

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
BAHASA JAWA UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD FURQON ADITYA MAULANA**  
**19.12.1092**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2024**

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
BAHASA JAWA UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD FURQON ADITYA MAULANA**  
**19.12.1092**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BAHASA JAWA  
UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

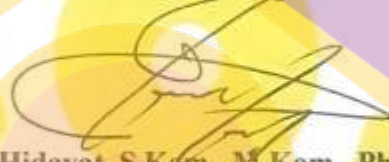
yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Furqon Aditya Maulana**

**19.12.1092**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 02 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D**

**NIK. 190302182**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BAHASA JAWA**  
**UNTUK SMARTPHONE ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Furqon Aditya Maulana**

19.12.1092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Februari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ainul Yaqin, M. Kom  
NIK. 190302255

Ria Andriani, M. Kom  
NIK. 190302458

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D  
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Februari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Furqon Aditya Maulana  
NIM : 19.12.1092

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Analisis Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Jawa Untuk Smartphone Android**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom, Ph.D

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Furqon Aditya Maulana

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua saya, atas doa dan dukungan serta pengorbanan beliau selama ini saya bisa sampai di titik ini, suatu kebanggaan bagi penulis bisa menjadi putra mereka.
2. Teman-teman saya Arief, Andre, Satriyo, David, Lavitri, Hanny, Annisa, Yasmin, Krisna yang turut memberi dukungan semangat yang terus diberikan kepada saya.
3. Streamer DeanKT yang menjadi penghibur dikala saya merasa penat selama mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
4. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi saya ini. Terimakasih banyak atas dukungan do'a dan bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis khirnya menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BAHASA JAWA UNTUK SMARTPHONE ANDROID”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. M Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dwi Hartanto. M.Kom selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dalam penulisan naskah dengan sabar dan memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan semangat, motivasi dan do'anya

Yogyakarta, 16 Februari 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN .....	2
HALAMAN PENGESAHAN .....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI .....	7
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR .....	10
DAFTAR LAMPIRAN .....	11
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISTILAH .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
INTISARI.....	12
ABSTRACT .....	13
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Study Literatur .....	5
2.2 Pembelajaran Multimedia (Multimedia Learning).....	12
2.3 Game .....	13
2.4 Simulasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1 Multimedia Linier .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.2 Multimedia non-linier .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN .....	20
3.1 Objek Penelitian .....	20
3.1.1 Profil Sekolah Dasar Negeri Minomartani I .....	20



3.1.2	Visi .....	20
3.1.3	Misi.....	20
3.1.4	Tujuan .....	20
3.2	Alur Penelitian .....	21
3.3	Identifikasi Masalah .....	23
3.4.1	Hasil Wawancara .....	24
3.4.2	Observasi.....	24
3.4.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	25
3.4.5	Kelayakan Operasional .....	25
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	26
3.6	Perancangan Sistem .....	27
3.6.1	Merancang Konsep .....	27
3.6.2	Merancang Isi.....	27
3.2	Gambar Struktur Perancangan Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.3	Merancang Naskah.....	29
3.6.4	Merancang Grafik .....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Implementasi .....	34
4.1.1	Pembuatan Asset.....	34
4.1.2	Pembuatan (Assembly).....	36
4.2	Manual Media.....	41
BAB V PENUTUP.....		53
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.1 Perangkat Lunak (Software).....	26
Tabel 3.2 Perangkat Keras (Hardware) .....	26
Tabel 3.3 Perangkat Keras (Hardware) .....	27
Tabel 3.4 Merancang Naskah.....	29
Tabel 4.1 Asset .....	34
Tabel 4.2 Pengujian Dengan Blackbox Testing .....	46
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Kelas IV SD Negeri Minomartani I .....	48
Tabel 4.4 Interval Penguji .....	50
Tabel 4.5 Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner .....	51

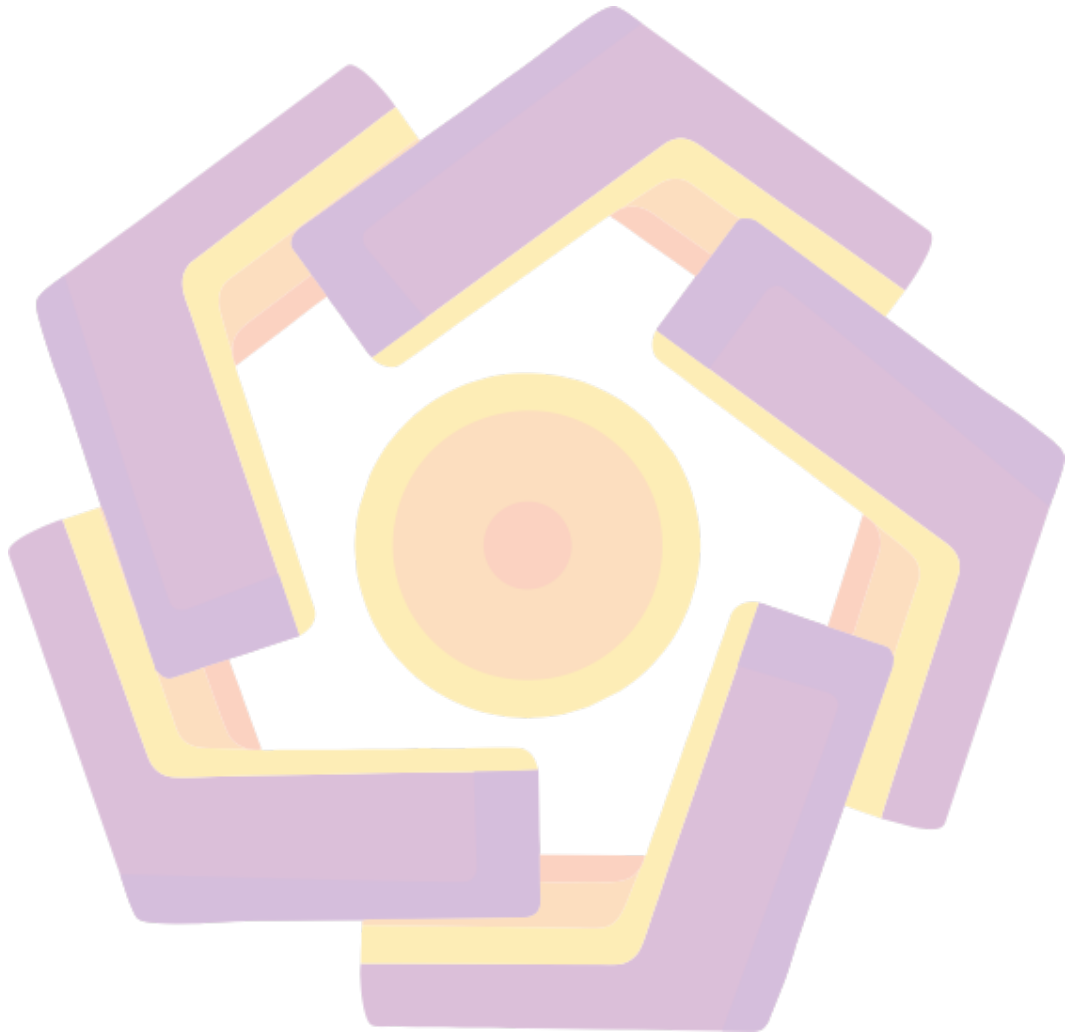


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	22
Gambar 3. 2 Struktur Perancangan Sistem.....	28
Gambar 3. 3 Menu Intro .....	30
Gambar 3. 4 Menu Utama .....	31
Gambar 3. 5 Menu Materi .....	31
Gambar 3. 6 Menu Penjelasan Materi.....	32
Gambar 3. 7 Menu Latihan Kuis .....	33
Gambar 3. 8 Menu Informasi Pengembang.....	33
Gambar 4. 1 Tampilan Membuat Project .....	37
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4. 3 Tampilan import to library .....	38
Gambar 4. 4 Tampilan Layer .....	38
Gambar 4. 5 Tampilan membuat simbol.....	39
Gambar 4. 6 Tampilan pada menu tombol .....	39
Gambar 4. 7 Tampilan menambahkan suara .....	41
Gambar 4. 8 Tampilan Menu intro.....	41
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi.....	42
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Penjelasan Materi Ngoko Lugu .....	43
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Penjelasan Materi Krama Lugu .....	43
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Penjelasan Materi Krama Alus .....	44
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Penjelasan Materi Ngoko Alus .....	44
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Soal Kuis.....	45
Gambar 4. 16 Tampilan Biodata Pembuat .....	45
Gambar 4. 17 Petunjuk Cara Penginstalan Aplikasi .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian .....	54
---	----



## INTISARI

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat dan kurangnya media bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari bahasa jawa materi unggah – ungguh pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Minomartani I. Sistem pembelajrn yang masih bersifat manual hanya dengan memanfaatkan buku cetak tanpa adanya interaksi atau timbl balik terhadap siswa membuat proses pembelajaran menjadi cepat bosan.

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada menggunakan observasi, wawancara dan survey. Serta metode pengembangan sistem yg digunakan yaitu metode *Multimedi Development Live Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo.

Untuk mengatasi kondisi tersebut yaitu dengan membangun aplikasi media interaktif bahasa jawa berbasis android dengan menggunakan softwwre Adobe Animate. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran yang berisi informasi mengenai bahasa jawa yaitu game latihan kuis. Skor penilaian berdasarkan kuesioner kepada 15 responden menghasilkan angka 85,6% dikualifikasikan sangat baik.

**Kata kunci:** Media Interaktif, Aplikasi, Android, Adobe Animate, Bahasa Jawa, Metode *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)*

## ABSTRACT

*The development of technology at this time is very rapid and the lack of teaching material media used in learning Javanese uploaded material – ungguh in grade IV Minomartani State Elementary School I. The learning system that is still manual only by utilizing printed books without any interaction or feedback on students makes the learning process bored quickly.*

*Methods used to solve existing problems using observation, interviews and surveys. As well as the system development method used, namely the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Live Cycle (MDLC) method.*

*To overcome this condition, namely by building an Android-based Javanese interactive media application using Adobe Animate software. This research resulted in a learning media application that contains information about Javanese, namely quiz practice games. The assessment score based on a questionnaire of 15 respondents resulted in a score of 85.6% qualified very well.*

**Keywords:** *Interactive Media, Application, Android, Adobe Animate, Javanese, Multimedia Development Live Cycle (MDLC) Method*