

**PERANCANGAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BUDAYA DAN KULINER KHAS LOMBOK BAGI PAUD PONDOK  
HARMONI LOMBOK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyudin Haryadi**

**09.12.3769**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BUDAYA DAN KULINER KHAS LOMBOK BAGI PAUD PONDOK  
HARMONI LOMBOK**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Wahyudin Haryadi**

**09.12.3769**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PERANCANGAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BUDAYA DAN KULINER KHAS LOMBOK BAGI  
PAUD PONDOK HARMONI LOMBOK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyudin Haryadi**

**09.12.3769**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal tanggal 5 Mei 2015

Dosen Pembimbing,

  
**M. Rudyanto Arief, MT.**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BUDAYA DAN KULINER KHAS LOMBOK BAGI PAUD PONDOK HARMONI LOMBOK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyudin Haryadi**

**09.12.3769**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2016

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**

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

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 8 Agustus 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## 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.



## **MOTTO**

*Wanting to be someone else is a waste of the person you are.*  
(Kurt Cobain)

*Believe it or not, I can actually draw.*

(Jean-Michel Basquiat)

*If you don't build **your** dream someone will **hire** you to help build theirs.*  
(Tony A. Gaskins Jr.)

*Orang besar menempuh jalan kearah tujuan melalui rintangan dan kesukaran yang hebat.*

(Muhammad S.A.W.)

*Tetap melaju kencang di rute yang tak selalu aman  
Buang candu belaian buaian ruang nyaman.*

(Farid Stevy Asta)

*Why so serious?.*

(Joker)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“PERANCANGAN GAME DAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BUDAYA DAN KULINER KHAS LOMBOK BAGI PAUD PONDOK HARMONI LOMBOK”**. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Keluarga saya yang sudah mendukung dan memberikan semangat.
- Bapak M. Rudyanto Arief, MT. terima kasih banyak atas saran, bimbingan, serta waktu yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
- Paud Pondok Harmoni yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dari Skripsi ini.
- Keluarga besar kos C48, Bayu, Haris, Tutu, Reza, Oki dan Mbok, serta Ibu dan Bapak kos.
- Teman – teman kontrakan lama, Agam, Hanif, Caki Sarjana Komedi, Dimas, Mbok, Ijul, Aji Six Singers, Rega, Maman, Pebi. You Are Rock!
- Teman – teman Potrait yang sudah berbagi ilmu serta pengalaman tentang Fotografi.
- Keluarga besar Asrama 'Gerbang Selaparang' Lombok Timur, keluarga besar Ikatan Mahasiswa Mataram Yogyakarta dan The Semetons seantero Jogja. Dendeq Gengsi Jari Dengan Sasak!.
- Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan. GOD bless us all.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Game Dan Media Interaktif Pengenalan Budaya Dan Kuliner Khas Lombok Bagi Paud Pondok harmoni Lombok”**.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

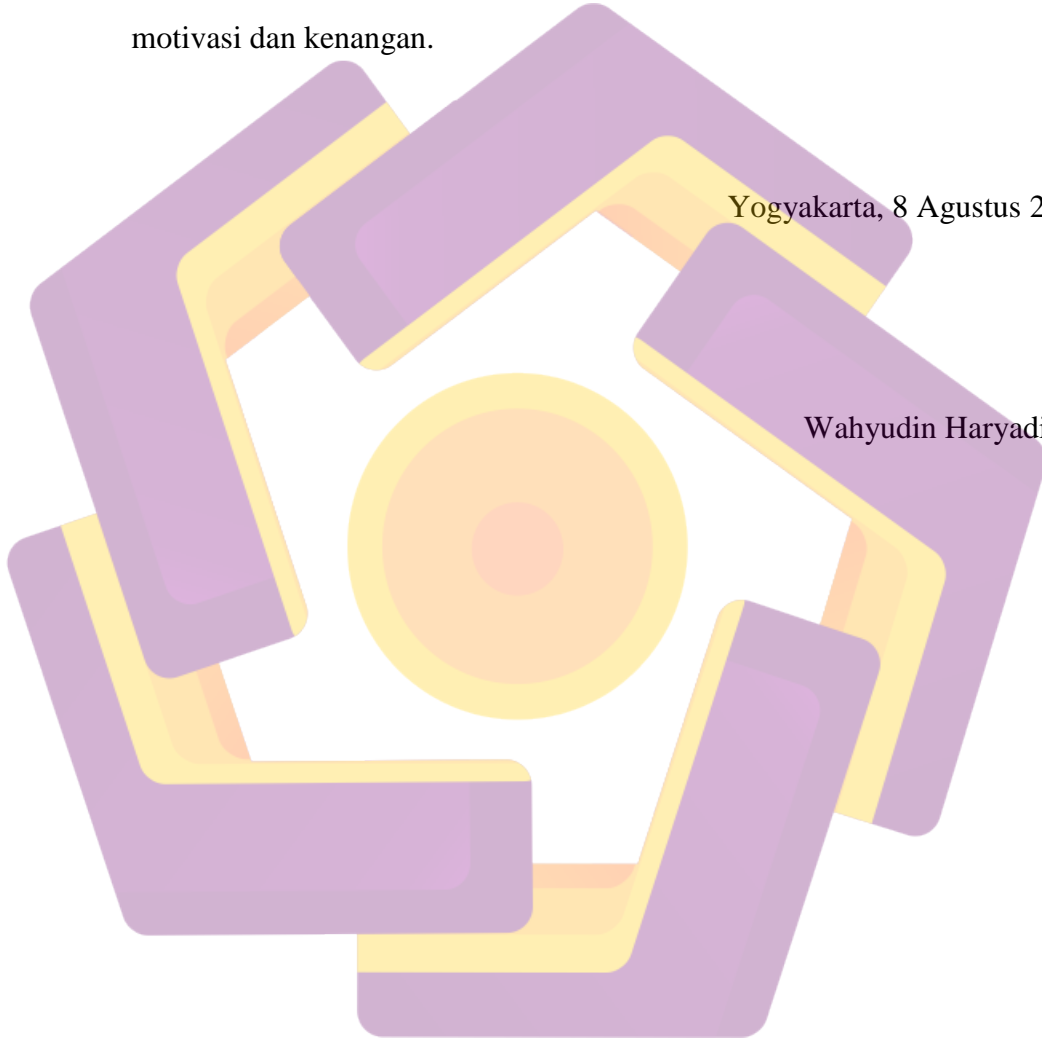
- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak M. Rudyanto Arief, MT., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
- ❖ Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Wahyudin Haryadi



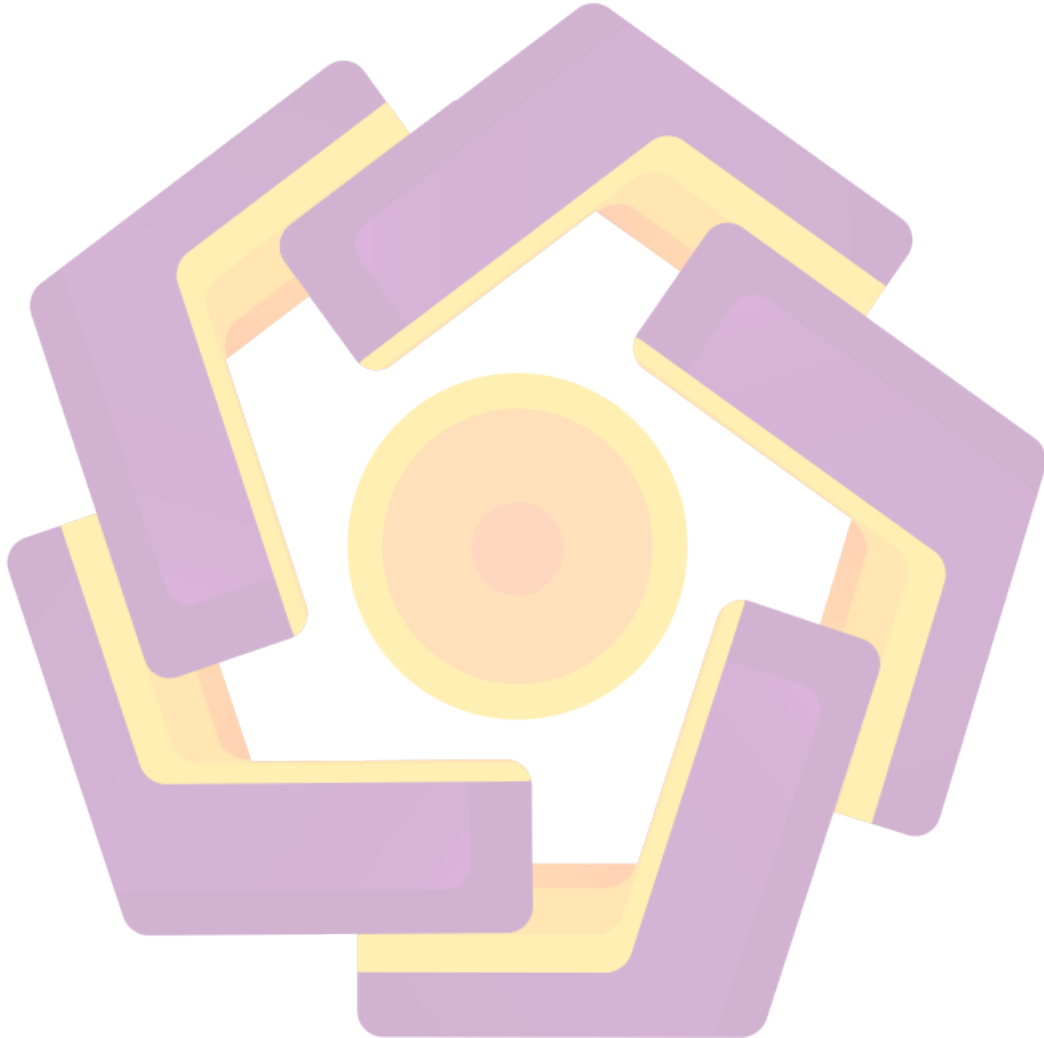
## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
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 .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Pengertian Multimedia .....	7
2.3 Elemen-elemen Multimedia .....	8
2.4 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia .....	10
2.5 Pengertian Multimedia interaktif .....	13
2.6 Konsep Dasar Kebudayaan .....	14
2.6.1 Pengertian Kebudayaan .....	14
2.6.2 Dalil Kebudayaan .....	16
2.6.3 Wujud Kebudayaan .....	16
2.6.4 Kerangka kebudayaan .....	18

2.6.5	Unsur Kebudayaan .....	19
2.7	Langkah- Langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1	Profil PAUD Pondok Harmoni.....	25
3.2	Analisis Sistem Multimedia.....	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	29
3.4	Perancangan Sistem.....	31
3.4.1	Merancang konsep.....	31
3.4.2	Merancang Isi .....	31
3.4.3	Merancang Naskah .....	35
3.4.4	Merancang Grafik.....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>43</b>
4.1	Memproduksi Sistem.....	43
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	43
4.1.2	Mengedit Suara Menggunakan Adobe Audition 1.5.....	46
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional.....	48
4.2	Uji Coba Sistem.....	57
4.3	Manual Program .....	58
4.4	Menggunakan Sistem.....	65
4.5	Memelihara Sistem.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>67</b>
5.1	Kesimpulan .....	67
5.2	Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

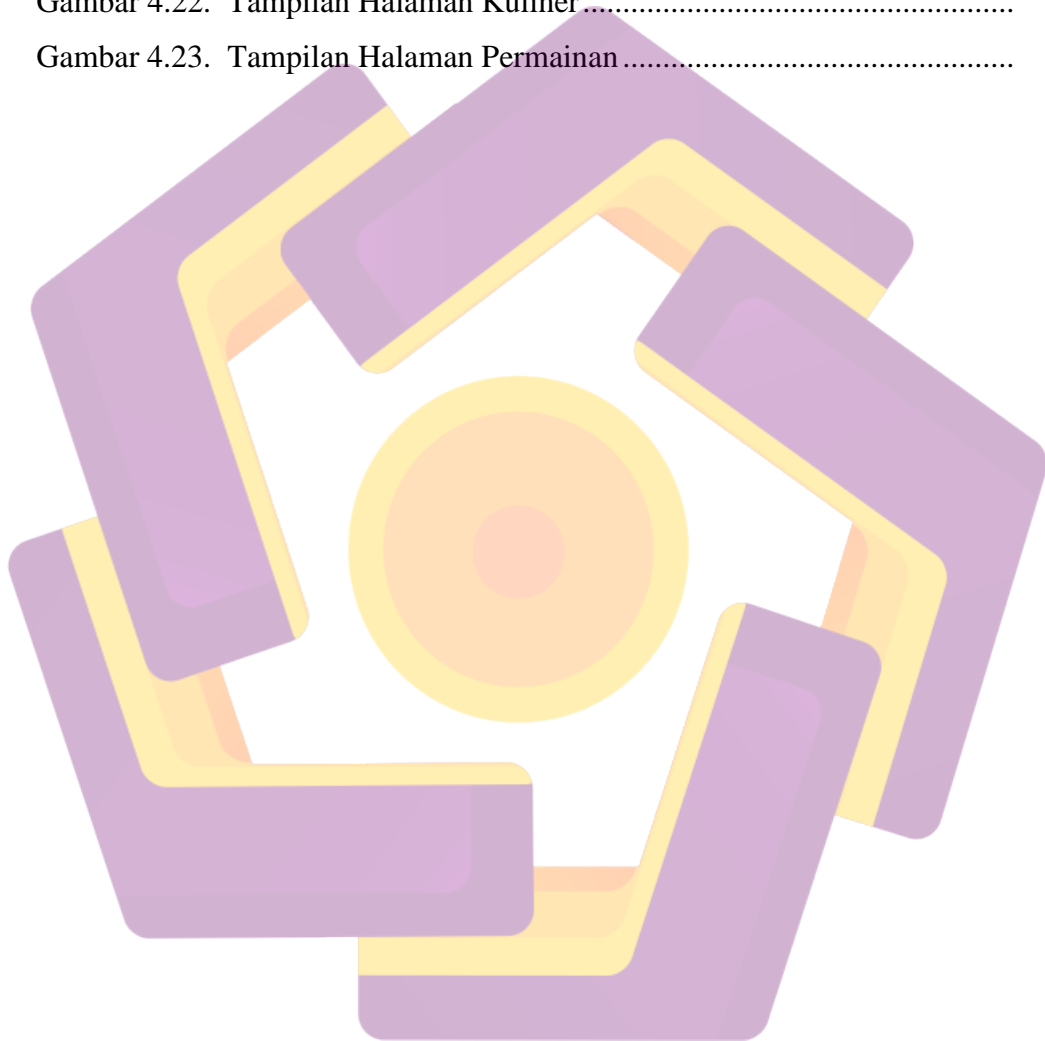
Tabel 4.1 Tampilan Kuisisioner.....	58
-------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	11
Gambar 2.2. Struktur Hierarki .....	11
Gambar 2.3. Struktur Desain Piramida .....	12
Gambar 2.4. Struktur Desain Polar .....	12
Gambar 2.5. Kerangka Kebudayaan .....	18
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	21
Gambar 3.1. Struktur Organisasi PAUD Pondok Harmoni .....	27
Gambar 3.2. Struktur Menu Program Aplikasi .....	33
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama .....	40
Gambar 3.4. Rancangan Menu Budaya.....	41
Gambar 3.5. Rancangan Menu Kuliner.....	41
Gambar 3.6. Rancangan Menu Game .....	42
Gambar 4.1. Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	44
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3 .....	45
Gambar 4.3. Tampilan save As Adobe Photoshop CS3.....	45
Gambar 4.4. Tampilan memilih suara yang akan di buka.....	46
Gambar 4.5. Tampilan Pemotongan Suara .....	47
Gambar 4.6. Tampilan Save As Adobe Audition 1.5 .....	48
Gambar 4.7. Tampilan Import to Library .....	49
Gambar 4.8. Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	50
Gambar 4.9. Tampilan Motion Tween .....	51
Gambar 4.10. Tampilan Membuat Tombol.....	52
Gambar 4.11. Tampilan Pembuatan Button .....	53
Gambar 4.12. Tampilan Publish Settings.....	56
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Utama .....	59
Gambar 4.14. Tampilan Halaman budaya.....	60
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Bale Lumbung .....	60
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Bale Tani .....	61

Gambar 4.17. Tampilan Halaman Berugak.....	61
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Cimodo .....	62
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Gendang Beleg .....	62
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Presean.....	63
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Tari Oncer Lombok .....	63
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Kuliner.....	64
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Permainan.....	64



## INTISARI

Kehidupan manusia pada era global seperti saat ini tidak luput dari perkembangan berbagai macam teknologi. Terutama teknologi Informasi yang memberikan banyak informasi kepada masyarakat secara cepat, tepat dan akurat. Tak terbatas usia, masyarakat sekarang sudah menggunakan komputer, handphone, maupun perangkat lainnya sebagai alat untuk mendapatkan informasi. Dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah maupun lembaga belajar lainnya.

Namun kehadiran serta kemajuan perangkat lunak yang sekarang sudah mudah digunakan ini tidak sepenuhnya berdampak positif, salah satu contoh negatifnya adalah tergesernya kebudayaan daerah dikarenakan masuknya berbagai informasi budaya dari luar. Untuk itu, pada skripsi ini penulis akan membuat sebuah aplikasi berupa media interaktif yang berisi informasi mengenai pengenalan budaya dan kuliner khas pulau Lombok. Pada aplikasi ini juga terdapat permainan edukasi yang membantu anak-anak melatih daya ingat mereka dengan pertanyaan atau tebakan gambar.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar generasi muda bisa lebih mengenal kebudayaan daerah dan bisa melestarikannya.

Kata Kunci: Media Interaktif, Kebudayaan.

## **ABSTRACT**

*A global era humans life as like as currently not escaped by a wide of technologies. A information technology has gives many informations for publics to be a informations accurately, exactly, speedily. Most of peoples used were computers, mobile phones, and other devices for got many informations. Information technology for educations have used as attractively learning media will be improved the quality of education are schools and learning of institutions.*

*The appearance and the progress of the software is easier to used. Not entirely possitive impact, one of example is negative due to displacement of local cultures that entrace is external cultures information. Therefor, the writer of paper will making a application form media interactive with educated of games information who helping kids memory exercised by picture guess and questions.*

*There is the application, it is expected the younger generations to know local cultures and preserve it.*

*Keyword : Media interactive, Cultures.*