

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNGGAH UNGGUH PADA SISWA
SMP NEGERI 1 DLINGO**

SKRIPSI



disusun oleh
Endah Nuraini
16.12.8995

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNGGAH UNGGUH PADA SISWA
SMP NEGERI 1 DLINGO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Endah Nuraini

16.12.8995

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNGGAH UNGGUH PADA SISWA SMP NEGERI 1 DLINGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endah Nuraini

16.12.8995

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNGGAH UNGGUH PADA SISWA
SMP NEGERI 1 DLINGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Endah Nuraini

16.12.8995

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Rizqi Sukma. K , M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati. S.Si., MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 04 Maret 2020

Meterai
Rp. 6.000

Endah Nuraini
NIM. 16.12.8995

MOTTO

Bukan kesulitan yang membuat takut, tapi terkadang ketakutan itu sendiri yang membuat sulit.

Jangan pernah terpaku tentang apa yang dikatakan orang lain pada dirimu sendiri, ini hanya akan membuat kamu jadi tahanan mereka.

Jika kamu mengalami kegagalan dalam hidupmu, maka tutuplah kegagalan yang kamu alami itu dengan membuka lembaran baru. Karena, jika terus terpaku dengan kegagalan itu, sama saja membuatmu seperti diam di tempat.



PERSEMBAHAN

. . . Keberhasilan berasal dari sebuah mimpi yang disertai dengan tekad dan usaha. . .

Untuk yang pertama Skripsi ini Saya persembahkan kepada Bapak Saya yang bernama Bapak Sakiyo, Ibuk Saya yang bernama Ibuk Tumikem, kedua Kakak Laki-Laki Saya yang bernama Suwidodo dan Agus dan kedua Kakak Ipar Saya yang bernama Juminah dan Waltini serta Keponakan Saya yang cantik-cantik dan ganteng Rahmat Nur Saputra, Alifah Marcha Intan Nur Saputri dan Nafisa Tri Asmi Nur Saputri. Sembilan sosok yang menjadi tujuan utama dalam hidupku yang selalu memberikanku dorongan dan semangat. Terimakasih ya Allah Engkau telah menghadirkan orang-orang yang begitu menyayangiku..

Dan juga terimakasih untuk Ibu Astutu Yuliningsih, Rafi Ardian Saputra, Mak Lestari, Bapak Jumbadi, Mak Uni, Mbak Wal, Mbak Melan dan Hanna Putri Lestari yang telah mensupport dalam penyelesaian Skripsi ini. Love you all..

Untuk sahabatku Unun, Retno, Dwi, Tita, Hanna, Rachmadika, Adit, Yudha, Vian, Adam, Abo, Andika, Danar, Dendi, Iyam, Igo, Eko, Hafid, Ervan, Bagus, Taptazani, Eko, Putri, Awanda, Sinta terimakasih telah senantiasa mensupport dan memberikan semangat.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW beserta para keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu krisnawati, S.Si., MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom., selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Kepala sekolah dan Guru SMP Negeri 1 Dlingo yang telah meluangkan waktu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman kuliah khususnya kelas 16-S1SI-01 yang telah memberikan pengalaman berharga semasa duduk di bangku kuliah.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi.

Tentunya penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Pengembangan	3
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB I PENDAHULUAN	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	6
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	6
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	6
BAB V PENUTUP	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Definisi Pembelajaran	9
2.3 Media Pembelajaran.....	9
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran	9
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.4 Multimedia	11
2.4.1 Definisi Multimedia	11
2.4.2 Objek-objek Multimedia.....	11
2.4.3 Jenis-jenis Multimedia	15
2.4.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.5 Andorid	18
2.5.1 Definisi Android.....	18
2.5.2 Perkembangan Android.....	19
2.6 Unggah Ungguh Basa Jawa	21
2.6.1 Definisi Unggah Ungguh Basa	21
2.6.2 Bentuk Unggah Ungguh Basa.....	21
2.7 Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
2.7.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Tinjauan Umum.....	26
3.1.1 Sejarah SMPN 1 Dlingo	26

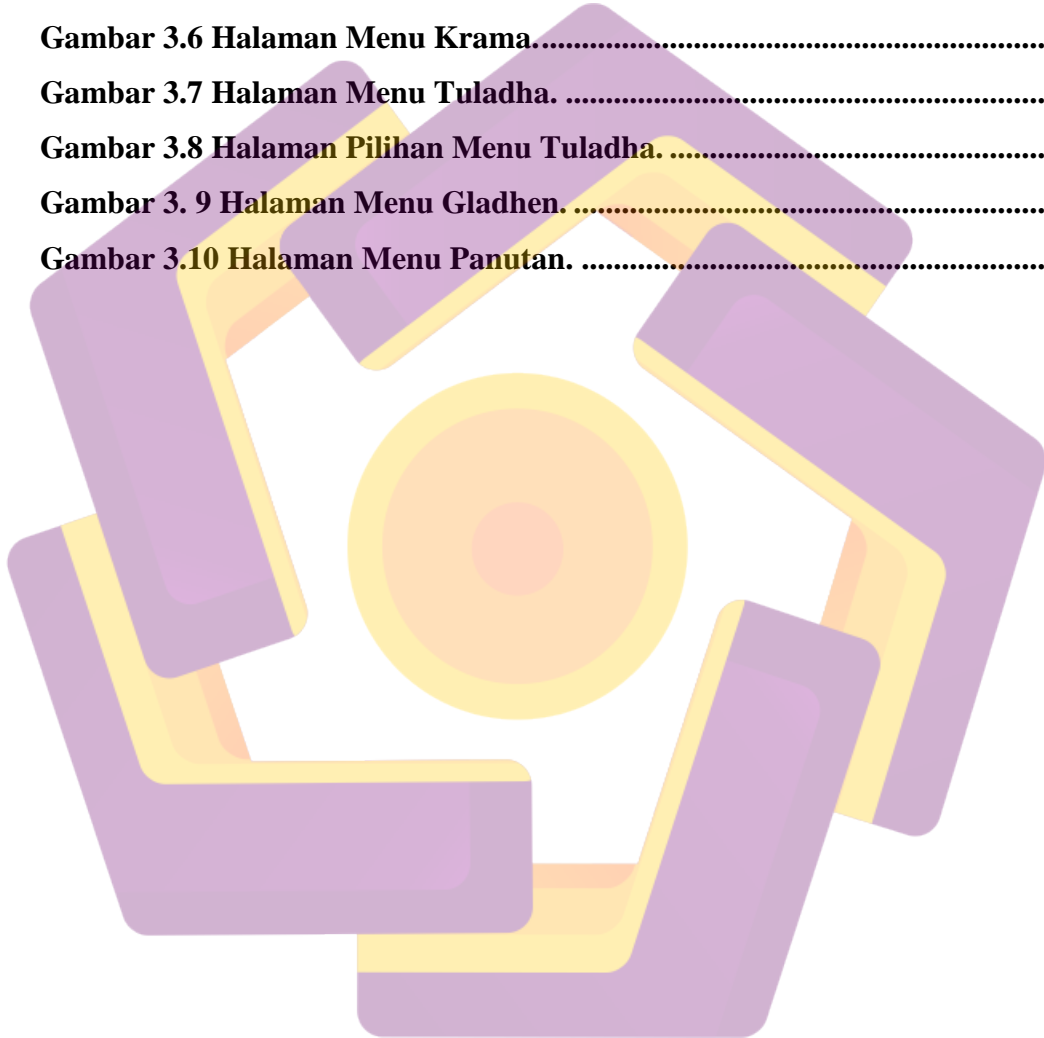
3.1.2	Profil Sekolah	26
3.1.3	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	27
3.2	Mengidentifikasi Masalah	28
3.3	Studi Kelayakan	28
3.3.1	Kelayakan Teknologi	28
3.3.2	Kelayakan Hukum	29
3.3.3	Kelayakan Operasional	29
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	30
3.5	Perancangan Aplikasi	31
3.5.1	Merancang Konsep	31
3.5.2	Merancang Isi	31
3.5.3	Merancang Naskah	32
3.5.4	Merancang Grafik	33
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	39
4.1.	Memproduksi Sistem	39
4.1.1	Pembuatan Interface	39
4.1.2	Hasil pada Setiap Halaman	41
4.2.	Mengetes Sistem	46
4.2.1	Uji Coba Pengguna	46
4.2.2	Pembahasan Hasil Respon Pengguna	47
4.3.	Menggunakan	sistem
	52
4.4.	Pemeliharaan	Sistem
	52

BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	I



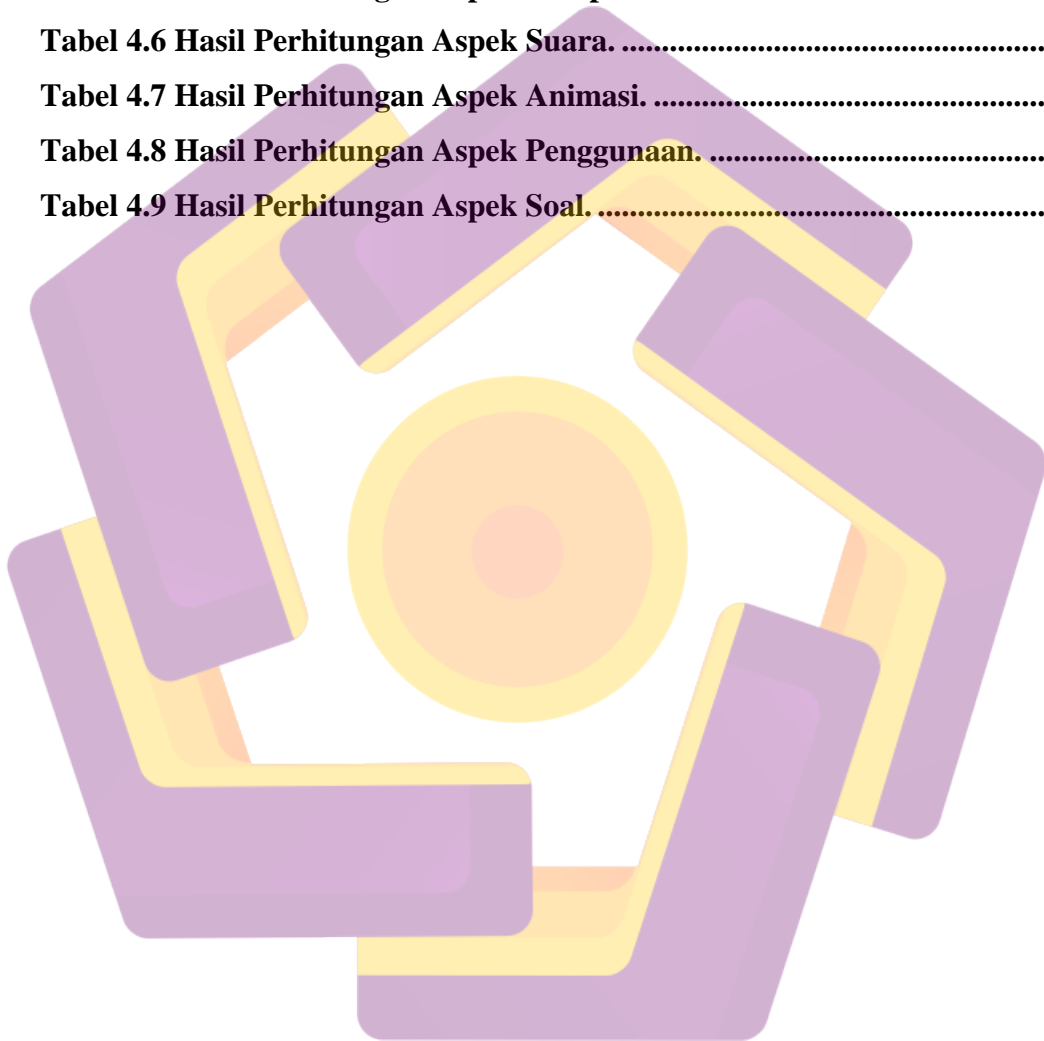
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram alur perancangan	4
Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.	10
Gambar 3.1 Rancangan Isi atau Struktur Navigasi.....	32
Gambar 3.4 Halaman Materi.	35
Gambar 3.5 Halaman Ragam Ngoko.....	35
Gambar 3.6 Halaman Menu Krama.....	36
Gambar 3.7 Halaman Menu Tuladha.	37
Gambar 3.8 Halaman Pilihan Menu Tuladha.....	37
Gambar 3. 9 Halaman Menu Gladhen.....	38
Gambar 3.10 Halaman Menu Panutan.	38



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Siswa.	47
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Jumlah Jawaban.....	48
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai.	49
Table 4.4 Hasil Perhitungan Aspek Materi.....	50
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Aspek Tampilan.....	50
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Aspek Suara.	50
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Aspek Animasi.	51
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Aspek Penggunaan.	51
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Aspek Soal.	51



INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi di jaman sekarang yang sudah mengalami perkembangan secara pesat, sehingga sering kali teknologi tersebut mengalami berbagai macam hal terutama di bagian media baik itu media informasi, iklan maupun media pembelajaran. Akan tetapi seiring berkembangnya teknologi membuat kita semakin lupa dengan budaya jawa yang ada. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Dlingo menggunakan metode konvensional dinilai sudah cukup efektif, namun terkadang siswa-siswi masih belum bisa konsentrasi, bermain sendiri dan berakhir dengan tidak menyimak penjelasan dari guru. Oleh karena itu, menurut salah satu guru di sekolah tersebut seharusnya memiliki sebuah inovasi media pembelajaran interaktif. Namun, karena adanya keterbatasan Sumber Daya Manusia, inovasi media pembelajaran interaktif tersebut belum dapat terwujudkan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif Unggah-Ungguh Basa Jawa untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa SMP Negeri 1 Dlingo.

Kata Kunci : media pembelajaran, media interaktif, unggah-ungguh, SMP Negeri 1 Dlingo.

ABSTRACT

Along with the development of technology in the current era which has experienced rapid development, so often these technologies experience a variety of things, especially in the media both information media, advertising and learning media. But as the development of technology makes us increasingly forget about the existing Javanese culture. Learning process at SMP Negeri 1 Dlingo Using conventional methods is considered quite effective, but sometimes students still cannot concentrate, play alone and end up not listening to the teacher's explanation. Therefore, according to one teacher at the school should have an interactive learning media innovation. However, due to the limitations of Human Resources, the innovation of interactive learning media has not yet been realized. The final result of this research is an interactive learning media Unggah-Ungguh Basa Jawa to help teachers deliver material to students at SMP Negeri 1 Dlingo.

Keyword :information media, interactive learning, Unggah-Ungguh Basa Jawa.