

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISONAL
BANJAR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri Atu-Atu
Kalimantan Selatan)**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahman Firdaus

15.12.8413

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISONAL
BANJAR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri Atu-Atu
Kalimantan Selatan)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rahman Firdaus

15.12.8413

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISONAL
BANJAR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri Atu-Atu
Kalimantan Selatan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahman Firdaus

15.12.8413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 November 2018

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK TRADISONAL
BANJAR BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri Atu-Atu
Kalimantan Selatan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahman Firdaus

15.12.8413

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Desember 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
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, 2 Desember 2019



Rahman Firdaus

NIM. 15.12.8413

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah memberikanku kekuatan sehingga dapat menyelesaikan sebuah karya sederhana ini, serta sholawat dan salam kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Aku persembahkan karyaku ini kepada:

Kedua orang tua tercinta ayahanda Nurhamid dan ibunda Roikhatul Jannah

yang senantiasa memberikan ketulusan doa bagi putranya yang jauh disana, yang memberikan kasih sayangnya tanpa mengharap balasan, yang selalu memberikan nasehat sehingga putranya tetap berada di jalan yang lurus.

Segenap guru-guruku dan dosen-dosenku

Yang telah memberikan ilmu pengetahuan sebagai bekal penulis untuk meraih cita-cita

Segenap guru dan siswa SD Negeri Atu-Atu

Yang telah menerima dengan hangat dan ramah penulis saat melakukan penelitian

Sahabat dan teman-temanku

Penghuni Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan Lambung Mangkurat Yogyakarta, Teman-teman seperjuangan ku di Kampus, dan temen temanku di kampung halaman, dengan kalian aku ukir sebuah kenangan, semoga kebersamaan kita selalu terjaga selamanya

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan berkat rahmat dan hidayahnya hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Alat Musik Tradisional Banjar Berbasis Android (Studi Kasus : SD Negeri Atu-Atu Kalimantan Selatan)”. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan izin penelitian ini.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungannya.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan lancar.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4

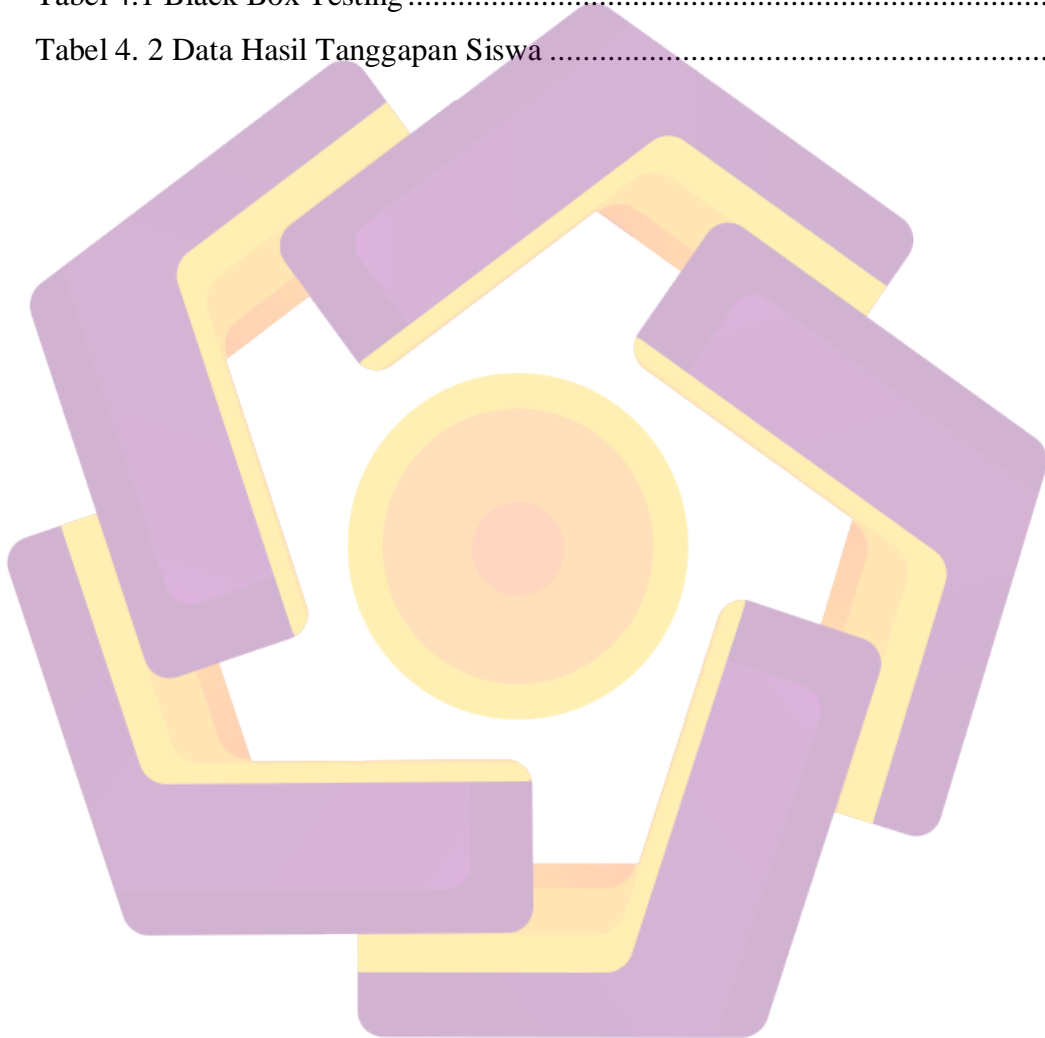
1.6.3	Metode Perancangan.....	5
1.6.4	Metode Pengembangan.....	5
1.6.5	Metode Testing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran.....	9
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	10
2.2.3	Multimedia.....	12
2.3	Android	20
2.3.1	Perkembangan Andoid.....	21
2.3.2	Resolusi Layar	22
2.4	Metode Analisis.....	23
2.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem	23
2.5.	Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Tinjaun Umum.....	29
3.1.1	Profil Sekolah.....	29
3.1.2	Keunggulan sekolah.....	29
3.1.3	Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	30
3.2	Mengidentifikasi Masalah.....	31
3.3	Studi Kelayakan.....	32
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	32
3.3.2	Kelayakan Hukum	32

3.3.3	Kelayakan Operasional	33
3.3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4	Perancangan Aplikasi.....	35
3.4.1	Merancang Konsep	35
3.4.2	Merancang Isi	35
3.4.3	Merancang Naskah	36
3.4.4	Merancang Grafik.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Memproduksi Sistem	45
4.1.1	<i>Background</i>	46
4.1.2	Membuat Gambar	49
4.1.3	Membuat Suara.....	50
4.1.4	Membuat Tombol	51
4.1.5	Membuat Animasi	53
4.2	Menambahkan Objek.....	53
4.2.1	Menambahkan Gambar	54
4.2.2	Menambahkan Suara.....	54
4.3	Pembahasan	56
4.3.1	Tampilan Intro	56
4.3.2	Tampilan Menu Utama	57
4.3.3	Tampilan Materi	59
4.3.4	Tampilan Halaman Alat Musik	62
4.3.5	Tampilan Halaman Uji Kompetensi	64
4.3.6	Tampilan Halaman Game	65
4.3.7	Tampilan Halaman Tentang	66

4.3.8	Tampilan Keluar Aplikasi	67
4.4	Operasional.....	68
4.5	Mengetes Sistem.....	68
4.5.1	Black Box Testing	68
4.5.2	Unjuk Kerja pada Smartphone Android	70
4.6	Pembahasan Respon Pengguna	72
4.6.1	Kuisisioner.....	72
4.6.2	Hasil Penilaian dari Pengguna.....	74
4.7	Memelihara Sistem	77
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80

DAFTAR TABEL

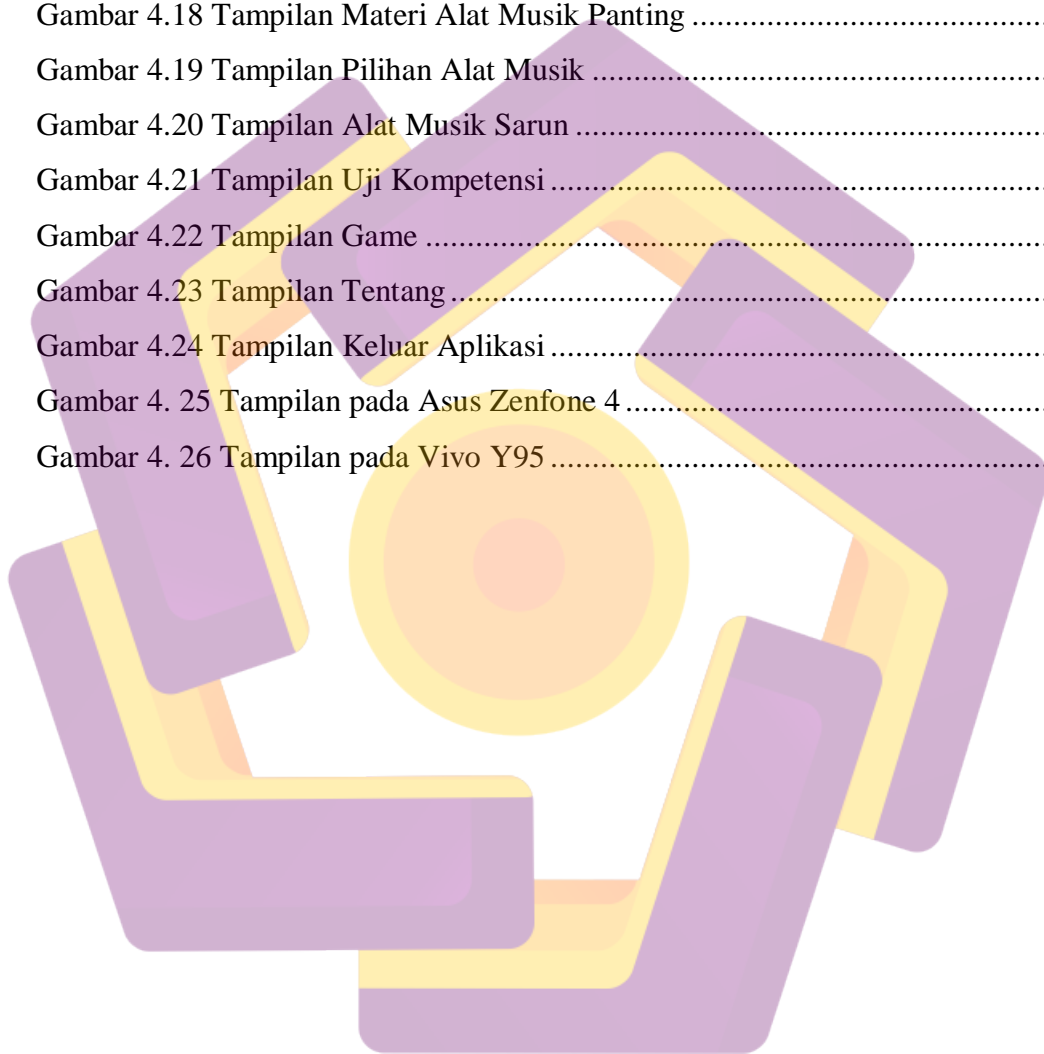
Tabel 2.1 Resolusi Layar Android.....	22
Tabel 3.1 Perancangan Naskah.....	37
Tabel 4.1 Black Box Testing	69
Tabel 4. 2 Data Hasil Tanggapan Siswa	75



DAFTAR GAMBAR

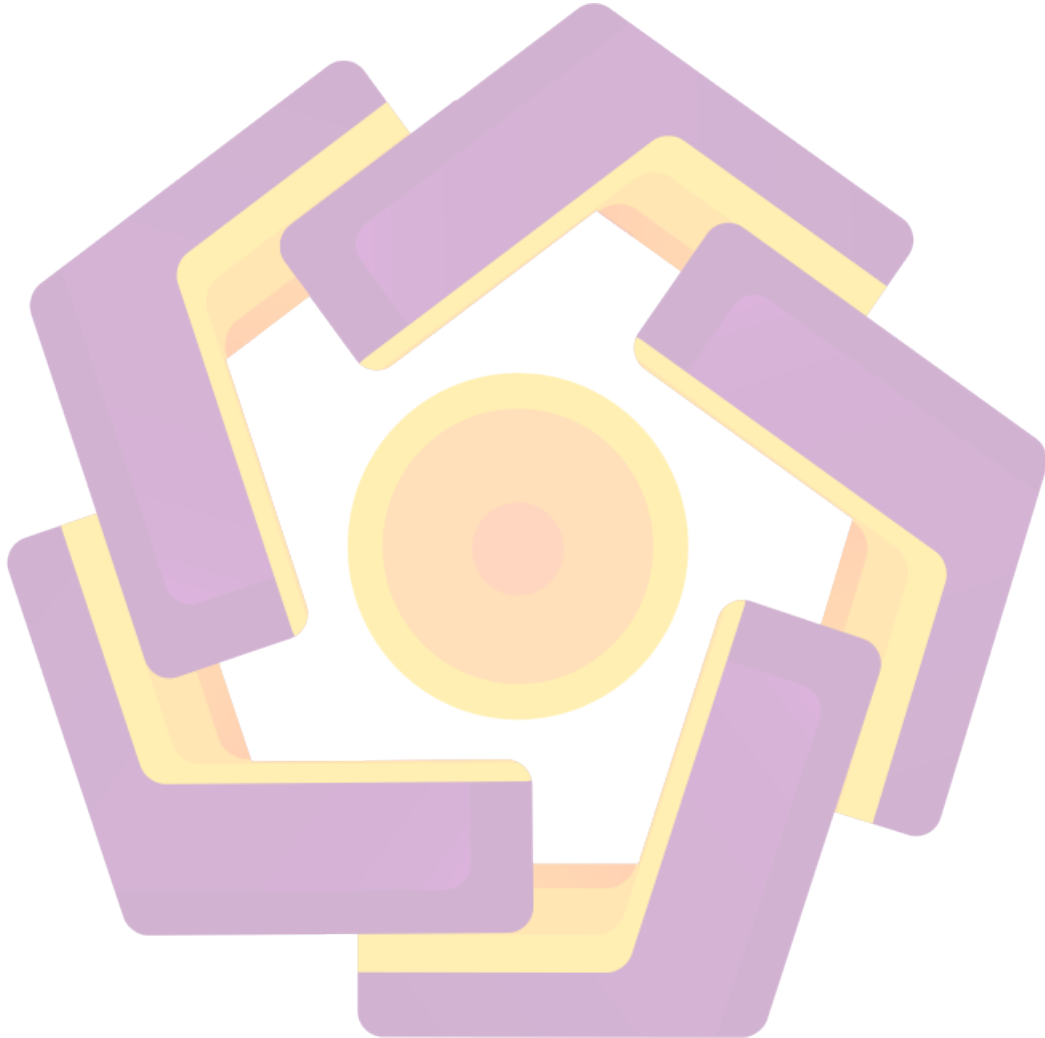
Gambar 2.1 Struktur Linier	18
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	19
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	20
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Multimedia	25
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Hierarki	36
Gambar 3.2 Halaman Intro.....	38
Gambar 3.3 Menu Utama.....	39
Gambar 3.4 Menu Alat Musik.....	40
Gambar 3.5 Tampilan Salah Satu Alat Musik.....	40
Gambar 3.6 Tampilan Salah Satu Menu Mainkan Alat Musik	41
Gambar 3.7 Uji Kompetensi.....	42
Gambar 3.8 Menu Game	42
Gambar 3.9 Tampilan Salah Satu Game	43
Gambar 3.10 Tampilan Menu Tentang	44
Gambar 3.11 Tampilan Menu Keluar	44
Gambar 4.1 Bagan Produksi Aplikasi.....	46
Gambar 4.2 Document Settings.....	47
Gambar 4.3 Background Intro.....	47
Gambar 4.4 Background Halaman Materi	48
Gambar 4.5 Background Alat Musik	48
Gambar 4.6 Background Halaman Uji Kompetensi	49
Gambar 4.7 Karakter.....	49
Gambar 4.8 Alat Musik.....	50
Gambar 4.9 Rumah Banjar	50
Gambar 4.10 Tampilan Awal Adobe Audition	51
Gambar 4.11 Convert To Symbols	52
Gambar 4.12 Tombol-Tombol Aplikasi.....	52

Gambar 4.13 Animasi Motion Tween	53
Gambar 4.14 Linkage Properties	55
Gambar 4.15 Tampilan Intro	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama	58
Gambar 4.17 Tampilan Pilihan Materi	59
Gambar 4.18 Tampilan Materi Alat Musik Panting	61
Gambar 4.19 Tampilan Pilihan Alat Musik	62
Gambar 4.20 Tampilan Alat Musik Sarun	64
Gambar 4.21 Tampilan Uji Kompetensi	65
Gambar 4.22 Tampilan Game	66
Gambar 4.23 Tampilan Tentang	67
Gambar 4.24 Tampilan Keluar Aplikasi	67
Gambar 4. 25 Tampilan pada Asus Zenfone 4	71
Gambar 4. 26 Tampilan pada Vivo Y95	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	1
Lampiran 2 Data Kuisisioner	3
Lampiran 3 Dokumentasi Pembelajaran	4



INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, mendesain, dan membuat media pembelajaran interaktif alat musik tradisional Banjar berbasis *android* sehingga menghasilkan metode belajar yang baru dalam bentuk aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional Banjar pada SD Negeri Atu-Atu dan Menghasilkan media yang mudah bagi siswa untuk memahami dan mempelajari alat musik tradisional Banjar di sekolah maupun di luar sekolah.

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi android media pembelajaran alat musik tradisional Banjar dibuat dengan *software* Adobe Animate menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuesioner yang di isi oleh siswa-siswi kelas V SD Negeri Atu-Atu, seluruh aspek penilaian, semuanya berkisar pada >80% dengan kategori baik -sangat baik.

Kata kunci: Media pembelajaran, Alat musik tradisional Banjar, Android, Adobe Animate, ActionScript 3.0

ABSTRAK

The purpose of this research is to plan, design, and create Media Interactive Learning Traditional Musical Banjar Based Android to produce a new learning method in the form of a learning instrument application Banjar traditional music instrument at Atu-Atu State Elementary School and produce an easy media for students to understand and learn the traditional Banjar musical instruments at school and outside the school.

The development model in this study is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model. The analysis method used in this study is a needs analysis method.

The results of this study in the form of an android application learning media Banjar traditional musical instruments made with Adobe Animate software using ActionScript 3.0 programming language. Based on the results of user trials using a questionnaire method that was filled out by fifth grade students of Atu-Atu State Elementary School, all aspects of the assessment, all ranged > 80% with the good-very good category.

Keywords: Learning media, Banjar traditional music instruments, Android, Adobe Animate, ActionScript 3.0