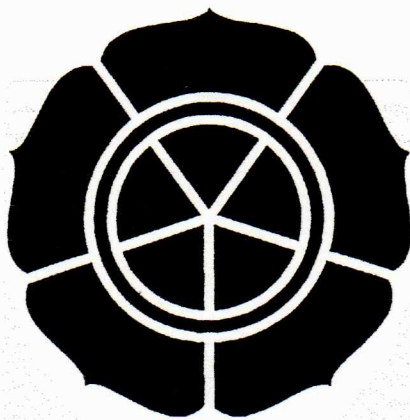


**CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA  
DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMU ISLAM I  
SLEMAN-YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

Ahmad Firdaus Setiawan (04.02.5485)

Didik Endriyanto (04.02.5492)

Giwan Samsono (04.02.5520)

Akbar Arifin (04.02.5526)

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

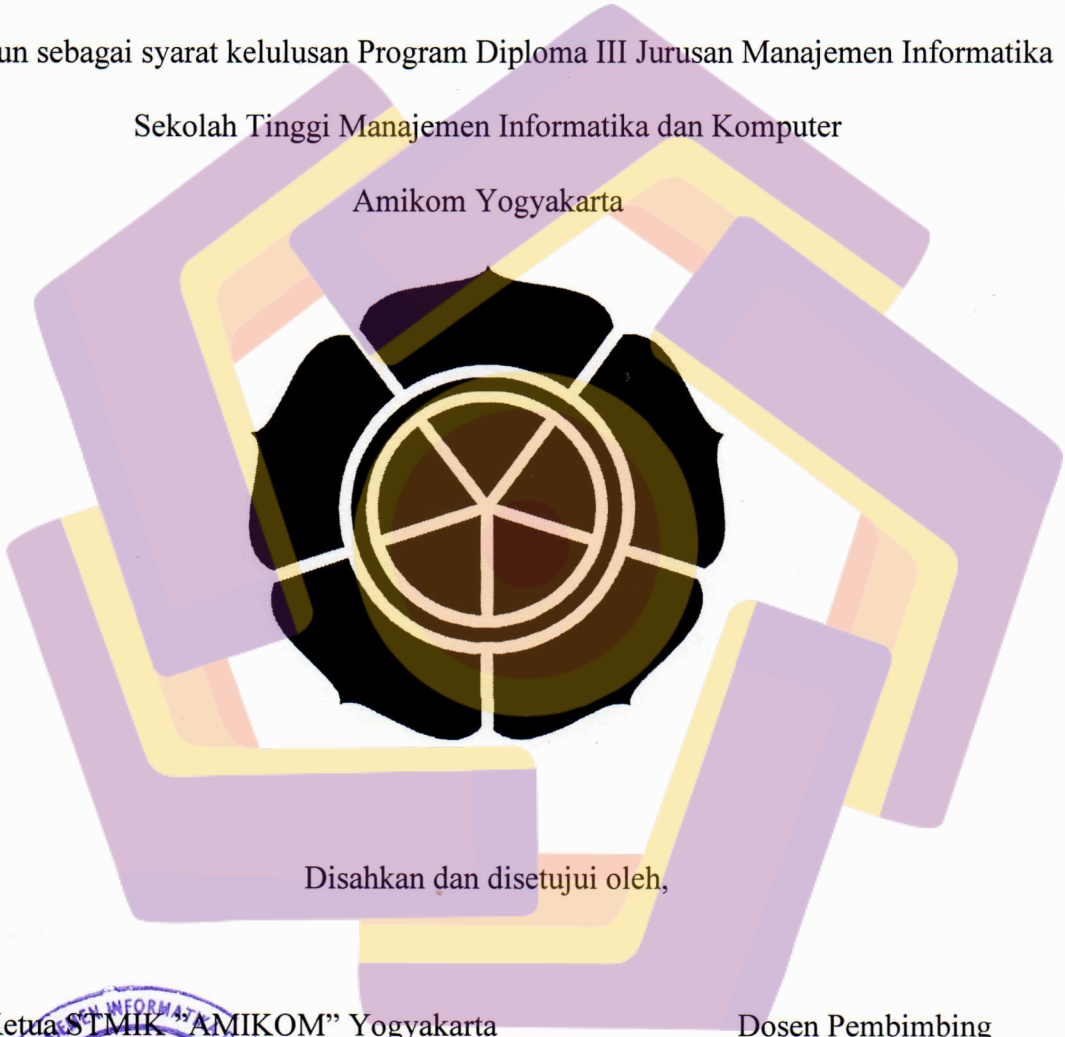
**2007**



**HALAMAN PENGESAHAN**

**CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA DALAM  
MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMU ISLAM I SLEMAN-  
YOGYAKARTA**

Disusun sebagai syarat kelulusan Program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
Amikom Yogyakarta



Disahkan dan disetujui oleh,

Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



(Dr. M. Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

( Melwin Syafrizal, S.kom )

## HALAMAN BERITA ACARA

### CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMU ISLAM I SLEMAN- YOGYAKARTA

Tugas Akhir telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan  
dewan penguji guna mendapatkan gelar DIPLOMA III di Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika dan komputer “AMIKOM” Yogyakarta

Nama : Giwan Samsono

Nim : 04.02.5520

Jurusan : Manajemen Informatika

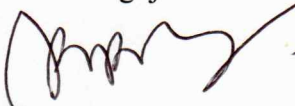
Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Agustus 2007

Waktu : 10.00 WIB

Ruang : Pointer

Penguji I



( Krisnawati, S.Si, MT)

Penguji II



( Emha Taufiq Luthfi, ST)

## HALAMAN BERITA ACARA

### CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMU ISLAM I SLEMAN- YOGYAKARTA

Tugas Akhir telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan dewan penguji guna mendapatkan gelar DIPLOMA III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer “AMIKOM ” Yogyakarta

Nama : Akbar Arifin

Nim : 04.02.5526

Jurusan : Manajemen Informatika

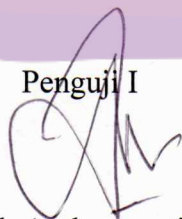
Hari : Sabtu

Tanggal : 27 Agustus 2007

Waktu : 08.30 WIB

Ruang : Pointer

Penguji I



( Armadyah Amborowati, S.Kom.)

Penguji II



( Amir Fatah Sofyan, ST.)

## HALAMAN BERITA ACARA

### CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA DALAM MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMU ISLAM I SLEMAN- YOGYAKARTA

Tugas Akhir telah dipresentasikan dan dipertahankan di hadapan  
dewan penguji guna mendapatkan gelar DIPLOMA III di Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Nama : Didik Endriyanto

Nim : 04.02.5492

Jurusan : Manajemen Informatika

Hari : Sabtu

Tanggal : 27 Agustus 2007

Waktu : 10.00 WIB

Ruang : Pointer

Penguji I

( Armadyah Amborowati, S.Kom.)

Penguji II

( Amir Fatah Sofyan, ST.)

## HALAMAN MOTTO

- ✚ **Hargailah orang lain bila anda ingin di hargai**
- ✚ **Jadikanlah kegagalan kunci dari kesuksesan**
- ✚ **Belajarlh dengan orang sukses bila anda ingin sukses**
- ✚ **Jangan katakan menyerah bila anda belum mencobanya**

( Giwan Samsono )

- ✚ **Jadikanlah kesabaran sebagai modal awal menuju sukses**
- ✚ **Coba dan terus mencoba dalam mencapai sukses**
- ✚ **Kesuksesan adalah buah dari do'a dan kerja keras**

( Akbar Arifin )

- ✚ **Bikin hidup lebih hidup**
- ✚ **Belajarlh dengan orang yang berpengalaman**
- ✚ **Anggaplah hidup itu bagaikan air, mengalir aja gitu....**

( Didik Endriyanto )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai ucapan terima kasih, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- ✚ **ALLAH SWT** yang telah memberikan **Rahmat** dan **Hidayah-Nya**
- ✚ **Orang tua** dan semua yang telah mendukung hingga selesai dalam membuat **Tugas Akhir**
- ✚ **Konco-konco q kabeh ( Mustika Muda Cah-cah prenggan, mi-E 04, n temen alumni SMU ISLAM I SLEMAN-YOGYAKARTA )**
- ✚ **Team Tugas Akhir ( Akbar, Didik, Ahmad )**

( **Giwan Samsono** )

Sebagai ucapan terima kasih, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- ✚ **ALLAH SWT** yang telah memberikan **Rahmat** dan **Hidayah-Nya**
- ✚ **Orang tua** dan semua yang telah mendukung hingga selesai dalam membuat **Tugas Akhir**
- ✚ **Teman-teman ku semua yang ada di Amikom(mi-E 04),khususnya riko,dedek,onjek dll**
- ✚ **Team Tugas Akhir ( Samson, Didik, Ahmad )**

( **Akbar Arifin** )

Sebagai ucapan terima kasih, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

- ✚ **ALLAH SWT** yang telah memberikan **Rahmat** dan **Hidayah-Nya**
- ✚ **Orang tua** dan semua **temen-temen ku** hingga selesai dalam membuat **Tugas Akhir**
- ✚ **Team Tugas Akhir ( Samson, Akbar, Ahmad )**

( **Didik Endriyanto** )

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul : “ CD INTERAKTIF TEORI DASAR KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDHA DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMU ISLAM I SLEMAN-YOGYAKARTA”. Sholawat dan salam tak lupa penulis kepada tauladan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman pencerahan.

Dalam tahap pembuatan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan karena bantuan berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. M,Suyanto, Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Melwin Syafriyal,S.Kom
3. SMU ISLAM I SLEMAN-YOGYAKARTA
4. Dosen Penguji

Akhir kata, penulis menyadari bahwa ”Tak ada manusia yang sempurna”, masih banyak kekurangan . Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir yang sederhana dapat ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, Agustus 2007

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN BERITA ACARA</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud Dan Tujuan.....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
1.7. Tahapan Penelitian.....	5
1.8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	7
<b>BAB II. Dasar Teori</b> .....	8
2.1.Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	8

2.1.2. Tentang CD Interaktif.....	10
2.1.3. Obyek-Obyek Multimedia.....	11
2.1.4. Struktur Aplikasi Multimedia .....	29
2.1.5. Langkah-Langkah Pengembangan.....	34
2.1.6. Sistem Penyajian Multimedia.....	36
2.1.7. Perangkat Lunak yang digunakan.....	36

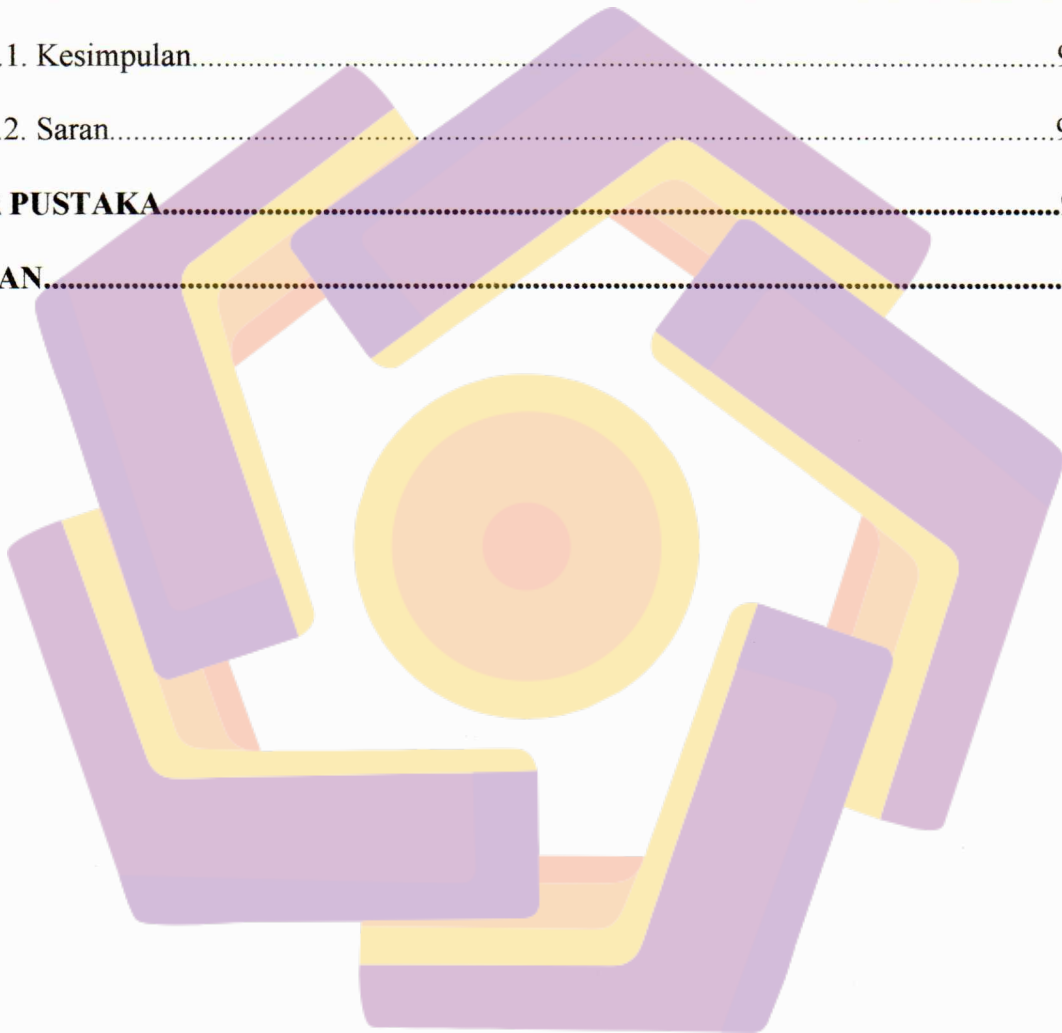
**BAB III. TINJAUAN UMUM.....39**

3.1. Pengertian Sejarah.....	39
3.2. Proses Perkembangan Hindu-Budha di Berbagai Daerah di Indonesia.....	40
3.2.1. Kontak Pertama dengan India.....	40
3.2.2. Perkembangan Pengaruh Budaya Hindu-Budha di Indonesia.....	41
3.3. Kerajaan Mataram.....	43
3.3.1. Sumber Sejarah.....	43
3.3.2. Prasasti-prasasti Peninggalan Kerajaan Mataram.....	44
3.3.2.1. Prasasti Canggal.....	44
3.3.2.2. Prasasti Kedu.....	45
3.3.2.3. Prasasti Kelurak.....	45
3.3.2.4. Prasasti Sojomerto.....	46
3.3.3. Candi-candi Kerajaan Mataram.....	46
3.3.3.1. Candi Borobudur.....	46
3.3.3.2. Candi Sewu.....	47
3.3.3.3. Candi Dieng.....	47
3.3.3.4. Candi Gedongsongo.....	48

3.3.3.5. Candi Kalasan.....	48
3.3.3.6. Candi Prambanan.....	49
3.3.3.7. Candi Sari.....	50
3.3.4. Kehidupan Ekonomi.....	50
3.3.5. Kehidupan Kebudayaan.....	51
3.3.6. Kehidupan Sosial.....	52
3.4. Kerajaan Singosari.....	53
3.4.1. Sumber Sejarah.....	53
3.4.2. Candi-candi Kerajaan Singosari.....	54
3.4.2.1. Candi Jago.....	54
3.4.2.2. Candi Kidal.....	55
3.5. Kerajaan Sriwijaya.....	56
3.5.1. Sumber Sejarah.....	56
3.5.2. Prasasti-prasasti peninggalan Kerajaan Sriwijaya.....	58
3.5.2.1. Prasasti Kedukan Bukit.....	58
3.5.2.2. Prasasti Talang Tua.....	58
3.5.2.3. Prasasti Telaga Batu.....	58
3.5.2.4. Prasasti Ligor.....	59
3.5.3. Candi Kerajaan Sriwijaya.....	59
3.5.3.1. Candi Muara Takus.....	59
3.5.4. Kehidupan Ekonomi.....	60
3.5.5. Kehidupan Kebudayaan.....	60
3.5.6. Kehidupan Politik.....	60

3.6. Kerajaan Kutai.....	61
3.6.1. Sumber Sejarah.....	61
3.6.2. Prasasti Kutai.....	62
3.6.2.1. Prasasti Yupa.....	62
3.6.3. Kehidupan Ekonomi.....	63
3.6.4. Kehidupan Sosial Politik.....	63
3.7. Kerajaan Majapahit.....	64
3.7.1. Sumber Sejarah.....	64
3.7.2. Candi-candi Majapahit.....	66
3.7.2.1. Candi Bajang Ratu.....	66
3.7.2.2. Candi Tikus.....	67
3.7.3. Kehidupan Ekonomi.....	67
3.7.4. Kehidupan Kebudayaan.....	68
3.8. Profil SMA Islam I Sleman-Yogyakarta.....	69
3.8.1. Sejarah.....	69
3.8.2. Visi.....	69
3.8.3. Misi.....	69
3.8.4. Fasilitas.....	69
3.8.5. Ektrakurikuler.....	70
<b>BAB IV. PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
4.1. Merancang Konsep.....	71
4.2. Merancang Isi.....	71
4.3. Menulis Naskah.....	72

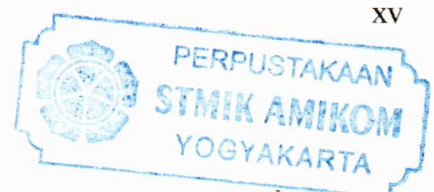
4.4. Merancang Grafik.....	75
4.5. Memproduksi Sistem.....	84
4.6. Pasca Produksi.....	93
4.7. Pengguna Sistem.....	94
4.8. Memelihara Sistem.....	94
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>96</b>
5.1. Kesimpulan.....	96
5.2. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>



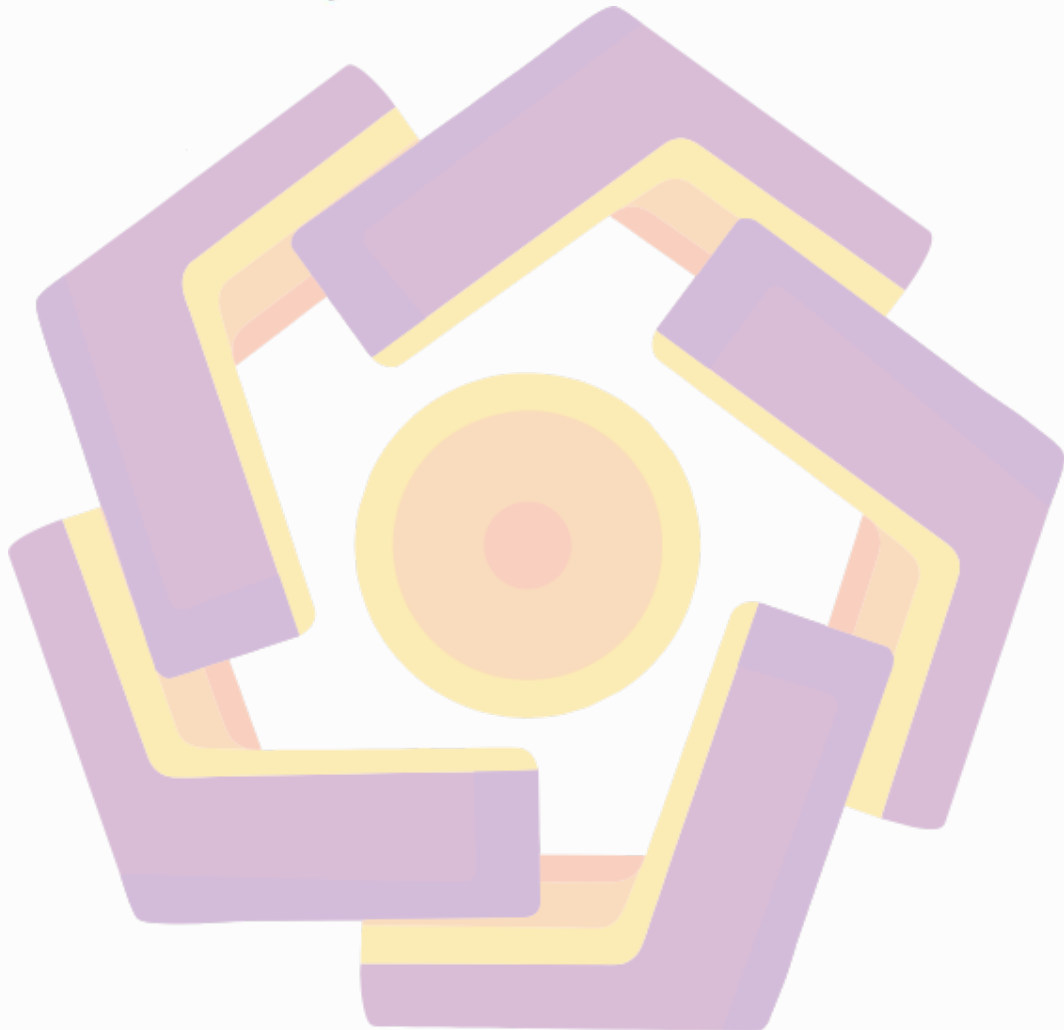
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier.....	29
Gambar 2.2. Aliran Aplikasi Multimedia.....	30
Gambar 2.3. Struktur Hierarki.....	31
Gambar 2.4. Struktur Jaringan.....	32
Gambar 2.5. Struktur Kombinasi.....	33
Gambar 2.6. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	35
Gambar 3.1. Kerajaan Mataram.....	43
Gambar 3.2. Candi Borobudur.....	46
Gambar 3.3. Candi Sewu.....	47
Gambar 3.4. Candi Dieng.....	47
Gambar 3.5. Candi Gedongsongo.....	48
Gambar 3.6. Candi Kalasan.....	48
Gambar 3.7. Candi Prambanan.....	49
Gambar 3.8. Candi Sari.....	50
Gambar 3.9. Kerajaan Singosari.....	53
Gambar 3.10. Candi Jago.....	54
Gambar 3.11. Candi Kidal.....	55
Gambar 3.12. Kerajaan Sriwijaya.....	56
Gambar 3.13. Prasasti Kedukan Bukit.....	58
Gambar 3.14. Candi Muara Takus.....	59
Gambar 3.15. Kerajaan Kutai.....	61

Gambar 3.16. Prasasti Yupa.....	62
Gambar 3.17. Kerajaan Majapahit.....	64
Gambar 3.18. Candi Bajang Ratu.....	66
Gambar 3.19. Candi Tikus.....	67
Gambar 4.1. Rancangan Diagram Aplikasi.....	73
Gambar 4.2. Sketsa Halaman Intro.....	75
Gambar 4.3. Sketsa Halaman Menu Utama.....	76
Gambar 4.4. Sketsa Halaman Kerajaan Mataram.....	77
Gambar 4.5. Sketsa Halaman Kerajaan Singosari.....	78
Gambar 4.6. Sketsa Halaman Kerajaan Sriwijaya.....	79
Gambar 4.7. Sketsa Halaman Kerajaan Kutai.....	80
Gambar 4.8. Sketsa Halaman Kerajaan Majapahit.....	81
Gambar 4.9. Sketsa Halaman SMU ISLAM I.....	82
Gambar 4.10. Sketsa Halaman Utama Profile Programmer.....	83
Gambar 4.11. Memproduksi Sistem.....	84
Gambar 4.12. Proses Pembuatan Efek Animasi.....	85
Gambar 4.13. Proses Import Audio.....	86
Gambar 4.14. Proses Konversi Simbol.....	86
Gambar 4.15. Proses Pembuatan Tombol.....	87
Gambar 4.16. Proses Link Tombol.....	88
Gambar 4.17. Desain Halaman Intro.....	89
Gambar 4.18. Desain Halaman Menu Utama.....	89
Gambar 4.19. Desain Halaman Kerajaan Mataram.....	90



Gambar 4.20. Desain Halaman Kerajaan Singosari.....	90
Gambar 4.21. Desain Halaman Kerajaan Sriwijaya.....	91
Gambar 4.22. Desain Halaman Kerajaan Kutai.....	91
Gambar 4.23. Desain Halaman Kerajaan Majapahit.....	92
Gambar 4.24. Desain Halaman SMU ISLAM I Sleman-Yogyakarta.....	92
Gambar 4.25. Desain Halaman Programmer.....	93





## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian.....7

