

**MEMBUAT APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Di susun Oleh

TRI YUDI SANTOSO

03.11.0246

**PROGRAM STRATA-1
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM" YOGYAKARTA
2009**

**MEMBUAT APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Kelulusan Jenjang STRATA-1



Di susun Oleh

TRI YUDI SANTOSO

03.11.0246

**PROGRAM STRATA-1
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"AMIKOM" YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi

MEMBUAT APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Skripsi ini di setujui dan di presentasikan didepan Tim Penguji Skripsi Strata-1 Teknik informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”
yogyakarta, oleh :

Nama : Tri Yudi Santoso
Hari/Tanggal : 15 januari 2009
Tempat : Ruang FOLDER Gedung II, STIMIK AMIKOM Yogyakarta
Pukul : 10:00 WIB

Tim Penguji

Penguji I


(Abas Ali Pangera, IR, M.KOM)

Penguji II


(Andi Sunyoto, M.KOM)

Penguji III


(Hanif al Fatta, M.KOM)

HALAMAN PENGESAHAN

Membuat aplikasi pembelajaran kebudayaan Indonesia untuk siswa sekolah dasar berbasis multimedia

SKRIPSI

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.kom) pada jurusan Teknik Informatika sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Disusun Oleh:

Tri Yudi Santoso

03.11.0246

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi STMIK AMIKOM yogyakarta pada tanggal 15 januari 2009

Mengetahui,

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta,

Dosen Pembimbing Skripsi,



(Prof.Dr. M. Suyanto, M.M.)

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Abas Ali Pangera".

(Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti.

- Sujud syukur hamba panjatkan kepada Allah SWT, karena hanya dengan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan di dunia ini.
- Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan perhatiannya, serta tidak bosan-bosannya mendoakan untuk menjadi orang yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain, semoga bapak dan ibu senang lihat yudi sudah jadi sarjana.
- Siti maria ulfah yang sebentar lagi mendapatkan gelar Sarjana kedokteran. Orang yang selalu ada di hatiku dan aku sayangi, yang tidak pernah bosan memberikan dukungan penuh buat penulis baik materil dan spiritual "*terima kasih sayang, karena kamu ayank bisa menjadi orang yang berguna dan lebih mengerti hidup dan bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. makasih ya uup sayang*".
- Untuk kakak-kakakku, terima kasih sudah menjadi kakak yang baik. untuk seluruh anggota keluargaku yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu, terima kasih untuk dukungannya.
- Semua teman-temanku S1 TI B 03 yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu terima kasih untuk hari-hari yang indah selama kuliah, terima kasih juga untuk dukungan dan motifasinya.
- Teman-teman satrianet 07-09 terimakasih teman sudah menjadi teman yang baik selama ini.
- Terima kasih buat yohanes luhur S.Kom karena tanpa bantuanmu aku mungkin belum bisa menyelesaikan skripsi ini sukses terus sobat.
- Terima kasih untuk Almamaterku tercinta STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, jaga nama baik almamater kita ya teman-teman.

MOTTO

- *Aku tidak pernah membuat hidupku susah dengan hal-hal yang tidak pernah aku mengerti dan pahami, aku lebih suka memaksimalkan apa yang aku bisa dan pahami.*
 - *Lakukanlah apa yang menurut kamu benar karena hanya kamu yang tahu apa yang baik buat kamu.*
 - *Jangan menunda pekerjaan kalau bisa di lakukan sekarang lakukan, jangan berpikir untuk di kerjakan esok.*
 - *Berpikirlah menjadi orang yang berhasil karena itu akan memotivasi kamu.*
- 

KATA PENGANTAR

Asslamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil alamin, segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : “MEMBUAT APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA”.

Banyak pihak telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, maka sudah sepatutnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Drs. M Suyanto .M.M, selaku pimpinan perguruan tinggi “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku ketua jurusan Program Sarjana Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang juga telah membimbing penulis mengarahkan dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Kedua orang tuaku yang telah membimbing dan memberikan dukungan secara materi maupun spiritual.
4. Teman-temanku semua, terimakasih atas doa dan supportnya, akhirnya aku wisuda juga.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini,yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu,baik itu bapak dan ibu dan seluruh staf “AMIKOM”.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa akan datang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan keteknikan pada khususnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 15 januari 2009

Penulis

(Tri Yudi Santoso)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN BERITA ACARA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A.1. Latar Belakang	1
A.2. Rumusan Masalah	3
A.3. Batasan Masalah	3
A.4. Tujuan Penelitian	3
A.5. Metodologi Penelitian	4
A.6. Manfaat	4
A.7. Kebutuhan Khusus	5
A.8. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
B.1 Pengertian Peta dan Kebudayaan	8
B.2 Multimedia	8
B.2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	8
B.2.2 Kelebihan Penyampaian Suatu Topik Mela lui Multimedia	9
B.2.3 Ciri-Ciri Multimedia dalam Pembelajaran dan Pengajaran	10
B.2.4 Proses Pembuatan Proyek Multimedia ..	10



B.2.5 Pendekatan Multimedia dalam Pendidikan	11
B.2.6 Proses Pembuatan Multimedia	12
B.2.7 Proses Pembangunan Software Multimedia	13
B.3 Macromedia Flash	14
B.4 Layar flash 8	15
B.5 Puzzle	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
C.1 Lingkup Masalah	17
C.2 Fungsi Produk	17
C.3 Karakteristik Pengguna	18
C.4 Kebutuhan Khusus	18
C.4.1 Antarmuka Eksternal	18
C.4.2 Kebutuhan Fungsionalitas	19
C.5 Kamus Data	19
C.6 Entity Relationship Diagram	21
C.7 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak	22
C.8 Kebergantungan Antar Modul	22
C.9 Perancangan Sistem	23
C.9.1 Perancangan Menu	23
C.9.2 Hirarki Papan Cerita	24
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL	
D.1 Implementasi Sistem	25
D.1.1 Form Intro	26
D.1.2 Form Menu Utama	28
D.1.3 Form Menu Pembelajaran	29
D.1.4 Form Menu Game	31
D.1.5 Form Menu Info	34

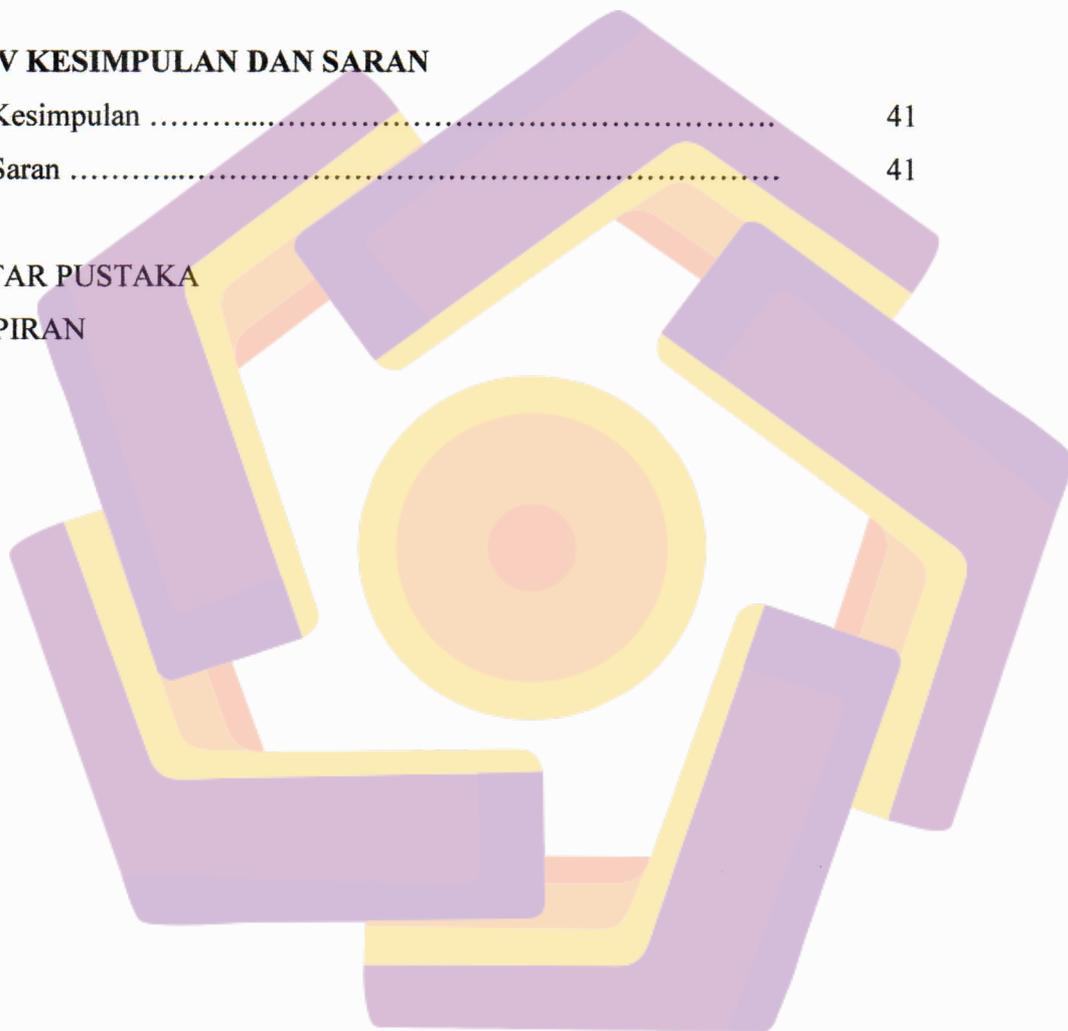
D.2 Kebutuhan Antarmuka	34
D.3 Uji coba Sistem	35
D.3.1 Uji coba Fungsionalitas	35
D.3.2 Uji coba Pengguna	35
D.4 Analisis Hasil	36
D.4.1 Uji Validitas Dan Reabilitas.....	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

E.1. Kesimpulan	41
E.2. Saran	41

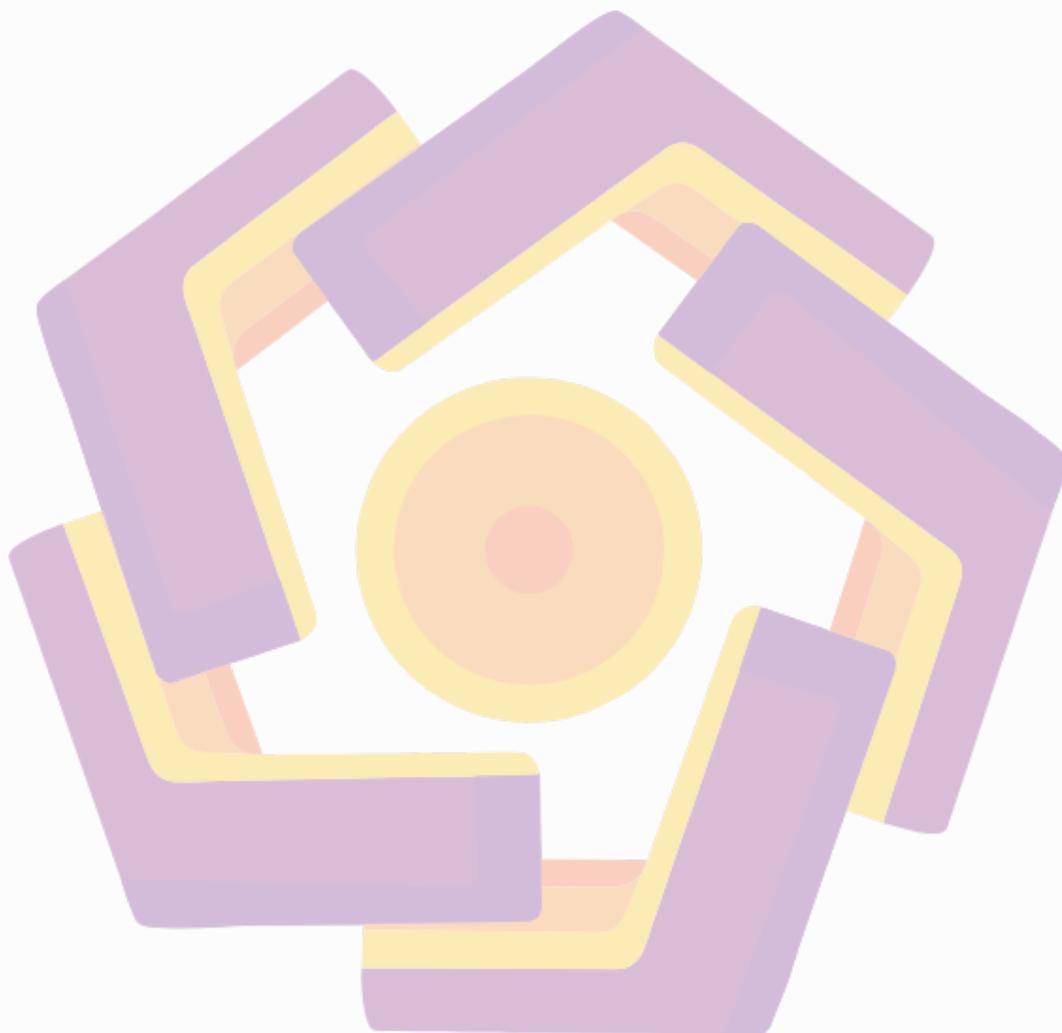
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel IV.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 form intro 1	26
Gambar 4.2 Form Intro 2.....	26
Gambar 4.3 Form Intro 3.....	26
Gambar 4.4 Form Intro 4.....	26
Gambar 4.5 Form Menu Utama	28
Gambar 4.6 Form Menu Pembelajaran 1.....	29
Gambar 4.7 Form Menu Pembelajaran 2.....	31
Gambar 4.8 Form Menu Game 1.....	32
Gambar 4.9 Form Help Game.....	32
Gambar 4.10 Form Game Puzzle 1.....	33
Gambar 4.11 Form Game Puzzle 2.....	33
Gambar 4.12 Form Menu Info.....	34