

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PANGERAN  
DIPONEGORO UNTUK MAHASISWA SEMESTER 3 FAKULTAS  
SEJARAH UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kurniawan Indonesianto**

**11.11.5320**

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

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PANGERAN  
DIPONEGORO UNTUK MAHASISWA SEMESTER 3 FAKULTAS  
SEJARAH UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**(Studi kasus: Universitas PGRI Yogyakarta)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Kurniawan Indonesianto**

**11.11.5320**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PANGERAN  
DIPONEGORO UNTUK MAHASISWA SEMESTER 3 FAKULTAS  
SEJARAH UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
(Studi kasus: Universitas PGRI Yogyakarta)**

yang disusun oleh

**Kurniawan Indonesianto**

**11.11.5320**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 Desember 2014

**Dosen Pembimbing**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH PANGERAN  
DIPONEGORO UNTUK MAHASISWA SEMESTER 3 FAKULTAS  
SEJARAH UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**

**(Studi kasus: Universitas PGRI Yogyakarta)**

yang disusun oleh

**Kurniawan Indonesianto**

**11.11.5320**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 November 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**


**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Desember 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 November 2017



Kurniawan Indonesianto

NIM : 11.11.5320

## MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)

"Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik."

(Aspinal)

"Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri."

(Ibu Kartini )

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik"

(Evelyn Underhill)

"Kita melihat kebahagiaan itu seperti pelangi, tidak pernah berada di atas kepala kita sendiri, tetapi selalu berada di atas kepala orang lain."

(Thomas Hardy)

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasa-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya tercinta, (Bapak Sudartoyo dan Ibu Aryani Setiowati) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, mendoakan setiap waktu dan menjadi penyemangat saya.
3. Nenek dan adik saya (Sudijati dan Anggit Akbar Anugrah) yang selalu memberikan motivasi.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Dosen pembimbing saya, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang tak pernah berhenti membimbing dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh teman saya angkatan 2011 yang selalu memberikan inspirasi dan menjadi teman baik selama saya belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
7. Sahabat-sahabat terbaik saya di home stay (Hafiz, Yudi, Ibas, Tomy, Ardian) yang selalu memberikan kebersamaan, keceriaan dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media pembelajaran interaktif materi sejarah peneran diponegoro untuk mahasiswa semester 3 Fakultas Sejarah Universitas PGRI Yogyakarta”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pembuatan skripsi ini tak lepas dari pihak yang telah banyak membantu, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam membimbing pembuatan skripsi ini.
3. Ibu dan Bapak yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan kasih sayang untuk mendukung tekad seorang anak untuk mencapai kesuksesan dunia dan akhirat.
4. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan.



Maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin.



Yogyakarta, 18 November 2017

Penulis

Kurniawan Indonesianto

## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Pernyataan .....	iv
Motto .....	v
Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Lampiran .....	xix
Intisari .....	xx
Abstract .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3

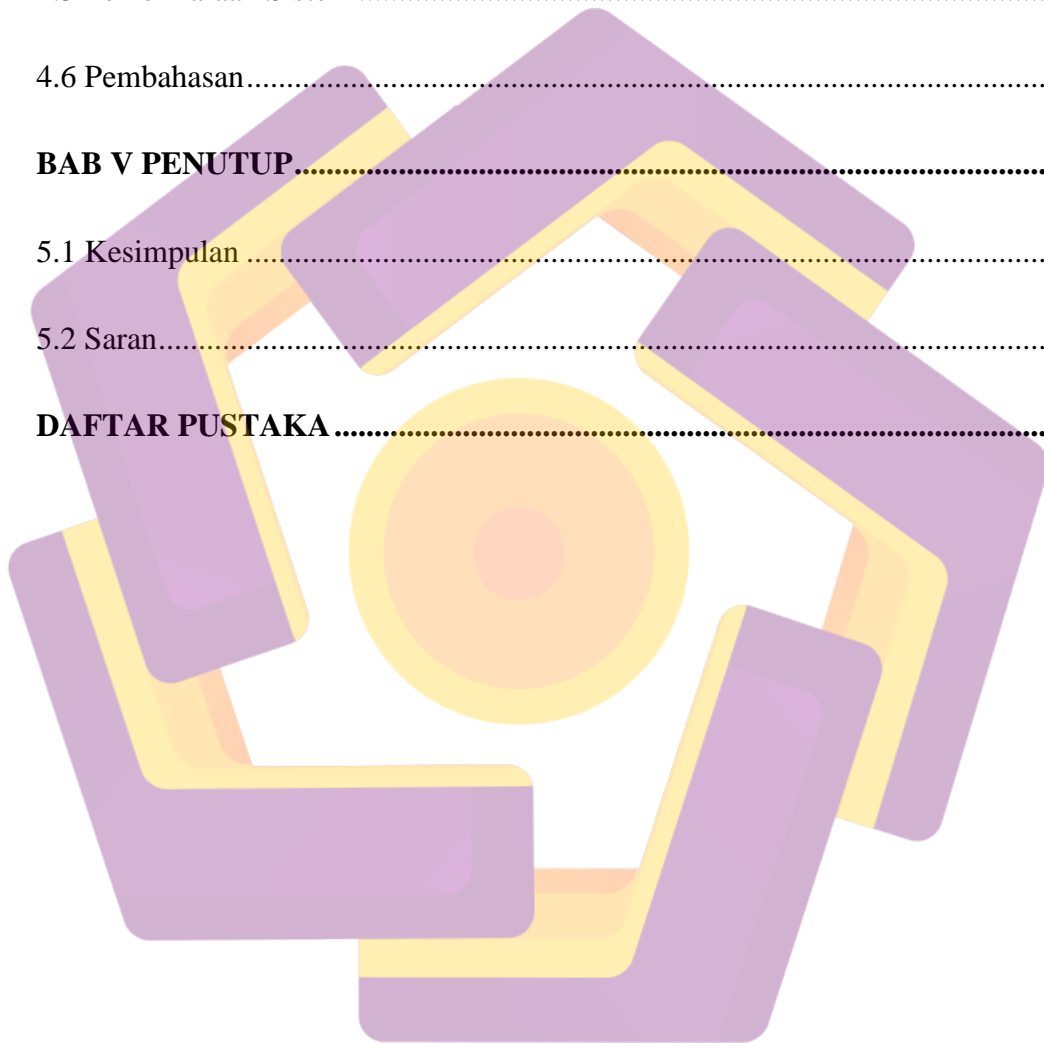
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis dan Perancangan Sistem .....	4
1.5.3 Implementasi Sistem.....	4
1.5.4 Pengujian Sistem.....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	7
2.3 Multimedia.....	8
2.4 Definisi Multimedia .....	9
2.5 Objek-Objek Multimedia .....	10
2.6 Struktur Aplikasi Multimedia .....	11
2.6.1 Struktur Linear .....	12
2.6.2 Struktur Menu .....	12
2.6.3 Struktur Hierarki .....	13
2.6.4 Struktur Jaringan .....	13
2.6.5 Struktur Kombinasi .....	14
2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.7.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	16

2.7.2 Studi Kelayakan .....	18
2.7.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
2.7.4 Merancang Konsep.....	20
2.7.5 Merancang Isi Multimedia .....	20
2.7.6 Merancang Naskah.....	20
2.7.7 Merancang Grafik Multimedia.....	21
2.7.8 Memproduksi Sistem Multimedia.....	22
2.7.9 Pengetesan Sistem Multimedia .....	23
2.7.10 Penggunaan Sistem Multimedia.....	24
2.7.11 Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	25
3.1.1 Sejarah Universitas.....	25
3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan .....	27
3.1.2.1 Visi .....	27
3.1.2.2 Misi.....	27
3.1.2.3 Tujuan.....	28
3.1.3 Profil Universitas .....	28
3.2 Medefinisikan Masalah .....	28
3.2.1 Analisa SWOT .....	30

3.2.2 Masalah yang Dihadapi.....	32
3.2.3 Solusi Mengatasi Masalah .....	32
3.3 Studi Kelayakan .....	33
3.3.1 Kelayakan Teknologi .....	33
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	33
3.3.3 Kelayakan Operasional .....	33
3.3.4 Kelayakan Jadwal.....	34
3.4 Analisa Kebutuhan Sistem .....	34
3.4.1 Analisis kebutuhan fungsional .....	34
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.4.2.1 Perangkat Keras .....	35
3.4.2.2 Perangkat Lunak.....	36
3.4.2.3 Kebutuhan Pengguna atau User .....	36
3.5 Merancang Konsep.....	37
3.6 Merancang Isi.....	37
3.7 Merancang Naskah.....	39
3.8 Merancang Grafik .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	50
4.1.1 Pembuatan Graphic .....	51

4.1.1.1 Pembuatan Background .....	51
4.1.1.2 Pembuatan Tombol .....	52
4.1.2 Pengintegrasian Adobe Flash CS6 Profesional.....	54
4.1.2.1 Mengimport File .....	54
4.1.2.2 Membuat Tombol .....	56
4.1.2.3 Membuat Animasi.....	57
4.1.2.3.1 Animasi Teks .....	57
4.1.2.4 Menyisipkan Action Script .....	59
4.1.2.5 Pembuatan File Execution (.exe) .....	61
4.2 Implementasi Tampilan Aplikasi .....	62
4.2.1 Tampilan Intro.....	62
4.2.2 Tampilan Menu Utama(Home).....	63
4.2.3 Tampilan Sejarah .....	63
4.2.4 Tampilan Isi Sejarah .....	64
4.2.5 Tampilan Riwayat Perjuangan .....	65
4.2.6 Tampilan Video.....	65
4.2.7 Tampilan Galeri .....	66
4.2.8 Tampilan Tentang .....	66
4.2.9 Tampilan Bantuan .....	67
4.2.10 Tampilan Keluar.....	67

4.3 Pengetesan Sistem.....	68
4.3.1 Black Box Testing.....	68
4.4 Penggunaan Sistem .....	70
4.5 Pemeliharaan Sistem .....	70
4.6 Pembahasan.....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci ....	18
Tabel 3.1 Kombinasi Strategi Matriks SWOT.....	31
Tabel 3.2 Rancangan Isi.....	37
Tabel 3.3 Keterangan Naskah .....	39
Tabel 4.1 Tabel Black Box Testing.....	69
Tabel 4.2 Format form review aplikasi.....	71
Tabel 4.3 Hasil review dosen.....	72
Table 4.4 Hasil penghitungan .....	73

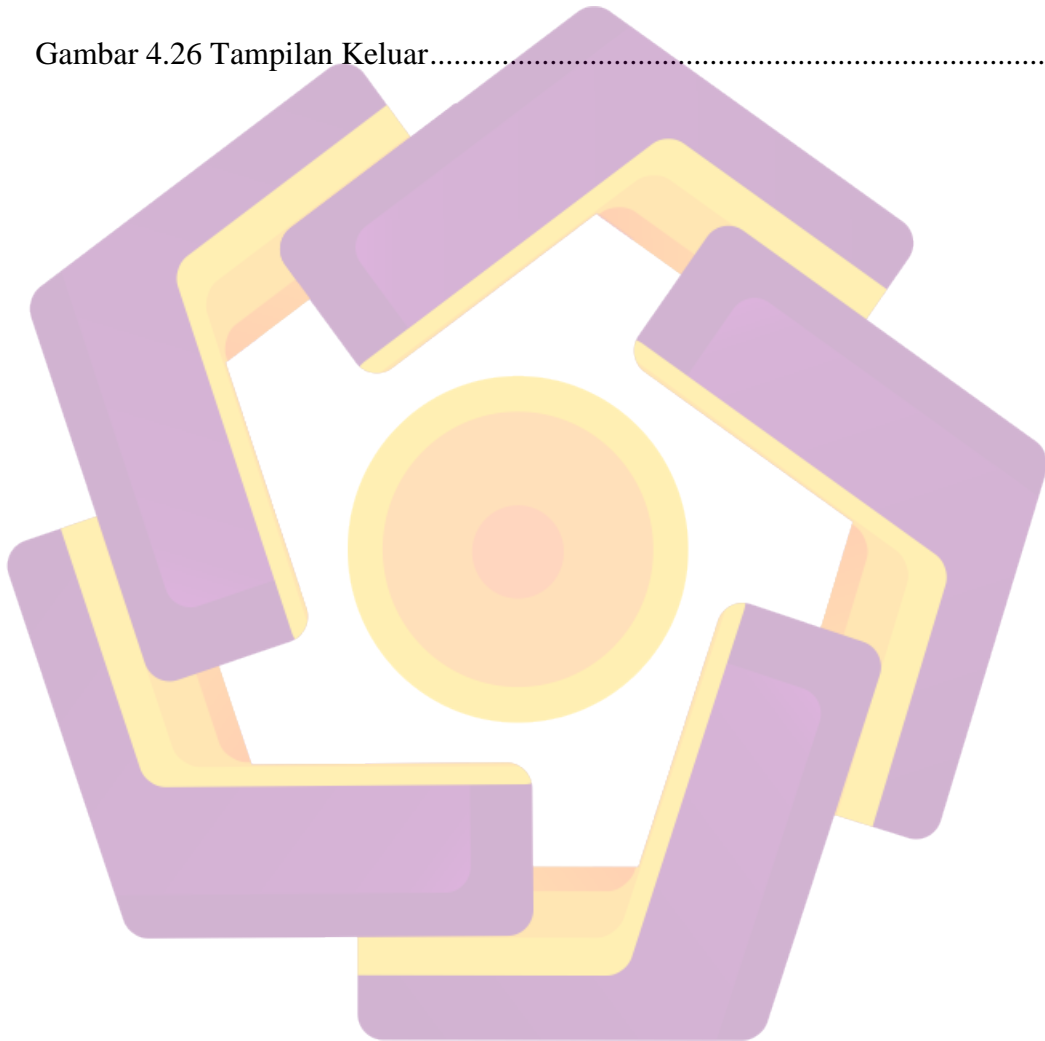


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear .....	12
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem .....	16
Gambar 2.7 Diagram SWOT .....	17
Gambar 3.1 Struktur Rancangan Naskah (Hierarki dan Linier) .....	39
Gambar 3.2 Rancangan Intro .....	41
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama .....	42
Gambar 3.4 Rancangan Menu Sejarah .....	43
Gambar 3.5 Rancangan Isi Materi .....	43
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Video .....	44
Gambar 3.7 Rancangan Menu Galeri .....	45
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Galeri .....	46
Gambar 3.9 Rancangan Menu Bantuan .....	47
Gambar 3.10 Rancangan Menu Tentang .....	48
Gambar 3.11 Rancangan Menu Keluar .....	49

Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi.....	50
Gambar 4.2 Tampilan file new membuat background.....	51
Gambar 4.3 Proses menggabungkan background .....	52
Gambar 4.4 Proses save file background .....	52
Gambar 4.5 Tampilan file new pada illustrator .....	53
Gambar 4.6 Tampilan file save pada illustrator .....	53
Gambar 4.7 Tampilan export .....	54
Gambar 4.8 Tampilan file new adobe flash .....	55
Gambar 4.9 Tampilan import to library .....	55
Gambar 4.10 Tampilan convert to symbol.....	56
Gambar 4.11 Tampilan timeline tombol .....	56
Gambar 4.12 Proses mengkonversi ke movie clip .....	58
Gambar 4.13 Tampilan insert keyframe.....	58
Gambar 4.14 Tampilan Properties .....	59
Gambar 4.15 Tampilan Publish Setting .....	62
Gambar 4.16 Tampilan Intro.....	63
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Utama .....	63
Gambar 4.18 Tampilan Sejarah.....	64
Gambar 4.19 Tampilan Isi Sejarah .....	64
Gambar 4.20 Tampilan Riwayat Perjuangan .....	65
Gambar 4.21 Tampilan Video.....	65

Gambar 4.22 Tampilan Peta dengan Tombol .....	66
Gambar 4.23 Tampilan Galeri.....	66
Gambar 4.24 Tampilan Tentang .....	67
Gambar 4.25 Tampilan Bantuan .....	67
Gambar 4.26 Tampilan Keluar.....	68



## LAMPIRAN

A. Lembar Review Aplikasi Dosen Ke-1 .....	1
B. Lembar Review Aplikasi Dosen Ke-2.....	3
C. Lembar Review Aplikasi Dosen Ke-3.....	5



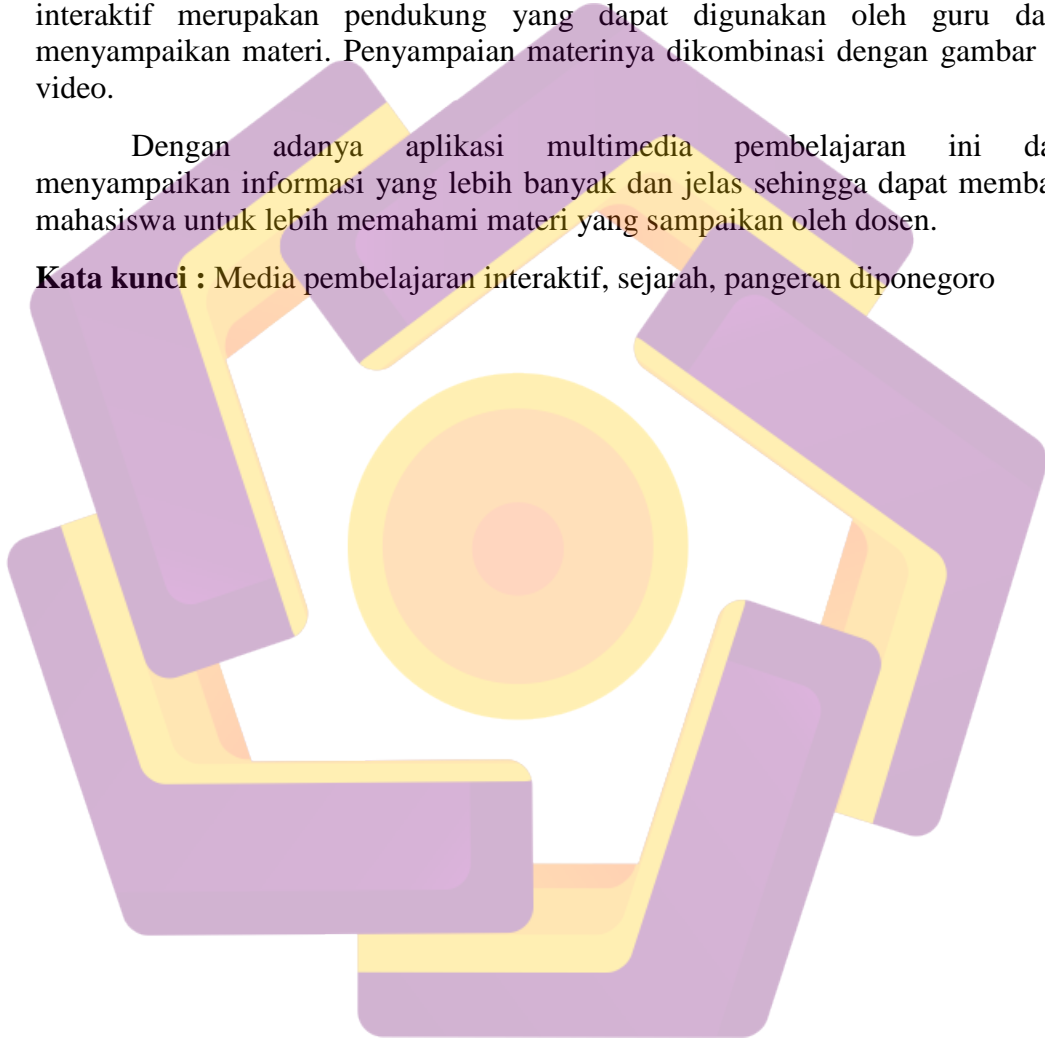
## INTISARI

Universitas PGRI Yogyakarta adalah salah satu Universitas Swasta di Yogyakarta. Metode dalam belajar mengajar yang digunakan di Universitas PGRI Yogyakarta menggunakan powerpoint yang berisi tulisan. Sehingga membuat mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

Metode belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif merupakan pendukung yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Penyampaian materinya dikombinasi dengan gambar dan video.

Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat menyampaikan informasi yang lebih banyak dan jelas sehingga dapat membantu mahasiswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

**Kata kunci :** Media pembelajaran interaktif, sejarah, pangeran diponegoro



## **ABSTRACT**

*PGRI University of Yogyakarta is one of the private universities in Yogyakarta. Methods used in teaching and learning at the University of PGRI Yogyakarta using powerpoint containing the text. So that makes student do not understand the material presented by the lecturers.*

*Methods of teaching and learning by using interactive learning media is the support that can be used by lecturers in presenting the material. Submission of the material combined with pictures and video.*

*It is hope with this interactive learning media can convey more information and clear so that it can help student to better understand the material being conveyed by the lecturer.*

**Keywords :** *interactive learning media, history, prince diponegoro*

