

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN UNTUK SD NEGERI MUSTOKOREJO
MAGUWO HARJO SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Luthfi Jati Kusumo

14.12.7827

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

2019



**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN UNTUK SD NEGERI MUSTOKOREJO
MAGUWO HARJO SLEMAN YOGYAKARTA
SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Sistem Informasi



disusun oleh
Muhammad Luthfi Jati Kusumo
14.12.7827

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK SD NEGERI MUSTOKOREJO MAGUWO HARJO SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Luthfi Jati Kusumo

14.12.7827

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Januari 2019

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN UNTUK SD NEGERI MUSTOKOREJO MAGUWO HARJO SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Luthfi Jati Kusumo

14.12.7827

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Januari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Februari 2019



Muhammad Luthfi Jati Kusumo

NIM. 14.12.7827

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

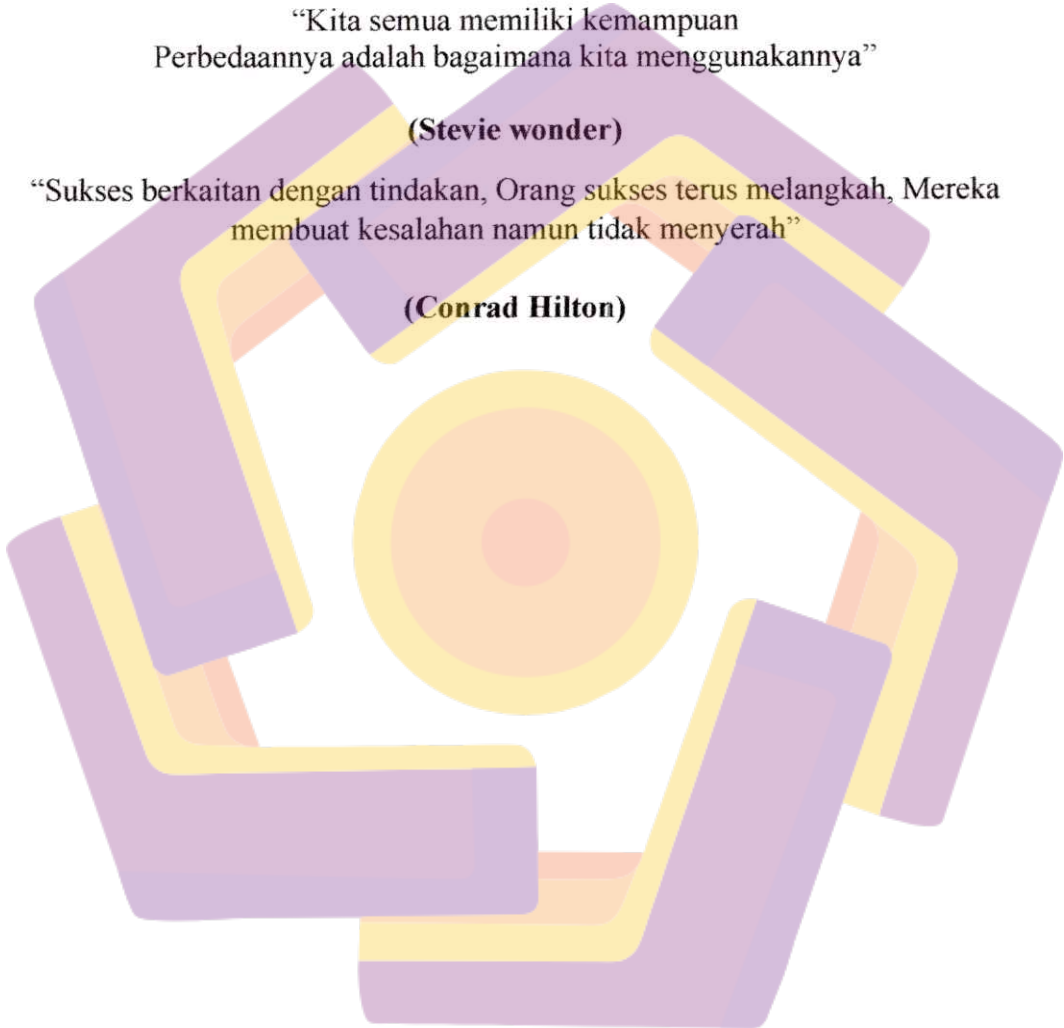
(Q.S ar-Ra'd : 11)

“Kita semua memiliki kemampuan
Perbedaannya adalah bagaimana kita menggunakannya”

(Stevie wonder)

“Sukses berkaitan dengan tindakan, Orang sukses terus melangkah, Mereka membuat kesalahan namun tidak menyerah”

(Conrad Hilton)



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT dengan keagungan-Nya, yang telah memberikan saya anugrah, kesehatan, bimbingan serta kemudahan, sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini. Saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ayahanda, Terima kasih atas limpahan kasih sayang dan selalu memberikan nasihat.
2. Ibunda, Terima kasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga ini menjadi motivasi penulis untuk berjuang demi masa depan.
3. Saudara kandung penulis yang selalu menyemangati dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom yang dengan sabar membimbing, memberikan banyak nasihat, saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
5. Teman-teman 14 SISI 01 yang telah memberikan semangat serta doa, semoga kita dipertemukan lain waktu dengan kesuksesan masing-masing.
6. Segenap dosen yang telah membagi ilmunya kepada penulis di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugrah ilmu, rizki yang berlimpah, rahmat hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan ini mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah laporan skripsi ini yang berjudul : **Pembuatan Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk SD Negeri Mustokorejo Maguwoharjo Sleman Yogyakarta** telah disusun dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar peneliti yang selalu mendukung, memberikan doa dan memberikan semangat kepada peneliti.
6. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga Skripsi ini berhasil diselesaikan.

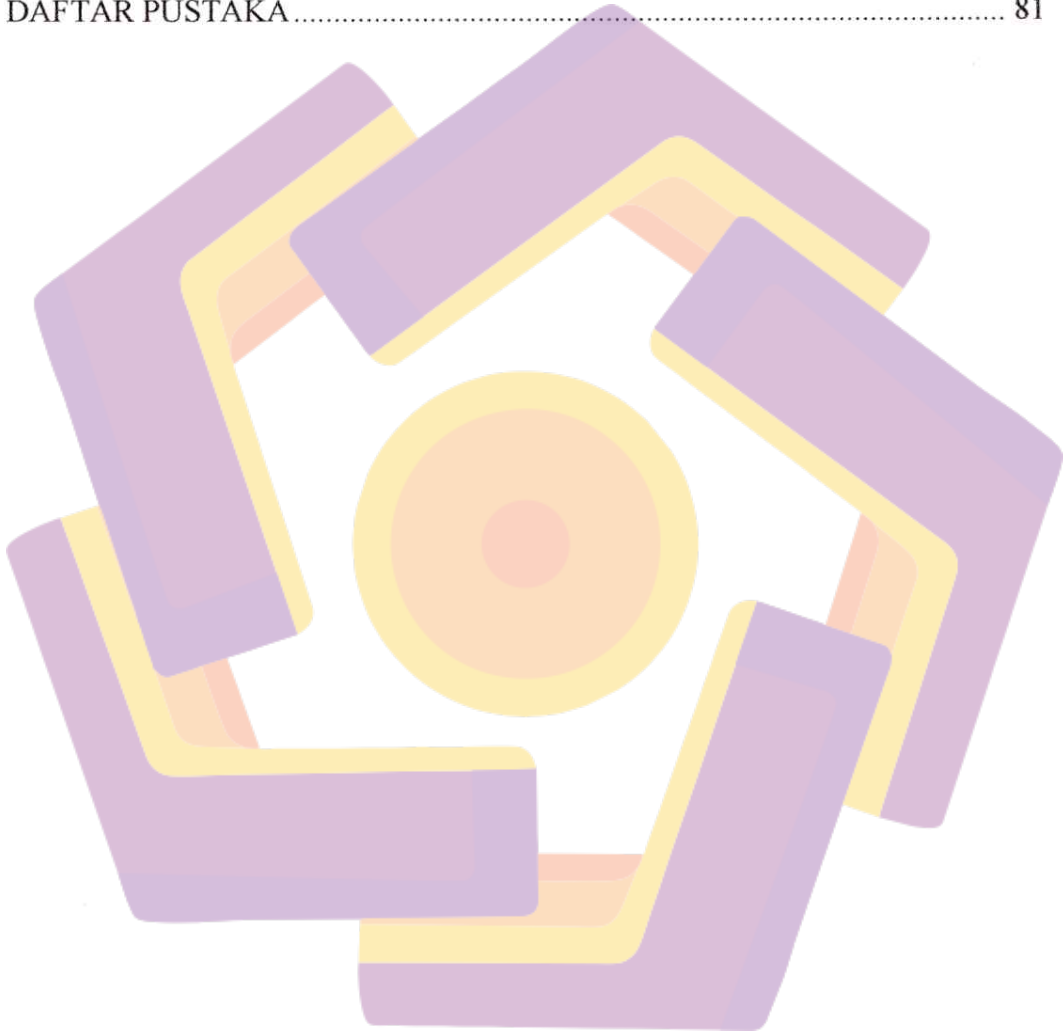
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Batasan Masalah	2
I.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	2
I.5. Manfaat Penelitian	3
I.6. Metode Penelitian	4
I.7. Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10

2.2.1	Media.....	10
2.2.2	Tujuan Media.....	10
2.2.3	Unsur-unsur Media.....	11
2.2.4	Jenis Media.....	11
2.2.5	Multimedia Interaktif.....	12
2.3	Metode Analisis SWOT (<i>Strenghts, Weaknesses, Opportunities, Threats</i>).....	12
2.4	Metode Perancangan.....	15
2.4.1	Concept.....	16
2.4.2	Design.....	16
2.5	Metode Pengembangan.....	16
2.5.1	Material Collecting.....	16
2.5.2	Assembly.....	16
2.6	Metode Testing.....	16
2.6.1	White Box Test.....	17
2.6.2	Black Box Test.....	17
2.7	Distribution.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		19
3.1	Tinjauan Umum.....	19
3.1.1	Sejarah SD Negeri Mustokorejo.....	19
3.1.2	Visi dan Misi.....	19
3.1.3	Struktur Organisasi.....	20
3.2	Penelitian.....	21
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	21
3.2.2	Observasi.....	21

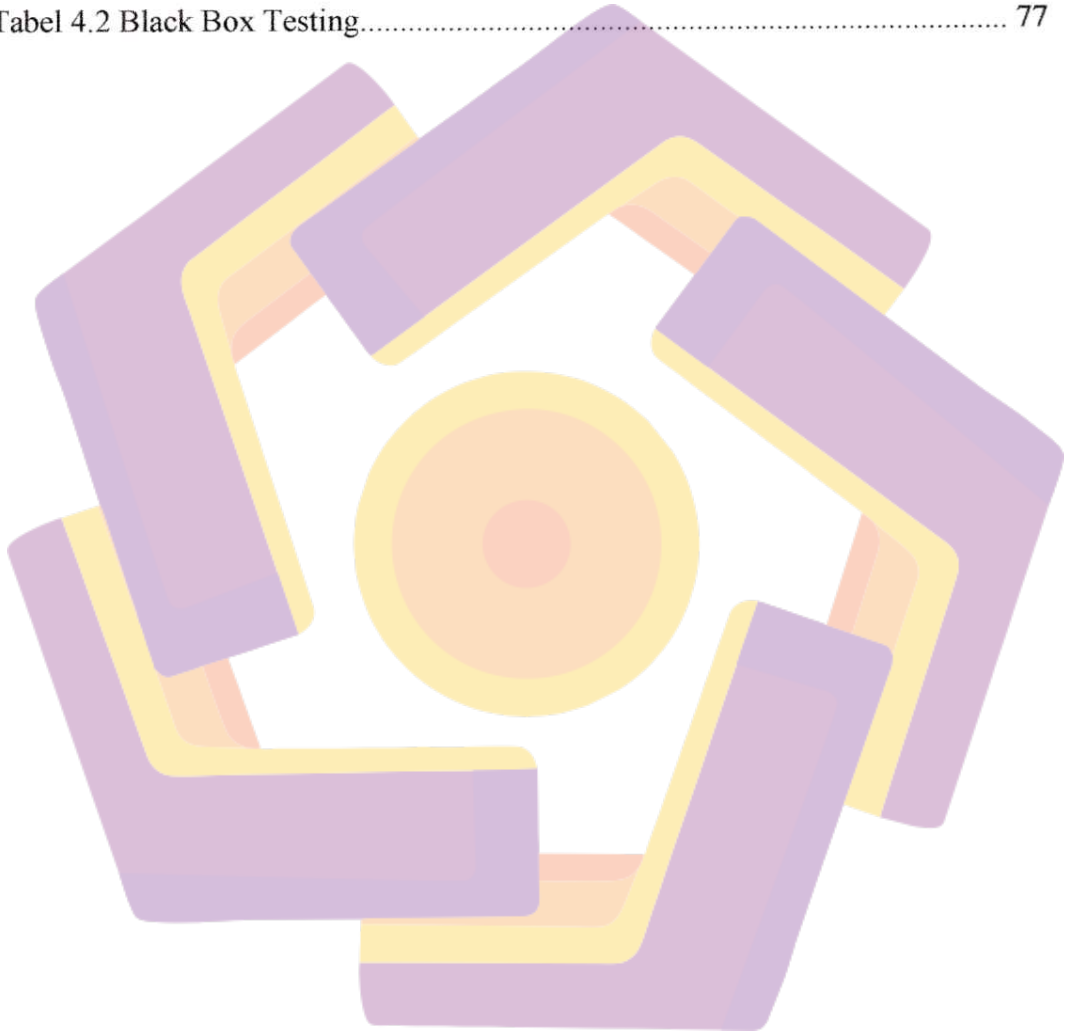
3.2.3	Studi Literatur.....	22
3.3	Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats)....	22
3.3.1	Solusi Yang Dipilih.....	24
3.4	Analisis Kelayakan Media Interaktif.....	24
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	24
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	24
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	25
3.5	Perancangan Media Interaktif.....	25
3.5.1	Merancang Konsep (<i>Concept</i>) Media Interaktif Profile Sekolah.....	25
3.5.1.1	Bentuk Aplikasi Media Interaktif Profile Sekolah.....	26
3.5.1.2	Tujuan Aplikasi Media Interaktif Profile Sekolah.....	26
3.5.1.3	Kebutuhan Aplikasi.....	26
3.5.2	Merancang Desain (<i>Design</i>) Media Interaktif Pembelajaran.....	28
3.5.2.1	Merancang Arsitektur Program.....	28
3.5.2.2	Merancang Grafik.....	30
3.5.2.3	Storyboard.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	Implementasi.....	44
4.1.1	Pengumpulan Material dan Pembuatan Media Interaktif.....	44
4.1.1.1	Pembuatan <i>Background</i>	44
4.1.1.2	Pembuatan Tombol.....	51
4.1.1.3	Suara.....	53
4.1.1.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	54
4.1.1.5	Pembuatan Database.....	71
4.1.1.6	Pengujian/Testing.....	76

4.2	Pemeliharaan Sistem.....	78
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....		81



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	23
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Rincian Gambar Tombol.....	51
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode SWOT	13
Gambar 2.2 Analisis SWOT (Freddy Rangkuti, 2006).....	14
Gambar 2.3 Tahapan MDLC.....	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SD Negeri Mustokorejo.....	20
Gambar 3.2 Struktur Navigasi Hierarki	29
Gambar 3.3 Halaman Intro.....	30
Gambar 3.4 Halaman Menu Utama	31
Gambar 3.5 Halaman Halaman Profil Sekolah.....	32
Gambar 3.6 Halaman Menu Sejarah.....	32
Gambar 3.7 Halaman Menu Visi & Misi.....	33
Gambar 3.8 Halaman Video.....	34
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Halaman Admin	35
Gambar 3.10 Halaman Admin	35
Gambar 3.11 Halaman Edit Materi.....	36
Gambar 3.12 Halaman Menu Quiz.....	37
Gambar 3.13 Halaman Soal Quiz.....	38
Gambar 3.14 Halaman Score Quiz.....	38
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Background Menu Utama.....	45
Gambar 4.2 Background Menu Utama	45
Gambar 4.3 Background Menu Profil Sekolah.....	46
Gambar 4.4 Background Halaman Sejarah.....	46
Gambar 4.5 Background Halaman Visi Dan Misi.....	47
Gambar 4.6 Background Halaman Video	47
Gambar 4.7 Background Menu Materi	48
Gambar 4.8 Background Menu Login Admin	48
Gambar 4.9 Background Menu Edit Materi.....	49
Gambar 4.10 Background Menu Quiz	50
Gambar 4.11 Background Halaman isi Quiz	50
Gambar 4.12 Background Halaman Score Quiz.....	51

Gambar 4.13 Tampilan halaman www.ourmusicbox.com	54
Gambar 4.14 Tampilan Halaman “Home Page” Adobe Flash CS6.....	54
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Pemilihan Ukuran Layar Project	55
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Intro/Pembukaan.....	55
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu Utama	56
Gambar 4.18 Actionscript Tombol Profil Sekolah	56
Gambar 4.19 Actionscript Tombol Materi.....	57
Gambar 4.20 Actionscript Tombol Quiz.....	57
Gambar 4.21 Actionscript Tombol Sound On	57
Gambar 4.22 Actionscript Tombol Sound Off.....	58
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Profil Sekolah.....	58
Gambar 4.24 Actionscript Tombol Sejarah	59
Gambar 4.25 Actionscript Tombol Visi dan Misi.....	59
Gambar 4.26 Actionscript Video Profil	59
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Menu Sejarah.....	60
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu Visi dan Misi.....	60
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Menu Video Profile	61
Gambar 4.30 Actionscript Tombol Kembali.....	61
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Materi	62
Gambar 4.32 Actionscript Tombol Admin	62
Gambar 4.33 Actionscript Show Data Gambar dan Deskripsi Materi.....	63
Gambar 4.34 Actionscript Datagrid Gambar dan Deskripsi Materi	63
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Menu Quiz.....	64
Gambar 4.36 Actionscript Tombol Mulai.....	64
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Isi Quiz	65
Gambar 4.38 Actionscript Isi quiz	65
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Menu Quiz.....	66
Gambar 4.40 Actionscript Score quiz	66
Gambar 4.41 Actionscript Tombol Ulangi.....	67
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Menu Admin.....	67
Gambar 4.43 Actionscript Tombol Login Admin.....	68

Gambar 4.44 Tampilan Halaman Menu Edit Materi	69
Gambar 4.45 Actionscript Tombol Update.....	69
Gambar 4.46 Actionscript Tombol Hapus	69
Gambar 4.47 Actionscript Tombol Browse	70
Gambar 4.48 Actionscript Tombol Upload.....	70
Gambar 4.49 Actionscript Tombol Simpan	71
Gambar 4.50 Actionscript Datagrid Gambar dan Deskripsi Materi	71
Gambar 4.51 Tampilan Database (Convert to Microsoft Word)	72
Gambar 4.52 Actionscript Koneksi.php.....	73
Gambar 4.53 Actionscript Delete.php.....	73
Gambar 4.54 Actionscript Login.php.....	74
Gambar 4.55 Actionscript Save.php	74
Gambar 4.56 Actionscript Update.php.....	75
Gambar 4.57 Actionscript Upload.php	75
Gambar 4.58 Actionscript Show.php.....	76

INTISARI

Media interaktif pembelajaran merupakan salah satu bentuk teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan diberbagai sekolah atau lembaga di Indonesia, sehingga banyak sekolah atau lembaga dalam kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia interaktif. Seiring dengan berkembangnya teknologi, media informasi semakin banyak memberikan kemudahan terhadap pengguna untuk saling berinteraksi dan memudahkan dalam segala hal.

Pada saat ini, informasi tidak cukup hanya melalui teks dan grafik saja melainkan informasi sekarang mencakup kelengkapan teks, grafik, animasi, gambar, audio, dan video. Semua itu disajikan dalam satu bentuk aplikasi media interaktif. Adanya media interaktif pembelajaran dapat membantu siswa, guru, dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi media interaktif pembelajaran seni budaya dan keterampilan untuk SD Negeri Mustokorejo Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. Dengan aplikasi media interaktif pembelajaran ini diharapkan memberikan manfaat bagi SD Negeri Mustokorejo yang mampu memberikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Pembelajaran, Desain, Aplikasi

ABSTRACT

Interactive media learning is one form of information technology that is currently widely used in various schools or institutions in Indonesia, so that many schools or institutions in learning activities use interactive multimedia technology. Along with the development of technology, more and more media information provides convenience to users to interact and facilitate everything.

At this time, information is not enough only through text and graphics, but now information includes a complete range of text, graphics, animation, images, audio and video. All of that is presented in one form of interactive media application. The existence of interactive media learning can help students, teachers, in learning activities.

This study aims to create an interactive media application for learning arts and culture for the Mustokorejo Maguwoharjo Elementary School Sleman Yogyakarta. With this interactive media learning application, it is expected to provide benefits for SD Negeri Mustokorejo which is able to provide learning media that can motivate students in learning.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning, Design, Application*