

**MEDIA INTERAKTIF TENTANG DASAR – DASAR PANCASILA  
UNTUK KELAS 2 SD NEGERI MENTASAN 02  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Indri Purniasari**

**13.11.7474**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**MEDIA INTERAKTIF TENTANG DASAR – DASAR PANCASILA  
UNTUK KELAS 2 SD NEGERI MENTASAN 02  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Indri Purniasari**

**13.11.7474**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA INTERAKTIF TENTANG DASAR – DASAR PANCASILA  
UNTUK KELAS 2 SD NEGERI MENTASAN 02  
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indri Purniasari**

**13.11.7474**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 15 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### MEDIA INTERAKTIF TENTANG DASAR – DASAR PANCASILA UNTUK KELAS 2 SD NEGERI MENTASAN 02 BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Indri Purniasari**

13.11.7474

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Juni 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Kusnawi S.Kom., M. Eng.**  
NIK. 190302112

**Robert Marco, M.T.**  
NIK. 190302228

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Juni 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul “Media Interaktif Tentang Dasar – Dasar Pancasila untuk Kelas 2 SD Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif” 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, 20 Juli 2017



Indri Purniasari  
NIM 13.11.7474

## MOTTO

Segala sesuatu mintalah Do'a kepada Orang tua karna Ridha ALLAH SWT tergantung Ridha Orang tua juga.

Jangan pernah menunda segala sesuatunya yang bisa dikerjakan dengan segera karena waktu adalah segalanya.

Bagaimana orang cacat tanpa tangan bisa berenang dengan lincahnya kalau bukan karena usaha, kemauan, sabar, kerja keras, dan semangat. Sing Penting YAKIN.



## PERSEMBAHAN

*Assalammualaikum Wr. Wb*

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT karena berkatNya lah saya diberikan kesehatan, kekuatan, ketenangan serta kelancaran.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, yang merupakan suri tauladan bagi umat.
3. Kedua Orang tua saya, Bapak dan Mama yang saya cintai yang selalu mendo'akan saya dan memberi semangat kapanpun dan dimanapun saya berada.
4. Dosen Pembimbing, Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom., terimakasih atas bimbingan-nya sehingga saya bisa segera menyelesaikan Skripsi, terutama pada masukan, kritik dan saran yang diberikan.
5. Kepada Reza Alriyan, karena selalu ada untuk memberi semangat, motivasi dan masukan – masukan yang membangun.
6. Ketiga Adik saya Dwi, Trio, Catur yang selalu memberikan saya semangat dan dukungan.
7. Sahabat saya Mareta, Khanif, Njang, Om Ian, Papah Teguh, Zhuberka, Zenwar, terimakasih untuk do'a dan supportnya.
8. Teman-teman Kelas 13.SITI.11, terimakasih atas support dan do'a kalian
9. Dan seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Media Interaktif Tentang Dasar – Dasar Pancasila untuk Kelas 2 SD Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif sesuai dengan waktu yang targetkan.

Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sidiq Wahyu Surya Wijaya, ST., M.Kom selaku dosen wali.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom selaku dosen pembimbing.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari akan kekurangan karena pengetahuan yang terbatas, dengan demikian penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun dengan harapan menyempurnakan hasil penelitian yang penulis lakukan.

Semoga Skripsi yang penulis buat ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Yogyakarta, 20 Juli 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5    Manfaat Penelitian.....	4
1.6    Metode Penelitian.....	4
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1    Tinjauan Pustaka .....	8
2.2    Definisi Multimedia .....	10
2.3    Multimedia Interaktif .....	10
2.3.1    Jenis Multimedia Interaktif .....	11
2.4    Struktur Aliran Multimedia .....	11

2.4.1	Struktur Linier .....	11
2.4.2	Struktur Menu .....	13
2.4.3	Struktur Hierarki .....	13
2.4.4	Struktur Jaringan .....	14
2.4.5	Struktur Kombinasi .....	15
2.5	Android.....	16
2.5.1	Definisi Android .....	16
2.6	Pancasila.....	18
2.6.1	Definisi Pancasila.....	18
2.6.2	Pengimplementasian Pancasila dalam Kehidupan Sehari – hari.....	22
2.6.3	Pancasila dan Lambang Negara .....	24
2.7	Langkah – langkah Pengembangan Sistem Multimedia .....	27
2.7.1	Pendefinisian Masalah Multimedia.....	28
2.7.2	Studi Kelayakan .....	29
2.7.3	Merancang Konsep.....	29
2.7.4	Merancang Isi Multimedia .....	30
2.7.5	Merancang Naskah Multimedia .....	30
2.7.6	Merancang Grafik Multimedia.....	31
2.7.7	Memproduksi Sistem Multimedia.....	32
2.7.8	Mengetes Sistem Multimedia.....	33
2.7.9	Menggunakan Sistem Multimedia .....	33
2.7.10	Memelihara Sistem Multimedia.....	34
2.8	Software yang digunakan .....	34
2.8.1	Adobe Flash Professional CS6.....	34
2.8.2	Adobe Audition CS6.....	35

2.8.3	Adobe Photoshop CS6 .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>38</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	38
3.1.1	Gambaran Umum SD Negeri Mentasan 02 .....	38
3.1.2	Struktur Organisasi SD Negeri Mentasan 02 .....	39
3.2	Pendefinisian Masalah.....	40
3.3	Studi Kelayakan .....	41
3.3.1	Kelayakan Operasional .....	41
3.3.2	Kelayakan Hukum.....	41
3.3.3	Kelayakan Teknologi .....	42
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
3.4.1	Analisis kebutuhan fungsional .....	42
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	43
3.5	Merancang Konsep.....	44
3.6	Merancang Isi .....	45
3.7	Merancang Naskah .....	47
3.8	Merancang Grafik.....	48
3.8.1	Halaman Menu Utama .....	49
3.8.2	Menu belajar.....	50
3.8.3	Menu bermain .....	50
3.8.4	Menu Sila .....	51
3.8.5	Menu Nyanyi.....	52
3.8.6	Menu Info.....	53
3.8.7	Menu Tentang .....	53
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>

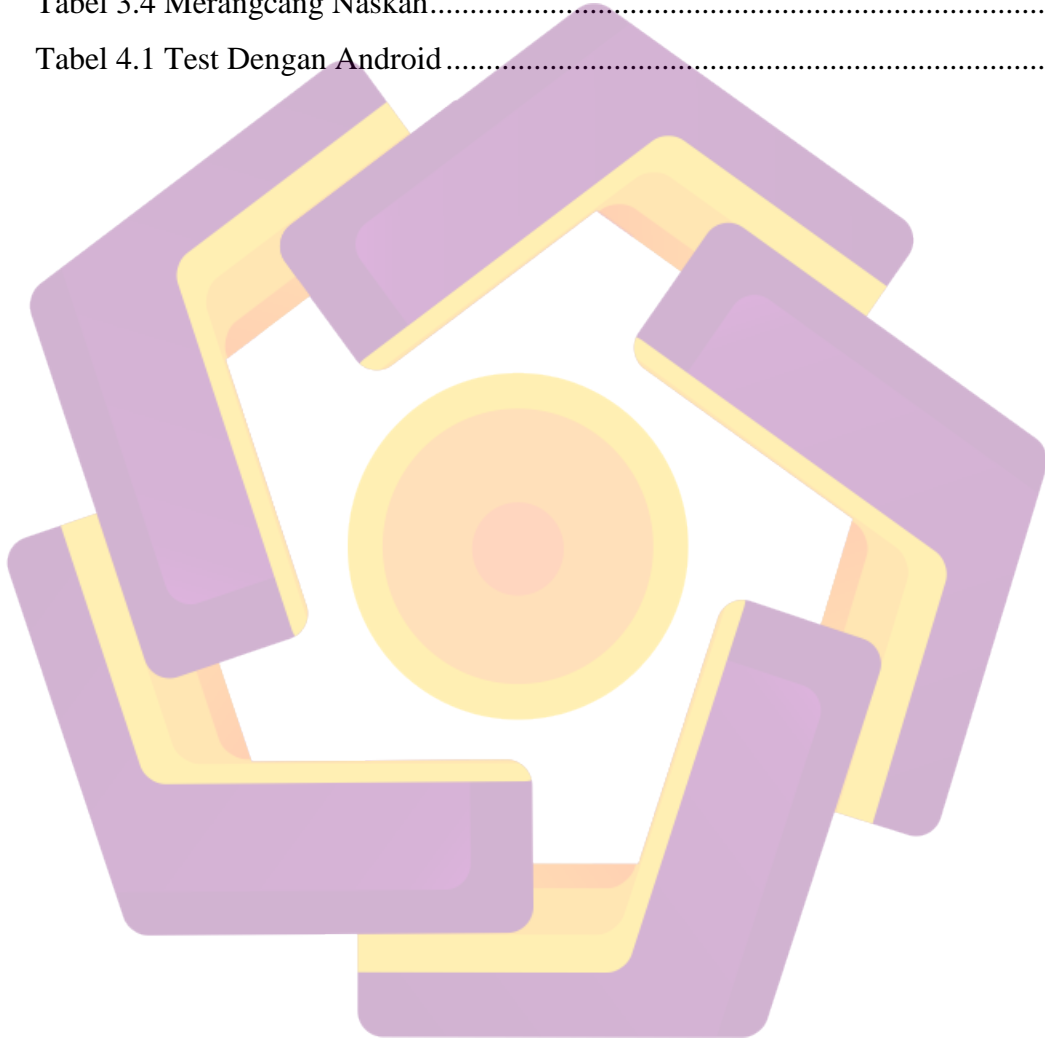
4.1	Implementasi .....	54
4.1.1	Membuka Abobe Flash Professional CS6.....	54
4.1.2	Halaman Kerja Adobe Flash Professional CS6 .....	55
4.1.3	Mengatur Komponen Aplikasi.....	56
4.1.4	Membuat Sertifikat Aplikasi.....	57
4.1.5	Membuat Halaman Utama .....	58
4.1.6	Membuat Halaman Menu.....	59
4.1.7	Membuat <i>Button</i> .....	60
4.1.8	Memasukan Kode <i>Button</i> .....	61
4.1.9	Membuat Halaman Belajar .....	66
4.1.10	Membuat Halaman Sila.....	67
4.1.11	Membuat Halaman Nyanyi .....	67
4.1.12	Membuat Halaman Info .....	68
4.1.13	Membuat Halaman Bermain .....	68
4.1.14	Publish Aplikasi .....	69
4.1.15	Upload Aplikasi ke Google Play Store .....	74
4.2	Mengetes Sistem.....	79
4.2.1	White Box Testing .....	79
4.2.2	Tes Dengan Simulator Adobe Flash CS6.....	82
4.2.3	Tes Dengan <i>Smartphone</i> Android.....	86
4.3	Menggunakan Sistem .....	87
4.4	Memelihara Sistem.....	103
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA .....106



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.2 Perangkat Lunak Yang digunakan .....	44
Tabel 3.3 Merancang Isi.....	47
Tabel 3.4 Merancang Naskah.....	47
Tabel 4.1 Test Dengan Android.....	86



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	12
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	15
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	16
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sistem multimedia .....	28
Gambar 2.7 Adobe Flash Professional CS6 .....	35
Gambar 2.8 Adobe Audition CS6 .....	36
Gambar 2.9 Adobe Photoshop CS6 .....	37
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	40
Gambar 3.2 Rancangan Isi Sistem .....	46
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Utama/ SplashScreen .....	49
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama .....	49
Gambar 3.5 Tampilan Menu Belajar .....	50
Gambar 3.6 Tampilan Menu Bermain .....	51
Gambar 3.7 Tampilan Menu Sila .....	52
Gambar 3.8 Tampilan Menu Nyanyi .....	52
Gambar 3.9 Tampilan Menu Info .....	53
Gambar 3.10 Tampilan Menu Tentang .....	53
Gambar 4.1 Halaman Utama Adobe Flash Professional CS6 .....	54
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Kerja Adobe Flash Professional CS6 .....	55
Gambar 4.3 Tampilan Pengaturan ukuran Stage .....	55
Gambar 4.4 Air For Android Settings .....	56
Gambar 4.5 Menambahkan Icon Aplikasi .....	57
Gambar 4.6 Halaman Utama/ Splashscreen .....	59
Gambar 4.7 Halaman Menu Aplikasi .....	59
Gambar 4.8 Membuat Button .....	60
Gambar 4.9 Convert to Symbol .....	60
Gambar 4.10 Kode <i>Button</i> Belajar .....	61

Gambar 4.11 Kode <i>Button</i> bermain .....	61
Gambar 4.12 Kode <i>Button</i> tentang .....	62
Gambar 4.13 Kode <i>Button</i> info .....	62
Gambar 4.14 Kode <i>Button</i> Keluar.....	63
Gambar 4.15 Perintah <i>Button Fullscreen</i> .....	63
Gambar 4.16 Kode <i>Button Back Home</i> .....	63
Gambar 4.17 Kode <i>Button Next</i> .....	64
Gambar 4.18 Kode <i>Button Kembali</i> .....	64
Gambar 4.19 Kode <i>Button Sila</i> .....	65
Gambar 4.20 <i>Button</i> sila pertama sampai ke lima .....	65
Gambar 4.21 <i>Button</i> Lambang .....	65
Gambar 4.22 <i>Button</i> Lagu.....	66
Gambar 4.23 Halaman Belajar .....	66
Gambar 4. 24 Halaman Sila .....	67
Gambar 4.25 Halaman Nyanyi.....	67
Gambar 4.26 Halaman Info.....	68
Gambar 4.27 Halaman Bermain.....	68
Gambar 4.28 Perintah Publish.....	69
Gambar 4.29 Setting General .....	70
Gambar 4. 30 Setting Deployment.....	71
Gambar 4.31 Setting Icons .....	72
Gambar 4.32 Proses Publish .....	73
Gambar 4.33 Publish Successfully.....	74
Gambar 4.34 Buat Aplikasi di Google Play.....	75
Gambar 4.35 Form Buat Aplikasi .....	75
Gambar 4.36 Kolom Deskripsi .....	76
Gambar 4.37 Upload Gambar ke Google Playstore.....	77
Gambar 4.38 Form Kategorisasi .....	77
Gambar 4.39 Rating Aplikasi .....	78
Gambar 4.40 Menunggu konfirmasi dan tersedia di Playstore .....	78
Gambar 4.41 Tes KodeTombol Belajar .....	79



Gambar 4.42 Tes Kode Tombol Bermain .....	79
Gambar 4. 43 Tes Kode Tentang .....	79
Gambar 4.44 Tes Kode Tombol Info .....	80
Gambar 4. 45 Tes Kode Tombol Keluar .....	80
Gambar 4.46 Tes Kode Tombol Sila.....	80
Gambar 4.47 Tes Kode Tombol Lambang.....	80
Gambar 4.48 Tes Kode Tombol Lagu.....	81
Gambar 4.49 Kode Tombol <i>Home</i> .....	81
Gambar 4.50 Tes Kode Tombol Kembali.....	81
Gambar 4.51 Tes Kode Tombol lanjut.....	81
Gambar 4. 52 Halaman Menu .....	82
Gambar 4. 53 Menu Belajar .....	83
Gambar 4. 54 Menu Sila .....	83
Gambar 4. 55 Menu Lambang .....	84
Gambar 4.56 Menu Tentang .....	84
Gambar 4.57 Menu Info.....	85
Gambar 4.58 Star Game Kuis .....	85
Gambar 4.59 Soal Game Kuis.....	86
Gambar 4.60 Install Adobe AIR .....	88
Gambar 4. 61 Notifikasi Adobe AIR.....	89
Gambar 4.62 Proses Download Adobe AIR .....	90
Gambar 4.63 Memasang Download Adobe AIR.....	91
Gambar 4.64 Aplikasi Adobe AIR Terpasang.....	92
Gambar 4.65 Aplikasi Edukasi Pancasila .....	93
Gambar 4. 66 Proses Install Aplikasi.....	94
Gambar 4.67 Aplikasi terpasang di smartphone .....	95
Gambar 4. 68 Icon Aplikasi di Smartphone.....	96
Gambar 4.69 Install Aplikasi dari Playstore .....	97
Gambar 4.70 Notifikasi Aplikasi .....	98
Gambar 4.71 Proses Instal Aplikasi dari Google Play Store .....	99
Gambar 4.72 Buka Aplikasi dari Google Play Store .....	100

Gambar 4.73 Aplikasi Terbuka di Smartphone Android ..... 101  
Gambar 4.74 Publish Settings untuk .exe ..... 102  
Gambar 4.75 autorun pada notepad ..... 102



## INTISARI

Dalam tugas ini, penulis membuat sebuah media interaktif untuk anak SD kelas 2 tentang nilai-nilai dasar yang ada di butir-butir Pancasila. Pancasila merupakan dasar Negara Indonesia yang harus kita ketahui, oleh sebab itu lewat pendidikan Sekolah Dasar anak-anak mulai diberi tahu melalui pendidikan kewarganegaraan yang didalamnya terdapat sub bab mengenai Pancasila.

Masa kanak-kanak adalah masa dimana mereka mudah mengingat sesuatu dan mudah sekali terpengaruh dengan hal-hal yang membuat mereka menarik. Supaya masa tersebut dapat berkembang baik dalam bersekolah maupun penyesuaian bermasyarakat di lingkungan.

Dengan diperkenalkannya “Media Interaktif Tentang Dasar – Dasar Pancasila Untuk Kelas 2 SD Negeri Mentasan 02 Berbasis Multimedia Interaktif” diharapkan dapat membantu Guru dalam memberikan pelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif karena ada unsur multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan ada permainan yang akan membuat anak-anak senang belajar Pancasila.

*Kata Kunci : Edukasi, Anak, Media Interaktif, Multimedia*

## ABSTACT

*In this task, the authors make an interactive medium for grade 2 elementary school children about the basic values that are in the details of Pancasila. Pancasila is the basis of State of Indonesia should we know, therefore, through the education of primary school children start being told through civic education which contained a sub chapter on Pancasila.*

*Childhood is a time where they are easy to remember something and easily affected by things that make them interesting. So that the time can be developed, both in terms of social adjustment or attend school in the neighborhood.*

*With the introduction of "Interactive media about the basics of Pancasila For class 2 SD Negeri Mentasan 02 based Interactive Multimedia" is expected to help teachers in giving learn more fun and Interactive Multimedia elements as the are i.e, text, image, sound, and there is a game that will make the children enjoy learning the Pancasila.*

*Keywords: Education, children, Interactive Media, Multimedia*

