

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAERAH  
ISTIMEWA YOGYAKARTA UNTUK TK ABA DUKUH I  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hamam Jafar**

**12.11.6433**

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

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA UNTUK TK ABA DUKUH I  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Hamam Jafar**

**12.11.6433**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA UNTUK TK ABA DUKUH I  
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hamam Jafar**

**12.11.6433**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA UNTUK TK ABA DUKUH I BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hamam Jafar**

12.11.6433

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juli 2017

#### Susunan Dewan Penguji

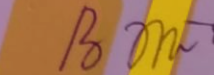
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

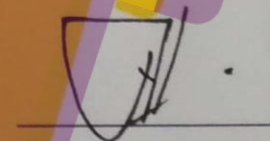
Windha Mega Pradnya D, M.Kom.  
NIK. 190302185



Barka Satya, M.Kom.  
NIK. 190302126



Mei P. Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Desember 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

iii

## 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, 25 November 2017



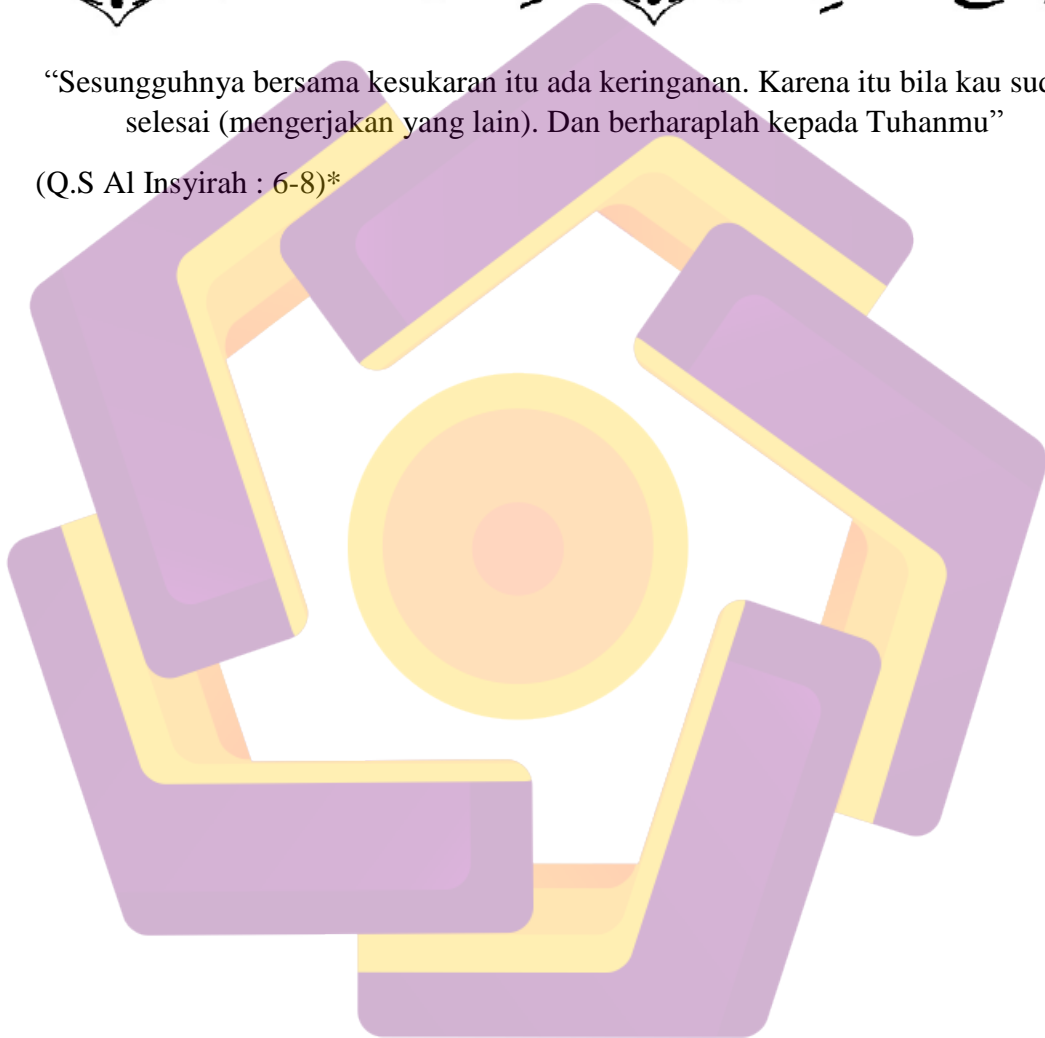
Hamam Jafar  
NIM. 12.11.6433

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu”

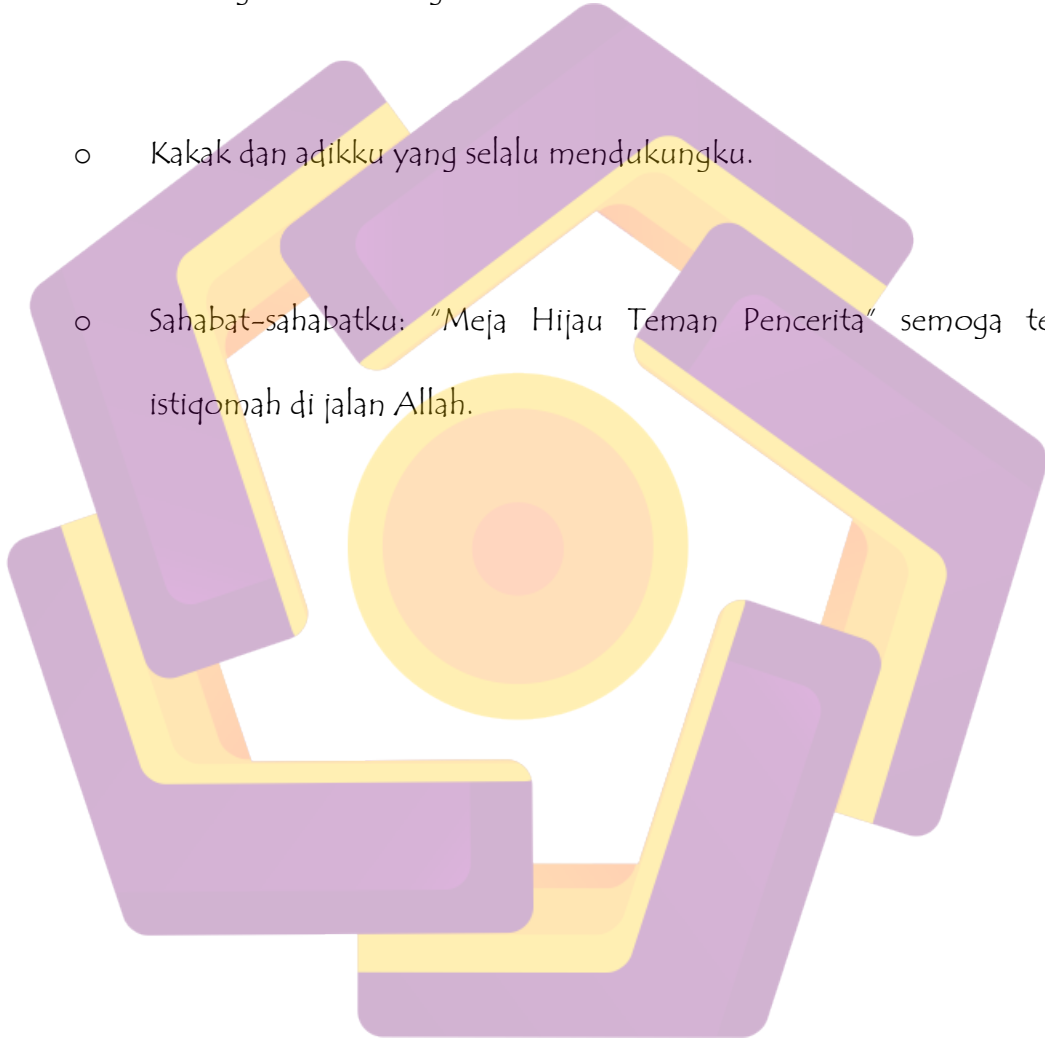
(Q.S Al Insyirah : 6-8)\*



## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk:

- o Kedua orang tua yang selalu mendo'akan dan selalu memberikan semangat dan dukungan.
- o Kakak dan adikku yang selalu mendukungku.
- o Sahabat-sahabatku: "Meja Hijau Teman Pencerita" semoga tetap istiqomah di jalan Allah.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sang pencipta langit dan bumi serta segala isinya yang melimpahkan rahmat, hidayah, serta kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula sholawat dan salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhamad SAW yang telah diutus ke bumi sebagai lentera bagi hati manusia, Nabi yang telah membawa manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan yang luar biasa seperti saat ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Atas peran sertanya dalam membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih 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 Kusnawi, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, waktu dan masukan yang sangat membantu dalam pembuatan laporan skripsi ini.
4. Dosen Penguji 1 dan 2 pak Mei P Kurniawan M.Kom dan pak Barka Satya, M.Kom dan dosen penganti ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom yang sudah bersedia meluangkan waktu dalam proses ujian skripsi.



5. Bapak Ibu dosen, staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
6. Pihak TK ABA Dukuh I yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam pembuatan skripsi ini.
7. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan penuh kepada penulis.
8. Rekan dan sahabat di Universitas Amikom Yogyakarta sukses buat kita semua. Jaga silaturahmi.
9. Semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada, tetapi karena masih kurangnya pengetahuan penulis, maka penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga tugas akhir ini berguna bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Oktober 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Manfaat penelitian untuk guru TK ABA Dukuh I.....	4
1.5.2 Manfaat penelitian untuk siswa/siswi .....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1. Observasi .....	4
2. Wawancara .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	5

2.2	Dasar Teori.....	5
2.2.1	Alat Musik .....	5
2.2.1.1	Definisi Alat Musik.....	6
2.2.2	Multimedia.....	7
2.2.2.1	Definisi Multimedia .....	7
2.2.2.2	Sejarah Multimedia .....	8
2.2.2.3	Komponen Multimedia .....	9
2.2.2.4	Objek-objek Multimedia .....	10
2.2.3	Multimedia Pembelajaran.....	12
2.2.3.1	Pengertian Multimedia Pembelajaran .....	12
2.2.3.2	Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	13
2.2.3.3	Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran .....	14
2.2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	15
2.2.5	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (sistem) Multimedia.....	19
2.2.6	Tahap Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	23
3.1.1	Tentang Sekolah .....	23
3.1.2	Sistem yang Sedang Berjalan .....	24
3.2	Analisis Sistem.....	24
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	24
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	25
3.2.3	Analisis SWOT .....	26
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	28

3.2.4.2	Kebutuhan non-Fungsional .....	28
3.3	Analisis kelayakan .....	30
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	30
3.3.2	Kelayakan Hukum .....	30
3.3.3	Kelayakan Operasional .....	30
3.4	Perancangan system .....	31
3.4.1	Tahap Identifikasi .....	31
3.4.2	Merancang Konsep .....	31
3.4.3	Merancang Isi .....	32
3.4.4	Perancangan Naskah .....	33
3.4.5	Perancangan Grafik .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	41
4.1.1	Persiapan Aset-aset .....	41
4.1.2	Mengolah Gambar Menggunakan Adobe Photoshop CS6 .....	42
4.1.3	Mengelola Suara Menggunakan Adobe Audition CS6 .....	48
4.1.4	Mengolah Aset-aset di Adobe Flash CS6 .....	49
4.1.4.1	Pembuatan Dokumen Baru .....	49
4.1.4.2	Membuat dan mengimport <i>File</i> ke Adobe Flash CS6 .....	50
4.1.4.3	Pembuatan <i>Background</i> .....	50
4.1.4.4	Pembuatan Tombol .....	51
4.1.4.5	Pembuatan Animasi (Movie Clip) .....	52
4.1.4.6	Penggunaan Acton Script .....	53
4.1.5	Manual Aplikasi .....	55
4.1.5.1	Tampilan Intro .....	55

4.1.5.2	Tampilan Menu Utama .....	55
4.1.5.3	Tampilan Sub-menu Alat Musik.....	56
4.1.5.4	Tampilan Sub-menu Pilihan Alat Musik.....	57
4.1.5.5	Tampilan sub-menu Game .....	57
4.1.5.6	Tampilan sub-menu Game Tebak Suara .....	58
4.1.5.7	Tampilan Permainan Tebak Suara .....	59
4.1.5.8	Tampilan Sub-menu Game Puzzle.....	59
4.1.5.9	Tampilan Permainan Puzzle.....	60
4.1.5.10	Tampilan Sub-menu SK & KD .....	61
4.1.5.11	Tampilan Halaman Author.....	61
4.1.6	Pengujian Sistem (Testing).....	62
4.1.7	Pendistribusian Sistem (Distribution).....	64
4.1.8	Pemeliharaan Sistem.....	65
4.1.9	Pembuatan (*.exe) .....	65
BAB VPENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan .....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....		69
LAMPIRAN.....		1

## DAFTAR TABEL

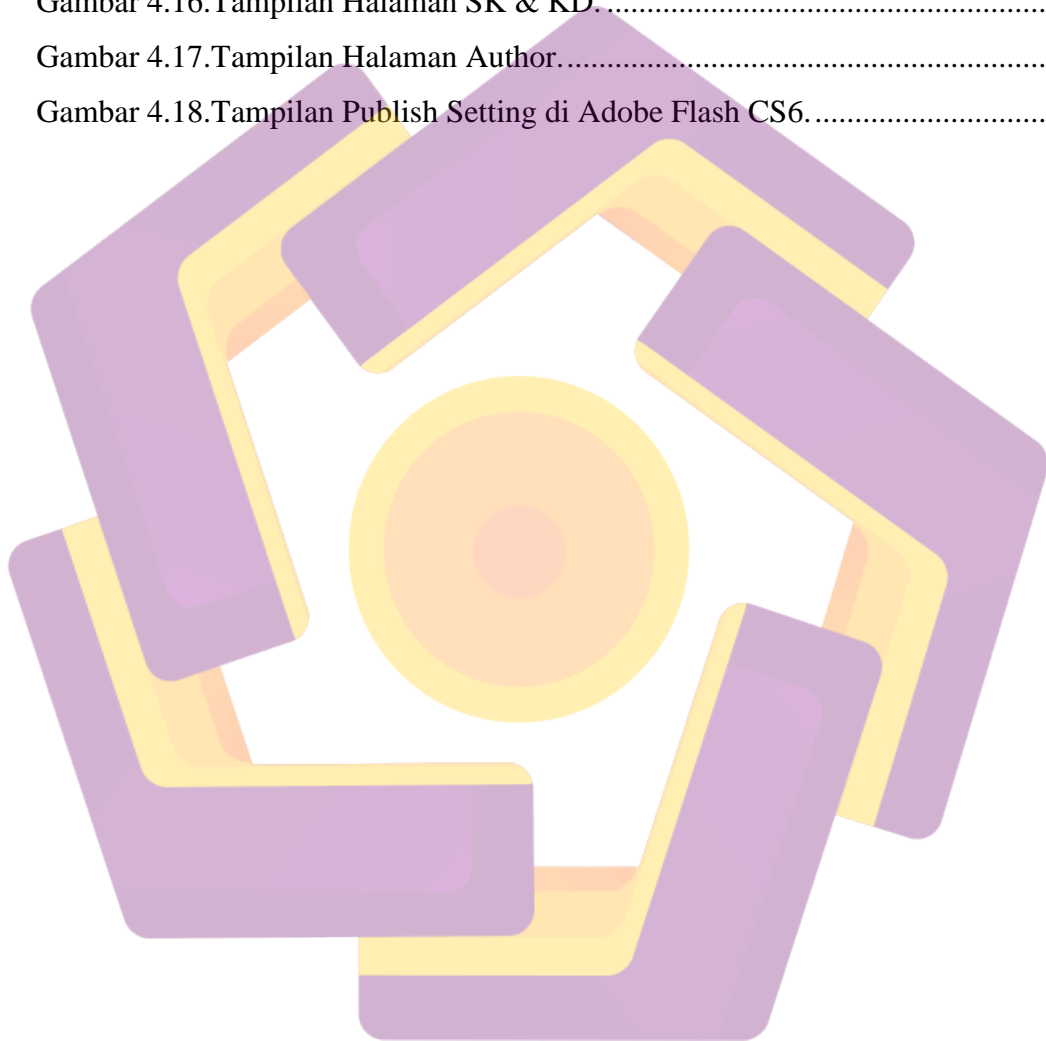
Tabel 3.1.Matriks SWOT.....	28
Tabel 3.2.Perancangan Naskah .....	37
Tabel 4.1.Tabel Gambar Tombol, Background, dll.. .....	46
Tabel 4.2.Black Box Testing.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur linier .....	17
Gambar 2.2. Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu .....	18
Gambar 2.3. Struktur hierarki .....	19
Gambar 2.4. Struktur Jaringan .....	20
Gambar 2.5. Struktur kombinasi .....	21
Gambar 2.6. Siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	22
Gambar 2.7. Tahapan pengembangan aplikasi multimedia .....	24
Gambar 3.1. Navigasi Aplikasi .....	35
Gambar 3.2. Rancangan Halaman Intro .....	38
Gambar 3.3. Rancangan Halaman Menu Utama .....	39
Gambar 3.4. Rancangan Halaman Menu Utama (Kursor di Tombol) .....	39
Gambar 3.5. Rancangan Sub Menu Alat Musik .....	40
Gambar 3.6. Rancangan Halaman Alat Musik Pilihan .....	40
Gambar 3.7. Rancangan Halaman Game .....	41
Gambar 3.8. Rancangan Halaman Tebak Suara .....	41
Gambar 3.9. Rancangan Permainan Tebak Suara .....	42
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Game Puzzle .....	42
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Permainan Puzzle .....	43
Gambar 3.12. Rancangan Halaman SK & KD .....	43
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Author .....	44
Gambar 4.1. Tampilan Mengolah Suara di Adobe Audition CS6. ....	53
Gambar 4.2. Tampilan Membuat Dokumen Baru .....	54
Gambar 4.3. Tampilan Mengimport file ke Adobe Flash CS6. ....	55
Gambar 4.4. Tampilan Membuat Background di Adobe Flash CS6 .....	56
Gambar 4.5. Tampilan Timeline Tombol di Adobe Flash CS6. ....	57
Gambar 4.6. Tampilan Pembuatan Movie Clip di Adobe Flash CS6. ....	58
Gambar 4.7. Tampilan Intro .....	60
Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama .....	61
Gambar 4.9. Tampilan Sub-menu Alat Musik .....	62
Gambar 4.10. Tampilan Sub-menu Pilihan Alat Musik .....	62

Gambar 4.11.Tampilan Sub-menu Game.....	63
Gambar 4.12.Tampilan Halaman Pilihan Game Tebak Suara. ....	64
Gambar 4.13.Tampilan Permainan Tebak Suara. ....	64
Gambar 4.14.Tampilan Sub-menu Game Puzzle.....	65
Gambar 4.15.Tampilan Permainan Puzzle.....	66
Gambar 4.16.Tampilan Halaman SK & KD.....	67
Gambar 4.17.Tampilan Halaman Author.....	67
Gambar 4.18.Tampilan Publish Setting di Adobe Flash CS6.....	72





## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memiliki pertumbuhan yang sangat cepat. Hal ini mempengaruhi semua pekerjaan yang telah dibuat oleh manusia, demikian juga dalam proses pengenalan budaya yang ada di Indonesia, khususnya alat musik tradisional daerah. Akan tetapi alat musik tradisional daerah ini mulai di lupakan, dan media pengenalannya sendiri hanya melalui buku atau hanya melalui gambar. Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif. Karena media yang di gunakan hanya menggunakan gambar-gambar, dan kurang menarik untuk anak didik.

Melihat kasus di atas kami mencoba untuk membuat media interaktif "Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta untuk TK ABA Dukuh I Berbasis Multimedia". Dalam pembuatan media interaktif ini kita menggunakan software Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Soundbooth, CorelDRAW. Dengan hasil akhir dari media interaktif untuk Taman Kanak-kanak. Dengan media interaktif ini diharapkan dapat menarik minat anak didik dalam mengenal alat musik tradisional yang ada di daerah Yogyakarta sehingga anak didik mengetahui jenis-jenis alat musik dan cara memainkannya.

Penelitian ini akan menghasilkan Media Interaktif Pengenalan Alat musik Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta yang bisa menarik siswa / siswi di TK ABA Dukuh I untuk mengenal alat musik tradisional, mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, Alat Musik Tradisional.

## **ABSTRACT**

*The development of information and communication technology today has a very rapid growth. This affects all the jobs that have been created by man, so also in the process of introduction of culture in Indonesia, specially its traditional musical instrument area. However, traditional musical instruments of this area began in the forgotten, and the introduction of media itself only through a book or just through pictures. Media that are used today are less effective. Because the media is in use only use images, and less attractive to students.*

*Looking at the above cases we try to create interactive media "Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta untuk TK ABA Dukuh I Berbasis Multimedia". In making this interactive media we use Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Soundbooth, CorelDRAW. With the end result of interactive media for kindergarten. With interactive media is expected to attract students in recognizing traditional musical instruments that exist in the area of Yogyakarta so that students know the type of the types of instruments and how to play it.*

*This research will produce Interactive Media Introduction of Traditional Instruments of Yogyakarta Special Region that can attract students in Kindergarten ABA Dukuh I to know the traditional musical instruments, facilitate the teacher in delivering the material.*

**Keywords:** *Interactive Media, Traditional Musical.*

