

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI DAN RUPA
UNTUK SD NEGERI KEDUNGSARI 1 MAGELANG
Studi Kasus : SD Negeri Kedungsari 1 Magelang**

SKRIPSI



disusun oleh

Yosep Andi Sopyan

12.11.6492

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI DAN RUPA
UNTUK SD NEGERI KEDUNGSARI 1 MAGELANG
Studi Kasus: SD Negeri Kedungsari 1 Magelang**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Yosep Andi Sopyan

12.11.6492

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI DAN RUPA
UNTUK SD NEGERI KEDUNGSARI 1 MAGELANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yosep Andi Sopyan

12.11.6492

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Maret 2015

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI DAN RUPA
UNTUK SD NEGERI KEDUNGSARI 1 MAGELANG**

yang disusun oleh

Yosep Andi Sopyan

12.11.6492

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

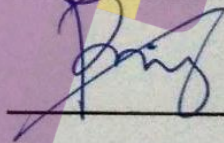
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juni 2016



KEPTA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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.

Yogyakarta, 7 Juni 2016



Yosep Andi Sopyan
NIM.12.11.6492

MOTTO

“Life Is To Be Enjoyed, Not Endured”

(Gordon B. Hinckley)

“Hargai orang lain dengan menepati janji dan tepat waktu”

(Yosep Andi Sopyan)

“Jika tidak bisa menjadi yang pertama jangan sampai jadi yang terakhir”

(Yosep Andi Sopyan)

“Jika Hidup Ini Tidak Menarik, Maka Buatlah Hidup Ini Semenarik Mungkin”

(Himura Kenshin)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan anugerahnya yang telah menyertai disetiap hidup, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Berdoa dan beribadah yang dilakukan agar kasih karuniannya menyertai setiap pekerjaan dan kesehatan yang diberikan. Pada kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepada Tuhan yang telah memberikan roh hikmat dan kebijaksanaan, sehingga saya dapat sampai pada tahap ini.
2. Kedua Orang Tua saya, yang telah membesarkan dan merawat saya hingga saat ini dan memberikan dukungan serta doa kepada saya.
3. Kepada pacar saya yang cerewet yang sudah membantu dan mendoakan.
4. Kepada keluarga besar yang telah mendukung saya, dari om, tante, kakah, nenek dan adik.
5. Kepada Pak M. Rudyanto Arief, MT, selaku Dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada guru dan kepala sekolah SD Negeri Kedungsari 1 Magelang.
7. Terima kasih kepada keluarga besar kontrakan 230 yang telah memberikan dukungan kepada saya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bantuan dan do'anya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Yesus kristus, berkat rahmat dan anugerah-Nya pembuatan laporan skripsi ini selesai dengan baik dan tepat waktu. Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan pogram studi Strata 1 jurusan Tekni Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Amikom Yogyakarta.

Dalam Penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapat bimbingan oleh berbagai pihak. Oleh Karena itu dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT Selaku Dosen pembimbing penulis. Terima kasih banyak atas bimbingan dan arahnya sehingga penulis dapa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
4. Orang tua saya, yang tidak bosan-bosannya mendo'a kan dan memotivasi saya.
5. Teman-teman kelas 12-S1TI-11 serta sahabat-sahabat yang membantu secara tidak langsung hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

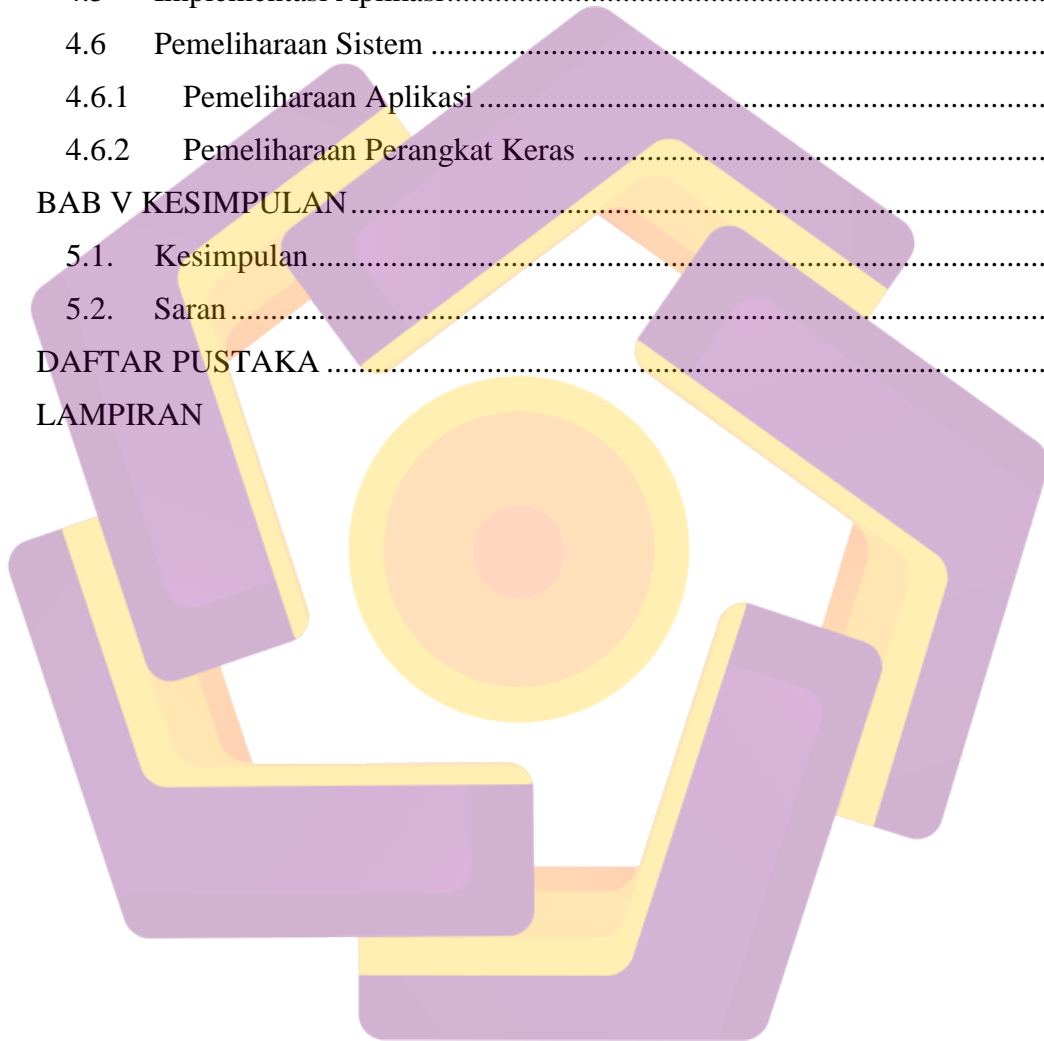
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4.1 Maksud.....	4
1.4.2 Tujuan	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.6.2 BAB II LANDASAN TEORI.....	7
1.6.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	7

1.6.4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	7
1.6.5	BAB V PENUTUP.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Definisi Multimedia	11
2.2.2	Objek-Objek Multimedia	12
2.2.3	Kategori Multimedia.....	13
2.2.3.1	Multimedia Linier.....	13
2.2.3.2	Multimedia Interaktif	13
2.2.4	Media Pembelajaran	14
2.2.4.1	Definisi Media Pembelajaran	14
2.2.4.2	Fungsi Media Pembelajaran	15
2.2.4.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.3	Teori Analisis	19
2.3.1	Analisis SWOT	19
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	21
2.4	Perancangan Aplikasi	21
2.4.1	Struktur Navigasi Linier.....	21
2.4.2	Struktur Navigasi Non-Linier	22
2.4.3	Struktur Navigasi Hirarki.....	23
2.4.4	Struktur Navigasi Campuran (Composite).....	23
2.5	Pengembangan Aplikasi	24
2.6	Metode Testing.....	24
2.7	Black-Box Testing (Pengujian Kotak Hitam)	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Deskripsi Singkat Sekolah.....	26
3.1.1	Gambaran Umum	26
3.1.2	Profil Sekolah.....	26
3.1.3	Visi dan Misi.....	27
3.1.4	Struktur Organisasi	28

3.1.5	Sistem yang berjalan	29
3.2	Analisis Masalah	29
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	29
3.2.2	Identifikasi Masalah	31
3.3	Solusi yang dipilih.....	32
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.5	Analisis Kelayakan.....	35
3.5.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	35
3.5.2	Analisis Kelayakan Hukum	35
3.5.3	Analisis Kelayakan Operasional	35
3.6	Perancangan Aplikasi	36
3.6.1	Struktur Navigasi	37
3.6.2	Perancangan Antarmuka (Interface)	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi	48
4.1.1	Pembuatan Background	49
4.1.2	Pembuatan Karakter	50
4.1.3	Pembuatan Button	51
4.1.4	Editing Suara.....	52
4.1.5	Convert Audio ke format WAV.....	54
4.1.6	Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash Profesional CS6	55
4.2	Pembahasan Antarmuka (Interface)	58
4.2.1	Halaman Utama Aplikasi	58
4.2.2	Halaman Materi.....	59
4.2.3	Halaman Materi Musik Ritmis.....	60
4.2.4	Halaman Materi Gerakan Menari.....	61
4.2.5	Halaman Materi Seni Menempel	62
4.2.6	Halaman Kuis	63
4.2.7	Halaman Kuis Satu.....	64
4.2.8	Halaman Kuis Dua	65

4.2.9	Halaman Kuis Tiga	66
4.2.10	Halaman Petunjuk	67
4.3	Kompilasi Program (membuat setup.exe)	68
4.4	Pengujian Aplikasi	69
4.4.1	Black Box Testing	69
4.5	Implementasi Aplikasi	73
4.6	Pemeliharaan Sistem	74
4.6.1	Pemeliharaan Aplikasi	74
4.6.2	Pemeliharaan Perangkat Keras	75
BAB V KESIMPULAN		76
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

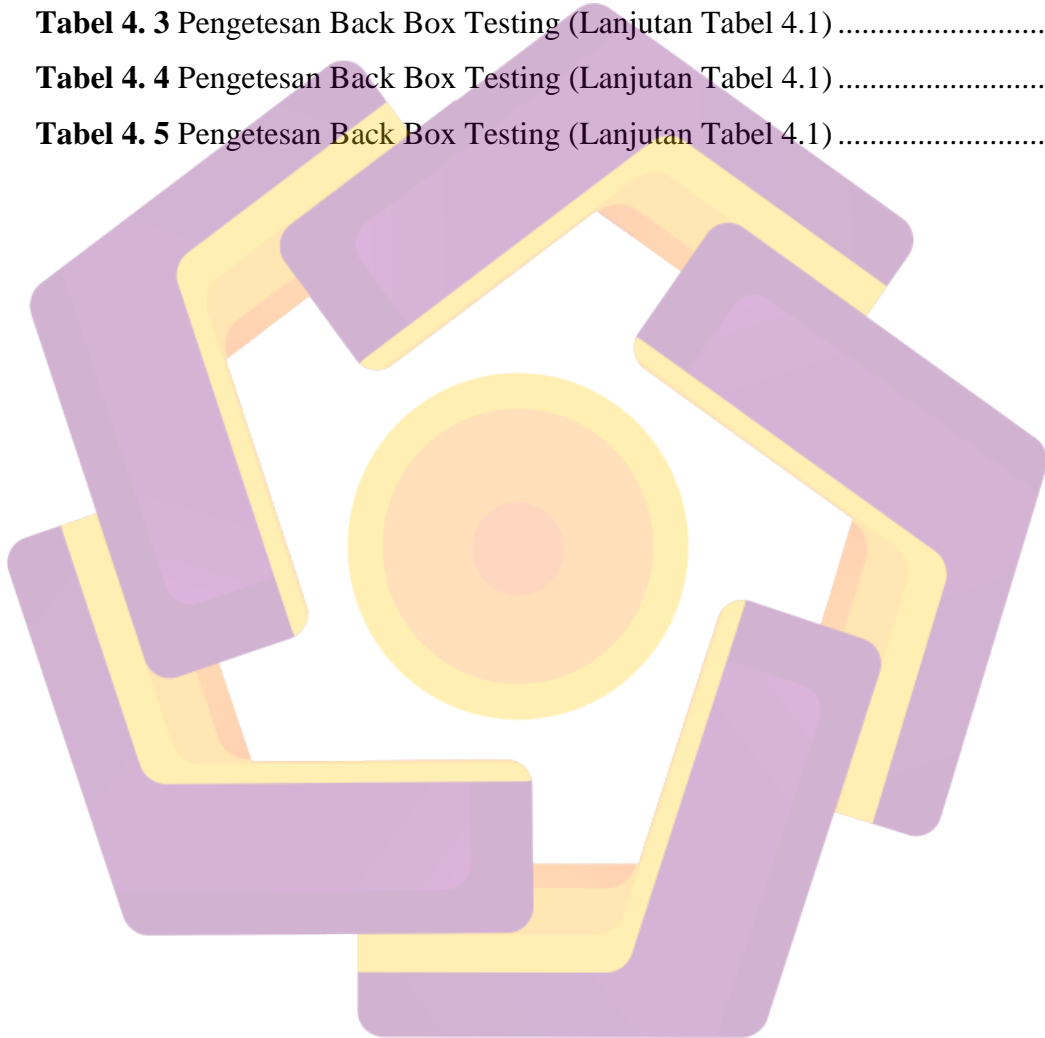
Gambar 2. 1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran	14
Gambar 2. 2 Struktur Navigasi Linier	21
Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Non-Linier	22
Gambar 2. 4 Struktur Navigasi Hirarki	23
Gambar 2. 5 Navigasi Campuran (Composite)	23
Gambar 2. 6 Pendekatan Prototipe	24
Gambar 3. 1 Struktur organisasi SD Kedungsari 1 Magelang Tahun 2015/2016 28	
Gambar 3. 2 Struktur navigasi.....	37
Gambar 3. 3 Rancangan home.....	38
Gambar 3. 4 Rancangan halaman materi.....	39
Gambar 3. 5 Halaman materi musik ritmis.....	40
Gambar 3. 6 Halaman materi gerakan menari.....	41
Gambar 3. 7 Rancangan page materi seni menempel.....	42
Gambar 3. 8 Rancangan page kuis	43
Gambar 3. 9 Rancangan page kuis 1	44
Gambar 3. 10 Rancangan page kuis 2	45
Gambar 3. 11 Rancangan page kuis 3	46
Gambar 3. 12 Rancangan page petunjuk	47
Gambar 4. 1 Tools adobe illustrator	49
Gambar 4. 2 Membuat background menggunakan adobe illustrator.....	50
Gambar 4. 3 Membuat karakter menggunakan adobe illustrator	51
Gambar 4. 4 Membuat background menggunakan adobe illustrator.....	52
Gambar 4. 5 Proses block sebagian hasil rekaman di Adobe Audition CC	53
Gambar 4. 6 Proses Noise Reduction pada Adobe Audition CC	53
Gambar 4. 7 Format suara pada Format Factory 3.1.1	54
Gambar 4. 8 Convert Audio ke Format WAV	55
Gambar 4. 9 Lembar kerja adobe flash profesional CS6.....	56
Gambar 4. 10 Library adobe flash profesional CS6	56

Gambar 4. 11 Memasukan material dan coding57
Gambar 4. 12 Publish Setting68
Gambar 4. 13 Demo Media Pembelajaran ke guru yang bersangkutan74



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hubungan Identifikasi Masalah dengan Kebutuhan Fungsional.....	33
Tabel 4. 1 Pengetesan Back Box Testing	69
Tabel 4. 2 Pengetesan Back Box Testing (Lanjutan Tabel 4.1)	70
Tabel 4. 3 Pengetesan Back Box Testing (Lanjutan Tabel 4.1)	71
Tabel 4. 4 Pengetesan Back Box Testing (Lanjutan Tabel 4.1)	72
Tabel 4. 5 Pengetesan Back Box Testing (Lanjutan Tabel 4.1)	73



INTISARI

SD Negeri Kudungsari 1 Magelang sebagai lembaga pendidikan yang berkembang yang pengajarannya menggunakan metode konvensional dan visual . Pada mata pelajaran seni dan rupa belum semua di aplikasikan ke metode visual sehingga untuk informasi yang di terima siswa kurang lengkap. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu permasalahan yang ada.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media interaktif yang akan di sisi dengan materi-materi seni dan rupa sesuai kurikulum yang di pakai SD Negeri Kedungsari 1 Magelang yang di lengkapi dengan suara, gambar, video, soal-soal dan latihan-latihan yang dapat memberikan keterampilan kepada siswa.

Hasil analisis dari permasalahan yang ada dapat disimpulkan aplikasi media pembelajaran interaktif yang telah di lengkapi elemen multimedia yaitu gambar, teks, suara, animasi dan video dapat membatu guru dalam penyampaian informasi kepada siswa.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Media Pembelajaran, Seni dan Rupa

ABSTRACT

SD Negeri 1 Magelang Kudungsari as an educational institution that develops the teaching using conventional methods and visual. In the fine art subjects and not all are applicable to visual methods so as to receive information on the complete lack of students. The use of interactive learning media can help the existing problems.

Media interactive learning is an interactive media that will be on the side with the materials of art and fine appropriate curriculum in use SD Negeri Kedungsari 1 Magelang is equipped with sound, pictures, videos, questions and exercises that can provide the skills to students.

The results of the analysis of the existing problems can be summed interactive learning media applications that have been completed with multimedia elements of images, text, sound, animation and video can be petrified of teachers in the delivery of information to students.

Keywords: *Multimedia, Interactive, Learning Media, Arts and Arts*