

**PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DI SD NEGERI SUMYANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Bagas Rinekso**  
**14.12.8178**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DI SD NEGERI SUMYANG**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bagas Rinekso**

**14.12.8178**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DI SD NEGERI SUMYANG**

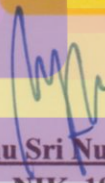
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bagas Rinekso**

**14.12.8178**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 24 oktober 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SD NEGERI SUMYANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bagas Rinekso**

**14.12.8178**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 oktober 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Oktober 2017

**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, 24 Oktober 2017



Bagas Rinekso

NIM. 14.12.8178

## MOTTO

Selalu ada harapan bagi mereka yang sering **BERDOA**,

Selalu ada jalan bagi mereka yang **BERUSAHA**.

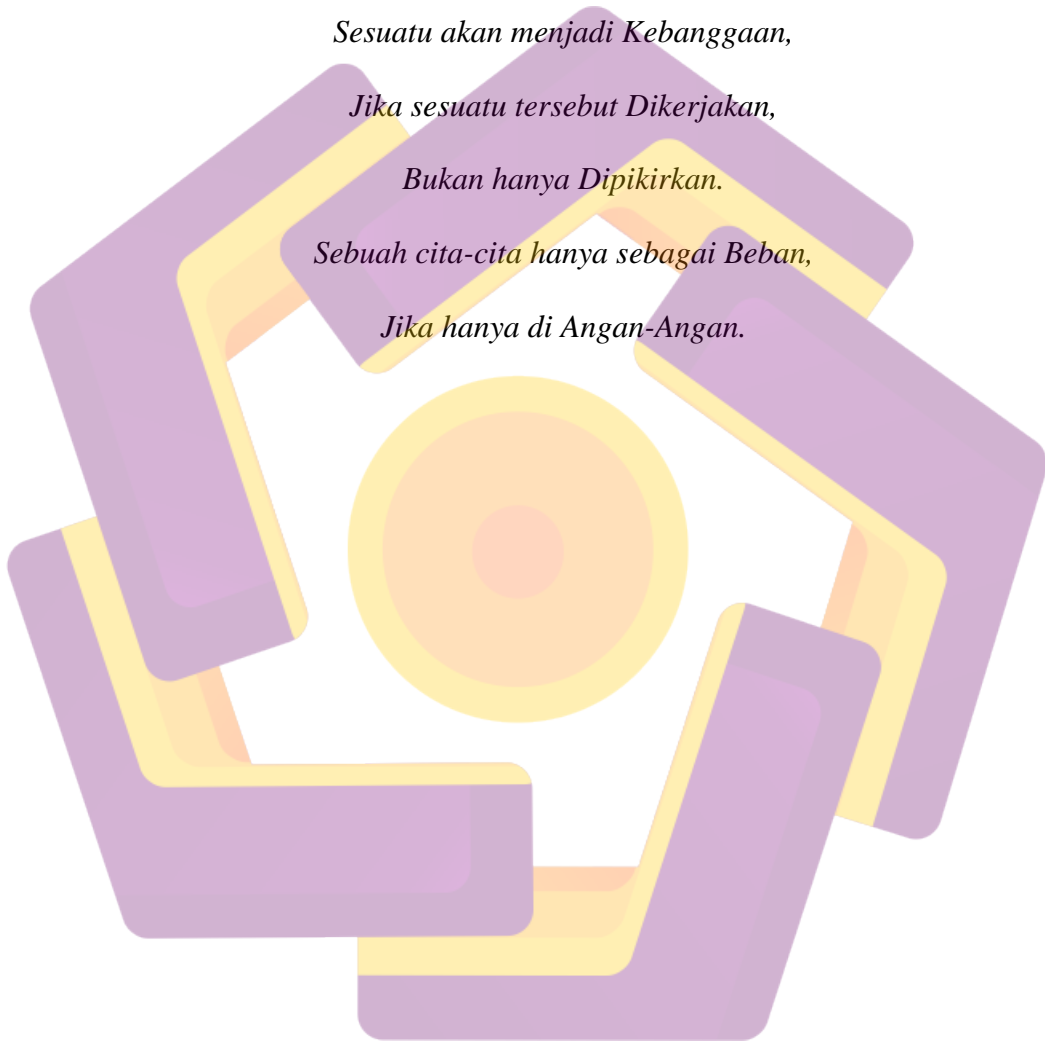
*Sesuatu akan menjadi Kebanggaan,*

*Jika sesuatu tersebut Dikerjakan,*

*Bukan hanya Dipikirkan.*

*Sebuah cita-cita hanya sebagai Beban,*

*Jika hanya di Angan-Angan.*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Spesial untuk Ayah dan Ibu yang saya sayangi
- Mbah (Bapak) & (Ibu), Bu Gede, Pak Gede
- Rektor Universitas Amikom Yogyakarta Prof. M.Suyanto
- Pak Bhanu selaku dosen pembimbing saya, yang telah membimbing saya sampai skripsi ini selesai.
- Pak Mei Kurniawan, M.Kom dan Pak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen penguji
- Kepala sekolah SD Negeri Sumyang
- Ical, Hestra, Saras, Aw Intan, Aw Nindi, Aw Dilla, Wudy, Pak Ilyas, Pak Wahyu, Pak Arif
- 14 Sistem Informasi 07
- RIG Production
- Semua teman-teman yang terlibat dalam skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri Sumyang“ guna memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta .

Dalam penelitian ini banyak pihak yang sudah membantu oleh karena itu pada kesempatan ini saya selaku penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, dukungan untuk saya.
2. Bapak Haryono Agung N, S.pd selaku kepala sekolah SD Negeri Sumyang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SD Negeri Sumyang
3. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan saya sampai selesai.
5. Seluruh dosen yang telah mengajar saya.
6. Semua pihak yang telah membantu baik langsung ataupun tidak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	6
1.5.2 Bagi Penulis.....	6
1.5.3 Bagi Sekolah.....	6
1.5.4 Bagi Pengguna.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7

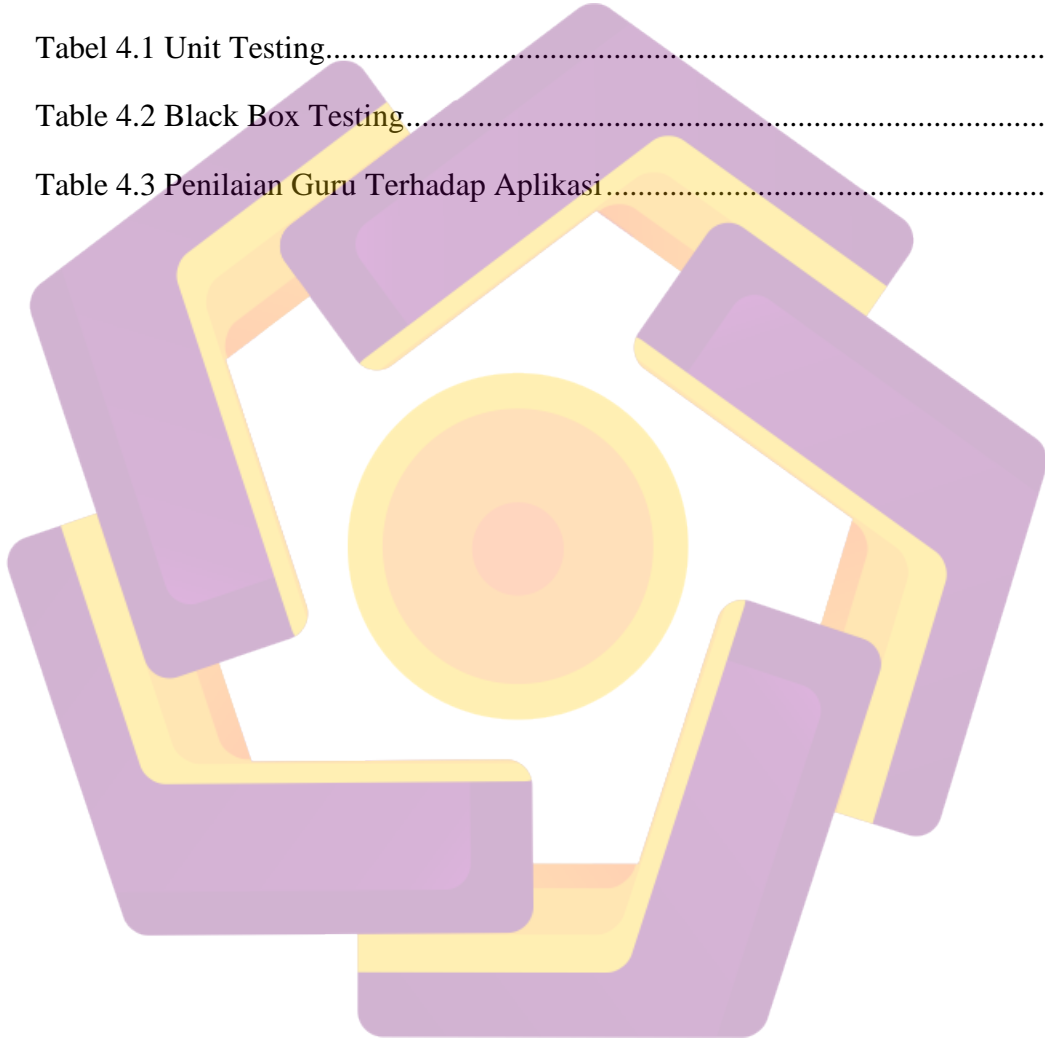
1.6.2	Metode Analisis .....	8
1.6.3	Perancangan Aplikasi .....	8
1.6.4	Tahapan Pengujian Sistem.....	8
1.7	Sistematika Penulisan.....	8
1.7.1	BAB I Pendahuluan .....	9
1.7.2	BAB II Landasan Teori.....	9
1.7.3	BAB III Analisis dan Perancangan .....	9
1.7.4	BAB IV Implementasi dan Pembahasan .....	9
1.7.5	BAB V Penutup .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>11</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	11
2.2	Dasar Teori.....	13
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2	Elemen Multimedia.....	14
2.2.3	Pentingnya Menggunakan Sistem Multimedia.....	15
2.2.4	Pengertian Media Pembelajaran .....	16
2.2.5	Multimedia Interaktif.....	17
2.2.6	Desain dan Navigasi Multimedia Interaktif.....	17
2.2.7	Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Multimedia .....	20
2.2.8	Metode Analisis .....	24
2.3	Pengertian Pahlawan Nasional .....	26
2.3.1	Macam-Macam Pahlawan Nasional .....	27
2.4	Teori Kesederhaan.....	28
2.5	Software yang digunakan .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>40</b>

3.1 Tinjauan Umum.....	40
3.1.1 Profil Sekolah .....	40
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah.....	40
3.1.3 Struktur Organisasi .....	42
3.2 Mengidentifikasi Masalah .....	43
3.2.1 Analisis Sistem .....	43
3.2.2 Analisis SWOT .....	43
3.3 Analisis Kelayakan.....	45
3.3.1 Analisis Kelayakan Oprasional.....	45
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum .....	46
3.3.3 Kelayakan Teknologi.....	46
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	46
3.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	46
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	47
3.4 Merancang Konsep.....	49
3.5 Merancang Isi .....	49
3.6 Merancang Naskah.....	51
3.7 Merancang Grafik .....	52
a. Halaman Utama .....	52
b. Menu Utama .....	52
c. Menu Pendahuuan.....	53
d. Menu Tokoh Pahlawan .....	54
e. Menu Tokoh Pahlawan (Deskripsi) .....	55
f. Menu Tokoh Pahlawan (Sejarah) .....	56
g. Menu Permainan .....	56

h. Menu Tentang .....	57
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Memproduksi Sistem.....	58
4.1.1 Membuat Background.....	58
4.1.2 Membuat Gambar .....	61
4.1.3 Membuat Tombol Aplikasi.....	62
4.1.4 Membuat Video Animasi.....	63
4.1.5 Pembuatan Suara.....	64
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Tampilan Halaman Utama .....	66
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	67
4.2.3 Tampilan Pendahuluan .....	68
4.2.4 Tampilan Tokoh Pahlawan .....	69
4.2.5 Tampilan Permainan .....	70
4.2.6 Tampilan Tentang .....	72
4.3 <i>Testing</i> .....	72
4.3.1 Unit Testing .....	73
4.3.2 Black Box Testing .....	74
4.3.3 Pengetesan Aplikasi terhadap User.....	76
4.3.3 Penggunaan Sistem .....	79
4.3.4 Pemeliharaan Sistem.....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>80</b>
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABLE

Table 3.1 Analisis SWOT .....	44
Tabel 3.2 Perbandingan Kebutuhan Hardware .....	47
Table 3.2 Rancangan Naskah.....	51
Tabel 4.1 Unit Testing.....	73
Table 4.2 Black Box Testing.....	75
Table 4.3 Penilaian Guru Terhadap Aplikasi.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	18
Gambar 2.3 Struktur Hirarkis.....	19
Gambar 2.4 Struktur Non-linier .....	19
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	20
Gambar 2.6 Pengembangan Sistem .....	21
Gambar 2.7 Interface Adobe Flash CS6 .....	30
Gambar 2.8 Interface Adobe Illustrator CS6 .....	32
Gambar 2.9 Interface Adobe Premiere CS6.....	34
Gambar 2.10 Interface Adobe After Effect CS6.....	36
Gambar 2.11 Interface Adobe Audition CS6.....	38
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	42
Gambar 3.2 Rancangan Sistem .....	50
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Utama Aplikasi.....	52
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3.5 Menu Pendahuluan .....	54
Gambar 3.6 Menu Tokoh Pahlawan .....	55
Gambar 3.7 Menut Tokoh Pahlawan (Deskripsi) .....	56
Gambar 3.8 Menu Tokoh Pahlawan (Sejarah).....	56
Gambar 3.9 Menu Permainan .....	57
Gambar 3.10 Menu Tentang .....	57
Gambar 4.1 Alur Penggabungan Software.....	58
Gambar 4.2 Pembuatan File Illustrator .....	59

Gambar 4.3 Background Menu Utama .....	60
Gambar 4.4 Background Menu .....	60
Gambar 4.5 Background Tokoh Pahlawan .....	60
Gambar 4.6 Tokoh Pahlawan .....	61
Gambar 4.7 Gambar Halaman Utama .....	62
Gambar 4.8 Tombol Aplikasi .....	62
Gambar 4.9 Pembuatan File After Effect .....	63
Gambar 4.10 Pembuatan Animasi .....	64
Gambar 4.11 Proses Menghilangkan <i>Noise</i> Suara .....	65
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama .....	67
Gambar 4.13 Gambar Tampilan Menu .....	67
Gambar 4.14 Tampilan Pendahuluan .....	69
Gambar 4.15 Tampilan Tokoh Pahlawan .....	70
Gambar 4.16 Tampilan Permainan .....	71
Gambar 4.17 Tampilan Tentang .....	72

## INTISARI

Pahlawan merupakan sosok yang berani mati demi membela negara. Peran pahlawan penting mengingat pahlawan merupakan sosok yang berperan penting dalam kemerdekaan Indonesia. Faktor kemerdekaan merupakan salah satu faktor utama pahlawan penting untuk diajarkan kepada anak sejak dini. Selain faktor kemerdekaan, pahlawan juga memiliki nilai-nilai keteladanan yang bisa diajarkan kepada anak.

Sejauh ini pembelajaran pada SD Negeri Sumyang masih menggunakan buku manual sebagai media pembelajaran sehari-hari, hal tersebut belum efektif mengingat saat ini teknologi sudah berkembang begitu cepat.

Oleh karena itulah perlu adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan meningkatkan mutu pada media pembelajaran khususnya pada pelajaran kewarganegaraan yang mengajarkan nilai-nilai keteladanan pada anak dengan sistem yang terkomputerisasi yaitu Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional, selain meningkatkan mutu pelajaran, sentuhan multimedia akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan efektif.

**Kata Kunci: Pahlawan, Pembelajaran, Multimedia**



## ***ABSTRACT***

*The hero is brave figure of the dead for the sake of defending the country. The role of the hero is important given the hero is a figure who played an important role in Indonesian independence. Independence is one of the factors the key factors important for the hero is taught to the children early on. in addition to the independence, the hero factor also has the example values can be taught to children.*

*So far the learning on SD Negeri sumyang still use the manual as a medium of instruction daily, it has not been effective given the current technology has developed so quickly.*

*Because that's the need for a solution to overcome this by improving the quality of learning in media especially in the subject of citizenship that teach values example in children with computerized systems namely Media Study the introduction of a national Hero, improve the quality of the lessons, jam touch multimedia will make the atmosphere more fun and effective learning.*

***Keyword: The Hero, Learning, Multimedia***