

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-  
MACAM KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Jetis)**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Rian Yeka Sapoetra**

**13.11.7383**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-  
MACAM TARIAN NUSANTARA BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Jetis)**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh**

**Rian Yeka Sapoetra**

**13.11.7383**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM- MACAM KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS FLASH

(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Jetis)


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rian Yeka Sapoetra**

13.11.7383

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Mei 2017

Dosen Pembimbing,

  
Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom  
NIK. 190302047

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN MACAM-MACAM KEBUDAYAAN NUSANTARA BERBASIS FLASH**

(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Jetis)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rian Yeka Sapoetra**

13.11.7383

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 November 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Eli Pujiastuti, M.Kom  
NIK. 190302227

Agus Fatkhurohman, M.Kom  
NIK. 190302249

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom  
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 Februari 2019



Rian yeka Sapoetra

13.11.7383

## MOTTO

Raihlah mimpimu, kejarlah cita-citamu, dan jangan pernah menyerah untuk menjadi yang terbaik.

(KING)

Kehidupan ini dipenuhi dengan seribu macam kemanisan tetapi untuk mencapainya perlu seribu macam pengorbanan.

(5 cm)

Cinta ibarat ketika menyerahkan seseorang pistol dan membiarkannya mengarah ke kepala Anda, percayalah, bahwa ia tidak akan menarik pelatuknya.

(Spongebob Squarepants)

Jagalah hatimu, dekat dengan Tuhan.

(Mufida Omarnahdi)

Bijaksanalah layaknya burung hantu, sedikit berbicara namun banyak melihat, banyak mendengar, dan banyak tau.

(McClane)

“Iza shadaqal azmu wadaha sabil”, kalau benar kemauan, maka terbukalah jalan.

(Fairuz Saniyya P.)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan, dan membekali anugrah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Ayahanda dan Ibunda tercinta Bapak Suparno dan Ibu Sriwati, yang telah menjadi orangtua terhebat, yang tidak pernah lelah sedikit pun untuk mendoakan dan memberikan segala bentuk dukungan maupun nasehat pada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakakku tersayang Ika Sulanjari, yang selalu mendoakan dan mendukung, walaupun terkadang sering beradu pendapat, tetapi bercanda dan melewati waktu bersamanya sangat dirindukan.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan solusi agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan bimbingan.
6. Seluruh sahabat sekaligus rekan seperjuangan, keluarga besar 13-S1TI-09 terimakasih atas persaudaraan yang telah terjalin dan untuk semua waktu yang telah kita lewati bersama

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar S.Kom. Selain itu skripsi ini juga bertujuan agar pembaca dapat menambah pengetahuan tentang sistem dan pengaplikasiannya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

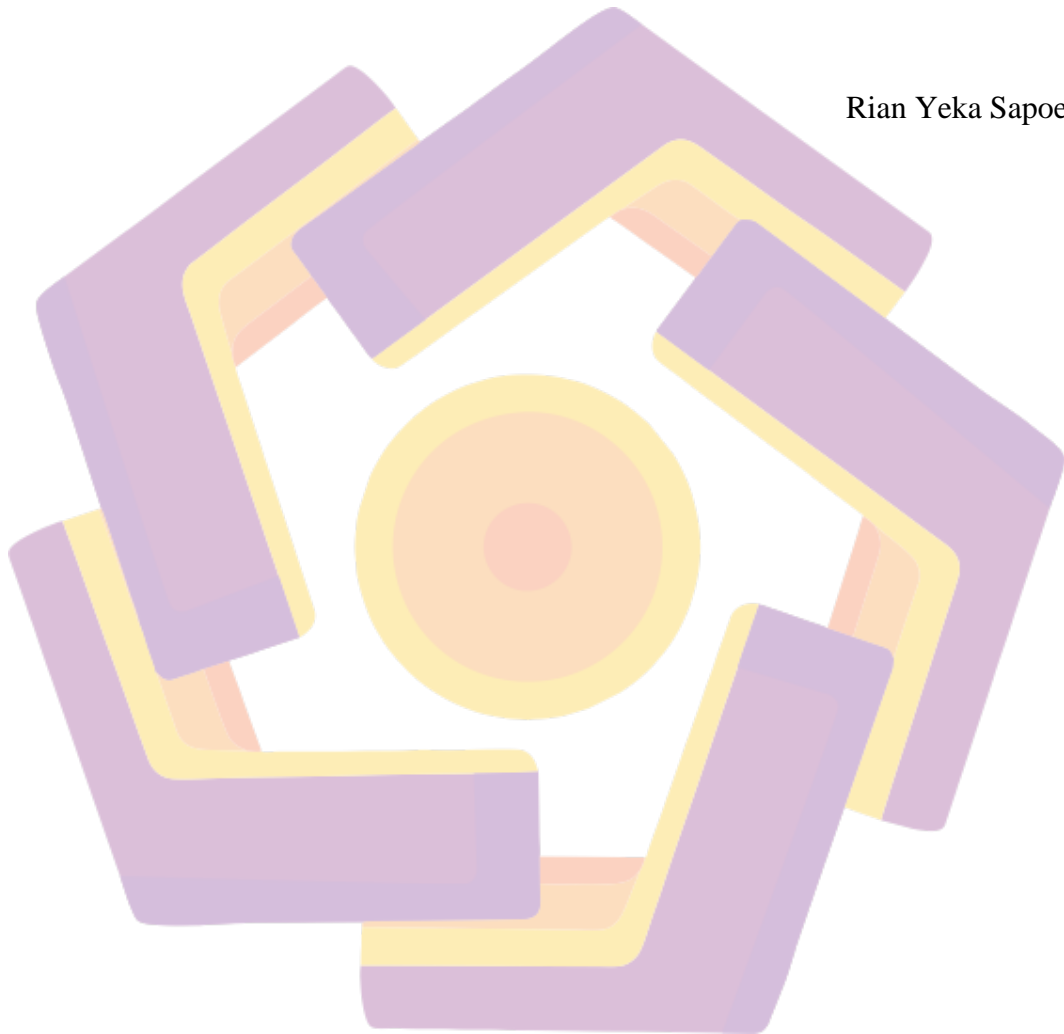
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran.
4. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom dan Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah menguji skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staf UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
6. Kedua Orangtua yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan.
7. Rekan-rekan 13-S1TI-09 yang memberikan banyak dukungan dan berbagi pengalaman.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.



Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Penulis dengan hati terbuka menerima kritik dan saran dari pembaca.

Yogyakarta, 26 Februari 2019

Rian Yeka Sapoetra



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Perancangan .....	4

Terdiri dari, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, perancangan grafik.....	4
1.5.3 Implementasi.....	4
1.5.4 Uji coba.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Fungsi media pembelajaran.....	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	11
2.4.1 Struktur Linier.....	12
2.4.2 Struktur Menu.....	12
2.4.3 Struktur Hierarki.....	13
2.4.4 Struktur Jaringan.....	13
2.4.5 Struktur Hybrid.....	14
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	15
2.6 Tinjauan Perangkat Lunak.....	19
2.6.1 Adobe Photoshop.....	19
2.6.2 Adobe Flash Professional CC.....	20

2.6.3	Action Script .....	20
2.6.4	Corel Draw X5 .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>21</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Deskripsi Singkat TK Pertiwi 1 Jetis. ....	21
3.1.2	Struktur Organisasi. ....	21
3.2	Analisis Sistem.....	21
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.2.2	Studi Kelayakan.....	22
3.2.3	Analisis SWOT .....	24
3.2.4	Analisis kebutuhan sistem.....	27
3.3	Perancangan Sistem.....	30
3.3.1	Perancangan Konsep .....	30
3.3.2	Perancangan Isi .....	30
3.3.3	Perancangan Naskah .....	32
3.3.4	Perancangan Grafik.....	36
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	40
4.1.1	Mengolah gambar menggunakan CorelDRAW.....	40
4.1.2	Membuat tombol menggunakan PowerPoint 2007 .....	42

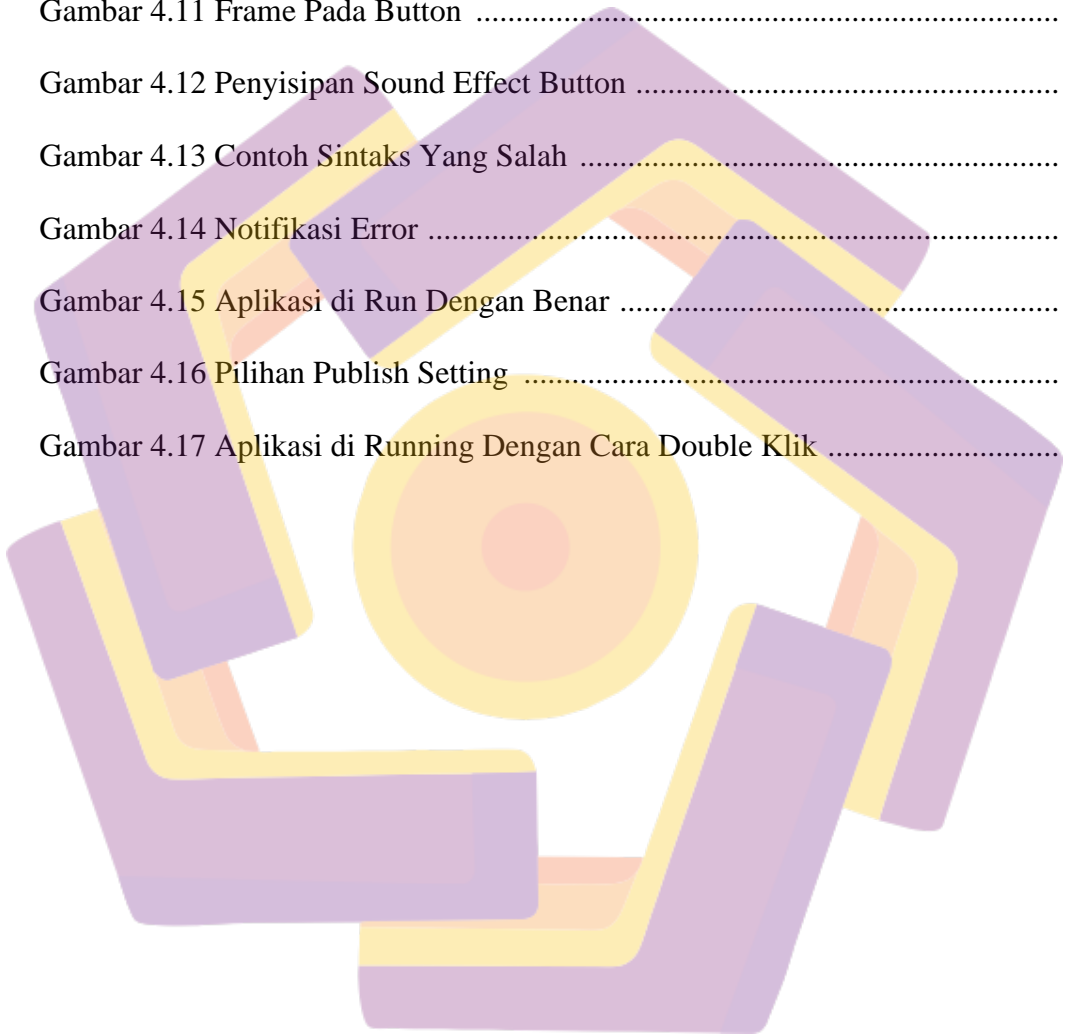
4.1.3	Mengolah video menggunakan Adobe Premiere. ....	42
4.1.4	Menggabungkan semua elemen menggunakan Adobe Flash .....	45
4.2	Menguji Sistem.....	50
4.2.3	Publishing.....	57
4.3	Menggunakan Sistem. ....	58
4.4	Memelihara Sistem.....	59
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>61</b>
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>65</b>



## DAFTAR GAMBAR

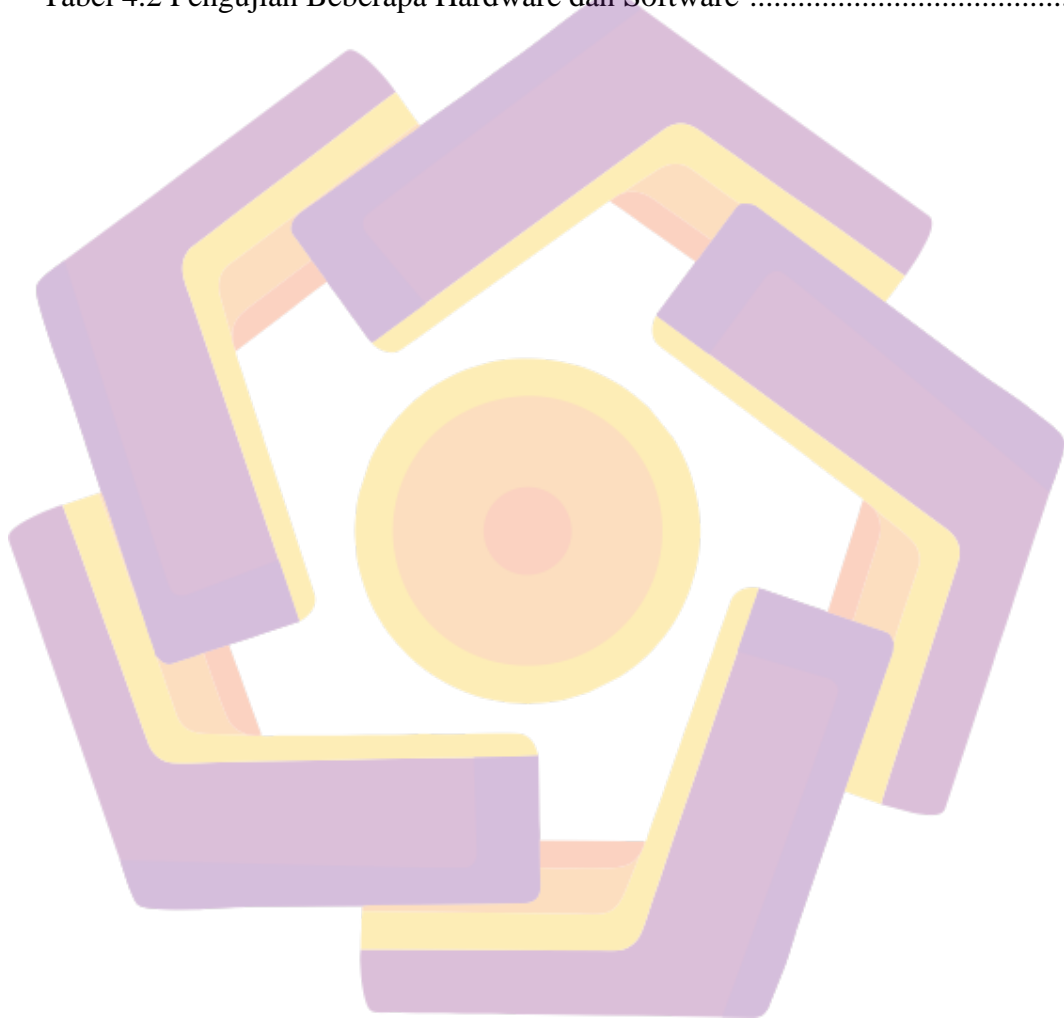
Gambar 2.1 Sistem Multimedia .....	9
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	10
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	11
Gambar 2.4 Struktur Hierarki .....	12
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	12
Gambar 2.6 Struktur <i>Hybrid</i> .....	13
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Multimedia .....	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	20
Gambar 3.2 Struktur Hierarki Pembuatan Media Pembelajaran .....	29
Gambar 3.3 Sketsa Awal .....	35
Gambar 3.4 Sketsa menu Utama .....	35
Gambar 3.5 Sketsa Menu Provinsi .....	35
Gambar 3.6 Sketsa Materi .....	36
Gambar 3.7 Sketsa Video .....	36
Gambar 3.8 Sketsa Setting .....	36
Gambar 3.9 Sketsa Tentang .....	37
Gambar 4.1 Gambar Pulau Yang Sudah Dipisah .....	39
Gambar 4.2 Gambar Pulau Dan Provinsi .....	39
Gambar 4.3 Macam-macam Gambar Tombol di PowerPoint 2007 .....	40
Gambar 4.4 Import ke Adobe Premiere .....	41
Gambar 4.5 Manggabungkan Gambar, Video, dan Suara .....	42
Gambar 4.6 Export Video .....	42

Gambar 4.7 Dokumen Baru Pada Flash .....	43
Gambar 4.8 Import Ke Flash .....	44
Gambar 4.9 Urutan Background Layar .....	45
Gambar 4.10 Pembuatan Tombol .....	45
Gambar 4.11 Frame Pada Button .....	46
Gambar 4.12 Penyisipan Sound Effect Button .....	46
Gambar 4.13 Contoh Sintaks Yang Salah .....	48
Gambar 4.14 Notifikasi Error .....	49
Gambar 4.15 Aplikasi di Run Dengan Benar .....	49
Gambar 4.16 Pilihan Publish Setting .....	55
Gambar 4.17 Aplikasi di Running Dengan Cara Double Klik .....	56



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi SWOT .....	25
Tabel 3.2 Perancangan Naskah .....	31
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Tombol Aplikasi .....	50
Tabel 4.2 Pengujian Beberapa Hardware dan Software .....	54



## INTISARI

TK Pertiwi 1 Jetis merupakan lembaga pendidikan formal. TK Pertiwi memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah kesenian. Dalam mata pelajaran kesenian, banyak aspek yang diajarkan diantaranya, seni rupa, seni musik dan seni tari. Seni tari, salah satu mata pelajaran yang mengandung unsur raga, irama dan rasa.

Dalam penyampaian materi maupun praktik dalam kesenian, seringkali guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi maupun mempraktikkan kesenian termasuk seni tari. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki beragam budaya sehingga guru hanya menguasai sebagian kesenian dari beberapa daerah.

Untuk itu, penulis membuat Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Tarian Nusantara Berbasis Flash. Aplikasi ini menampilkan Animasi Tarian Nusantara yang Dapat Digunakan Oleh Guru Kesenian di TK Pertiwi 1 Jetis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa/siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran kesenian.

**Kata Kunci : TK Pertiwi, Seni Tari, Media Pembelajaran, Flash**

## **ABSTRACT**

*The Kindergarten of Pertiwi 1 Jetis is a formal institution. The Kindergarten of Pertiwi have several subjects, one of which is art. In the subjects of art, many aspects of which are taught them, visual art, music and dance. Dance, one of the subjects that contain elements of soul, rhythm and flavor.*

*In the delivery of material and practice in the arts, teachers often have difficulty in presenting the material and practice the art, including the art of dance. This is because Indonesia has a diverse culture so that teachers are only partially mastered the art of some areas.*

*To that end, the author makes the introduction of Learning Media Introduction Based-on Flash to Kinds of Nusantara Dance. This application displays the Animation Dance archipelago that Can Be Used By Art Teacher at Kindergarten of Pertiwi 1 Jetis to improve the quality of teaching, so that students become more interested and excited about art classes.*

**Keywords:** *Kindergarten of Pertiwis, Dance, Learning Media, Flash*

