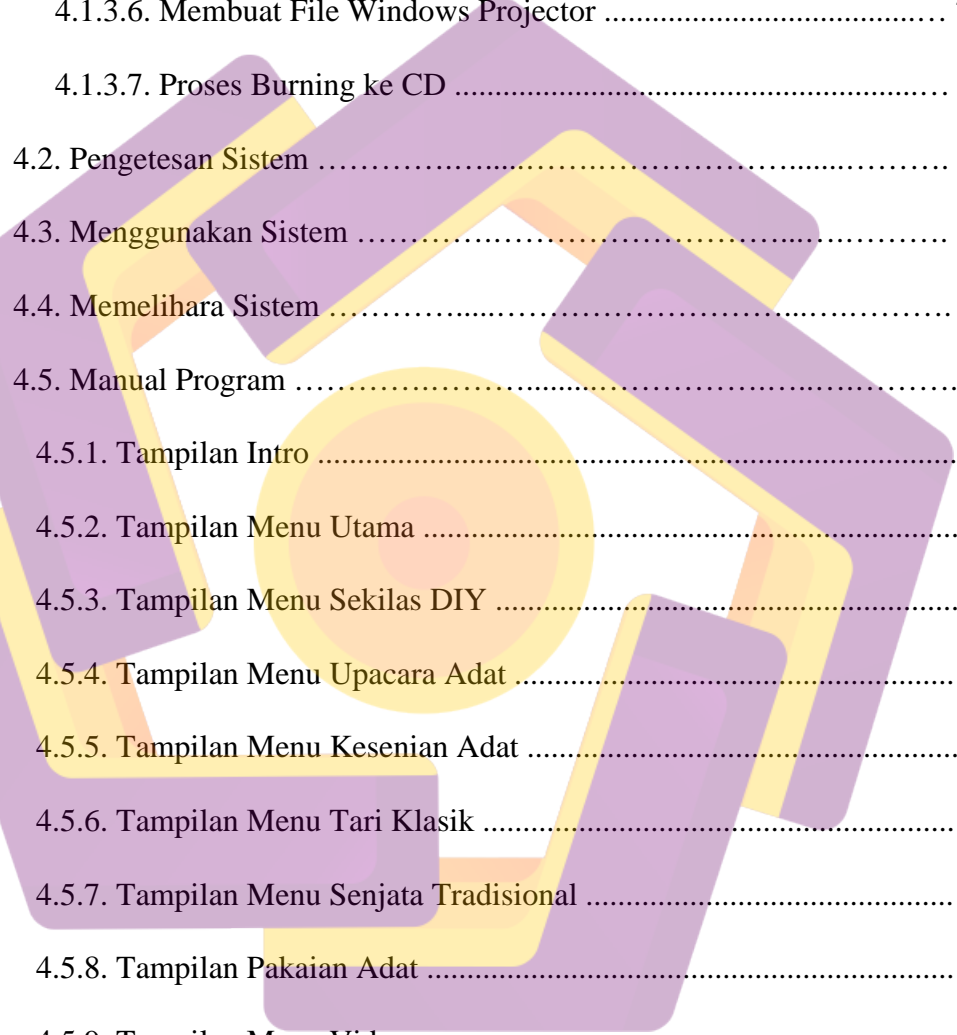
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	6
2.1.1. Pengertian multimedia	6
2.1.2 Elemen-elemen Multimedia	7
2.1.2.1. Teks	8
2.1.2.2. Grafik	8
2.1.2.3. Suara (Audio)	9
2.1.2.4. Video	9
2.1.2.5. Animasi	9
2.2. Struktur Informasi Multimedia	10
2.2.1. Struktur Linier	10
2.2.2. Struktur Menu	10
2.2.3. Struktur Hierarki	11
2.2.4. Struktur Jaringan	12
2.2.5. Struktur Kombinasi	13
2.3. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia	14
2.3.1. Mendefinisikan Masalah	16
2.3.2. Merancang Konsep	16
2.3.3. Merancang Isi	16
2.3.4. Merancang Naskah	16
2.3.5. Merancang Grafik	16
2.3.6. Memproduksi Sistem	16
2.3.7. Melakukan Test Pemakai.....	17

2.3.8. Menggunakan Sistem	17
2.3.9. Memeliharaan Sistem	17
2.4. Multimedia Interaktif	17
2.4.1. Asal Mula Multimedia Interaktif	17
2.4.2. Defenisi Multimedia Interaktif	18
2.4.3. Kelebihan Multimedia Interaktif	18
2.4.4. Hubungan antara Multimedia Interaktif dan Pembelajaran	19
2.5. Software Yang Digunakan	20
2.5.1. Adobe Photoshop CS3	20
2.5.1.1. Interface Pada Adobe Photoshop CS3	22
2.5.1.2. Layer	23
2.5.2. Adobe Flash CS3 Propesional	24
2.5.2.1. Interface Adobe Flash CS3 Propesional	25
2.5.3. Adobe Audition 2.0	29
 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Analisis Sistem	31
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem	31
3.1.1.1. Performance (Kinerja Sistem)	31
3.1.1.2. Information (Inpormasi)	32
3.1.1.3. Economic (Ekonomi)	33
3.1.1.4. Control (Pengendalian)	33
3.1.1.5. Efficiency (Efisiensi)	34
3.1.1.6. Service (Pelayanan)	34

3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.1.2.1. Aspek Hardware	35
3.1.2.2. Aspek Software	36
3.1.2.3. Aspek Brainware	37
3.1.3. Analisis Studi Kelayakan	38
3.1.3.1. Kelayakan Teknologi	38
3.1.3.2. Kelayakan Hukum	38
3.1.3.3. Kelayakan Ekonomi	39
3.1.4. Analisis Biaya dan Manfaat	39
3.1.4.1. Komponen Biaya	40
3.1.4.2. Komponen Manfaat	41
3.2. Perancangan Sistem	46
3.2.1. Merancang Konsep	47
3.2.2. Merancang Isi	48
3.2.3. Merancang Naska	52
3.2.4. Merancang Grafik	55
BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1. Memproduksi Sistem	62
4.1.1. Mengelola Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3	63
4.1.2. Pengeditan Suara (sound) dengan Adobe Audition 2.0	65
4.1.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flasah CS3	
Profesional	67
4.1.3.1. Memasukan Data ke Adobe Flash CS3 Profesional	68



4.1.3.2. Membuat Animasi	68
4.1.3.3. Membuat Tombol	69
4.1.3.4. Tahap Pengintegrasian	72
4.1.3.5. Membuat Tampilan Full Screen	74
4.1.3.6. Membuat File Windows Projector	75
4.1.3.7. Proses Burning ke CD	76
4.2. Pengetesan Sistem	78
4.3. Menggunakan Sistem	80
4.4. Memelihara Sistem	81
4.5. Manual Program	81
4.5.1. Tampilan Intro	81
4.5.2. Tampilan Menu Utama	82
4.5.3. Tampilan Menu Sekilas DIY	83
4.5.4. Tampilan Menu Upacara Adat	83
4.5.5. Tampilan Menu Kesenian Adat	84
4.5.6. Tampilan Menu Tari Klasik	85
4.5.7. Tampilan Menu Senjata Tradisional	85
4.5.8. Tampilan Pakaian Adat	86
4.5.9. Tampilan Menu Video	87
4.5.10. Tampilan Menu Keluar (exit)	88

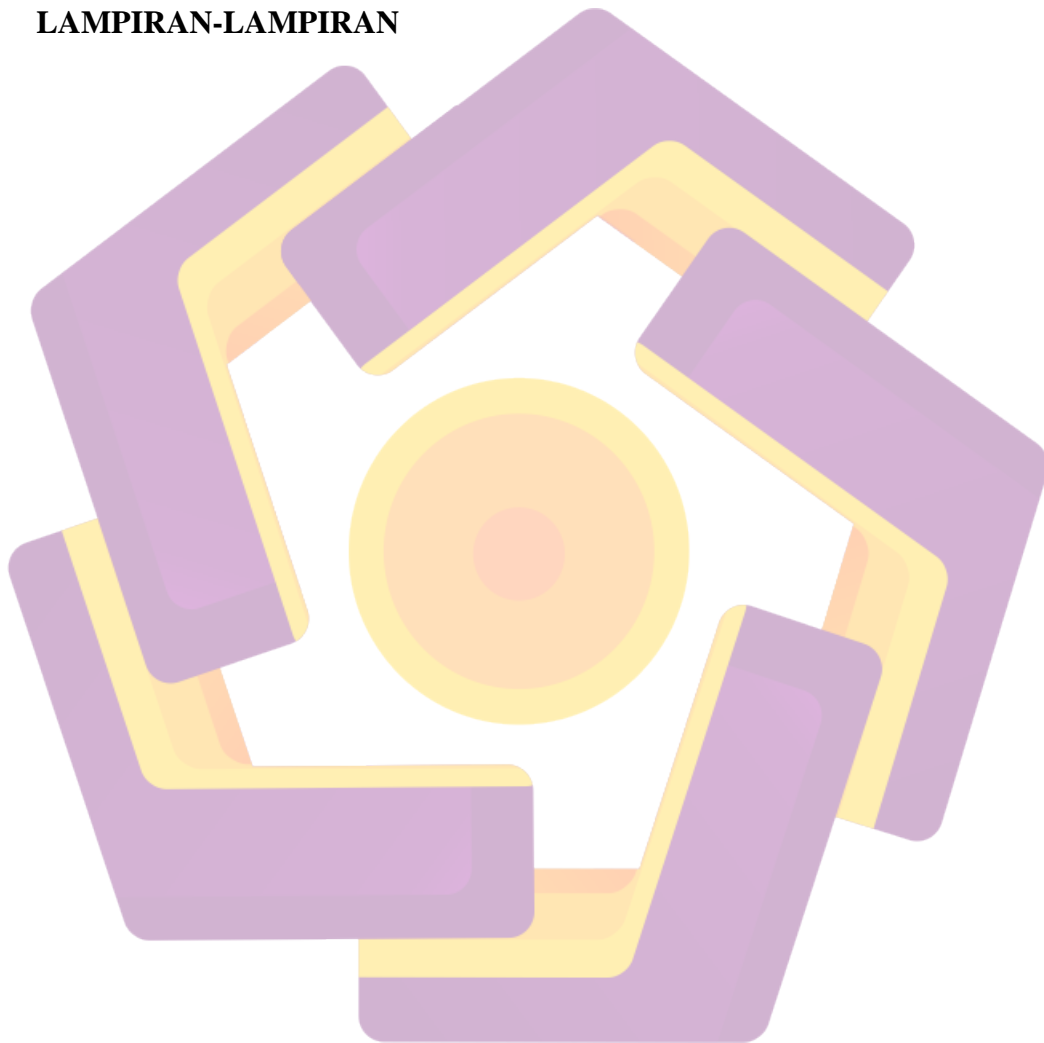
BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan 89

5.2. Saran 90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

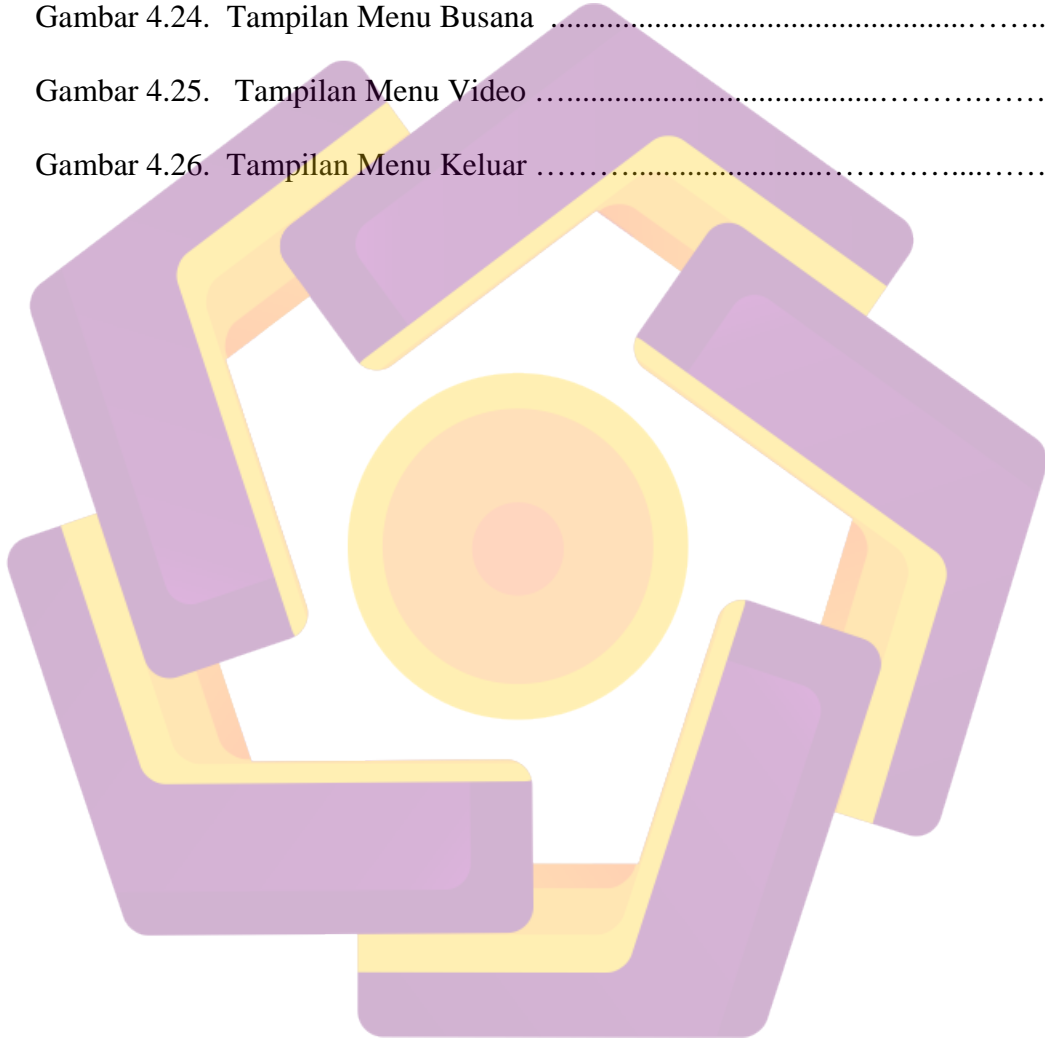


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia	6
Gambar 2.2 Struktur Linier	9
Gambar 2.3 Struktur Menu	10
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	10
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	11
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	12
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
Gambar 2.8 Proses Pengembangan Sistem Multimedia menurut Raymond Mcleod, Jr.	14
Gambar 2.9. Area Kerja Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.10. Toolbox Pada Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.11. Pallette Layer	23
Gambar 2.12. Welcome Screen diawal program	24
Gambar 2.13. Jendela Program Adobe Flash CS3 Professional	25
Gambar 2.14 Tampilan Adobe Audition 2.0	28
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	49
Gambar 3.2 Tampilan Intro	55
Gambar 3.3 Tampilan menu utama	56
Gambar 3.4 Tampilan Sekilas DIY	57
Gambar 3.5 Tampilan menu Upacar Adat	57
Gambar 3.6 Tampilan menu Kesenian	58
Gambar 3.7 Tampilan Menu Senjata Tradisional	59

Gambar 3.8 Tampilan Menu Busana	59
Gambar 3.9 Tampilan Menu Video	60
Gambar 3.10 Tampilan Menu Tari Klasik	61
Gambar 3.11 Tampilan Exit	61
Gambar 4.1. Diagram Alir Proses Produksi Sistem	62
Gambar 4.2. Dialog Box New	63
Gambar 4.3. Tampilan Layar kerja Photoshop CS3	64
Gambar 4.4. Dialog Box Save As	65
Gambar 4.5. Editing Audio dengan Adobe Audition 2.0	66
Gambar 4.6. Kotag Dialog Save As to mp3	67
Gambar 4.7. Dialog Box Import to Library	68
Gambar 4.8. Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS3 Propesional	69
Gambar 4.9. Dialog Box Create New Symbol	70
Gambar 4.10. Tampilan Tombol Navigasi	70
Gambar 4.11. Tampilan Panel Action Button	71
Gambar 4.12. Tampilan Hasil Akhir Pada Adobe Flash CS3 Professional	72
Gambar 4.13. Tampilan Publish Setting	75
Gambar 4.14. Tampilan Nero 7.8	76
Gambar 4.15. Menu Disc Content	77
Gambar 4.16. Menu Final Burn Setting	77
Gambar 4.17. Tampilan Intro	82
Gambar 4.18. Tampilan Menu Utama	82
Gambar 4.19. Tampilan menu Sekilas DIY	83

Gambar 4.20. Tampilan Menu Upacara Adat	84
Gambar 4.21. Tampilan Menu Kesenian	84
Gambar 4.22. Tampilan Menu Tari Klasik	85
Gambar 4.23. Tampilan Menu Senjata Tradisional	86
Gambar 4.24. Tampilan Menu Busana	86
Gambar 4.25. Tampilan Menu Video	87
Gambar 4.26. Tampilan Menu Keluar	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	43
Tabel 3.2 Metode Biaya dan Manfaat.....	46



INTISARI

Penelitian ini berangkat dari permasalahan tentang upaya pengenalan adat dan budaya Yogyakarta melalui media interaktif yang mampu menarik perhatian siswa SD N Perumnas Condong Catur, yang merupakan salah satu strategi sebagai implementasinya. Tujuan Penelitian ini adalah perancangan aplikasi multimedia pengenalan aneka ragam adat dan budaya Yogyakarta melalui media interaktif pada Sekolah Dasar Negeri Perumnas Condong Catur sebagai sistem pembelajaran.

Sumber data penelitian ini adalah keanekaragaman adat dan budaya Yogyakarta. Metode Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kepustakaan, dan internet. Objek penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Perumnas Condong Catur. Analisis sistem dalam penelitian ini mempergunakan analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan, serta analisis biaya dan manfaat, sedangkan perancangan sistem menggunakan konsep, isi, naskah, dan grafik.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perancangan aplikasi multimedia pengenalan aneka ragam adat dan budaya Yogyakarta melalui media interaktif dalam penggunaannya: (1) Lebih efektif, karena multimedia dapat menghilangkan kejenuhan pada siswa Sekolah Dasar Negeri Perumnas Condong Catur dengan tampilan visualisasi yang dapat dinikmati dan mampu memberikan kesan hidup dengan efek animasi. (2) Meringankan beban guru dalam memberikan materi pembelajaran. (3) Sistem informasi yang baru tidak mengalami kendala dalam penerapannya baik dari kinerja, Informasi, Ekonomi, Keamanan, Efisiensi, dan layanan. Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia penulis memberikan saran dengan harapan yaitu: (1) Aplikasi multimedia ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi multimedia tersebut tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki. (2) Aplikasi yang penulis rancang hanya dapat digunakan untuk menampilkan informasi yang sudah ada. Aplikasi ini diharapkan nantinya akan dikembangkan lagi sehingga menghasilkan informasi yang lengkap dan up to date seperti penambahan database dan sebagainya. (3) Harapan penulis semoga aplikasi multimedia ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pengenalan Adat dan Budaya

ABSTRACT

This study departed from the issue of recognition of customary and cultural efforts of Yogyakarta through interactive media that is able to attract the attention of elementary students Perumnas N Lean Chess, which is one strategy for implementation. The purpose of this research is the design of multimedia applications and the introduction of indigenous cultural diversity through an interactive media at Yogyakarta State Primary Schools Chess Perumnas Lean as a learning system.

Data source is the diversity of customs and culture of Yogyakarta. Methods Data were gathered through observation, literature, and the Internet. The object of this research is Perumnas Lean Elementary School Chess. Systems analysis in this study utilize the system weaknesses analysis, system requirements analysis, feasibility study analysis, and analysis of costs and benefits, while using the system design concepts, content, text, and graphics.

The results of this study stated that the introduction of multimedia application design a variety of custom and culture in Yogyakarta through interactive media use: (1) More effective, because multimedia can eliminate saturation at State Primary School students Perumnas Lean Chess with visualization display that can be enjoyed and be able to give the impression alive with animation effects. (2) Alleviate the burden of teachers in providing learning materials. (3) of the new information system is not experiencing difficulties in its application both from the performance, Information, Economics, Security, Efficiency, and services. For a better understanding of a multimedia application author provides advice in the hope that is: (1) This multimedia application designed with a simple concept, but if you need the recommended hardware and software are not met, then the multimedia application will not run properly. Before deciding to use this program should be checked prior specification of hardware and software owned. (2) Applications that writer design can only be used to display information suda there. This application is expected to be further developed so as to produce information such as the addition uptudet lengka and databases and so forth. (3) Hope the author of this multimedia application may be useful and utilized appropriately.

Keywords: Information Systems, Introduction to Traditional and Cultural