

**APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK
PADA SD NEGERI 1 BRUNO**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Haeril Ali 09.02.7635

Alan Faruqi 09.02.7641

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK
PADA SD NEGERI 1 BRUNO**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Haeril Ali 09.02.7635

Alan Faruqi 09.02.7641

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Aplikasi Interaktif Berbasis Multimedia
Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik
Pada SD Negeri 1 Bruno**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haeril Ali **09.02.7635**

Alan Faruqi **09.02.7641**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 10 Oktober 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Aplikasi Interaktif Berbasis Multimedia
Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik
Pada SD Negeri 1 Bruno**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haeril Ali

09.02.7635

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

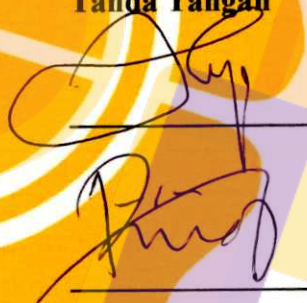
Tanda Tangan

Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom

NIK.190302008

M. Rudyanto Arief, MT

NIK.190302098



Tugas Akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 8 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Aplikasi Interaktif Berbasis Multimedia
Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik
Pada SD Negeri 1 Bruno**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alan Faruqi **09.02.7641**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT

NIK.190302035

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK.190302096

Tugas Akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 8 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya sendiri (asli), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat pada karya-karya atau tugas akhir yang telah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara teknis diacu dalam naskah ini dan disebarakan dalam daftar pustaka.

NAMA

Haeril Ali

Alan Faruqi

NIM

09.02.7635

09.02.7641

TANDA TANGAN

Handwritten signatures in blue ink, one above the other, corresponding to the names Haeril Ali and Alan Faruqi.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Thanks to our Lord **Allah SWT** for His grace and bless, all of the greatful things that given to me.
2. **My beloved parents** beribu terima kasih buat dukungan dan do'a yang ga pernah putus untuk anakmu yang tersayang ini. .love you mom-dad.
3. Ga lupa makasih buat mas-masku sing paling joozzz ghiaannddooooozzz mas **Saud, Ipunk, Rufi**. .hehee....
4. Special give thanks to all my prakonco edyaannn: **Heri** and the "bojo" (**Ana**), **Tera, Koco, Andy, Melani, Arum, Esty, Yudha, Edi** (cepat o nyusul mas boss), **Imenk, Lui, and Agung**. Smoga ini awal dan langkah yang baik buat kita semua, sukses selalu!!
5. Nah nek kie kudu ra oleh ketinggalan broo... kagem my lophie **Wisanty**..makasih ya mii dukungan, motivasi, perhatian yang udah kamu curahin selama ini...loph yuu pulll lah pokog'e...
6. Terimakasih buat semua pihak yang sudah membantu kesempurnaan dari penyusunan Tugas Akhir ini.

= Alan =

HALAMAN PERSEMBAHAN

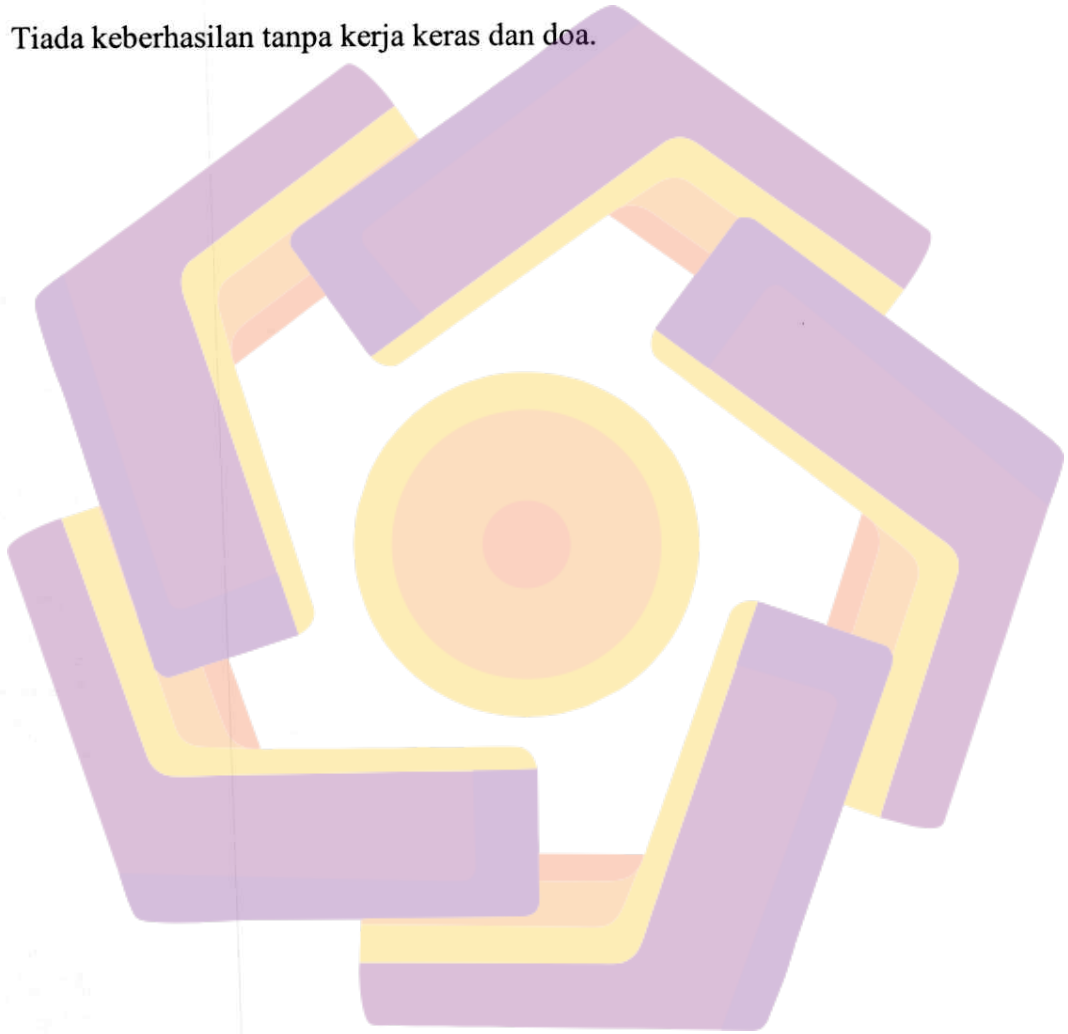
Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. **Allah SWT** atas semua karunia, kesehatan dan semua hal baik yang sudah Allah SWT berikan untukku.
2. **Bapak dan Ibu tercinta**, terimakasih atas semua kasih sayang, doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Alhamdulillah ...
3. **Kak Haerani, Mas Akang, dan kakak* yang di Sorong** Terima kasih sudah jadi keluarga yang baik , Maaf kalau belum bisa bantu apa-apa.
4. **Frilliana Pasadi** Terima kasih sayang atas doa, dukungan dan bantuan yang sayang berikan, makasih AD sayang honey pelit. :-* ^_*
5. **Alan Faruqi** partnerku..semangat kaka..
6. **REPUBLIK FAMILY...** Terima kasih atas teriakan nya kawan..
Makasih kaka...
7. Terimakasih buat semua pihak yang sudah membantu kesempurnaan dari penyusunan Tugas Akhir ini.

= Haeril Ali =

MOTTO

1. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.
2. Pengalaman adalah guru terbaik.
3. Tiada keberhasilan tanpa kerja keras dan doa.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Penulis bersyukur kepada Allah SWT atas semua Rahmat, Berkah, dan Ridho-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK PADA SD NEGERI 1 BRUNO” ini dengan hasil memuaskan.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa baik dalam perjalanan studi maupun dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih banyak yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr. M.Suyanto,MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, S.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan saran-saran dalam perbaikan laporan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen lain nya yang pernah mengajar selama mengikuti perkuliahan di “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
5. Kedua orang tua, Ibu dan Bapak yang selalu memberi bimbingan tanpa lelah sehingga semua ini bisa tercapai.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan

tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penyusunan tugas akhir ini tentunya tak luput dari kekurangannya karena keterbatasan-keterbatasan yang kami miliki, terutama dari segi pengetahuan kami sendiri. Untuk itu kami mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan laporan tugas akhir ini. Dan semoga laporan tugas akhir ini dapat berguna serta bermanfaat bagi kemajuan sarana informasi dikabupaten purworejo khususnya, serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan mahasiswa perguruan lainnya dalam pengambilan tugas akhir.



Yogyakarta, 14 November 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI | xvi |
| ABSTRACT | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metodologi Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 5 |
| 1.7 Rencana Kegiatan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia | 8 |

| | | |
|---------|--------------------------------------|----|
| 2.1.1 | Definisi dari Multimedia | 8 |
| 2.1.2 | Pentingnya Multimedia | 9 |
| 2.2 | Objek-objek Multimedia | 10 |
| 2.2.1 | Teks | 10 |
| 2.2.1.1 | Teks Cetak | 10 |
| 2.2.1.2 | Teks Hasil Scan | 10 |
| 2.2.1.3 | Electronic Teks | 10 |
| 2.2.2 | Grafik | 11 |
| 2.2.2.1 | Gambar Vektor | 12 |
| 2.2.2.2 | Gambar Bitmap | 12 |
| 2.2.2.3 | Clip Art | 12 |
| 2.2.2.4 | Format File Grafik | 12 |
| 2.2.3 | Bunyi | 12 |
| 2.2.4 | Video | 13 |
| 2.2.5 | Animasi | 13 |
| 2.3 | Struktur Multimedia | 14 |
| 2.3.1 | Struktur Linear | 14 |
| 2.3.2 | Struktur Menu | 15 |
| 2.3.3 | Struktur Hierarki | 16 |
| 2.3.4 | Struktur Jaringan | 17 |
| 2.3.5 | Struktur Kombinasi | 18 |
| 2.4 | Pengembangan Sistem Multimedia | 19 |
| 2.4.1 | Pendefinisian Masalah | 20 |
| 2.4.2 | Merancang Konsep | 20 |
| 2.4.3 | Merancang Isi | 20 |
| 2.4.4 | Merancang Naskah | 20 |
| 2.4.5 | Merancang Grafik | 20 |



| | |
|--------------------------------------|----|
| 2.4.6 Memproduksi Sistem | 21 |
| 2.4.7 Mengetes Sistem | 21 |
| 2.4.8 Menggunakan Sistem | 21 |
| 2.4.9 Memelihara Sistem | 21 |
| 2.5 Perangkat Lunak Multimedia | 21 |
| 2.5.1 Adobe Flash CS5 | 22 |
| 2.5.2 Adobe Photoshop CS5 | 28 |
| 2.5.3 Adobe Audition | 35 |

BAB III GAMBARAN UMUM

| | |
|---|----|
| 3.1 Tinjauan Umum SD Negeri 1 Bruno | 36 |
| 3.1.1 Identitas Sekolah | 36 |
| 3.2 Visi dan Misi | 37 |
| 3.2.1 Visi | 37 |
| 3.2.2 Misi | 37 |
| 3.3 Tujuan Sekolah | 37 |
| 3.4 Pelaksanaan Pendidikan dan Pengajaran | 38 |
| 3.5 Tenaga Pengajar | 39 |
| 3.6 Fasilitas | 39 |
| 3.7 Budaya Sekolah | 40 |

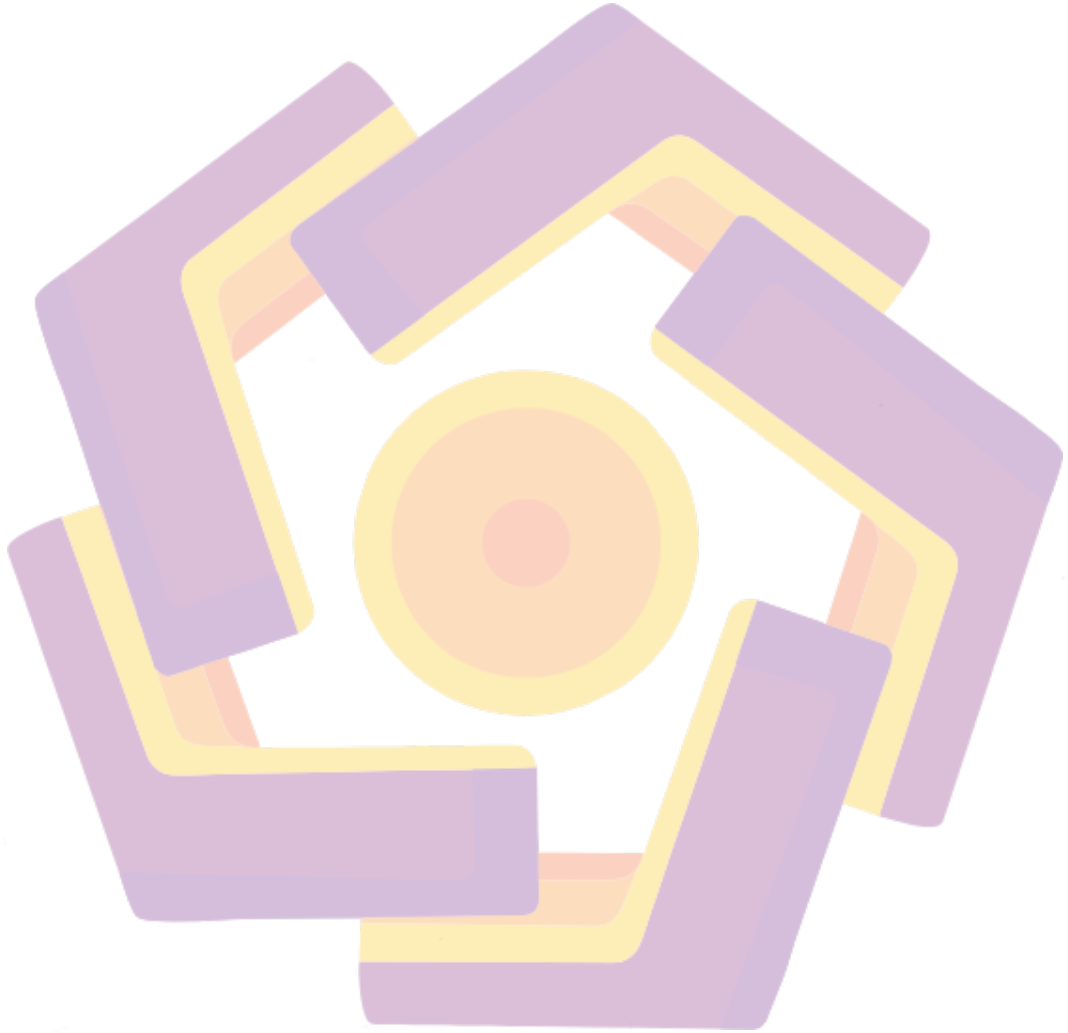
BAB IV PEMBAHASAN

| | |
|----------------------------------|----|
| 4.1 Mendefinisikan Masalah | 41 |
| 4.2 Merancang Konsep | 42 |
| 4.3 Merancang Isi | 42 |
| 4.4 Merancang Naskah | 43 |
| 4.5 Merancang Grafik | 45 |

| | |
|---|----|
| 4.5.1 Video Intro | 45 |
| 4.5.2 Menu Utama | 46 |
| 4.5.2.1 Menu Utama | 49 |
| 4.5.2.2 Menu Petunjuk | 49 |
| 4.5.2.3 Menu Profil | 50 |
| 4.5.2.4 Menu Permainan | 51 |
| 4.5.2.5 Menu Drum | 51 |
| 4.5.2.6 Menu Gamelan | 52 |
| 4.5.2.7 Menu Piano | 53 |
| 4.5.2.8 Tombol Keluar | 53 |
| 4.6 Memproduksi Sistem | 54 |
| 4.6.1 Pembuatan Design | 54 |
| 4.7 Tes Sistem | 84 |
| 4.8 Spesifikasi Komputer yang Digunakan | 84 |
| 4.9 Memelihara Sistem | 85 |
| | |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 87 |
| 5.2 Saran | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN | 90 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------------------------|---|
| Tabel 1.1 Rencana Kegiatan | 7 |
|----------------------------------|---|



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Multimedia | 14 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu | 15 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki | 16 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan..... | 17 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi..... | 18 |
| Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia | 19 |
| Gambar 2.7 Tampilan Awal Flash CS5 | 23 |
| Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Flash CD5 | 23 |
| Gambar 2.9 Tampilan Stage | 24 |
| Gambar 2.10 Tampilan Toolbox | 25 |
| Gambar 2.11 Tampilan Panel | 25 |
| Gambar 2.12 Tampilan Properties | 26 |
| Gambar 2.13 Tampilan Timeline | 26 |
| Gambar 2.14 Tampilan Adobe Photoshop | 29 |
| Gambar 4.1 Diagram Aplikasi Struktur Hierarki | 44 |
| Gambar 4.2 Intro | 46 |
| Gambar 4.3 Rancangan Halaman Utama | 48 |
| Gambar 4.4 Rancangan Halaman Menu Utama | 49 |
| Gambar 4.5 Rancangan Halaman Menu Petunjuk | 49 |
| Gambar 4.6 Rancangan Halaman Menu Profil | 50 |
| Gambar 4.7 Rancangan Halaman Menu Permainan | 51 |
| Gambar 4.8 Rancangan Halaman Menu Drum | 51 |
| Gambar 4.9 Rancangan Halaman Menu Gamelan | 52 |
| Gambar 4.10 Rancangan Halaman Menu Piano | 53 |
| Gambar 4.11 Rancangan Halaman Tombol Keluar | 53 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.12 Kotak Dialog Membuat Halaman Kerja Baru | 56 |
| Gambar 4.13 Awal Pembuatan Background Menu Utama | 56 |
| Gambar 4.14 Kotak Dialog Save As | 57 |
| Gambar 4.15 Tampilan Background Menu Utama | 57 |
| Gambar 4.16 Kotak Dialog Open File | 58 |
| Gambar 4.17 Tampilan Area Adobe Flash CS5 | 59 |
| Gambar 4.18 Proses Pembuatan Animasi Intro | 60 |
| Gambar 4.19 Proses Mengekspor File Menjadi . SWF | 60 |
| Gambar 4.20 Tampilan Animasi Intro | 61 |
| Gambar 4.21 Tampilan Library | 61 |
| Gambar 4.22 Tampilan Background | 63 |
| Gambar 4.23 Tampilan Toolbox | 63 |
| Gambar 4.24 Tampilan Convert to Symbol (Movie clip) | 64 |
| Gambar 4.25 Tampilan Convert to Symbol (Button) | 64 |
| Gambar 4.26 Tampilan Convert to Symbol (Graphic) | 65 |
| Gambar 4.27 Tampilan Properties | 65 |
| Gambar 4.28 Tampilan Hasil Menu Utama | 66 |
| Gambar 4.28 Tampilan Publish Settings | 66 |

INTISARI

Multimedia interaktif adalah sebuah teknologi baru dengan potensi yang sangat besar untuk mengubah cara belajar, cara untuk mendapatkan informasi dan cara untuk menghibur. Dalam hal ini diskusi melalui multimedia interaktif merupakan cara baru untuk belajar yang paling populer dari multimedia pembelajaran. Sedangkan pada SD Negeri 1 Bruno pengenalan atau pembelajaran komputer masih sangat kurang.

Penggunaan teknologi multimedia sebagai salah satu media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu mengatasi masalah belajar siswa, karena dengan menggunakan teknologi multimedia (seperti Aplikasi interaktif), siswa mampu untuk belajar mandiri, lebih mudah, nyaman dan belajar sesuai dengan kemampuannya tanpa kendala eksternal.

Pengembangan aplikasi interaktif seni musik dapat membantu guru maupun juga pendidik untuk memberikan alternatif sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Oleh karena itu dapat di tarik kesimpulan bahwa pada SD Negeri 1 Bruno memerlukan suatu sistem pembelajaran baru yang menggunakan aplikasi interaktif agar siswa lebih tertarik pada teknologi komputer.

Kata Kunci : Aplikasi Pembelajaran Seni Musik, Interaktif

ABSTRACT

Interactive Multimedia is a new technology with big potentials to change a learned way, to get information and a manner to cheer. In this discussion through interactive multimedia is new ways to learn the most popular of multimedia of learning. While in SD Negeri 1 Bruno Introduction or learning computer is low.

The use of mutimedia technology as one of the media learning is one alternative to help solve the problems, because using of multimedia technology (like the interactive application), students able to study independent, easier, comfortable and learn according to their ability without constraint external.

Interactive application development art of music can also help teachers and educators to provide an alternative learning system more effective and efficient.

Therefore it can be concluded that on the SD Negeri 1 Bruno requires a new learning system using interactive applications so that students are more interested in computer technology.

Keywords: *application of learning the art of music, interactive*

