

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
MAKANAN KHAS DAERAH JAWA UNTUK
TK BA AISYIYAH NGAWEN 5**

SKRIPSI



disusun oleh

Afrizal Khoirun Najib

16.12.9459

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

2022

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
MAKANAN KHAS DAERAH JAWA UNTUK
TK BA AISYIYAH NGAWEN 5**

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



disusun oleh

Afrizal Khoirun Najib

16.12.9459

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
MAKANAN KHAS DAERAH JAWA UNTUK
TK BA AISYIYAH NGAWEN 5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afrizal Khoirun Najib

16.12.9459

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 18 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL
MAKANAN KHAS DAERAH JAWA UNTUK
TK BA AISYIYAH NGAWEN 5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afrizal Khoirun Najib

16.12.9459

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 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 Juli 2022



Afrizal Khoirun Najib

NIM. 16.12.9459

MOTTO

“Tetaplah semangat meskipun itu pahit!”

(Afrizal Khoirun Najib)

“Kebahagiaan kita tergantung diri kita sendiri”

(Aristoteles)



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Oleh karena itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah senantiasa mengabulkan segala doa dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua yang telah mendoakan saya dan serta memberi semangat untuk terus maju dan berkarya.
3. Dosen pembimbing saya bapak Bernad Tagger , yang telah sabar dalam membimbing saya dari awal hingga skripsi ini selesai.
4. Teman-teman Irma, Rizky, Dani, Cholis, Fikri yang sudah memberikan semangat sehingga skripsi ini bisa terselesaikan
5. Teman-teman “Indog Barbar”, kerabat “HAE”, dan teman-teman 16 SI 08, terima kasih atas segala hal yang telah kita lewati bersama-sama. Semoga kita semua menjadi manusia yang suksan dan semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dan selalu dimudahkan dalam segala hal.

KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul **“PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL MAKANAN KHAS DAERAH JAWA UNTUK TK BA AISYIYAH NGAWEN 5”**

disusun sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, karena pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

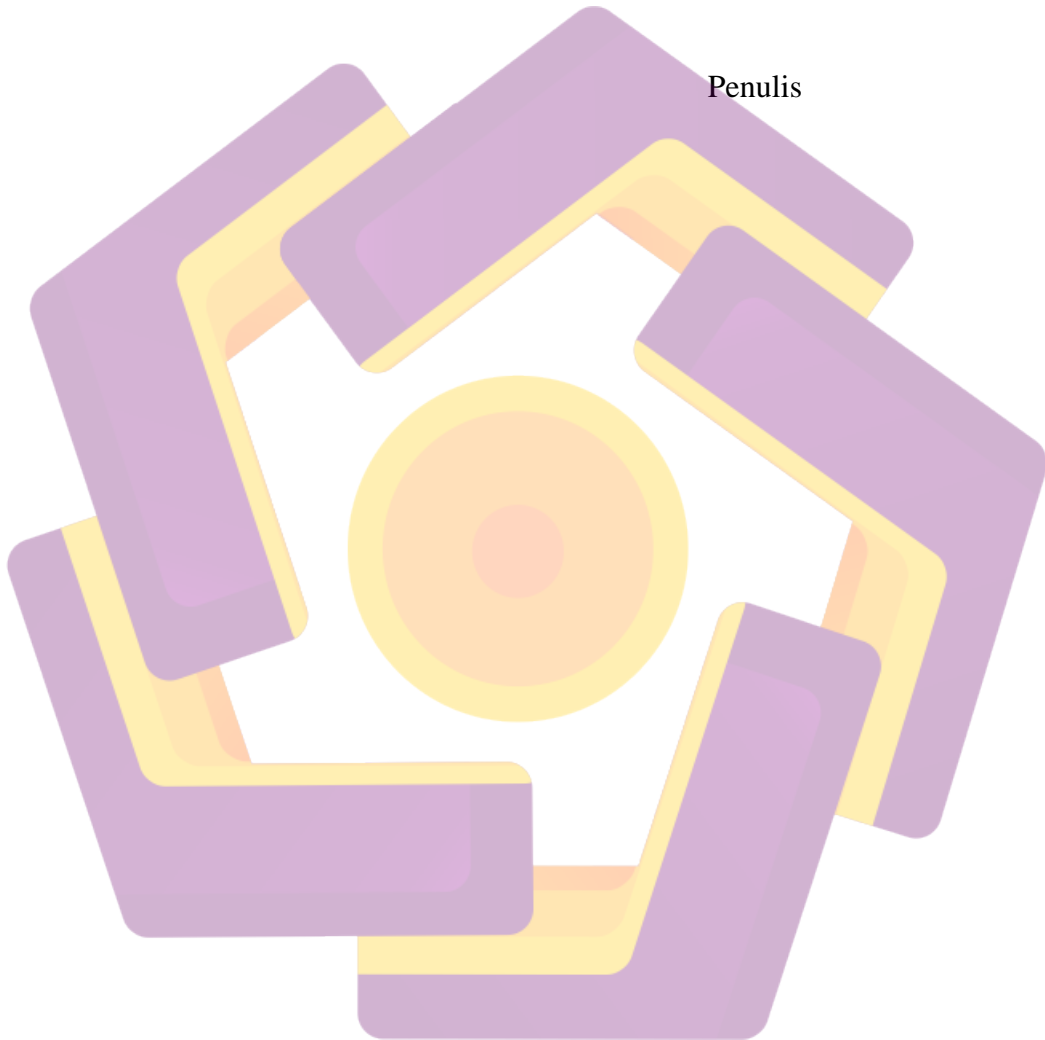
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernad, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana dalam memberikan bimbingan serta nasehat dan waktu selama pengerjaan skripsi ini.
4. Segenap Dosen di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Kedua orang tua saya yang tak pernah lelah untuk memberi semangat, motivasi, dan doa.
6. Ibu Indriani Sumarfuah, S.Pd selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman 16 SI 08 yang menjadi teman seperjuangan dan selalu bersedia membantu dari awal sampai akhir.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Maka penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang

membangun, serta teguran dari semua pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Yogyakarta, 28 Januari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.2 Jenis Jenis Multimedia	11

2.2.3	Unsur Multimedia	13
2.2.4	Manfaat Multimedia.....	17
2.3	Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
2.3.1	Siklus Pengembang Multimedia.....	18
2.3.2	Mendefinisikan Masalah	19
2.3.3	Studi Kelayakan	20
2.3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.3.5	Merancang Konsep.....	20
2.3.6	Merancang Isi	20
2.3.7	Merancang Naskah Multimedia	21
2.3.8	Merancang Grafik	21
2.3.9	Memproduksi Sistem.....	21
2.3.10	Mengetes Sistem	22
2.3.11	Menggunakan Sistem	22
2.3.12	Memelihara Sistem.....	22
2.4	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	22
2.4.1	Konsep (Concept).....	23
2.4.2	Perancangan (Design)	23
2.4.3	Pengumpulan Data (Material Collecting)	24
2.4.4	Pembuatan (Assembly)	24
2.4.5	Pengujian (Testing)	24
2.4.6	Distribusi (Distribution).....	25
2.5	Metode Pengujian Black Box.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Profil Sekolah.....	26
3.1.2	Visi, Misi Sekolah.....	26
3.2	Analisis SWOT	27
3.3	Mengidentifikasi Masalah	28

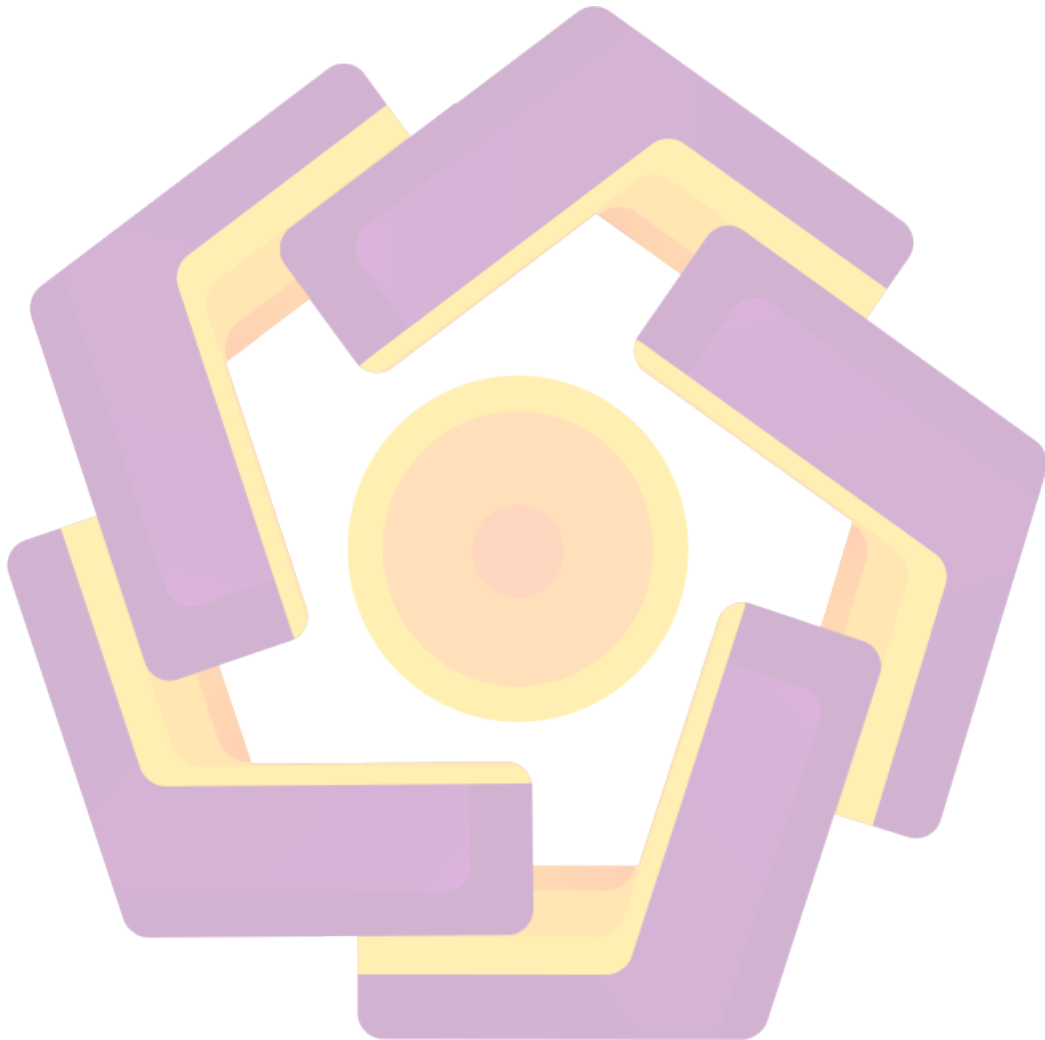
3.4	Studi Kelayakan	29
3.4.1	Kelayakan Teknologi	29
3.4.2	Kelayakan Operasional	30
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	30
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.6	Perancangan Media Pembelajaran.....	31
3.6.1	Merancang Konsep.....	31
3.6.2	Merancang Isi	32
3.6.3	Merancang Naskah.....	32
3.6.4	Merancang Grafik	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Implementasi Sistem	40
4.1.1	Persiapan Dasar	40
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Tampilan Menu Utama.....	44
4.2.2	Tampilan Menu Belajar.....	45
4.2.3	Tampilan Menu Bermain	46
4.2.4	Tampilan Menu Bermain Puzzle.....	46
4.2.5	Tampilan Menu Informasi	47
4.2.6	Tampilan Menu Petunjuk	47
4.2.7	Tampilan Menu Tentang	48
4.2.8	Tampilan Menu Sumber.....	48
4.3	Testing.....	49
4.3.1	Pengujian Menu Utama	49
4.3.2	Pengujian Menu Belajar	50
4.3.3	Pengujian Menu Bermain.....	50
4.3.4	Pengujian Menu Puzzle	51
4.3.5	Pengujian Menu Informasi	52
4.3.6	Pengujian Menu Petunjuk	52

4.3.7 Pengujian Menu Tentang	52
4.3.8 Pengujian Menu Sumber	53
4.3.9 Pengujian Panel Keluar	53
4.4 Pengkodean	53
4.5 Pembahasan Hasil Respon Pengguna	55
4.5.1 Rancangan Kuesioner	55
4.5.2 Hasil Penilaian Dari Pengguna	56
4.6 Penggunaan Aplikasi	63
4.7 Pemeliharaan Aplikasi	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN 1	68
LAMPIRAN 2	72
LAMPIRAN 3	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian Sebelumnya.....	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT	27
Tabel 3.2 Merancang Naskah.....	33
Table 4.1 Tabel Pengujian Menu Utama.....	49
Table 4.2 Tabel Pengujian Menu Belajar.....	50
Tabel 4.3 Pengujian Menu Materi.....	50
Table 4.4 Tabel Pengujian Menu Puzzle.....	51
Tabel 4.5 Tabel Pengujian Menu Informasi.....	52
Table 4.6 Tabel Pengujian Menu Petunjuk.....	52
Table 4.7 Tabel Pengujian Menu Tentang.....	52
Table 4.8 Tabel Pengujian Menu Sumber.....	53
Tabel 4.9 Tabel Pengujian Panel Keluar.....	53
Table 4.10 Source code yang digunakan didalam aplikasi	54
Tabel 4.11 Rancangan Kuesioner	56
Tabel 4.12 Tabel Rekapitulasi Nilai Jawaban.....	57
Table 4.13 Bobot Nilai.....	59
Tabel 4.14 Interval	59
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Aspek 1.....	59
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Aspek 2.....	60
Tabel 4.17 Hasil perhitungan Aspek 3.....	60
Tabel 4.18 Hasil perhitungan Aspek 4.....	60

Tabel 4.19 Hasil perhitungan Aspek 5	61
Tabel 4.20 Hasil perhitungan Aspek 6	61
Tabel 4.21 Hasil perhitungan Aspek 7	61
Tabel 4.22 Hasil Akhir Penilaian	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 (a), (b) Kegiatan belajar mengajar TK BA Aisyiyah Ngawen 5	2
Gambar 2.1 Contoh Multimedia Interaktif.....	11
Gambar 2.2 Contoh Multimedia hiperaktif.....	12
Gambar 2.3 Contoh Multimedia Linier.....	12
Gambar 2.4 Unsur Multimedia	13
Gambar 2.5 Contoh Tipografi.....	14
Gambar 2.6 Contoh Gambar Vektor	15
Gambar 2.7 Contoh Gambar Bitmap	15
Gambar 2.8 Contoh Animasi.....	17
Gambar 2.9 Siklus Pengembangan Multimedia.....	19
Gambar 2.10 Model Pengembangan Multimedia Luther – Sutopo, 2003	23
Gambar 3.1 Struktur Perancangan Sistem	32
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama	34
Gambar 3.3 Rancangan Menu Belajar	34
Gambar 3.4 Rancangan Menu Materi	35
Gambar 3.5 Halaman Menu Bermain	35
Gambar 3.6 Halaman Menu Puzzle	36
Gambar 3.7 Menu Menyusun Puzzle	37
Gambar 3.8 Menu Informasi	37
Gambar 3.9 Menu Petunjuk	38
Gambar 3.10 Menu Sumber	38

Gambar 3.11 Menu Tentang Profil	39
Gambar 4.1 Pembuatan Background.....	41
Gambar 4.2 Pembuatan Tombol	42
Gambar 4.3 Pemilihan Huruf	42
Gambar 4.4 Hasil Pembuatan Karakter.....	43
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi.....	43
Gambar 4.6 Pembuatan Suara / Audio.....	44
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama.....	45
Gambar 4.8 Tampilan Menu Belajar.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Menu Bermain	46
Gambar 4.10 Tampilan Menu Puzzle.....	47
Gambar 4.11 Tampilan Menu Informasi.....	47
Gambar 4.12 Tampilan Menu Petunjuk	48
Gambar 4.13 Tampilan Menu Tentang	48
Gambar 4.14 Tampilan Menu Sumber.....	49

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan efisien saat ini, sehingga dapat memudahkan tiap orang untuk berbagi dan menerima informasi dari mana saja. Dengan perkembangan teknologi ini juga berpengaruh terhadap informasi yang didapatkan menjadi dari orang lain secara real time. Dari kemajuan teknologi ini juga dapat memudahkan pekerjaan setiap individu. Seiring dengan kemajuan teknologi maka media pembelajaran melalui kertas kadang dirasa kurang efektif karena banyak kertas yang rusak, sobek dan hilang karena ulah anak didik. Dari permasalahan tersebut maka dirumuskan sebuah solusi media interaktif mengenal makanan khas Jawa berbasis desktop agar anak-anak dapat belajar kapan saja, dan dapat mengenal makanan khas yang ada di Jawa, tanpa terhalang media pembelajaran rusak atau pun hilang dan dapat dipergunakan secara turun temurun.

Kata Kunci: *Teknologi, Media Interaktif*



ABSTRACT

The development of technology is increasingly sophisticated and efficient nowadays, so that it can make it easier for everyone to share and receive information from anywhere. With the development of this technology also affects the information obtained from other people in real time. From this technological progress can also facilitate the work of each individual. Along with technological advances, learning media through paper is sometimes felt to be ineffective because many papers are damaged, torn and lost because of the actions of students. From these problems, an interactive media solution was formulated to recognize typical Javanese-based desktop foods so that children can learn at any time, and be able to recognize the typical foods that are being bred, without the learning media being damaged or lost and being used for generations.

Keywords: *Teknologi, Media Interaktif*

