

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN  
PENGENALAN GAMELAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE  
DI SD MUHAMMADIYAH MRISI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MIFTAKHUL FALAH AZIZ**

**19.12.1034**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN  
PENGENALAN GAMELAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE  
DI SD MUHAMMADIYAH MRISI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MIFTAKHUL FALAH AZIZ**

**19.12.1034**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN  
PENGENALAN GAMELAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE  
DI SD MUHAMMADIYAH MRISI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Miftakhul Falah Aziz**

**19.12.1034**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



**Diani Ariatmanto, M.Kom, Dr.**  
**NIK. 190302197**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN**  
**PENGENALAN GAMELAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE**  
**DI SD MUHAMMADIYAH MRISI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Miftakhul Falah Aziz**

19.12.1034

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

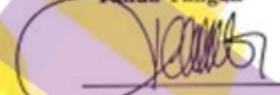
**Nama Penguji**

**Agit Amrullah, M.Kom.**  
NIK. 190302356

**Raditya Wardhana, M.Kom**  
NIK. 190302208

**Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Miftakhul Falah Aziz  
NIM : 19.12.1034

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN PENGENALAN GAMELAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD MUHAMMADIYAH MRISI**

Dosen Pembimbing : Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

  
Miftakhul Falah Aziz

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat, hidayah, kekuatan, waktu luang serta kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, nasehat, bantuan moral maupun materi serta kasih sayang tanpa henti hingga saat ini.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr yang telah memberikan bantuan dalam membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis
3. Agus Juniyanto, S.Mat., S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Mrisi
4. Teman-teman KBT, Kerja Rodi yang selalu memberi bantuan dan dukungan satu sama lain

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan, dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom, M. Kom, selaku Dekan dan Kaprodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
5. Agus Juniyanto, S.Mat., S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Mrisi
6. Bapak dan Ibu Guru di SD Muhammadiyah Mrisi yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.
7. Bapak Ambardi Arif Wijaya dan Ibu Sumiyati selaku orangtua, yang telah memberi semangat dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan seperjuangan kelas 19 SI01, KBT , Kerja Rodi dan teman-teman semuanya, yang telah memberi dukungan dan memberi semangat pantang pulang rumah sebelum selesi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Penulis

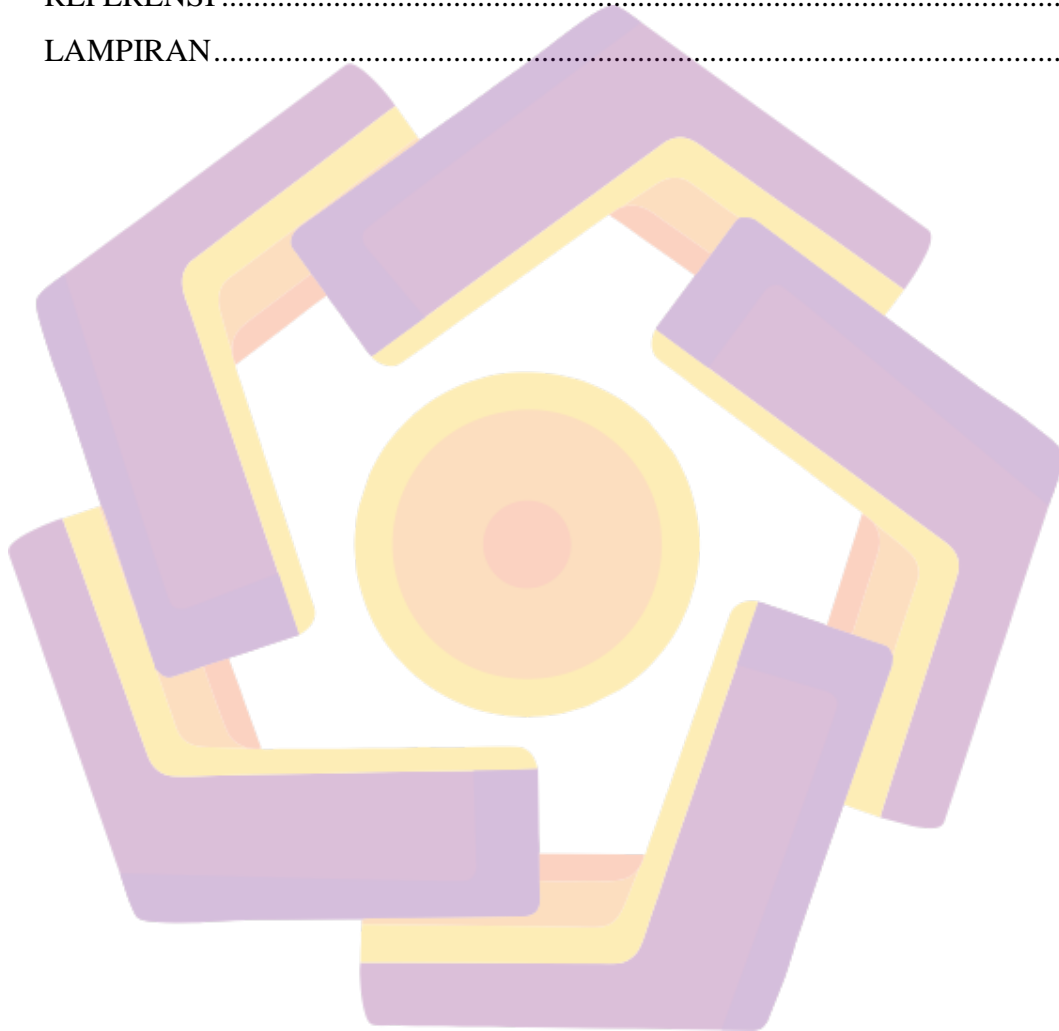
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	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 .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	13
2.2.1 Definisi Multimedia .....	13
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Pengertian Pembelajaran.....	14
2.3 Pengertian Multimedia.....	15
2.3.1 Elemen Multimedia.....	15
2.3.2 Kategori Multimedia .....	17
2.3.3 Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
2.3.4 Adobe Animate .....	18



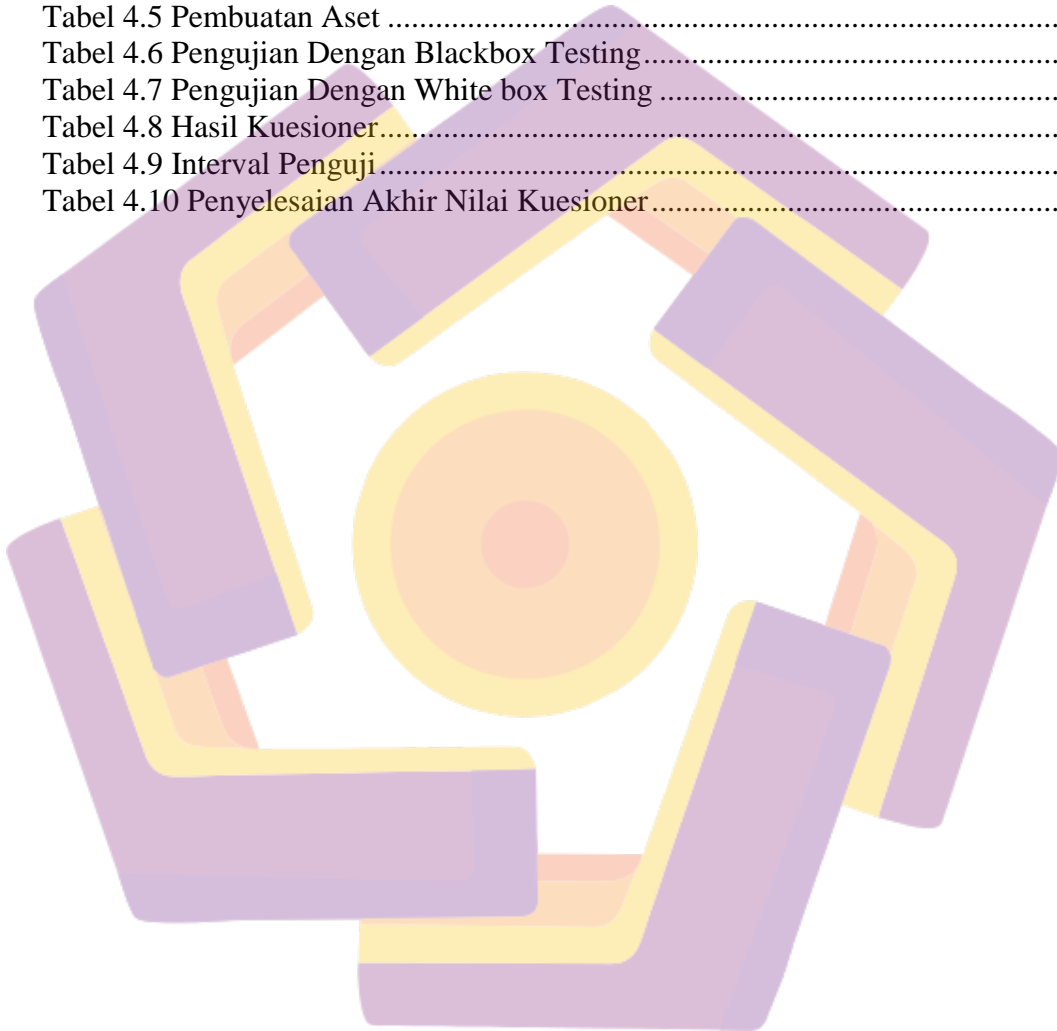
2.4	Black Box Testing .....	18
2.5	White Box Testing .....	18
2.6	Metedologi .....	19
BAB III METODE PENELITIAN .....		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.1.1	Profil SD Muhammadiyah Mrisi .....	21
3.1.2	VISI.....	21
3.1.3	Misi .....	22
3.1.4	Tujuan Sekolah .....	22
3.2	Alur Penelitian .....	23
3.3	Alat Dan Bahan.....	25
3.3.1	Perangkat Keras ( Hardware ).....	25
3.3.2	Perangkat Lunak ( Software ) .....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		26
4.1	Mengidentifikasi Masalah .....	26
4.2	Pengumpulan Data.....	26
4.2.1	Wawancara.....	26
4.2.2	Observasi.....	27
4.3	Analisis .....	28
4.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	28
4.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
4.4	Perancangan .....	29
4.4.1	Merancang Konsep .....	29
4.4.2	Merancang Isi.....	29
4.4.3	Merancang Naskah.....	30
4.4.4	Merancang Grafik .....	31
4.5	Implementasi.....	35
4.5.1	Pembuatan Aset .....	36
4.5.2	Pembuatan Interface.....	40
4.6	Media .....	44
4.7	Black Box Testing .....	50

4.8 White Box Testing.....	52
4.9 Pengujian Beta.....	57
4.10 Evaluasi Data.....	57
4.11 Distribusi.....	61
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	62
<b>REFERENSI</b> .....	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>66</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	7
Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....	27
Tabel 4.2 Perangkat Keras ( Hardware ) .....	28
Tabel 4.3 Perangkat Lunak ( Software ) .....	29
Tabel 4.4 Merancang Naskah.....	31
Tabel 4.5 Pembuatan Aset .....	36
Tabel 4.6 Pengujian Dengan Blackbox Testing .....	50
Tabel 4.7 Pengujian Dengan White box Testing .....	52
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner.....	58
Tabel 4.9 Interval Penguji.....	59
Tabel 4.10 Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner.....	60

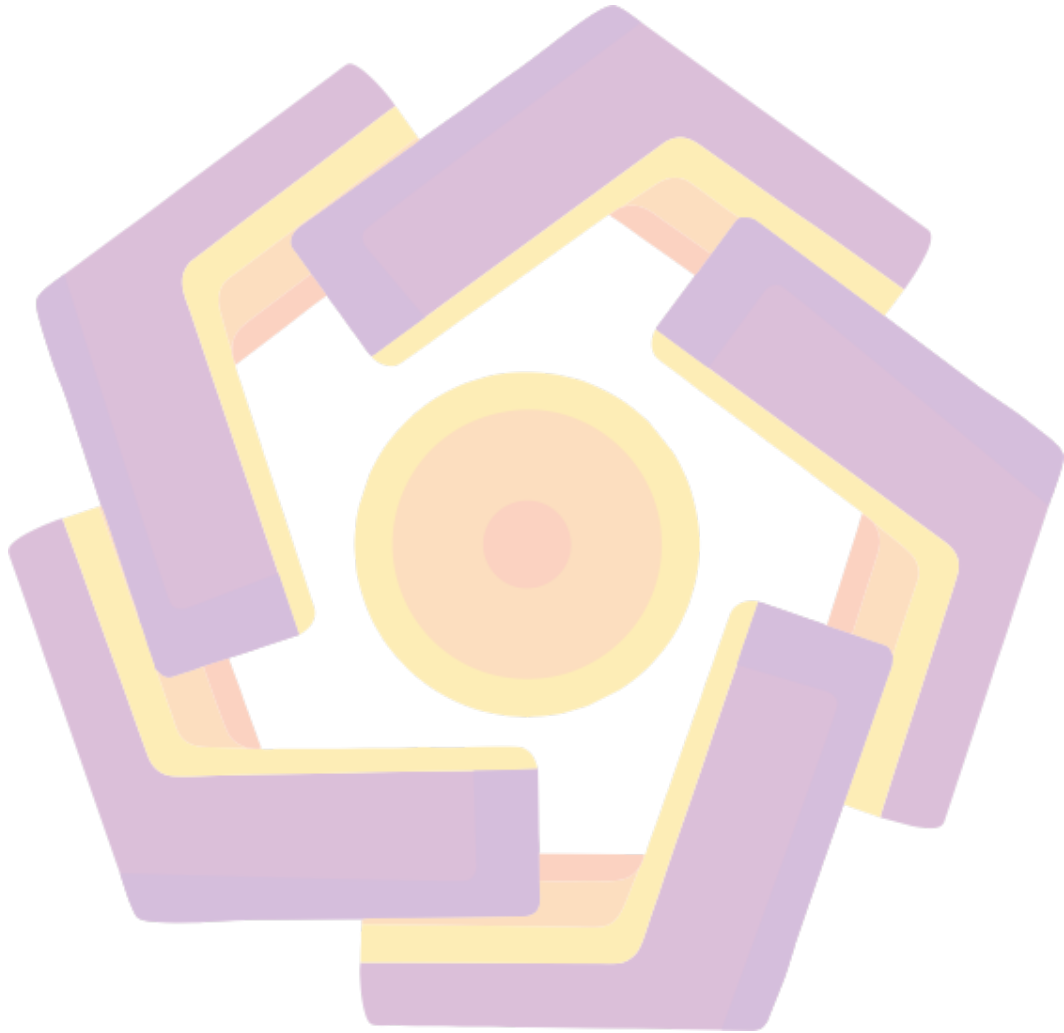


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima element multimedia sumber James A. Senn (1998) .....	16
Gambar 2.2 Tahapan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) .....	19
Gambar 3 1 Alur penelitian.....	24
Gambar 3.8 Quiz Tebak Gambar .....	34
Gambar 4.1 Struktur Perancangan Sistem .....	30
Gambar 4.2 Menu Intro.....	32
Gambar 4.3 Menu Utama.....	32
Gambar 4.4 Menu Materi .....	33
Gambar 4 5 Halaman Materi.....	33
Gambar 4.6 Menu Quiz.....	34
Gambar 4.7 Quiz Materi .....	35
Gambar 4.8 Halaman Suara .....	35
Gambar 4.9 Tampilan Awal Adobe Animate CC.....	41
Gambar 4.10 Tampilan pembuatan background aplikasi.....	41
Gambar 4.11 mengexport tampilan background.....	42
Gambar 4.12 membuat symbol movie dan button .....	43
Gambar 4.13 membuat movie clip menggabungkan beberapa file gambar.....	43
Gambar 4.14 Menambahkan file suara di library .....	43
Gambar 4.15 Tampilan Intro.....	44
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama .....	45
Gambar 4.17 Tampilan Menu Materi .....	45
Gambar 4.18 Tampilan menu penjelasan materi gamelan.....	46
Gambar 4.19 Tampilan Menu Penjelasan Alat Musik Dipetik.....	46
Gambar 4.20 Tampilan Menu penjelasan Materi Alat music ditiup.....	47
Gambar 4.21 Tampilan Menu Penjelasan Materi Alat Musik Dipukul .....	47
Gambar 4.22 Tampilan Menu Quiz .....	48
Gambar 4.23 Tampilan Quiz Tebak Gambar.....	48
Gambar 4.24 Tampilan Quiz Soal Materi.....	49
Gambar 4.25 Tampilan Suara Musik Gamelan.....	49
Gambar 4.26 Presentasi Aplikasi Pada Guru Bahasa Jawa .....	60
Gambar 4.27 Distribus Aplikasi .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan penelitian di SD Muhammadiyah Mrisi.....	66
Lampiran 2 Presentasi Aplikasi .....	66
Lampiran 3 Distribusi Aplikasi.....	66



## INTISARI

Jenjang pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan seorang manusia dapat dimanfaatkan dalam segala bidang, termasuk pemanfaatan pembelajaran. Pembelajaran mengenai pengenalan gamelan di SD Muhammadiyah Mrisi dalam penyampaianya saat ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah Mrisi. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat membantu guru dalam pengulangan materi yang sudah diberikan disekolah.

Metode yang digunakan dalam mengetahui pokok permasalahan menggunakan observasi dan wawancara. Serta metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Multimedia Development Live Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo*.

Untuk mengatasi kondisi tersebut ialah membangun aplikasi media interaktif sebagai pembelajaran pengenalan gamelan berbasis android dengan menggunakan software Adobe Animate. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media interaktif yang berisikan informasi mengenai pengenalan gamelan yang diantaranya berisikan materi pembelajaran, soal berupa kuis gambar materi dan contoh suara alat music gamelan. Skor penilaian aplikasi ini berdasarkan hasil kuesioner kepada 5 guru menghasilkan presentase 86% dan dapat dikategorikan sangat baik.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Adobe Animate, *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)*, Aplikasi, Gamelan

## ABSTRACT

*Education is a complex process. Through education, various aspects of a human life can be utilized in all fields, including the use of learning. Learning about the introduction of gamelan at SD Muhammadiyah Mrisi in its delivery currently still uses conventional learning media. Interactive multimedia can be used as a learning medium at SD Muhammadiyah Mrisi. The use of interactive multimedia can also help teachers in repeating material that has been given at school.*

*The method used in knowing the subject matter uses observation and interviews. And the method used in this study is the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Live Cycle (MDLC) method.*

*To overcome this condition is to build an interactive media application as a learning introduction to Android-based gamelan using Adobe Animate software. This research produced a series of interactive media applications that contain information about the introduction of gamelan which contains learning materials, questions in the form of quizzes, images, materials and examples of gamelan musical instrument sounds. The assessment score of this application based on the results of questionnaires to 5 teachers resulted in a percentage of 86% and can be categorized as very good.*

**Keyword:** *Learning, Interactive Multimedia, Adobe Animate, Multimedia Development Live Cycle (MDLC), Applications, Gamelan*