

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
TARI PERSEMBAHAN DARI SUMATRA**

SKRIPSI



disusun oleh

Wilda Sigit Irfanudin

18.22.2134

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
TARI PERSEMBAHAN DARI SUMATRA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada Program Sistem Informasi



disusun oleh

Wilda Sigit Irfanudin

18.22.2134

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TARI PERSEMBAHAN DARI SUMATRA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wilda Sigit Irfanudin

18.22.2134

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2020

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
TARI PERSEMBAHAN DARI SUMATRA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wilda Sigit Irfanudin

18.22.2134

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 4 Desember 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 19030203

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 tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karta atau pendapat yang pernah ditulis dan atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 3 Desember 2020

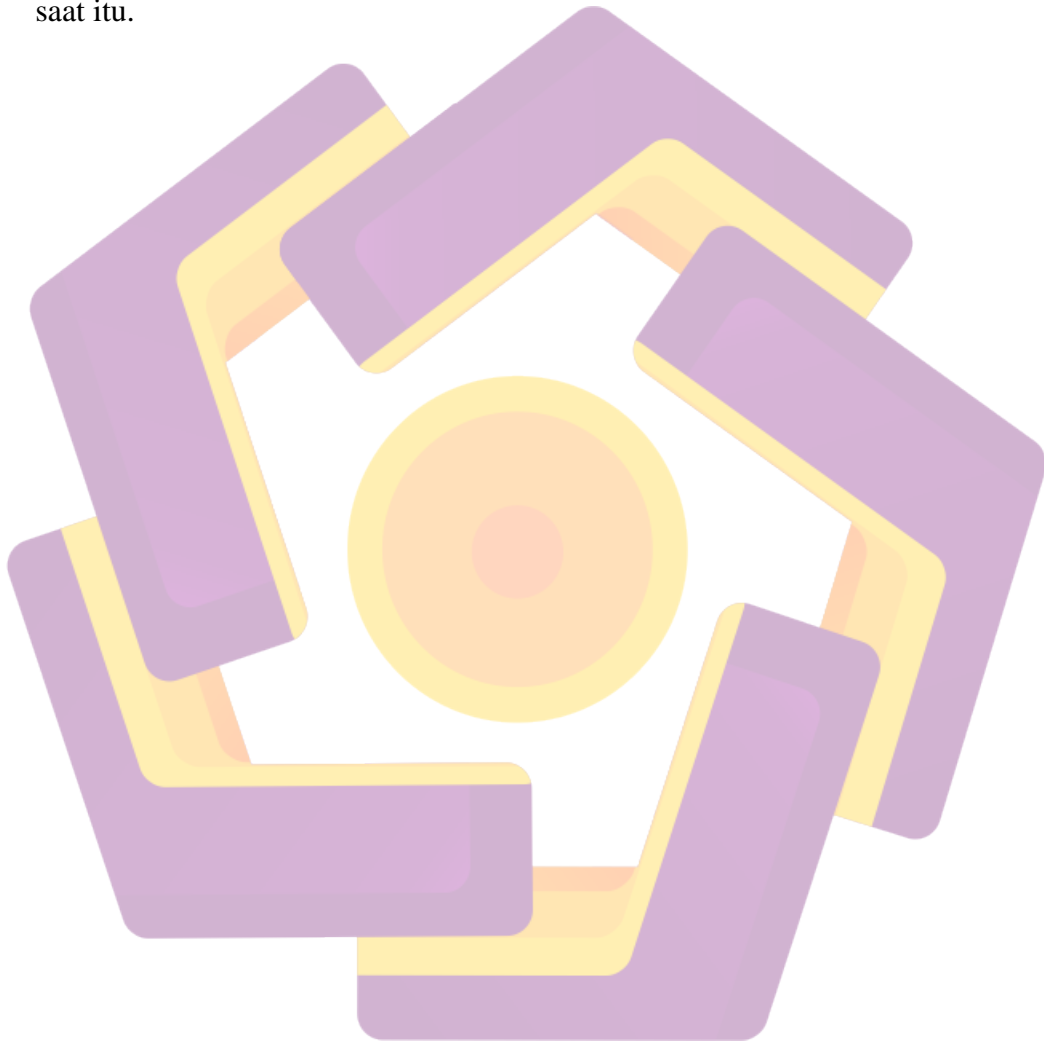


Wilda Sigit Irfanudin

Nim 18.22.2134

MOTTO

Semua yang menurutmu berharga perlu diperjuangkan dan diusahakan semaksimal mungkin, karna kita tidak tahu apa yang menanti di ujung semua perjuangan dan usaha. Andaikan kegagalan yang ada di ujung perjuangan, setidaknya kita bisa berdiri dengan bangga karna pernah merasa berjuang pada saat itu.



PERSEMBAHAN

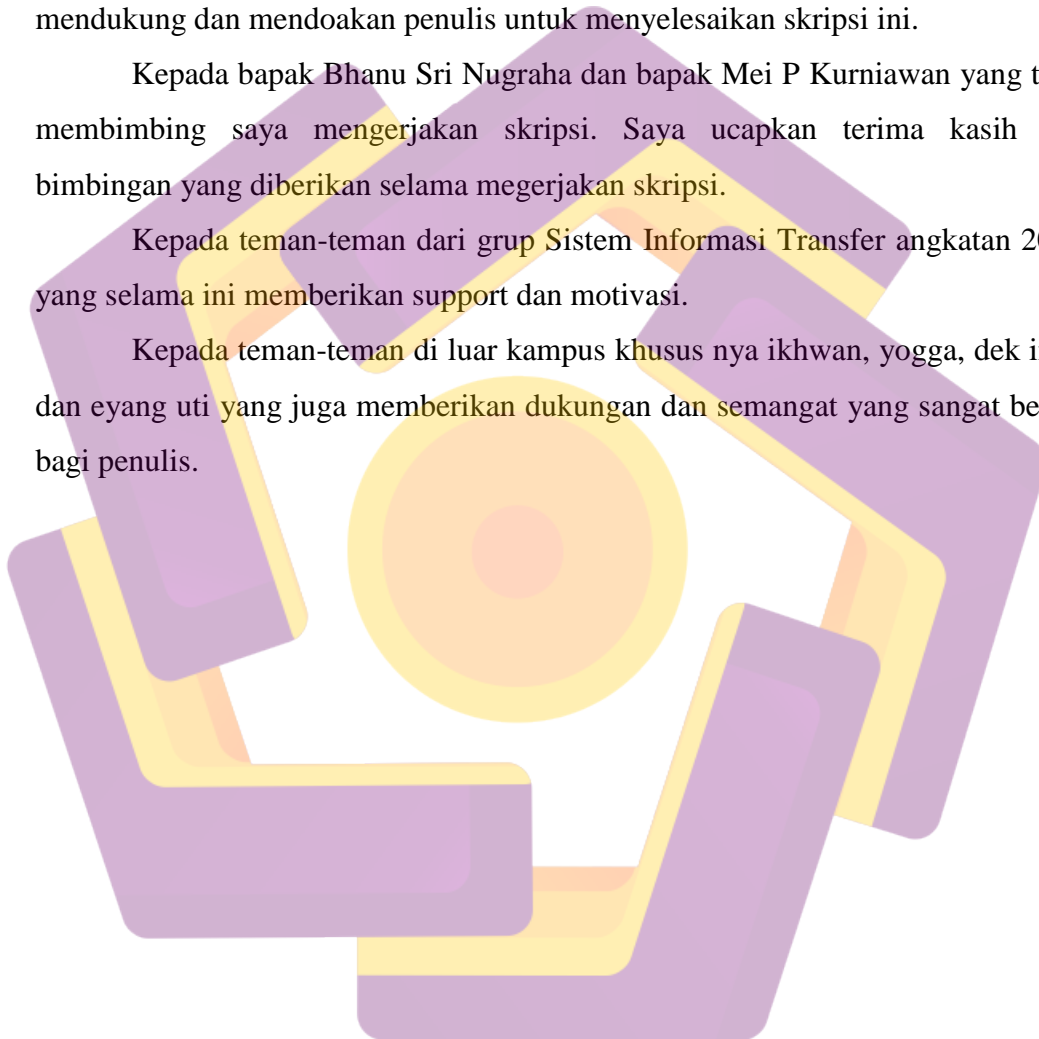
Penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran selama proses menyelesaikan skripsi ini.

Kepada kedua orang tua, keluarga besar penulis, yang tidak lelah mendukung dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kepada bapak Bhanu Sri Nugraha dan bapak Mei P Kurniawan yang telah membimbing saya mengerjakan skripsi. Saya ucapkan terima kasih atas bimbingan yang diberikan selama mengerjakan skripsi.

Kepada teman-teman dari grup Sistem Informasi Transfer angkatan 2018, yang selama ini memberikan support dan motivasi.

Kepada teman-teman di luar kampus khusus nya ikhwan, yogga, dek intan dan eyang uti yang juga memberikan dukungan dan semangat yang sangat berarti bagi penulis.



KATA PENGANTAR

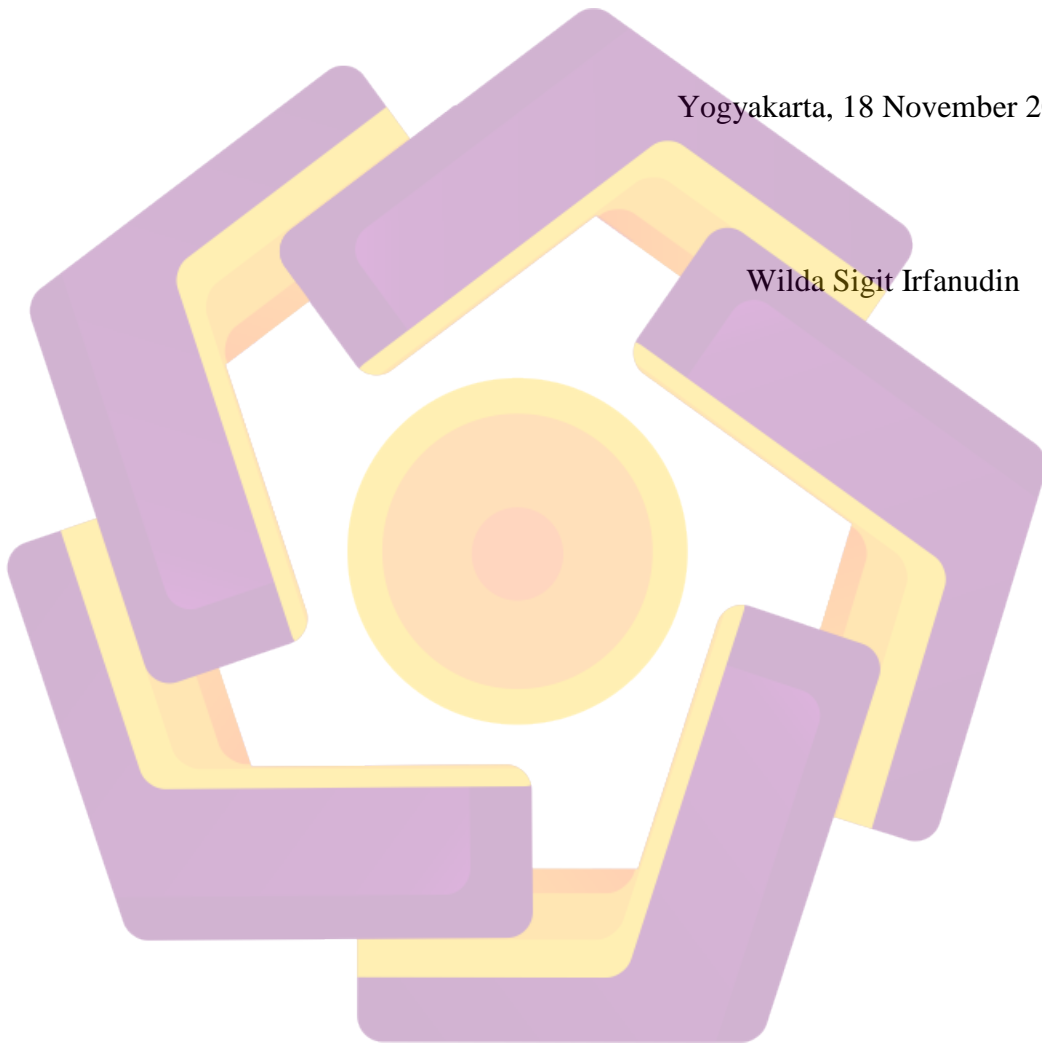
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-NYA sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Tari Daerah Pulau Sumatra”. Selama proses penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya bagi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Prof.Dr.M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Universitas Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S1-Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dan saran selama dalam mengerjakan skripsi ini.
5. Segenap Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Pak Mei Kurniawan yang telah sabar memberikan pengarahan pada saya dan mahasiswa tranfer 2018.
7. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Drs.Wakiman dan Ibu kasmini yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi untuk penulis.
8. Seluruh keluarga besar, bulek saya dan budhe yang selalu memberikan tekanan selama mengerjakan skripsi ini.
9. Seluruh teman-teman grup Sistem Informasi Transfer angkatan 2018 khususnya Adi, Okky dan Aji.
10. Teman di luar kampus “ Ikhwan, Yogga, Agil, Dek intan dan Eyang uti ” yang selalu memberikan dorongan dan bantuannya.
11. Serta semua pihak yang telah membatu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis meminta maaf sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangaun untuk perbaikan selanjutnya. Akhirnya, semoga laporan Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 18 November 2020

Wilda Sigit Irfanudin

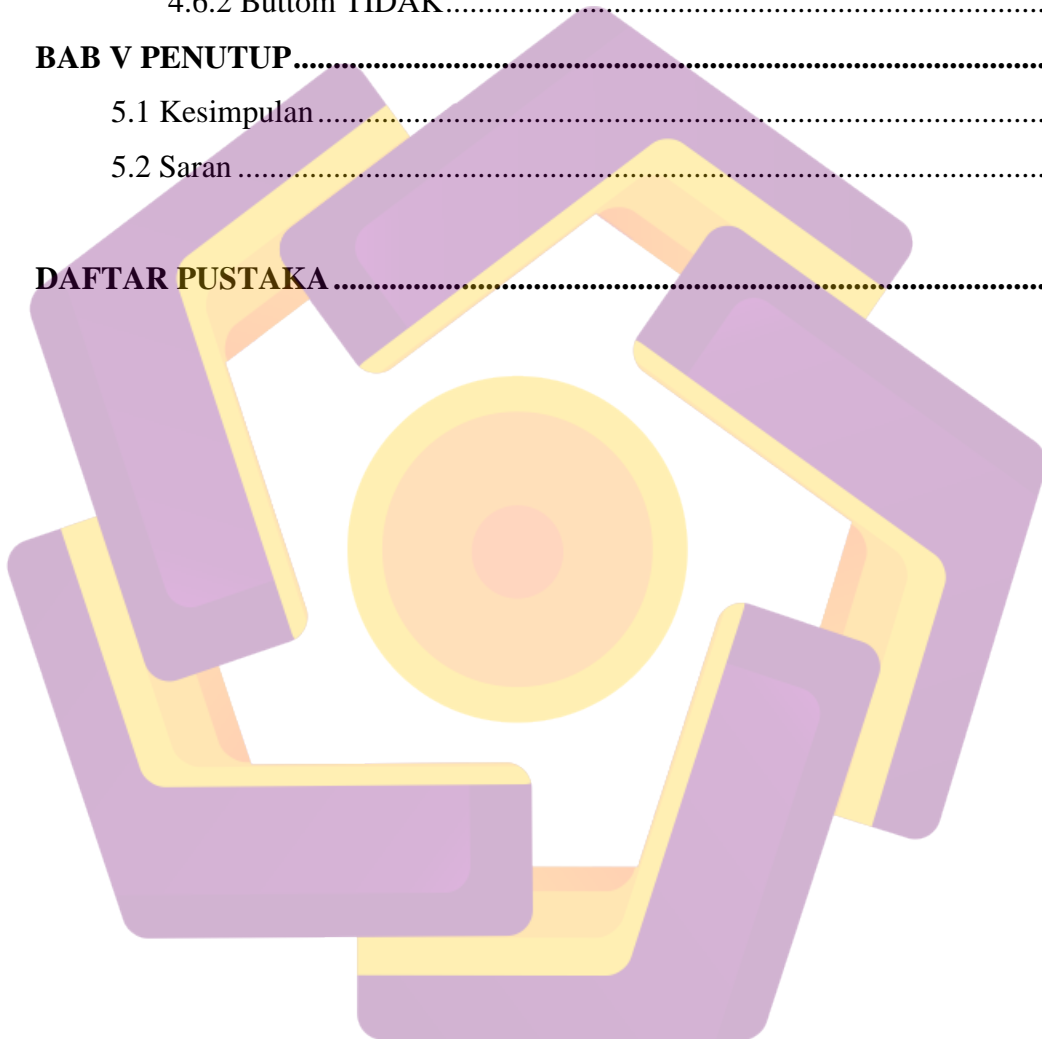


DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Media Pembelajaran	6
2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran.....	10

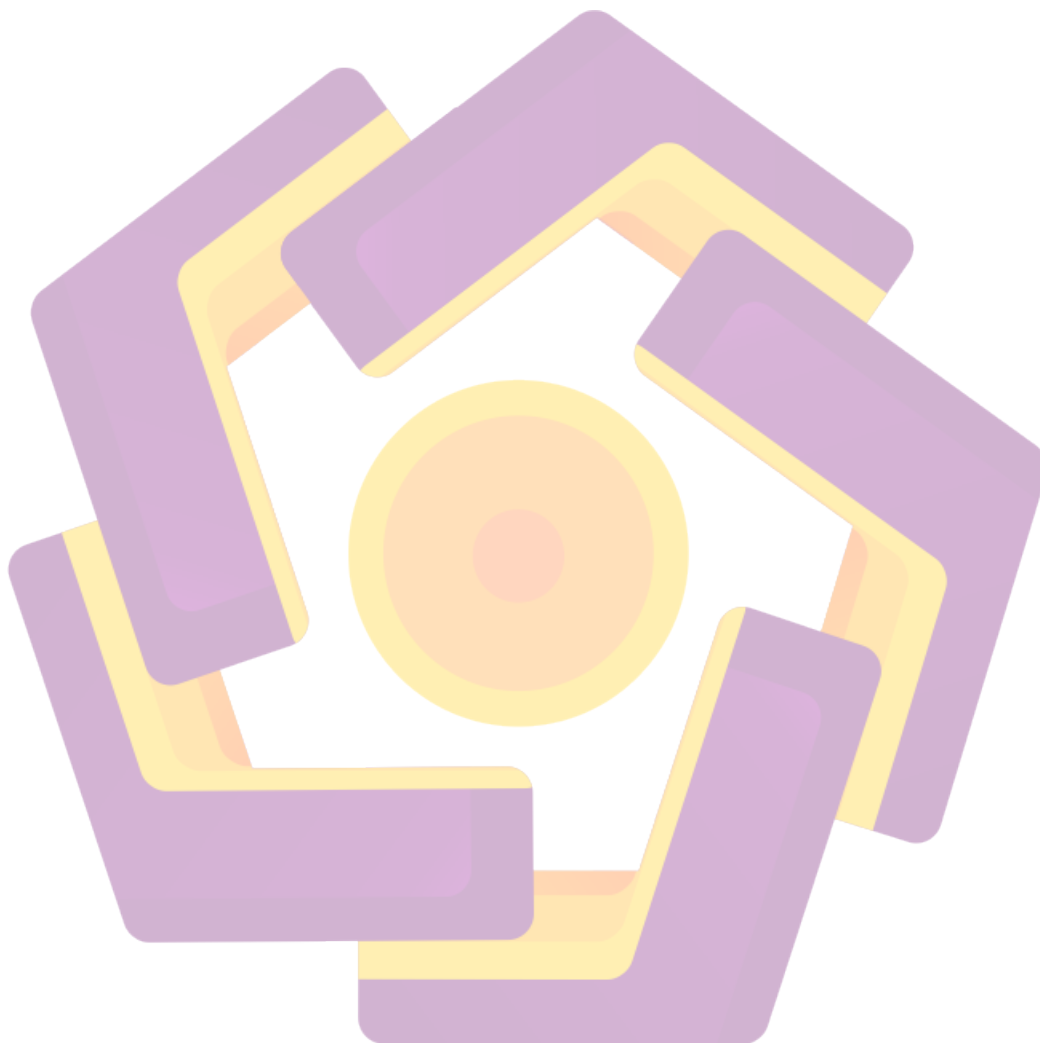
2.2.1.5	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.2.2	Software Macromedia Director MX 2004.....	12
2.2.3	Pengembangan Sistem.....	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		16
3.1	Tinjauan Umum.....	16
3.2	Analisis Sistem	16
3.2.1	Analisis SWOT.....	16
3.2.2	Kebutuhan Fungsional.....	18
3.2.3	Kebutuhan Non Fungsional.....	19
3.2.3.1	Aspek Hardware.....	19
3.2.3.2	Aspek Software	19
3.3	Perancangan Media Pembelajaran.....	20
3.3.1	Perancangan Ide Dan Konsep.....	20
3.3.2	Merancang Isi	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		24
4.1	IMPLEMENTASI	24
4.2	Halaman Utama Media Pembelajaran	28
4.2.1	Buttom AYO BELAJAR.....	29
4.2.2	Buttom GALERI NIH.....	31
4.2.3	Buttom KELUAR.....	32
4.3	Halaman Materi Pembelajaran	32
4.3.1	Buttom SEJARAH.....	33
4.3.2	Buttom NILAI LUHUR	33
4.3.3	Buttom GERAKAN.....	34
4.3.4	Buttom HOME	34
4.4	Halaman Materi	35
4.4.1	Buttom NEXT/Panah ke Kanan	35
4.4.2	Buttom KEMBALI.....	36
4.5	Halaman GALERI	36

4.5.1 Buttom HOME halaman Galeri.....	37
4.5.2 Buttom Next/Panah ke kanan	37
4.5.3 Buttom Back/Panah ke kiri.....	38
4.6 Pop Up Keluar	38
4.6.1 Buttom YA	39
4.6.2 Buttom TIDAK.....	39
BAB V PENUTUP.....	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41



DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2.1 Kriteria Validitas</i>	<i>15</i>
<i>Tabel 3.1 Perangkat Keras Pembuatan Media Pembelajaran</i>	<i>19</i>
<i>Tabel 3.2 perangkat lunak pembuatan media pembelajaran</i>	<i>20</i>



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Macromedia director</i>	13
<i>Gambar 2.2 Alur Penelitian</i>	14
<i>Gambar 3.2 Struktur Navigasi</i>	22
<i>Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi</i>	24
<i>Gambar 4.2 Halaman Awal Macromedia</i>	25
<i>Gambar 4.3 Properti Inspektor</i>	25
<i>Gambar 4.4 Kolom Cast</i>	26
<i>Gambar 4.5 Kolom Score</i>	27
<i>Gambar 4.6 Halaman stage</i>	27
<i>Gambar 4.7 Frame Script</i>	28
<i>Gambar 4.8 Halaman Utama</i>	29
<i>Gambar 4.9 Script Tombol Ayo Belajar</i>	29
<i>Gambar 4.10 Baris Script Mouse Enter</i>	30
<i>Gambar 4.11 Code:Behavior Inspector</i>	31
<i>Gambar 4.12 Script GALERI NIH</i>	31
<i>Gambar 4.13 script KELUAR</i>	32
<i>Gambar 4.14 Halaman Materi Pembelajaran</i>	32
<i>Gambar 4.15 Script SEJARAH</i>	33
<i>Gambar 4.16 Script NILAI LUHUR</i>	33
<i>Gambar 4.17 Script GERAKAN</i>	34
<i>Gambar 4.18 Script HOME Materi Pembelajaran</i>	34
<i>Gambar 4.19 Halaman Materi</i>	35
<i>Gambar 4.20 Next/Panah ke Kanan</i>	35
<i>Gambar 4.21 Script KEMBALI</i>	36
<i>Gambar 4.22 Halaman GALERI</i>	36
<i>Gambar 4.23 Script HOME halaman Galeri</i>	37
<i>Gambar 4.24 Script Next Halaman Galeri</i>	37
<i>Gambar 4.25 Script Back Halaman Galeri</i>	38
<i>Gambar 4.26 Pop Up Keluar</i>	38

Gambar 4.27 *Script YA*39

Gambar 4.28 *Script TIDAK*39



INTISARI

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari banyak pulau yang tersebar dari sabang sampai merauke, hal ini juga yang membuat Indonesia memiliki banyak ragam suku, kebudayaan, dan bahasa di setiap daerahnya. Kurangnya pendidikan kebudayaan berdampak pada kurangnya pengetahuan yang dimiliki generasi muda sekarang ini, kurangnya minat terhadap budayanya sendiri adalah salah satu dampaknya. Di tambah semakin banyak nya budaya asing masuk ke Indonesia membuat generasi sekarang ini mulai meninggalkan budayanya sendiri. Perancangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menambah pengetahuan generasi sekarang ini dan diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menimbulkan ketertarikan pada budaya Indonesia dari pada budaya asing yang masuk ke Indonesia. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah research & development yang terdiri dari tiga tahapan yaitu analisis, desain, dan evaluasi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Budaya, Tradisional.

ABSTRACT

Indonesia is an archipelago consisting of many islands scattered from sabang to merauke, it also makes indonesia has a lot of variety of tribes, culture, and language in each of the regions. Lack of education culture impact on lack of knowledge belonging to the younger generation now, the lack of interest in their own culture is one of its effects. Add more and more of his foreign cultures entered into indonesia make this current generation started to leave its own. Designing learning media aims to increase knowledge of the current generation and expected by the existence of this learning media can give rise to an interest in Indonesian culture from foreign culture that goes to indonesia. Methods used in the design of this is research development & which consists of three stages, namely analysis, design, and evaluation.

Keywords : Learning Media, Cultural, Traditional.

