

**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA  
KURIKULUM 2013 BERBASIS FLASH  
(Studi Kasus: SD NEGERI KECIK 3 SRAGEN JAWA TENGAH)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Deta Ayu Nuraini**

**11.11.5224**

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

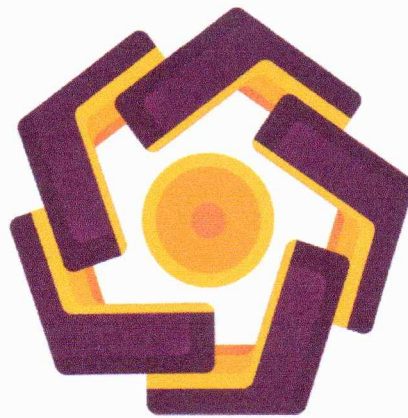
**PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA**

**KURIKULUM 2013 BERBASIS FLASH**

**(Studi Kasus: SD NEGERI KECIK 3 SRAGEN JAWA TENGAH)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Deta Ayu Nuraini**

**11.11.5224**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KURIKULUM 2013 BERBASIS FLASH (Studi Kasus: SD NEGERI KECIK 3 SRAGEN JAWA TENGAH)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deta Ayu Nuraini**

11.11.5224

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Oktober 2014

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

PERACANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA

KURIKULUM 2013 BERBASIS FLASH

(Studi Kasus: SD NEGERI KECIK 3 SRAGEN JAWA TENGAH)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deta Ayu Nuraini**

11.11.5224

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 Agustus 2018

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Barka Satya, M.Kom.

NIK. 190302126



Sumarni Adi, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302256



Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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 unuk 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 oran 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, 17 Agustus 2018

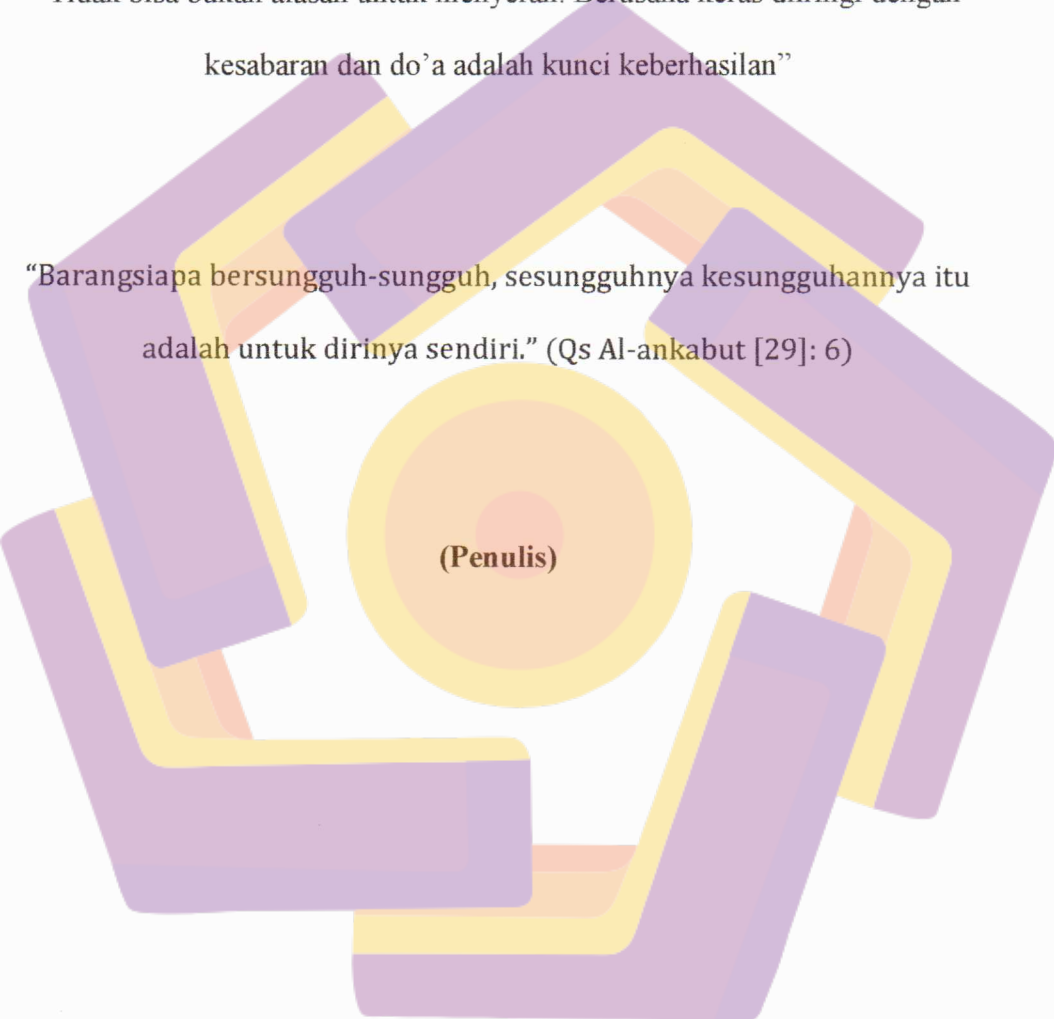


Deta Ayu Nuraini  
11.11.5224

## MOTTO HIDUP

“Tidak bisa bukan alasan untuk menyerah. Berusaha keras diiringi dengan kesabaran dan do’a adalah kunci keberhasilan”

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (Qs Al-ankabut [29]: 6)



(Penulis)

## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan teruntuk.

- ✦ Kedua Orang tuaku, Bapak Mulyadi dan Ibu Partini yang selalu memberikan do'a dan motivasi serta tak kenal lelah mencari rezeki untuk menafkahi kami anak-anaknya sehingga kami bisa menjadi seperti sekarang ini.
- ✦ Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dari awal sampai akhir skripsi ini.
- ✦ Bapak Sumarsono, terimakasih atas dukungan dan bantuannya selaku ahli materi dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ✦ Untuk semua keluarga Kost Sakinah dan GP yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
- ✦ Semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

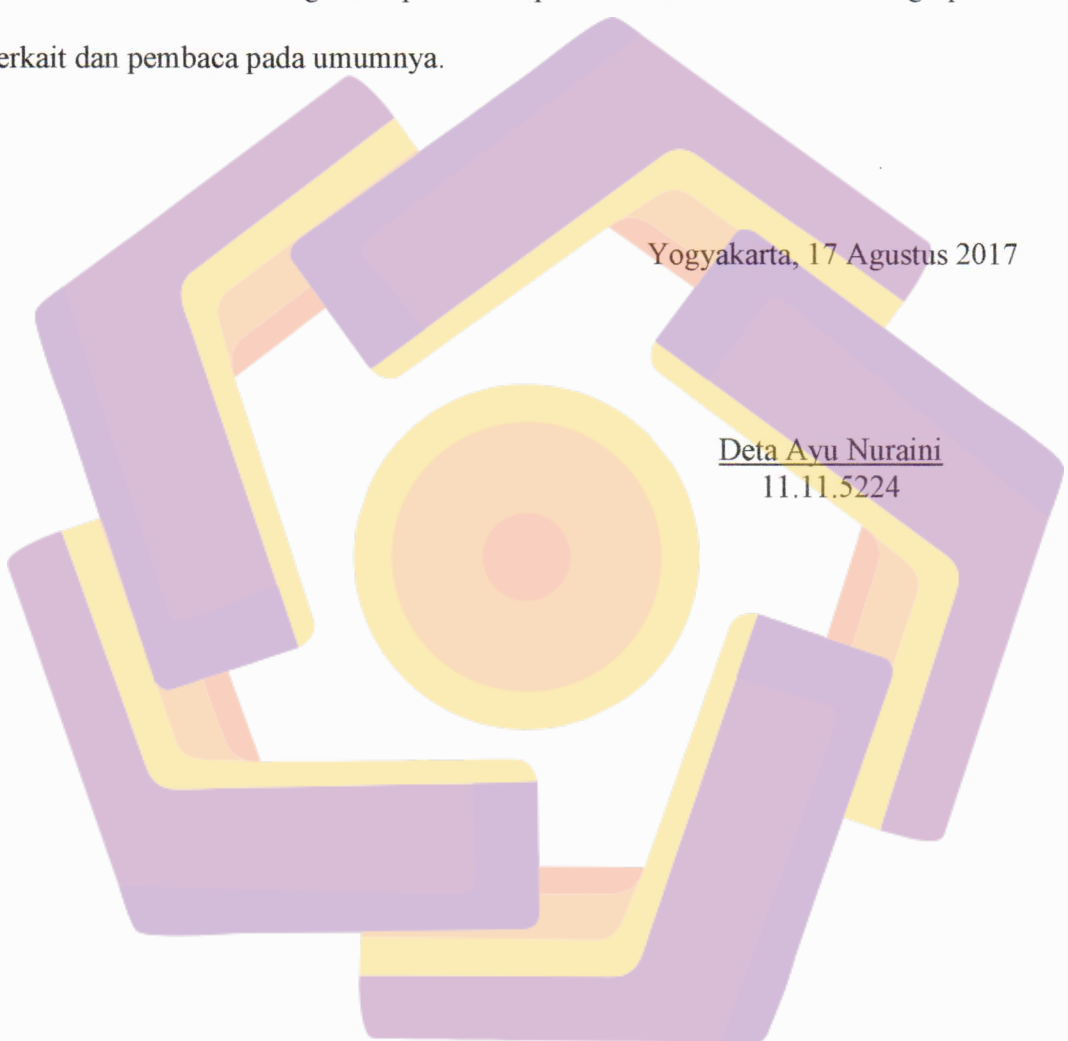
**Alhamdulillahirobbil'alamin.** Puji syukur terpanjat kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA JAWA KURIKULUM 2013 BERBASIS FLASH (Studi Kasus: SD NEGERI KECIK 3 SRAGEN JAWA TENGAH)** dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu. Salawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Strata-1. Keberhasilan dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta dan seluruh keluarga besar.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom dan Ibu Sumarni Adi, S.Kom., M.Sc selaku Dewan Penguji.
6. Segenap Staff dan Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu selama pendidikan dan bimbingan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.



Penulis menyadari bahwa Skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, 17 Agustus 2017

Deta Ayu Nuraini  
11.11.5224

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO HIDUP .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Analisis Sistem.....	5

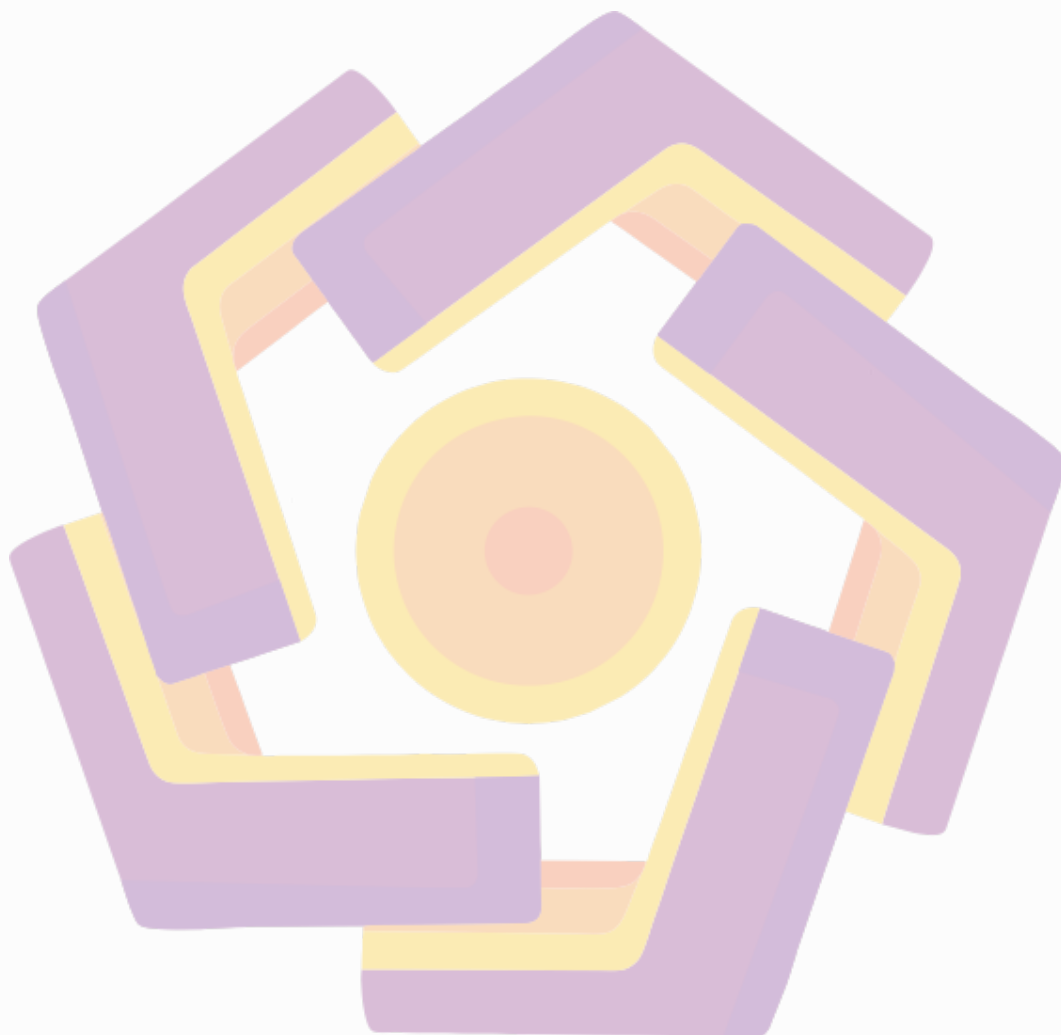
1.6.3	Perancangan .....	6
1.6.4	Pengembangan .....	6
1.6.5	Pengujian.....	6
1.6.6	Implementasi .....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II</b>	.....	<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	.....	<b>9</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	9
2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1	Aplikasi .....	10
2.2.2	Hakikat Pembelajaran .....	11
2.2.3	Kurikulum 2013 .....	13
2.2.4	Media Pembelajaran.....	15
2.2.5	Multimedia .....	17
2.2.6	Siklus Pengembangan Multimedia .....	21
2.2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	25
2.3	Metode Analisis.....	27
2.3.1	Analisis SWOT .....	27
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
2.4	Metode Perancangan .....	30
2.5	Metode Pengembangan .....	30
2.6	Metode Pengujian.....	32
2.7	Implementasi .....	32
<b>BAB III</b>	.....	<b>33</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	.....	<b>33</b>

3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	33
3.1.2	Profil Sekolah.....	33
3.1.3	Visi dan Misi SD Negeri Kecil 3 Tanon Sragen.....	34
3.1.4	Struktur Organisasi.....	35
3.1.5	Gambaran Umum Kelas yang Diteliti.....	35
3.2	Analisis.....	35
3.2.1	Deskripsi Sistem.....	35
3.2.2	Analisis SWOT.....	36
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.3	Perancangan.....	41
3.3.1	Konsep.....	41
3.3.2	Perancangan.....	42
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>51</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM.....</b>	<b>.....</b>	<b>51</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	51
4.1.1	Mengolah grafik dengan menggunakan Adobe Illustrator CS6.....	52
4.1.2	Memproduksi NARASI menggunakan FL Studio 11 Producer's Edition.....	52
4.1.3	Menggabungkan semua elemen multimedia pada Adobe Flash CS6.....	53
4.2	Pembahasan.....	62
4.2.1	Tampilan Home Aplikasi Aksara Jawa.....	62
4.2.2	Tampilan Menu.....	63



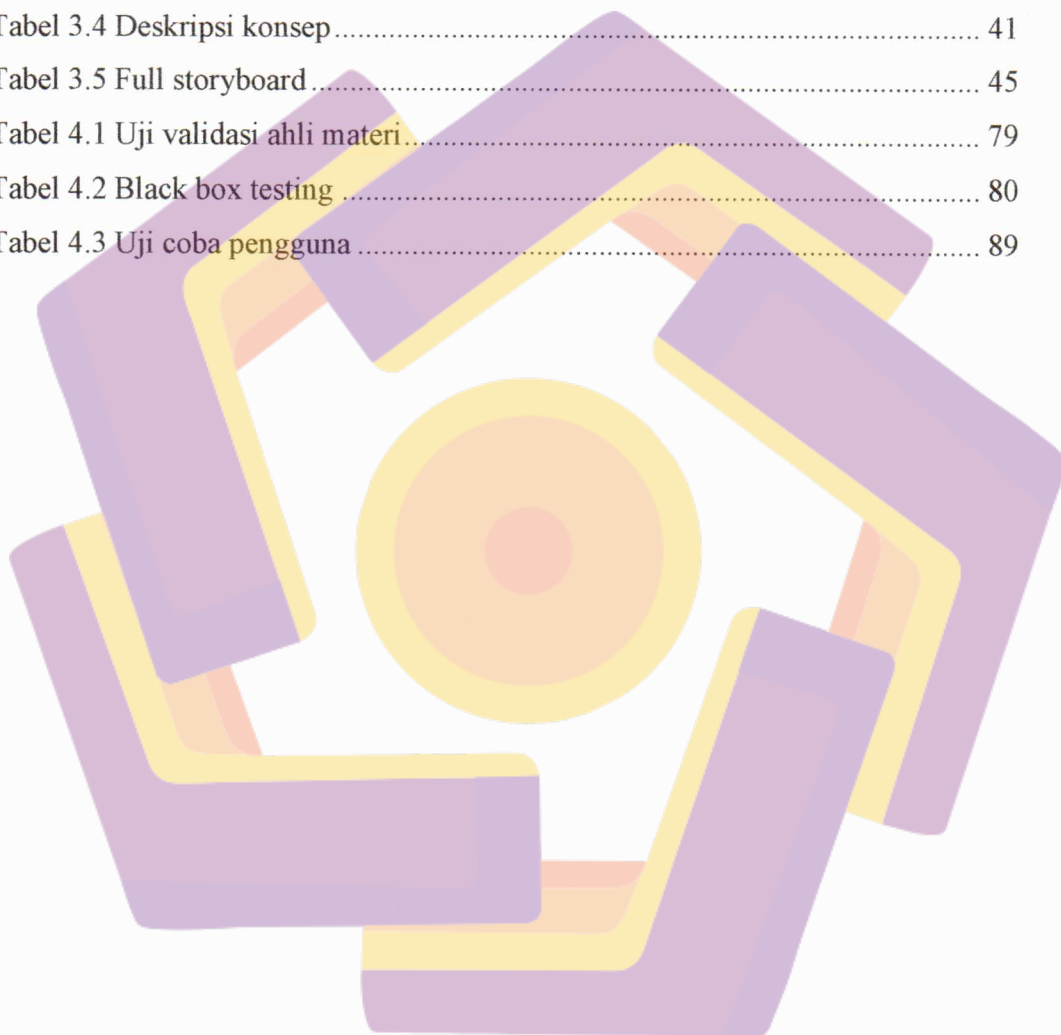
4.2.3	Tampilan Petunjuk .....	64
4.2.4	Tampilan Info Program .....	64
4.2.5	Tampilan Materi.....	65
4.2.6	Tampilan Aksara Cerakan.....	66
4.2.7	Tampilan Sandhangan.....	67
4.2.8	Tampilan Aksara Murda .....	68
4.2.9	Tampilan Aksara Swara .....	69
4.2.10	Tampilan Angka Jawa.....	70
4.2.11	Tampilan Pasangan .....	71
4.2.12	Tampilan Aksara rekan.....	72
4.2.13	Tampilan Cerita wayang .....	73
4.2.14	Tampilan Tanda Baca.....	74
4.2.15	Tampilan Quiz .....	75
4.2.16	Tampilan Soal .....	76
4.2.17	Tampilan Hasil Quiz .....	77
4.2.18	Tampilan Outro .....	77
4.3	Pengujian Aplikasi .....	78
4.3.1	Uji Validasi Ahli Materi .....	78
4.3.2	Black Box Testing.....	79
4.3.3	Uji Coba Pengguna .....	88
4.4	Implementasi .....	90
<b>BAB V</b>	.....	<b>92</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>92</b>
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran .....	93

**DAFTAR PUSTAKA..... 94**  
**LAMPIRAN..... 96**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Siklus pengembangan multimedia .....	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	36
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat peras .....	39
Tabel 3.3 Kebutuhan perangkat lunak .....	40
Tabel 3.4 Deskripsi konsep .....	41
Tabel 3.5 Full storyboard .....	45
Tabel 4.1 Uji validasi ahli materi .....	79
Tabel 4.2 Black box testing .....	80
Tabel 4.3 Uji coba pengguna .....	89

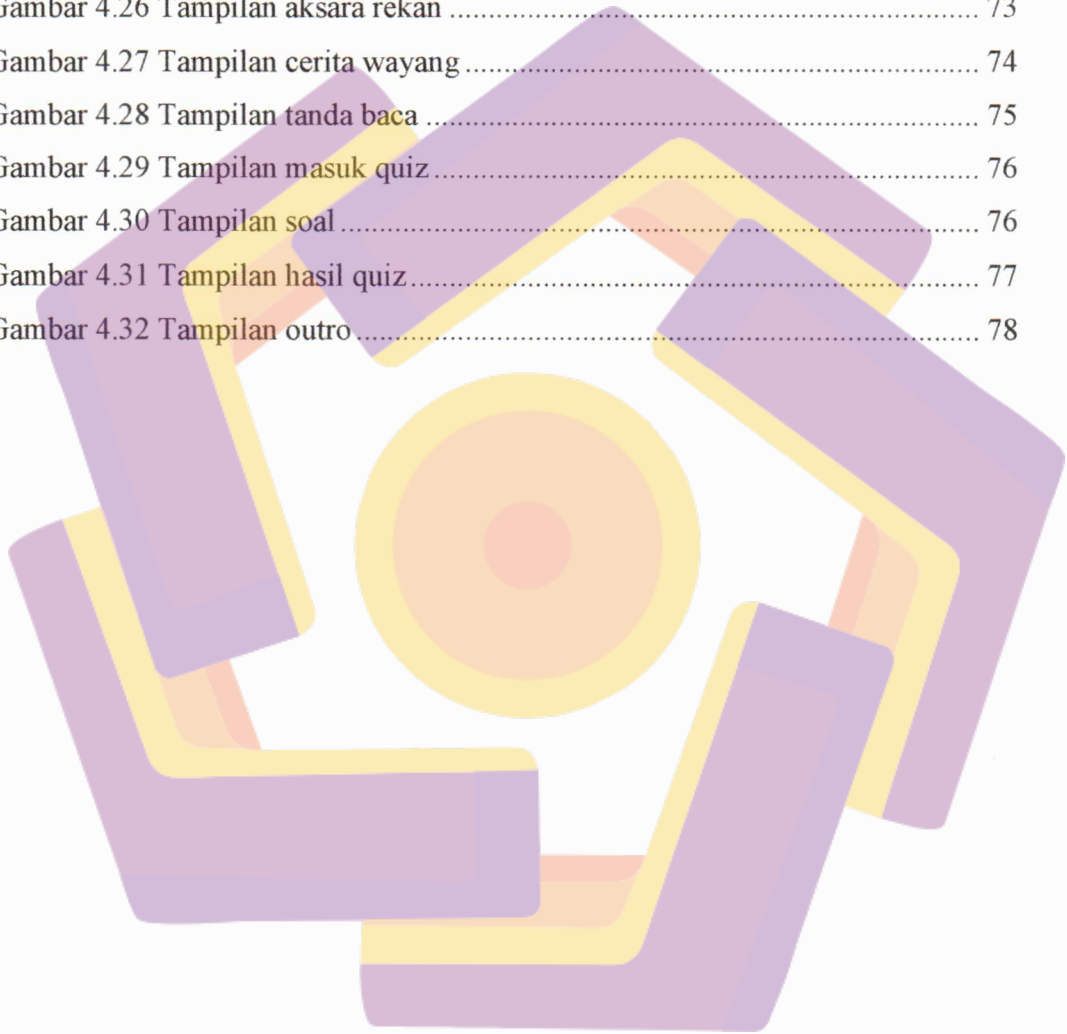


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia .....	19
Gambar 2.2 Siklus pengembangan multimedia .....	22
Gambar 2.3 Lembar kerja adobe flash CS6 .....	25
Gambar 2.4 Lembar kerja adobe Illustrator CS6 .....	26
Gambar 2.5 Lembar kerja fl studio 11 .....	27
Gambar 3.1 Struktur organisasi .....	35
Gambar 3.2 Struktur navigasi .....	43
Gambar 3.3 Flowchart view .....	44
Gambar 4.1 Tahapan produksi aplikasi pembelajaran aksara jawa .....	51
Gambar 4.2 Proses pengolahan grafik pada adobe illustrator CS6.....	52
Gambar 4.3 Tampilan hasil proses produksi NARASI pada aplikasi .....	53
Gambar 4.4 Proses memasukkan grafik ke dalam stage adobe flash CS6.....	54
Gambar 4.5 Proses memilih grafik yang akan di masukkan adobe flash CS6.....	54
Gambar 4.6 Proses memasukkan musik ke dalam library adobe flash CS6 .....	55
Gambar 4.7 Proses memilih narasi yang akan di gunakan .....	55
Gambar 4.8 Proses tampilan penambahan audio dan animasi fading pada button	56
Gambar 4.9 Actionscript perpindahan dari scene Menu ke scene Info Program pada tombol "Info Program" .....	57
Gambar 4.10 Tampilan proses pembuatan animasi cara penulisan menggunakan teknik masking .....	58
Gambar 4.11 Proses memasukkan materi dalam bentuk button .....	59
Gambar 4.12 Proses pembuatan login page siswa untuk mengisi data diri .....	60
Gambar 4.13 Proses pembuatan soal page pada sesi kuis.....	61
Gambar 4.14 Proses pembuatan page hasil kuis .....	62
Gambar 4.15 Tampilan home aplikasi aksara jawa .....	63
Gambar 4.16 Tampilan menu home.....	63
Gambar 4.17 Tampilan petunjuk program .....	64
Gambar 4.18 Tampilan info program .....	65
Gambar 4.19 Tampilan materi .....	66
Gambar 4.20 Tampilan aksara cerakan.....	67



Gambar 4.21 Tampilan sandhangan.....	68
Gambar 4.22 Tampilan aksara murda.....	69
Gambar 4.23 Tampilan aksara swara.....	70
Gambar 4.24 Tampilan angka jawa.....	71
Gambar 4.25 Tampilan pasangan.....	72
Gambar 4.26 Tampilan aksara rekan.....	73
Gambar 4.27 Tampilan cerita wayang.....	74
Gambar 4.28 Tampilan tanda baca.....	75
Gambar 4.29 Tampilan masuk quiz.....	76
Gambar 4.30 Tampilan soal.....	76
Gambar 4.31 Tampilan hasil quiz.....	77
Gambar 4.32 Tampilan outro.....	78



## INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu telah mendorong segala kegiatan di berbagai bidang. Secara tidak langsung, teknologi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Hal ini disebabkan oleh berkembangnya perangkat lunak yang terus didukung oleh perangkat keras yang memadai. Sehingga menjadikan teknologi saat ini hampir tidak bisa dipisahkan dengan aspek kehidupan.

Aksara Jawa merupakan suatu peninggalan budaya yang sangat bernilai. Dalam upaya menjaga kelestarian budaya ditengah perkembangan teknologi yang semakin maju, maka dibuatlah aplikasi pembelajaran aksara jawa. Aplikasi ini dibuat untuk membantu siswa siswi di SD Negeri Kecik 3 dalam memahami materi aksara jawa sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa dibangku sekolah dasar. Selain mempermudah, aplikasi ini juga membantu siswa belajar lebih menyenangkan yang dibuat dengan Adobe Flash CS6, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya.

Salah satu perangkat lunak yang dapat membantu dalam pembuatan media belajar interaktif ini dengan menggunakan Adobe flash CS6. Selain itu, adobe flash juga bisa digunakan untuk membuat gambar dan menganimasikan gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajahan web yang sudah terpasang flash player.

**Kata Kunci :** Aksara Jawa, Pembelajaran Interaktif, Flash

## ABSTRACT

*The development of technology is growing rapidly from time to time has been pushed all the activities in the various fields . Indirectly , the technology has become an important part of many areas of life . This disebabkan by software development continues to be supported by adequate hardware . Making current technology can hardly be separated with aspects of life.*

*Java script is a very valuable cultural relics . In an effort to maintain the culture of the middle kelesteraian development of increasingly advanced technology , hence made learning application java script . This application is designed to assist students in the Elementary School 3 Kecik java script in understanding the material as one of the subjects that must be taken dibangku elementary school students . In addition to simplicity, this application also helps students learn more fun created with Adobe Flash CS3 , creating a learning experience that is different from usual.*

*One of the software that can help in making this an interactive learning media using Adobe Flash CS3 . Additionally , adobe flash can also be used to create images and animated images. The resulting files have the extension .swf files and can be played on the web browsing is already installed flash player.*

**Keywords** : Java Script , Interactive Learning , Flash