

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA PADA
SISWA KELAS 2 SD DI SDK RUTENG 3**

SKRIPSI



Disusun oleh

Yohanes Yosef Tri Purnama Salim

18.12.0626

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA PADA
SISWA KELAS 2 SD DI SDK RUTENG 3**

SKRIPSI

**UNTUK MEMENUHI SEBAGAI PERSYARATAN MENCAPAI GELAR
SARJANA PADA PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**



disusun oleh

Yohanes Yosef Tri Purnama Salim

18.12.0626

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA PADA
SISWA KELAS 2 SD DI SDK RUTENG 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yohanes Yosef Tri Purnama Salim

18.12.0626

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA PADA
SISWA KELAS 2 SD DI SDK RUTENG 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yohanes Yosef Tri Purnama Salim

18.12.0626

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji 1

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom, M.KOM

NIK. 190302427

Nama Penguji 2

Farid Fauzi, M.KOM

NIK. 190302284

Dosen Pembimbing

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 18 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, Maret 2022



Yohanes yosef Tri Purnama Salim

NIM. 18.12.0626

MOTTO

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.” (Albert Einstein)

Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain tidak tahu.” (Aristotle Onassis)

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur.” (Filipi 4:6)

“Diberkatilah orang yang mengandalkan TUHAN, yang menaruh harapannya pada TUHAN!” (Yeremia 17:7)

“Semuanya itu Kukatakan kepadamu, supaya kamu beroleh damai sejahtera dalam Aku. Dalam dunia kamu menderita penganiayaan, tetapi kuatkanlah hatimu, Aku telah mengalahkan dunia.” (Yohanes 16:33)

“Karena itu, saudara-saudaraku yang kekasih, berdirilah teguh, jangan goyah, dan giatlah selalu dalam pekerjaan Tuhan! Sebab kamu tahu, bahwa dalam persekutuan dengan Tuhan jerih payahmu tidak sia-sia.” (1 Korintus 15:58)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini Kepada Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putera, dan Roh Kudus serta Bunda Maria yang selalu memberikan berkat dan Rahmat-Nya setiap hari. Dan untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah

Teristimewa untuk Ayah Karolus Salim, dan Juga untuk Ibunda tercinta Ibu Margareta Samul tercinta atas kasih sayangnya dalam membiayai, membimbing dan memberi semangat.

Kupersembahkan Skripsi ini kepada :

- Kakak-kakaku yang selalu memberi semangat dan pelajaran yang berharga.
- Debra Marsela Warung yang selalu mendukung dan memberikan nasehat kepada penulis, mendoakan, menemani, dan memberi semangat kepada penulis
- Sahabat-sahabat terbaik yang selalu memberi semangat.
- Teman-teman seperjuangan S1-SI-02 2018
- Dosen Pembimbing Bapak Agus Fatkhurohman M. Kom yang terhormat.
- Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Bapa Yang Maha Kuasa karena atas penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir yang berjudul “MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DI INDONESIA PADA SISWA KELAS 2 SD DI SDK RUTENG 3” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan tingkat S1 pada Prodi Sistem Informasi Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, dengan bimbingan dan motivasi serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih tersebut ingin penulis sampaikan kepada :

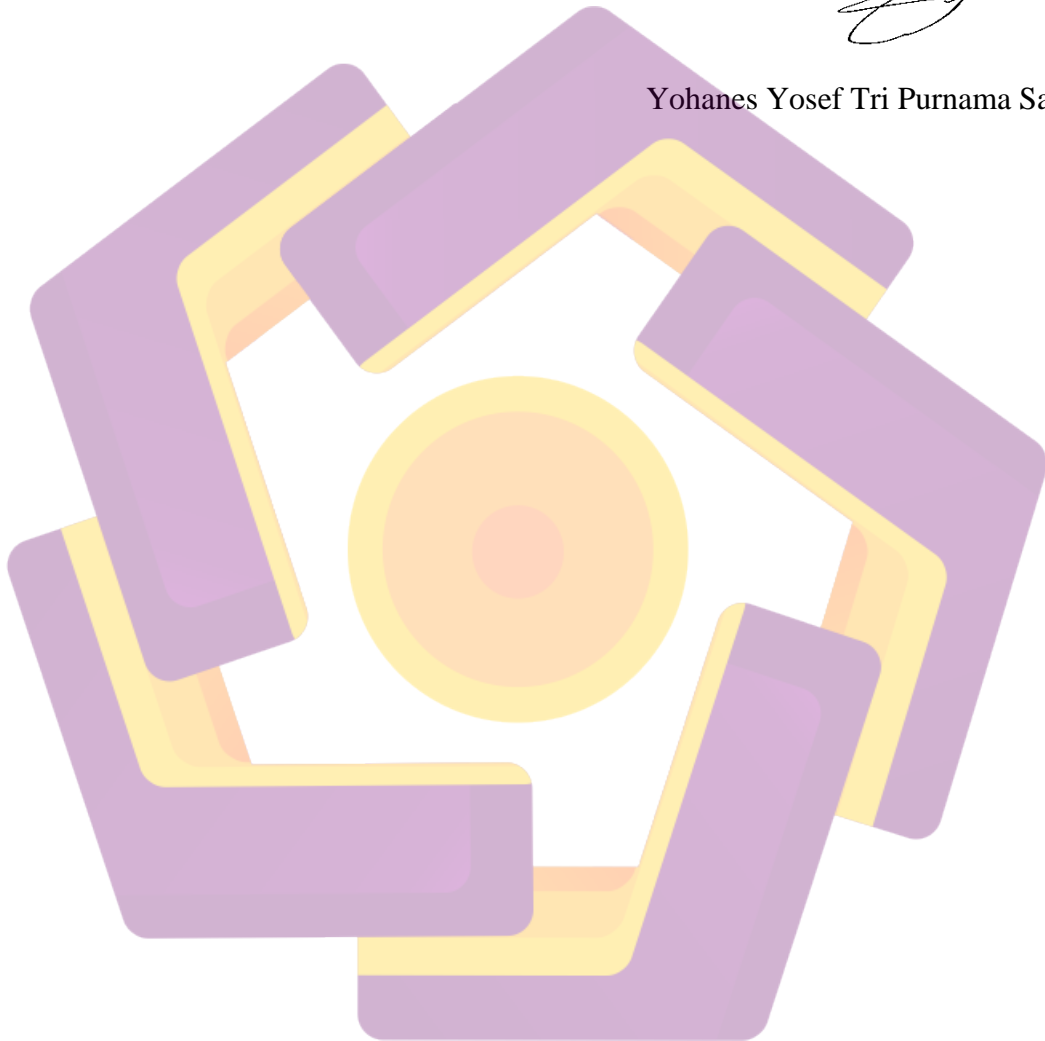
1. Allah Tritunggal Maha Kudus , Bapa , Putera, dan Roh Kudus Serta Bunda Maria atas karunia yang telah diberikan sampai saat ini.
2. Kepada SD Ruteng 3 yang Sudah mengizinkan dan memberikan masukan pada saat melakukan penelitian
3. Ayah Karolus Salim, Ibu Margareta Salim, Kakaku Eka Salim, Dewi Salim, Adikku Dela Salim, Yane Salim, dan seluruh keluarga besar atas semua dukungan yang tak dapat penulis hitung dan tuliskan satu persatu.
4. Bapak Agus Fatkhurohman M. Kom. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang banyak memotivasi penulis, sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang selalu siap untuk membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang selama ini telah melimpahkan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Debra Marsela Warung yang selalu mendukung dan memberikan nasehat kepada penulis, mendoakan, menemani, dan memberi semangat kepada penulis.
7. Sahabat sekaligus Teman : Debra Marsela, Joy woga, Angel, Aris, Marsi, Fansi, Arif, Karlos, Vister, Reiner, Alvi, Ersan dan beberapa orang yang tak sempat penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Dan semua pihak yang sudah memberikan masukan, saran, dan semangat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis terbuka untuk kritik dan saran yang membangun dari pihak untuk penyempurnaan tugas akhir ini dan

semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan,
khususnya untuk adik-adik tingkat.

Yogyakarta, 2 April 2022



Yohanes Yosef Tri Purnama Salim



DAFTAR ISI

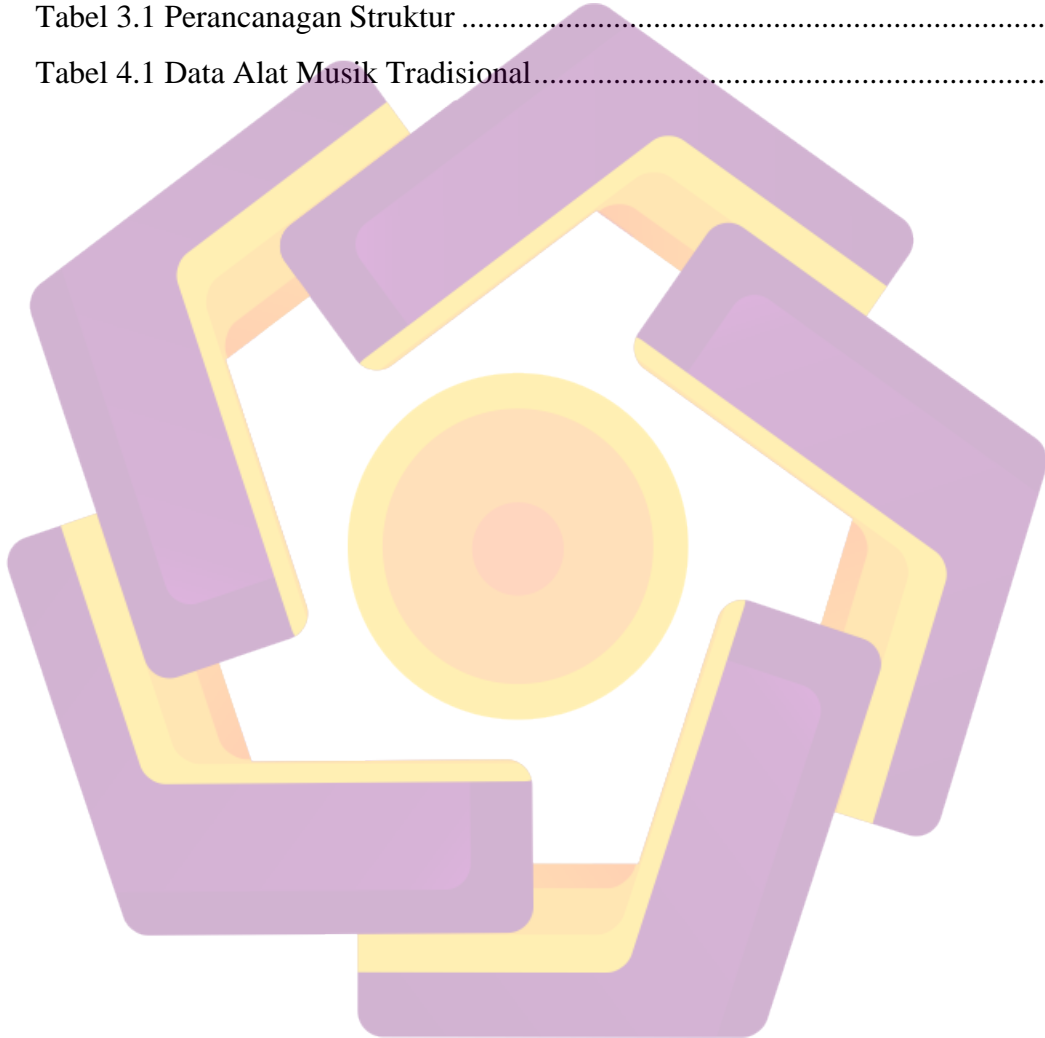
| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| ABSTRAK | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 7 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 7 |
| 1.6.1.1 Metode Observasi | 7 |
| 1.6.1.2 Metode wawancara | 7 |
| 1.6.1.3 Metode Kepustakaan..... | 8 |
| 1.6.2 Analisis Hasil Penelitian | 8 |
| 1.6.2.1 Hasil Analisis Observasi..... | 8 |
| 1.6.2.2 Hasil Analisis Wawancara | 8 |
| 1.6.2.3 Hasil Analisis Kepustakaan | 9 |
| 1.6.3 Analisis Metode Perancangan..... | 9 |
| 1.6.3.1 Analisis SWOT..... | 10 |
| 1.6.3.2 Analisis Ancaman | 11 |

| | |
|--|-----------|
| 1.6.3.3 Analisis Kesempatan..... | 11 |
| 1.6.4 Metode Perancangan..... | 12 |
| 1.6.5 Testing dan Implementasi..... | 13 |
| 1.6.5.1 Black Box Testing..... | 13 |
| 1.6.5.2 White Box Testing..... | 14 |
| 1.6.6 Evaluasi (Evaluasi Kontek)..... | 14 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 15 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 16 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 16 |
| 2.1.1 Tabel Review..... | 18 |
| 2.2 Multimedia Interaktif..... | 22 |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif..... | 22 |
| 2.2.2 Fungsi Multimedia Interaktif..... | 23 |
| 2.2.3 Komponen Multimedia Interaktif..... | 24 |
| 2.3 Alat Musik Tradisional..... | 25 |
| 2.4 Adobe Illustrator CC 2017..... | 26 |
| 2.5 Adobe Flash Pro CC 2015..... | 28 |
| 2.6 Black-box Testing..... | 30 |
| 2.7 Pengembangan Sistem Multimedia..... | 31 |
| 2.7.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia..... | 31 |
| 2.7.2 Penjelasan Siklus Pengembangan Sistem..... | 33 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | 35 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 35 |
| 3.2 Mengidentifikasi Masalah..... | 39 |
| 3.3 Analisi Kebutuhan Sistem..... | 40 |
| 3.3.1 Kebutuhan Fungsional..... | 40 |
| 3.3.2 Kebutuhan Nonfungsional..... | 41 |
| 3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras..... | 41 |
| 3.3.2.2 Kebutuhan perangkat Lunak..... | 41 |
| 3.3.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (brainware)..... | 41 |
| 3.4 Study Kelayakan..... | 42 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4.1 Kelayakan Teknologi..... | 42 |
| 3.4.2 Kelayakan Hukum..... | 42 |
| 3.4.3 Kelayakan Operasional | 42 |
| 3.5 Perancangan Media Interaktif..... | 42 |
| 3.5.1 Perancangan konsep..... | 43 |
| 3.5.2 Perancangan Isi | 43 |
| 3.5.3 Merancang Struktur..... | 44 |
| 3.5.4 Merancang Grafik | 45 |
| 3.6. Keunggulan Media Interaktif..... | 46 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 49 |
| 4.1 Pertimbangan Penyebaran (<i>Delivery Considerations</i>) | 49 |
| 4.2 Data Alat Musik Tradisional | 50 |
| 4.3 Proses pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran..... | 66 |
| BAB V PENUTUP..... | 79 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 79 |
| 5.2 Saran..... | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | 81 |

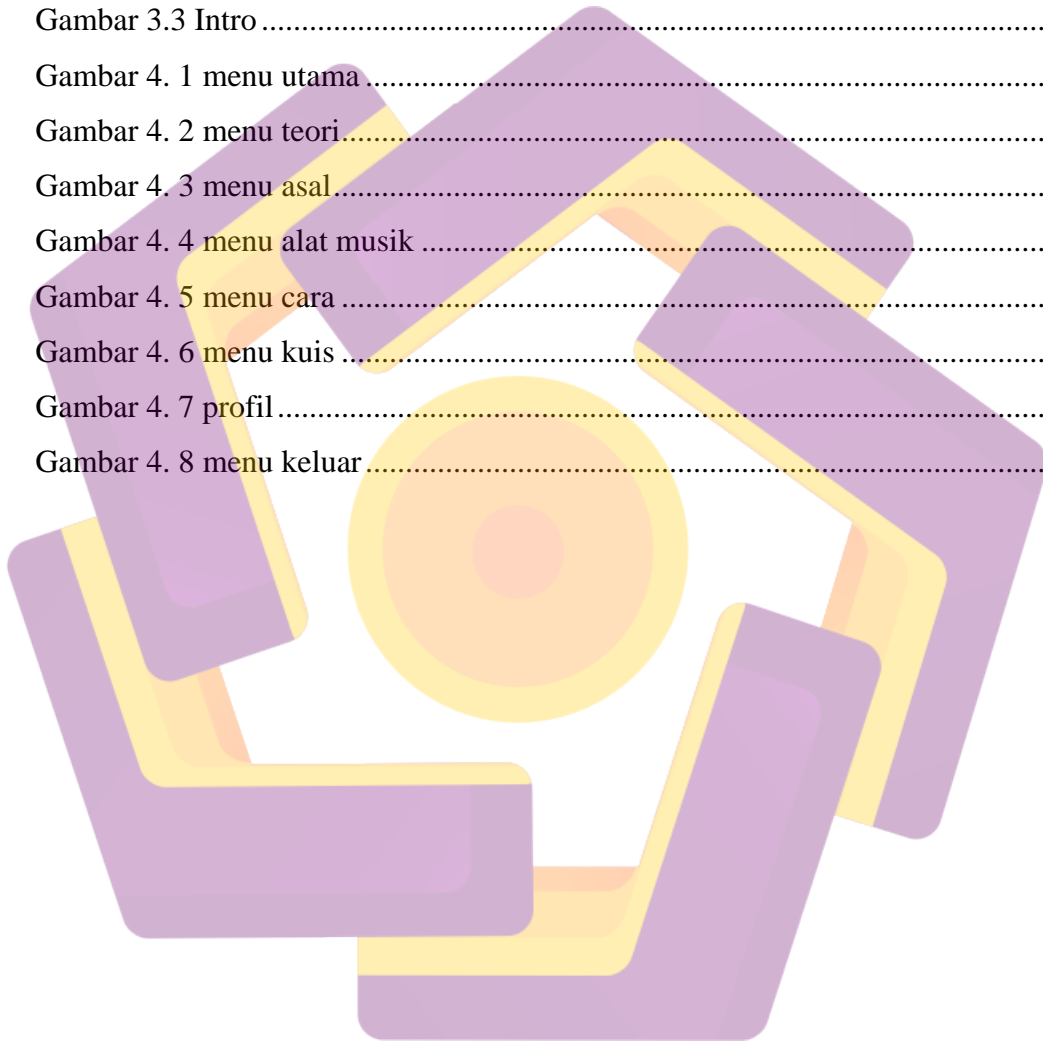
DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak | 12 |
| Tabel 1.2 Spesisikasi Perangkat Keras..... | 12 |
| Tabel 2.1 Tabel Review Literatur | 18 |
| Tabel 2.2 Siklus Pengembangan Sistem | 33 |
| Tabel 3.1 Perancangan Struktur | 44 |
| Tabel 4.1 Data Alat Musik Tradisional..... | 50 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Halaman Aplikasi Adobe Illustrator CC 2017 | 28 |
| Gambar 2.2 Halaman Adobe Flash Pro CC 2015 | 30 |
| Gambar 3.1 Bagan perancangan sistem | 36 |
| Gambar 3.2 Struktur hierarki | 44 |
| Gambar 3.3 Intro | 46 |
| Gambar 4. 1 menu utama | 66 |
| Gambar 4. 2 menu teori | 67 |
| Gambar 4. 3 menu asal | 68 |
| Gambar 4. 4 menu alat musik | 69 |
| Gambar 4. 5 menu cara | 70 |
| Gambar 4. 6 menu kuis | 71 |
| Gambar 4. 7 profil | 72 |
| Gambar 4. 8 menu keluar | 73 |



ABSTRAK

Multimedia merupakan media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa elemen media menjadi satu, yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video dan animasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dan dengan desain pembelajaran yang kreatif diharapkan proses pembelajaran lebih interaktif, inovatif dan efektif.

Proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memberikan pengetahuan tentang Alat Musik Tradisional di Indonesia. Dalam aplikasi media ini terdiri dari materi Alat musik tradisional, cara memainkan alat musik Tradisional dan kuis, kuis yang disajikan bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan anak dalam memahami materi.

Selain materi tentang Alat Musik Tradisional ada juga Asal dari Alat Musik Tradisional yang ada di Indonesia. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Flash Pro CC 2015 dan perangkat pendukung lainnya seperti Adobe Illustration CC 2017.

Kata Kunci : Media pembelajaran, alat musik tradisional, cara memainkan alat musik tradisional, dan asal alat musik tradisional.



ABSTRACT

Multimedia is a very complex media that combines several media elements into one, which consists of text, graphics, images, photos, audio, video and animation. With the interactive learning media, it is hoped that it can increase students' interest in learning. And with creative learning designs, it is hoped that the learning process will be more interactive, innovative and effective.

The teaching and learning process can be done anywhere and anytime. This study aims to develop and produce more innovative learning media by providing knowledge about Traditional Musical Instruments in Indonesia. In this media application, the material consists of traditional musical instruments, how to play traditional musical instruments and quizzes, the quiz presented aims to measure how far the child's ability to understand the material.

In addition to the material about Traditional Musical Instruments, there is also the Origin of Traditional Musical Instruments in Indonesia. The software used in making this interactive learning media is Adobe Flash Pro CC 2015 and other supporting tools such as Adobe Illustration CC 2017 .

Keywords: Learning media, traditional musical instruments, how to play traditional musical instruments, and the origin of traditional musical instruments.

