

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK  
TRADISIONAL JAWA PADA SMPN 3 PURWOKERTO  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dzakwan Fadhil**

**12.11.6732**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK  
TRADISIONAL JAWA PADA SMPN 3 PURWOKERTO  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dzakwan Fadhil**

**12.11.6732**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK  
TRADISIONAL JAWA PADA SMPN 3 PURWOKERTO  
BERBASIS *ANDROID***


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dzakwan Fadhil**

**12.11.6732**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Desember 2015

**Dosen Pembimbing,**

  
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK  
TRADISIONAL JAWA PADA SMPN 3 PURWOKERTO  
BERBASIS *ANDROID***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dzakwan Fadhil**

**12.11.6732**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom  
NIK. 190302105

Krisnawati, S.Si, MT  
NIK. 190302038

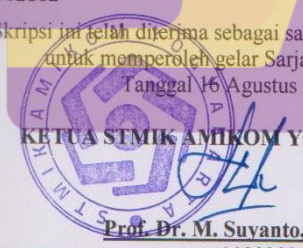
Tenny Hidayat, M. Kom  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

  
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**

## 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, 18 Agustus 2016



Dzakwan Fadhil

NIM. 12.11.6732

## MOTTO

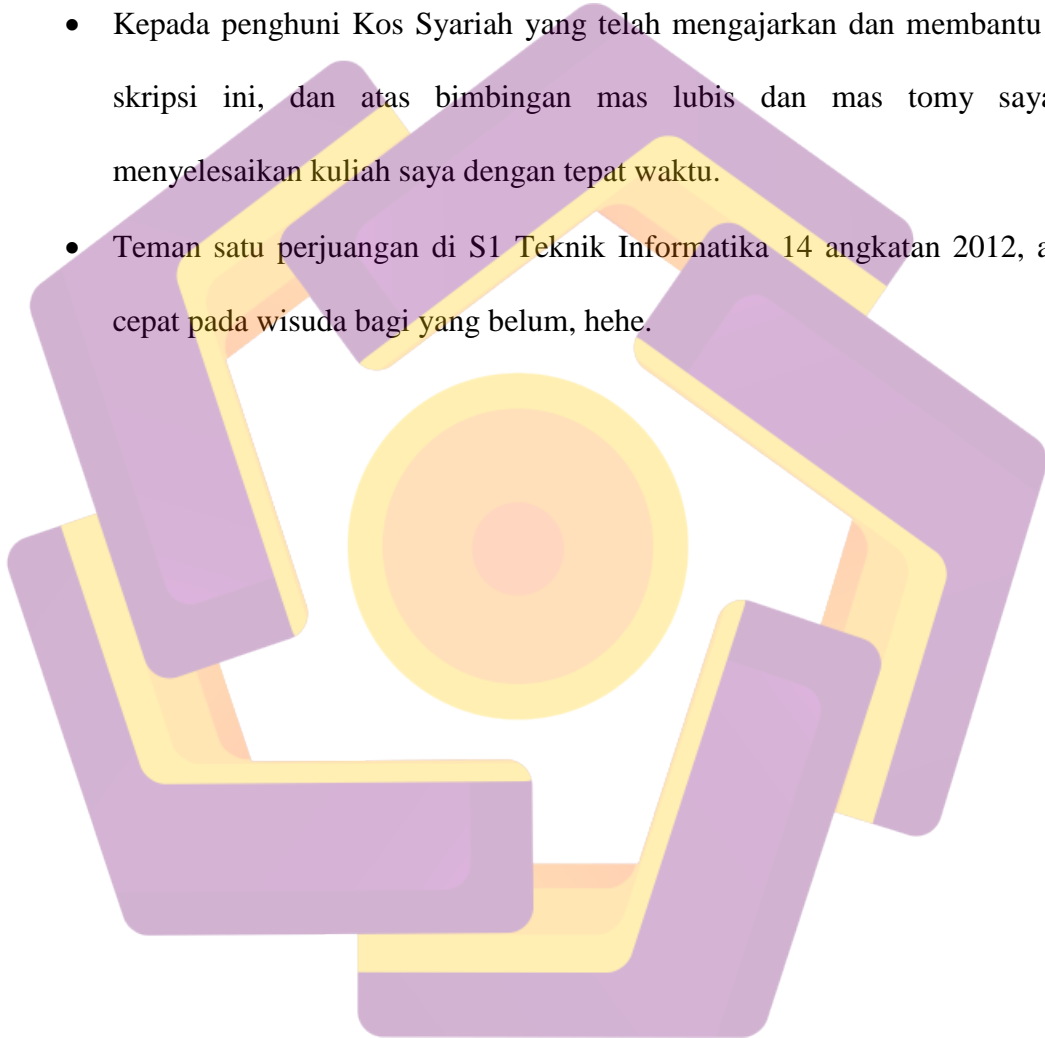
- “ Hai orang-rang yang beriman jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya allah beserta orang-orang yang sabar” (Al – Baqarah : 153).
- “jadi diri sendiri, cari jati diri, dan dapatin hidup yang mandiri optimis, karena hidup terus mengalir dan kehidupan terus berputar sesekali liat ke belakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada berjuang”.
- “Tiada ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama untuk menyelesaikan”.
- “jadilah orang yang kita sayangi sebagai motivasi untuk menjadi yang lebih baik”.
- Dalam meminta sesuatu mintalah kepada allah niscaya akan Allah kabulkan. Tidak ada hal yang tidak mungkin bagi Allah sesuai dengan kehendaknya “Kun Fayakuun” jadilah maka terjadilah”.

## PERSEMBAHAN

Ini adalah salah satu moment paling penting dalam hidup saya, dimana tanpa kalian-kalian, segalanya tidak bisa terwujud dan terselesaikan. Terimakasih sebanyak-banyaknya, untuk :

- Allah SWT beserta nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan segala kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
- Kepada orang tua saya Ayah saya Khairuddin dan (Alm) Ibu saya tercinta, Ibu Arniwati yang telah melahirkan, merawat, membimbing saya dari kecil hingga sebesar sekarang. Doa Ibu adalah yang paling mujarab dari doa-doa yang lain, tanpa dukungan dan doa dari kedua orangtua saya tidak akan pernah menjadi seperti sekarang, sehat selalu ayah. Tak lupa kepada uni saya Dahlia Andayani yang selalu memberi dukungan, doa dan telah menjadi panutan saya. Tak lupa juga kepada adik kandung saya yang nantinya akan bersama saya berjuang sebagai tulang punggung keluarga, cepat tumbuh besar dan dewasa dek, jangan boros, jadilah pengusaha sukses
- Bapak Dosen Pembimbing sekaligus Pimpinan Entrepreneur Campus yang menjadi objek penelitian saya, dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan memberikan ide tentang pembuatan Web Entrepedia, terima kasih Bapak Rizki Sukma Kharisma, M.Kom semoga semakin sukses dan sehat selalu
- Makasih kepada SMPN 3 Purwokerto yang telah memberikan kesempatan untuk bisa melakukan penelitian.

- Kepada pasukan Mangkohan, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan tentunya menemani saya menyelesaikan penelitian ini.
- Kepada Mas Adi Putra (Gaber) telah Memberikan dukungan dan arahan selama ini yang akhirnya bisa lulus bareng.
- Kepada penghuni Kos Syariah yang telah mengajarkan dan membantu dalam skripsi ini, dan atas bimbingan mas lubis dan mas tomy saya bisa menyelesaikan kuliah saya dengan tepat waktu.
- Teman satu perjuangan di S1 Teknik Informatika 14 angkatan 2012, ayo lur cepat pada wisuda bagi yang belum, hehe.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi yang berjudul “PEMBUATAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA PADA SMPN 3 PURWOKERTO BERBASIS ANDROID”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

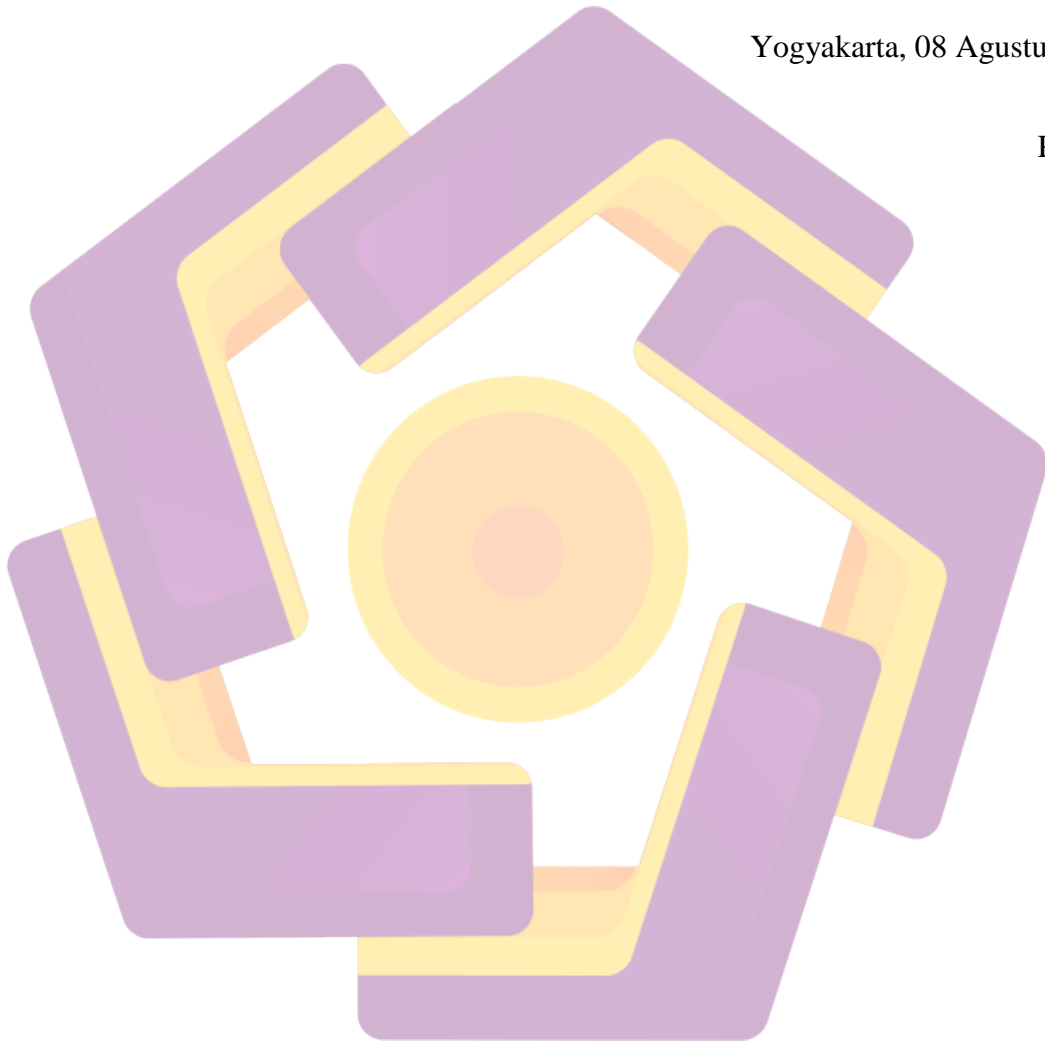
1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr, M.M., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak,(Alm) Ibu, Keluarga dan Saudara-saudara, serta sahabat-sahabat yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan

kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa maupun alumni yang terjun menjadi seorang wirausaha dan kelak akan memimpin pembangunan negeri ini dalam segala bidang.

Yogyakarta, 08 Agustus 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

COVER (Sampul Depan) .....	
LEMBAR JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI .....	xviii
ABSTRAK .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3

1.7	Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Hakikat Pembelajaran .....	8
2.2.1	Pengertian Pembelajaran .....	8
2.2.2	Tujuan Pembelajaran .....	9
2.2.3	Pengertian Pembelajaran Alat Musik Daerah .....	9
2.3	Media Pembelajaran .....	11
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.3.2	Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran .....	11
2.4	Multimedia .....	13
2.4.1	Pengertian Multimedia .....	13
2.4.2	Struktur Aplikasi Multimedia .....	13
2.4.3	Metodologi Pengembang Multimedia .....	17
2.5	Android .....	19
2.5.1	Pengertian Android .....	19
2.5.2	Versi dan Jenis-Jenis Android .....	20

2.6	Software yang di Gunakan .....	21
2.6.1	Adobe Flash CS6 .....	21
2.6.2	Adobe Audition CS6 .....	23
2.7	Tinjauan Umum Materi alat Musik Tradisional Jawa Pada SMP Kelas VII .....	24
2.7.1	Materi Alat Musik yang di Pelajari .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>31</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	31
3.1.2	Mendefinisikan Masalah .....	31
3.2	Analisis Kelayakan Sistem .....	32
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	33
3.4	Perancangan Sistem .....	36
3.4.1	Merancangan Konsep .....	36
3.4.2	Merancang Isi .....	36
3.4.3	Merancang Naskah .....	39
3.4.4	Merancang Grafik .....	55
3.4.4.1	Halaman intro .....	55
3.4.4.2	Halaman Menu Utama .....	56

3.4.4.3	Halaman Pengenalan Materi .....	56
3.4.4.4	Halaman Alat Musik Gamelan .....	57
3.4.4.5	Halaman Alat Musik Sunda .....	58
3.4.4.6	Halaman Alat Musik Banten .....	58
3.4.4.7	Halaman Alat Musik Reog .....	59
3.4.4.8	Halaman Menu Kuis .....	59
3.4.4.9	Halaman Menu Profil .....	60
3.4.4.10	Halaman Exit / Keluar .....	60
3.4.4.11	Halaman Pengertian Gamelan .....	61
3.4.4.12	Halaman Pengetian Reog .....	61
3.4.4.13	Halaman Isi Alat Musik .....	62
<b>BAB IV IMPLENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Mempeoduksi Sistem .....	63
4.1.1	Mengelolah Gambar / Grafik .....	64
4.1.2	Editing Lagu .....	67
4.1.3	Mengexport file .....	67
4.1.4	Import Image .....	68

4.1.5	Membuat Loading .....	70
4.1.6	Membuat tombol / Button .....	70
4.1.7	Membuat Tombol Play and Stop .....	72
4.1.8	Membuat File Executable (member file *.exe) .....	73
4.1.9	Air For Android Setting .....	74
4.1.10	Cara Masukkan Aplikasi Ke Play Store .....	78
4.2	Melakukan Tes Pemakaian .....	82
4.2.1	Pengujian Alfa .....	82
4.2.2	Pengujian dari Sistem Aplikasi .....	83
4.2.3	Actionscript pada Aplikasi .....	87
4.3	Menggunakan Sistem .....	89
4.4	Manual Program .....	91
4.5	Memelihara Sistem .....	104
BAB V PENUTUP .....		105
5.1	Kesimpulan .....	105
5.2	Saran .....	108

DAFTAR PUSTAKA ..... xxI

LAMPIRAN .....





## DATA TABEL

Tabel 2.1	Struktur Linier .....	14
Tabel 2.2	Struktur Hirerarki .....	14
Tabel 2.3	Struktur Menu .....	15
Tabel 2.4	Struktur Jaringan .....	16
Tabel 2.5	Jenis – Jenis Android .....	20
Tabel 3.1	Struktur Navigasi .....	37
Tabel 3.2	Merancang Naskah .....	40
Tabel 4.1	Memproduksi Sistem .....	63
Tabel 4.2	Gambar hasil olahan dari Adobe Phtoshop CS6 .....	64
Tabel 4.3	Pengujian Dari Sistem Aplikasi .....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Proses Pengembang Multimedia .....	17
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash CS6 .....	23
Gambar 2.3	Area Kerja Adobe Audition CS6 .....	24
Gambar 2.4	Alat Musik Gong .....	25
Gambar 2.5	Alat Musik Gambang .....	26
Gambar 2.6	Alat Musik Kenong .....	26
Gambar 2.7	Alat Musik Suling Bambu .....	27
Gambar 2.8	Alat Musik Kendang .....	28
Gambar 2.9	Alat Musik Rebab .....	29
Gambar 2.10	Alat Musik Siter .....	29
Gambar 3.1	Halaman Intro .....	55
Gambar 3.2	Halaman Menu Utama .....	56
Gambar 3.3	Halaman Pengenalan Materi .....	56
Gambar 3.4	Halaman Alat Musik Gamelan .....	57
Gambar 3.5	Halaman Alat Musik Sunda .....	58
Gambar 3.6	Halaman Alat Musik Banten .....	58
Gambar 3.7	Halaman Alat Musik Reog .....	59
Gambar 3.8	Halaman Menu Kuis .....	59
Gambar 3.9	Halaman Menu Profil .....	60
Gambar 3.10	Halaman Exit / Keluar .....	60
Gambar 3.11	Halaman Pengertian Gamelan .....	61
Gambar 3.12	Halaman Pengertian Reog .....	61
Gambar 3.13	Halaman Isi Alat Musik .....	62

Gambar 4.1	Area Editing Adobe Audition CS6 .....	67
Gambar 4.2	Mengexport File Adobe Audition CS6 .....	68
Gambar 4.3	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6 .....	69
Gambar 4.4	Tampilan Lembar kerja Baru Adobe Flash CS6 .....	69
Gambar 4.5	Membuat Loading .....	70
Gambar 4.6	Create New Symbol .....	71
Gambar 4.7	Panel Timeline Symbol Button .....	72
Gambar 4.8	Membuat Tombol Play and Stop .....	73
Gambar 4.9	Membuat File Executable .....	74
Gambar 4.10	Membuat Air For Android .....	75
Gambar 4.11	Menu Deployment .....	75
Gambar 4.12	Isi Data Sertifikat Aplikasi .....	76
Gambar 4.13	Isi Data Lengkap .....	77
Gambar 4.14	Memasukkan Photo .....	77
Gambar 4.15	Dashboard Google Play Developers .....	78
Gambar 4.16	Masukkan Nama Aplikasi .....	79
Gambar 4.17	Upload Aplikasi .....	79
Gambar 4.18	Isi Data Lengkap .....	80
Gambar 4.19	Masukkan Screenshot dan Icon Aplikasi .....	80
Gambar 4.20	Isi Data Application Type, Kategori, Dll .....	81
Gambar 4.21	Tampilan Aplikasi di Play Store .....	81
Gambar 4.22	Contoh Masukkan Coding .....	82
Gambar 4.23	Tampilan Compiler Errors .....	83
Gambar 4.24	Tampilan Halaman Intro (Komputer) .....	90
Gambar 4.25	Tampilan Halaman Intro (Android) .....	90

Gambar 4.26	Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Utama (Komputer) .....	91
Gambar 4.27	Tampilan Aplikasi Untuk Halaman Menu Utama (Android) .....	92
Gambar 4.28	Tampilan Menu Pengenalan (komputer) .....	92
Gambar 4.29	Tampilan Menu Pengenalan (Android) .....	93
Gambar 4.30	Pengertian Gamelan (komputer) .....	94
Gambar 4.31	Pengertian Gamelan (Android) .....	94
Gambar 4.32	Menu Alat Musik Gamelan (Komputer) .....	95
Gambar 4.33	Menu alat Musk Gamelan (Android) .....	95
Gambar 4.34	Keterangan Alat Musik Bonang (komputer) .....	96
Gambar 4.35	Keterangan Alat Musik Bonang (Android) .....	97
Gambar 4.36	Tampilan Soal Tebak Gambar .....	98
Gambar 4.37	Tampilan Soal Pengetahuan .....	98
Gambar 4.38	Tampilan Soal Tebak Suara Alat Musik .....	99
Gambar 4.39	Tampilan Menu Profil (Komputer) .....	99
Gambar 4.40	Tampilan Menu Profil (Android) .....	100
Gambar 4.41	Tampilan Menu Keluar (komputer) .....	101
Gambar 4.42	Tampilan Menu Keluar (Android) .....	101

## INTISARI

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang dapat mempermudah penyampaian pesan (informasi) kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat menunjang keberhasilan pembelajaran siswa. Di sekolah pembelajaran berwawancara dengan narasumber merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui beberapa masalah dalam pembelajaran berwawancara dengan narasumber, yaitu tidak adanya media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kondisi serta keinginan siswa, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional Jawa sangat cocok untuk diajarkan kepada anak kelas di SMPN 3 Purwokerto.

Dengan menggunakan media gambar dan video pada media tersebut, anak-anak cepat mengerti dengan alat musik tradisional yang ada di pulau Jawa. Media ini dirancang dengan Adobe Flash yang nantinya mempermudah penyampaian kepada anak didiknya.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Rambu-rambu lalu lintas, Adobe Flash

## ABSTRACT

*Media Learning is a teaching tool that can facilitate penyampaian messages (information) to the instructional media siswa.penggunaan greatly to the success of student learning. In the interview with the speaker of learning school is one of the competencies that must be mastered by students.*

*Based on observations made by researchers, known to some problems in learning converse with persons, namely the absence of effective learning media and in accordance with the conditions and the wishes of students, so that students are less enthusiastic in participating in learning. Therefore, it is necessary to develop learning media in accordance with the needs of students and teachers. instructional media introduction of traditional Javanese musical instrument is suitable for children taught classes at SMPN 3 Purwokerto.*

*By using media images and video on the media, children quickly understood with traditional musical instruments that exist on the island of Java. This media is designed with adobe flash that will facilitate the delivery to their students.*

*Keywords: Instructional Media, Traffic signs, Adobe Flash*