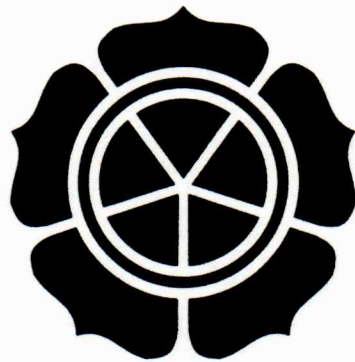


**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PENGENALAN  
ADAT JAWA TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Alfin Ni'mah**

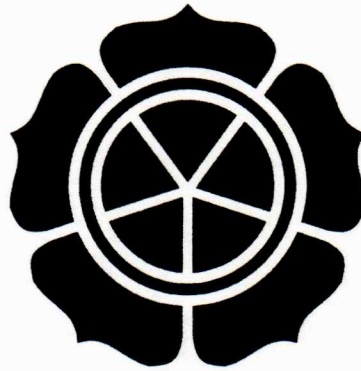
**09.12.3788**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PENGENALAN  
ADAT JAWA TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Alfin Ni'mah**

**09.12.3788**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PENGENALAN  
ADAT JAWA TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Alfin Ni'mah**

**09.12.3788**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Mei 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Rum Muhamad Andri Kr,Ir,M.Kom**  
**NIK. 190302011**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI PENGENALAN**  
**ADAT JAWA TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

**Alfin Ni'mah**

**09.12.3788**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
NIK. 190302057



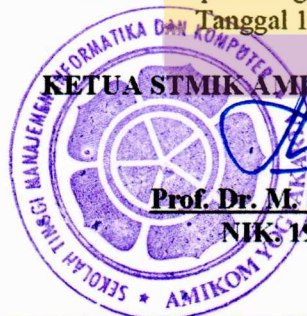
**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
NIK. 190302185



**Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom**  
NIK. 190302011

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

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 untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2015



Alfin Ni'mah

09.12.3788

## HALAMAN MOTTO

*Janganlah larut dalam satu KESEDIHAN karena masih ada hari esok yang  
menyongsong dengan sejuta KEBAHAGIAAN*



*Mentari Kan Slalu Bersinar, BEgitu PuLa KEhidupan Kan SLalu BerULang  
Kemenangan Seindah<sup>2</sup>-nya & Sesukar<sup>2</sup> nya Yg Boleh Direbut OLeh Manusia,  
Ialah Menundukan DiRi SenDiRi*

*Hargailah ORang Lain Pabila Engkau Ingin diHArgai ORang Lain  
Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan*

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Karya Tulis Sederhana ini Penulis Persembahkan Kepada ....**



***Ibu, Bapak, Suami, & AnakKu Tercinta***

***Yang Telah Mendidik, Membesarkan, Memberi Tauladan, Dukungan,***

***Semangat, Motivasi,***

***Doa-Doa-Doa-Doa & Doa, Serta Restu Untukku,***

***Setiap Saat, Setiap Waktu, Tiada Henti SeDetikPun Untuk-Ku,***

***SeBuruk dan SeHina Apapun Aku.***

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur atas rahmat Allah SWT, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang diberi judul “Rancang Bangun Media Informasi Pengenalan Adat Jawa Tengah Berbasis Multimedia”.

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Program Sarjana Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Rum Muhamad Andri Kr,Ir,M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati yang telah di berikan kepada saya.
4. Semua Dosen Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.



5. Teman-teman seperjuanganku dan teman-teman 09 S1-SI 04 tak lupa teman-teman Kost Domiva dan teman-teman kost Flower 70
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan skripsi ini.

Akhir kata penyusun berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan pembaca pada umumnya. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Sistem Informasi dan rekan-rekan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Yogyakarta, 12 Juni 2015



Penulis

## DARFAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 Tahap Analisis.....	5
1.6.2 Tahap Perancangan .....	5
1.6.3 Tahap Pengembangan .....	5
1.6.4 Tahap Pengujian Program.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia .....	9

2.3.1	Sejarah Multimedia.....	9
2.3.2	Struktur Multimedia.....	11
2.4	Langkah – Langkah Mengembangkan Sistem Multimedia .....	16
2.4.1	Pendefisian Masalah Multimedia.....	20
2.4.2	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia .....	20
2.4.3	Alat Bantu Untuk Merancang Aliran Aplikasi Multimedia.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>24</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	24
3.1.1	Kebudayaan Jawa Tengah .....	24
3.2	Analisis Sistem.....	27
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	27
3.2.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.2.1.2.1	Perangkat Keras .....	28
3.2.1.2.2	Perangkat Lunak .....	29
3.2.1.2.3	Kebutuhan Pengguna Atau User ( Brainware ).....	29
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	29
3.3	Perancangan Sistem .....	30
3.3.1	Merancang Konsep .....	30
3.3.2	Merancang Isi.....	31
3.3.3	Perancangan Naskah .....	34
3.3.4	Merancang Grafik .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>55</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	55
4.2	Pembahasan.....	56
4.2.1	Tampilan Intro.....	56
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	57
4.2.3	Tampilan Menu Sejarah .....	58
4.2.4	Tampilan Menu Gallery .....	58
4.2.5	Tampilan Menu Keluar .....	59
4.2.6	Tampilan Menu Video .....	60

4.2.7	Tampilan Video Langen Asmara .....	61
4.2.8	Tampilan Menu Gambar .....	62
4.2.9	Tampilan Menu Rumah Adat.....	62
4.2.10	Tampilan Menu Bantuan.....	67
4.2.11	Tampilan Menu Tentang Saya .....	67
4.2.12	Membuat File AutoRun.....	68
4.2.13	Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif.....	69
4.2.14	Pengujian Loading File Aplikasi.....	70
4.3.	Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran.....	70
4.3.1	Manual Program.....	71
4.3.1.1	Intro.....	71
4.3.1.2	Menu Home.....	72
4.3.1.3	Menu Sejarah .....	73
4.3.1.4	Menu Gallery .....	74
4.3.1.5	Menu Bantuan .....	75
4.3.1.6	Menu Tentang Saya.....	76
4.4	Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran Yang Dibuat	77
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>78</b>
5.1	Kesimpulan .....	78
5.2	Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>

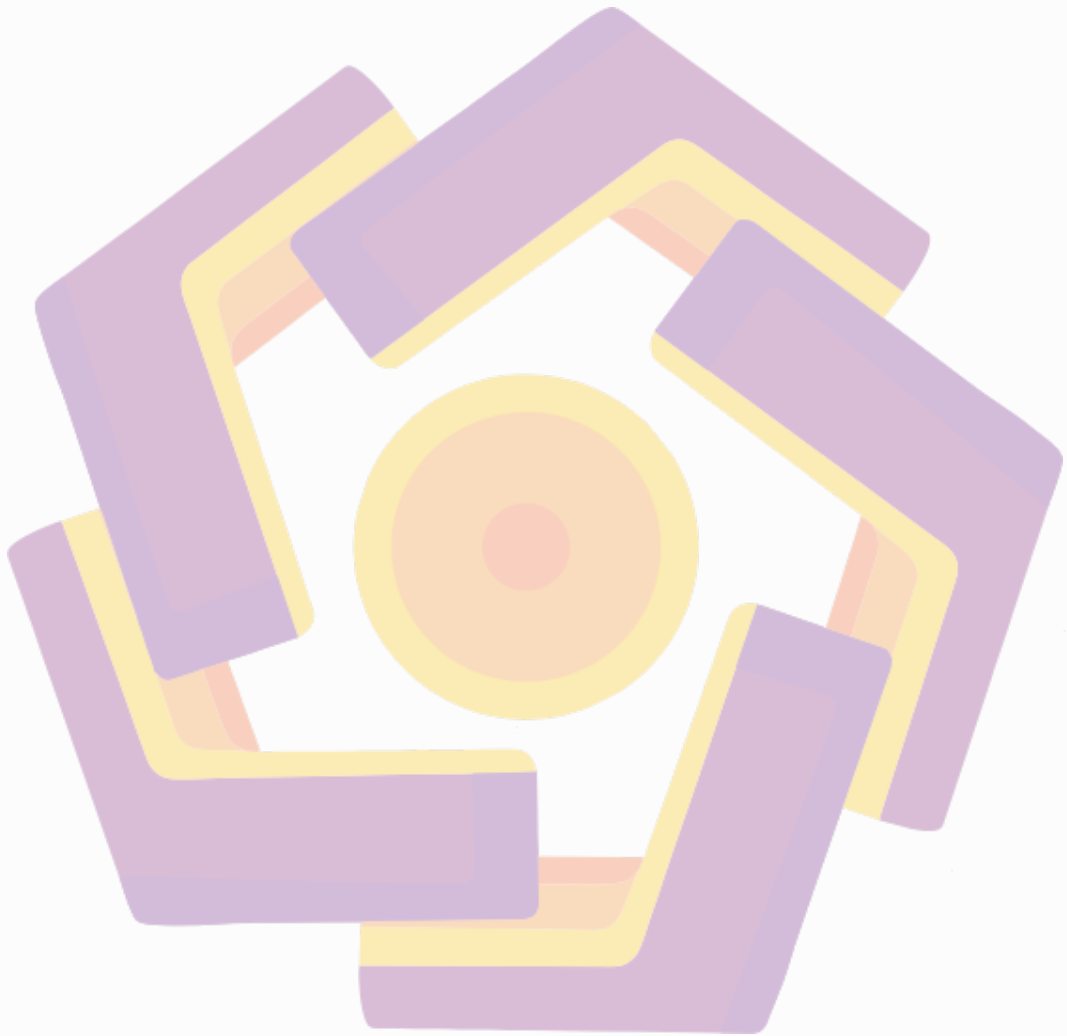
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	19
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	21
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	21
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	22
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	22
Gambar 3.1 Rancangan Isi.....	32
Gambar 3.2 Intro.....	42
Gambar 3.3 Menu Utama.....	44
Gambar 3.4 Menu Sejarah.....	46
Gambar 3.5 Antarmuka Sejarah (sub-menu Rumah Adat Jawa Tengah) .....	46
Gambar 3.6 Antarmuka Sejarah (Sub-menu Tarian Adat Jawa Tengah).....	47
Gambar 3.7 Antarmuka Sejarah (Sub-menu Alat Musik Khas Jawa Tengah) .....	47
Gambar 3.8 Antarmuka Sejarah (Sub-menu Pakaian Adat Jawa Tengah) .....	48
Gambar 3.9 Antarmuka Sejarah (Sub-menu Makanan Khas Jawa Tengah).....	48
Gambar 3.10 Menu Galeri.....	49
Gambar 3.11 Menu Gambar.....	49
Gambar 3.12 Antarmuka Menu Gambar (Sub-menu Rumah Adat) .....	50
Gambar 3.13 Antar Muka Menu Gambar (Sub-menu Tarian).....	50
Gambar 3.14 Antar Muka Menu Gambar (Sub-menu Alat Musik).....	51
Gambar 3.15 Antar Muka Menu Gambar (Sub-menu Makanan Khas).....	51
Gambar 3.16 Menu Video.....	52

Gambar 3.17 Antar Muka Menu Video (Sub-menu Tari Langen Asmara).....	52
Gambar 3.18 Antar Muka Menu Video (Sub-menu Tari Driasmara).....	53
Gambar 3.19 Bambang Cakil.....	53
Gambar 3.20 Menu Bantuan.....	54
Gambar 3.21 Menu Tentang Saya.....	54
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Menu Sejarah.....	58
Gambar 4.4 Tampilan Menu Gallery.....	59
Gambar 4.5 Tampilan Menu Keluar.....	60
Gambar 4.6 Tampilan Menu Video.....	61
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video Langen Asmara.....	61
Gambar 4.8 Tampilan Menu Gambar.....	62
Gambar 4.9 Tampilan Menu Rumah Adat.....	63
Gambar 4.10 Tampilan Menu Bantuan.....	67
Gambar 4.11 Tampilan Menu Tentang Saya.....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perancangan Naskah .....	44
--	----



## INTISARI

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai aset yang tidak dapat disamakan dengan budaya lokal negara lain. Budaya lokal yang dimiliki Indonesia berbeda-beda pada setiap daerah. Tiap daerah memiliki ciri khas budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat dan juga alat musik. Namun sekarang ini orang-orang, khususnya anak-anak sudah mengabaikan keanekaragaman budaya mereka karena sudah terpengaruh oleh budaya dari negara lain. Khususnya untuk mempelajari budaya adat Jawa Tengah anak-anak sudah tidak tertarik untuk mempelajarinya.

Mengingat betapa pentingnya anak-anak dalam belajar agar tertarik untuk mengenal budaya adat mereka serta mampu menyerap semua mata pelajaran dengan baik, maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar agar mampu menarik daya belajar anak-anak. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia pembelajaran. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video clip, audio, animasi dan grafik (photo/gambar), sehingga anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui informasi/materi pelajaran yang akan ditampilkan, karena mereka dimanjakan dengan kecanggihan teknologi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi dan ilmu yang ditampilkan lebih menarik.

Berdasarkan masalah di atas maka untuk membantu kendala-kendala yang ada dengan membuat suatu media interaktif yang dikemas dalam sebuah CD, atau biasa disebut dengan CD Interaktif agar proses belajar anak-anak menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 Professional dan Adobe Sound Booth.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Adat Jawa Tengah, CD Interaktif.



## **ABSTRACT**

*Indonesia has a diversity of local cultures that can be used as an asset that can not be equated with the local culture of other countries. Locally owned Indonesian culture is different in each region. Each region has its typical culture, such as traditional houses, traditional clothes, traditional dance and musical instruments. But now these people, especially children has been ignoring their cultural diversity because it is influenced by the culture of other countries. In particular to study the central Javanese traditional culture kids are not interested to learn.*

*Given the importance of children in learning to be interested in getting to know their indigenous culture and able to absorb all subjects properly, then there needs to be an alternative that supports the way of learning to be able to attract children's learning power. One alternative offered by today's technology that uses multimedia tools to convey information. Information to be presented may be more attractive through multimedia learning. Multimedia capabilities to convey information not only in the form of text such as books and others. But also in the form of video footage clips, audio, animations and graphics (photo / image), so that children are more interested in knowing the information / subject matter that will be displayed, because they are pampered with sophisticated technology packaged in the form of interactive multimedia that information and science in the show more interesting.*

*Based on the above, the problem to help the constraints that exist to create an interactive media packed in a CD, or commonly called the Interactive CD so that children's learning process more fun. By using Adobe Flash CS3 Professional and Adobe Sound Bouth.*

**Keywords:** *Media Education, Indigenous Central Java, Multimedia*