

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU-LAGU KEMERDEKAAN  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SD NEGERI TAMBAHASRI TUGUMULYO**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Gali Sasmito**

**12.11.6147**

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU-LAGU KEMERDEKAAN  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SD NEGERI TAMBAHASRI TUGUMULYO**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Gali Sasmito**

**12.11.6147**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU-LAGU KEMERDEKAAN  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SD NEGERI TAMBAHASRI TUGUMULYO**

Yang disusun oleh

**Gali Sasmito**

**12.11.6147**

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 27 November 2015

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU-LAGU KEMERDEKAAN  
INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA  
SD NEGERI TAMBAHASRI TUGUMULYO**

Yang disusun oleh

**Gali Sasmito**

**12.11.6147**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 21 Januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

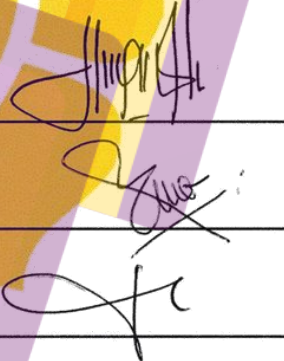
**Nama Penguji**

Hartatik, M.Cs  
NIK. 190302232

Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom  
NIK. 190302037

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom  
NIK. 190302125

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 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.

Yogyakarta, 8 Maret 2016



Gali Sasmito

NIM. 12.11.6147

## MOTO

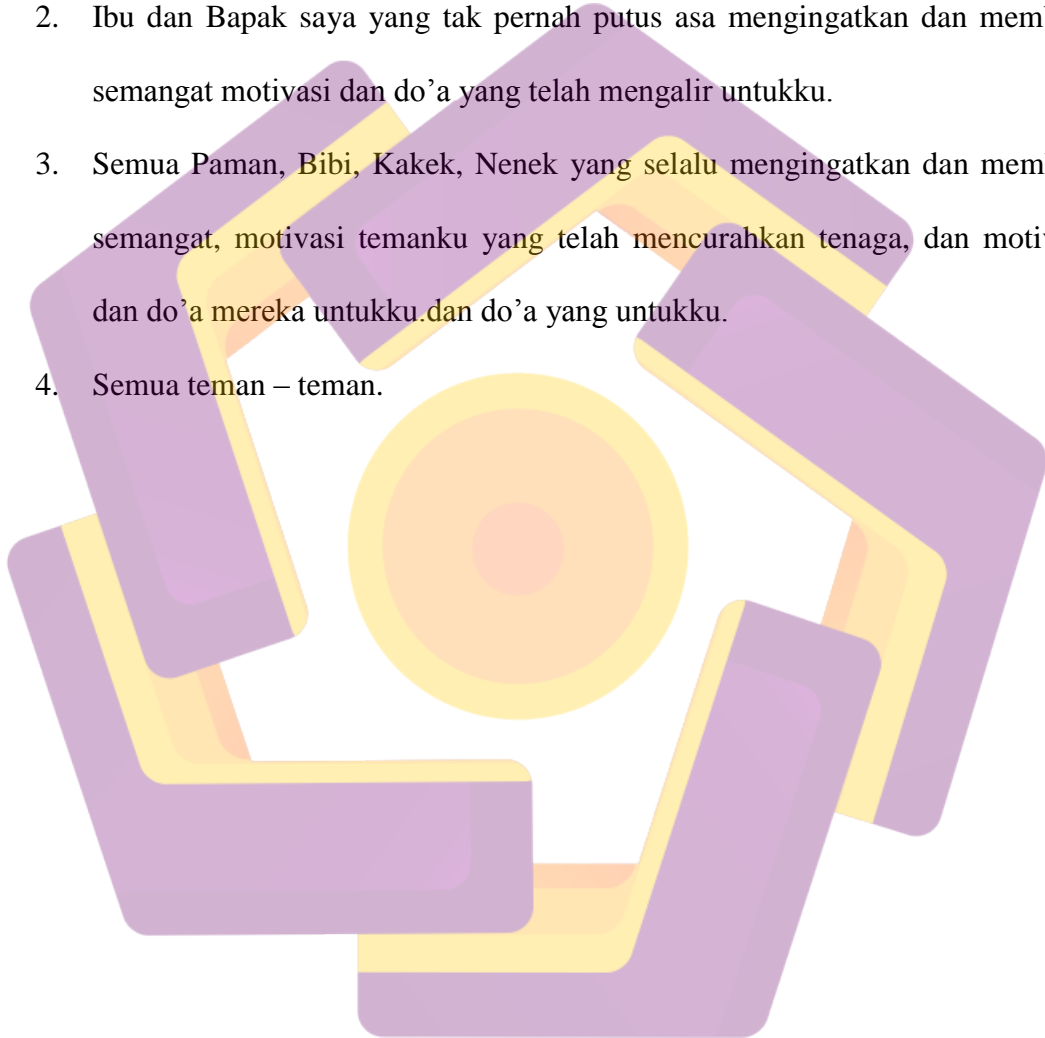
*"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain,  
maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri" - Gali Sasmito*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman persembahan ini untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, karunia serta hidayahnya dalam menempuh tantangan hidup di jalan yang telah disuratkan untukku.
2. Ibu dan Bapak saya yang tak pernah putus asa mengingatkan dan memberi semangat motivasi dan do'a yang telah mengalir untukku.
3. Semua Paman, Bibi, Kakek, Nenek yang selalu mengingatkan dan memberi semangat, motivasi temanku yang telah mencurahkan tenaga, dan motivasi dan do'a mereka untukku. dan do'a yang untukku.
4. Semua teman – teman.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabill'amin, segala puji dan syukur senantiasa panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pembuatan Media Pembelajaran Lagu-Lagu Kemerdekaan Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Siswa SD Negeri Tambahasri Tugumulyo" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM". Pada kesempatan ini ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya 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. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan saran yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Orang tua saya, yang tidak bosan-bosanya mendo'a kan dan memotivasi saya.
5. Semua teman-temanku yang telah mencurahkan tenaga, motivasi dan do'a mereka untukku.

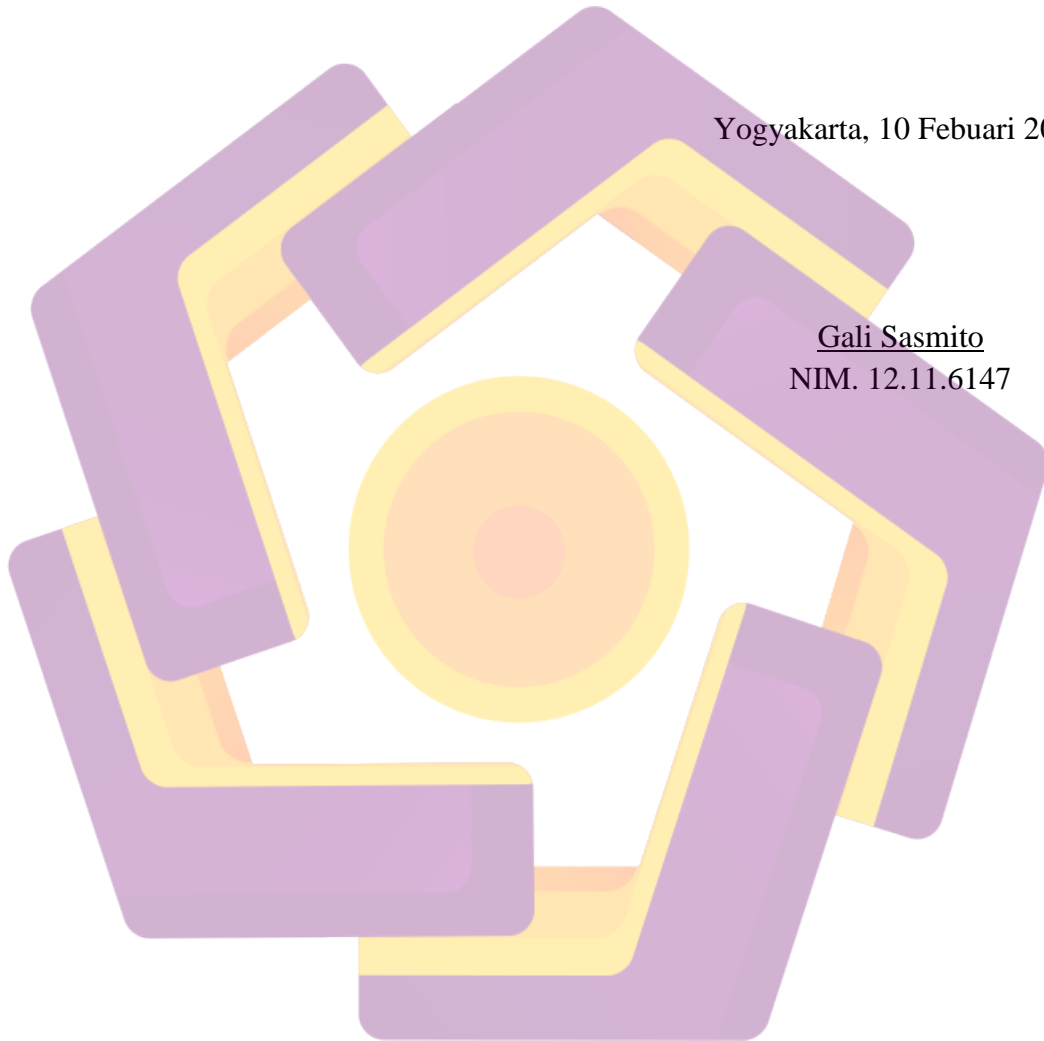


6. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Febuari 2016

Gali Sasmito  
NIM. 12.11.6147



## DAFTAR ISI

COVER.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABLE.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sitematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Persamaan Aplikasi.....	8
2.1.2 Perbedaan Aplikasi.....	8
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Manfaat Media Dalam Pembelajaran.....	10
2.2.3 Pengertian Media.....	12

2.2.4	Pengertian Pembelajaran .....	13
2.2.5	Macam - Macam Media Pembelajaran .....	13
2.2.6	Multimedia .....	14
2.2.7	Fungsi Media Pembelajaran .....	15
2.2.8	Langkah Pembuatan Media Pembelajaran .....	15
2.3	Flowchart .....	17
2.3.1	Pembuatan Flowchart.....	18
2.4	Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan .....	19
2.4.1	Adobe Flash CS6 .....	20
2.4.2	Adobe Photoshop CS6 .....	20
2.4.3	Adobe Audition CS6.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	22
3.1.1	Deskripsi Obyek dan Analisi .....	22
3.1.2	Visi, Misi dan Tujuan .....	22
3.2	Analisis .....	23
3.2.1	Analisis SWOT .....	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	25
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	26
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem .....	27
3.2.3.1	Kelayakan Operasional .....	28
3.2.3.2	Kelayakan Teknologi .....	28
3.2.3.3	Kelayakan Hukum .....	29
3.3	Perancangan Sistem .....	29
3.3.1	Menentukan Tool .....	29
3.3.2	Menentukan Media Permainan .....	30
3.3.2.1	Alur Permainan .....	29
3.3.2.2	Struktur Navigasi Permainan .....	31
3.3.2.2	Flowchart Permainan .....	31

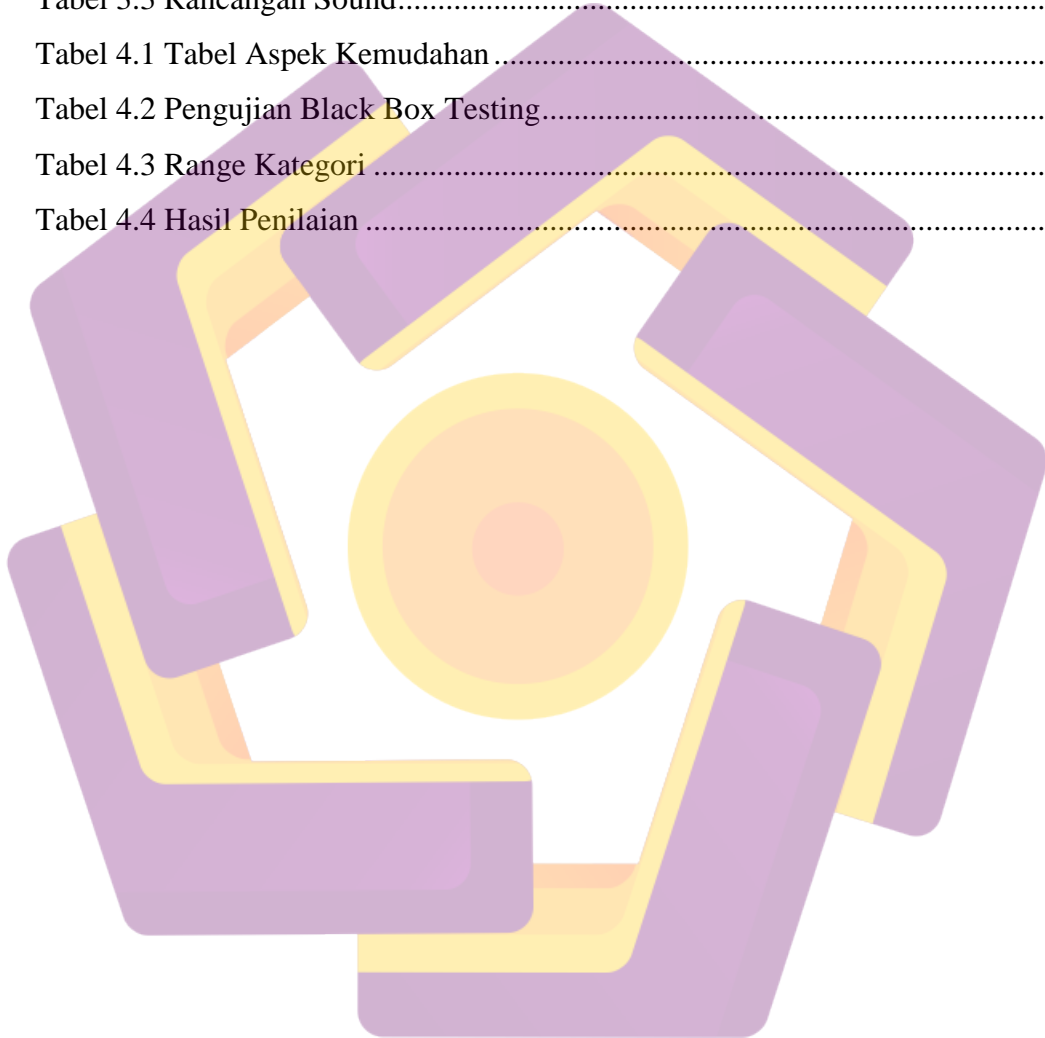
3.3.3	Rancangan Interface.....	32
3.3.4	Rancangan Sound .....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	Implementasi.....	35
4.1.1	Adobe Photoshop CS6 .....	35
4.1.2	Adobe Flash CS6.....	36
4.1.2.1	Import File .....	37
4.1.2.2	Membuat Animasi .....	38
4.1.2.3	Menyisipkan Action Script .....	41
4.1.2.4	Membuat File Execute .....	43
4.2	Pengujian Sistem.....	44
4.2.1	Black Box Testing.....	45
4.3	Tampilan Aplikasi.....	46
4.3.1	Intro .....	46
4.3.2	Menu Utama.....	46
4.3.3	Menu Kuis.....	47
4.3.4	Menu Pengaturan .....	48
4.3.5	Menu Keluar .....	49
4.3.6	Menu Pilihan Lagu Kemerdekaan.....	49
4.3.7	Menu Lagu Kemerdekaan.....	50
4.4	Pemeliharaan Sistem.....	50
4.4.1	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	51
4.4.2	Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	51
4.5	Kekuatan dan Kelemahan Aplikasi.....	52
4.5.1	Kekuatan Aplikasi.....	52
4.5.2	Kelemahan Aplikasi.....	52
4.6	Pembahasan Hasil Respon Pengguna .....	52
4.6.1	Hasil Penilaian dari End User .....	52
4.6.2	Pembahasan Hasil Penilaian .....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>55</b>

5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	19
Tabel 3.1 Pembuatan Media Pembelajaran Lagu-Lagu Kemerdekaan .....	24
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang digunakan .....	27
Tabel 3.3 Rancangan Sound.....	34
Tabel 4.1 Tabel Aspek Kemudahan .....	45
Tabel 4.2 Pengujian Black Box Testing.....	46
Tabel 4.3 Range Kategori .....	53
Tabel 4.4 Hasil Penilaian .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Macam - Macam Media Pembelajaran.....	14
Gambar 2.2	Interface Adobe Flash .....	20
Gambar 2.2	Interface Adobe Photoshop .....	21
Gambar 2.2	Interface Adobe Audition .....	21
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Permainan .....	31
Gambar 3.2	Flowchart Permainan .....	32
Gambar 3.3	Rancangan Menu Utama .....	33
Gambar 3.4	Rancangan Menu Bagian Pilihan Lagu Kemerdekaan .....	33
Gambar 3.5	Rancangan Menu Bagian Lagu Kemerdekaan .....	33
Gambar 4.1	Tampilan Untuk Membuat File Baru .....	36
Gambar 4.2	Tampilan Untuk Penyimpanan Image Format PNG .....	36
Gambar 4.3	Tampilan Import to Library.....	37
Gambar 4.4	Tampilan Motion Tween.....	39
Gambar 4.5	Tampilan Membuat Tombol.....	40
Gambar 4.6	Tampilan Jendela Timeline Stage Button .....	40
Gambar 4.7	Tampilan Jendela Timeline pada Movie Clip .....	41
Gambar 4.8	Tampilan Publish Setting .....	44
Gambar 4.9	Tampilan Menu Intro .....	46
Gambar 4.10	Tampilan Menu Utama.....	47
Gambar 4.11	Tampilan Menu Kuis.....	48
Gambar 4.12	Tampilan Menu Pengaturan .....	48
Gambar 4.13	Tampilan Menu Keluar .....	49
Gambar 4.14	Tampilan Menu Pilihan Lagu Kemerdekaan .....	49
Gambar 4.15	Tampilan Menu Lagu Kemerdekaan.....	50
Gambar 4.16	Hasil Penilaian .....	53

## INTISARI

Saat ini teknologi sangat membantu, sehingga pekerjaan lebih mudah untuk ditangani. Keunggulan yang dimiliki teknologi ini digunakan dalam membantu anak – anak dalam mempermudah memperkenalkan pembelajaran dan memahami tentang lagu kemerdekaan Indonesia, untuk cara mengajarkan memperkenalkan media pembelajaran ini, pengajar secara langsung menggunakan komputer yang berbasis desktop.

Tujuannya agar melancarkan cara penyampaian serta meningkatkan aktivitas kerja pengajar serta memberi kemudahan pengajar untuk mengajar tentang sejarah lagu kemerdekaan Indonesia dalam memperkenalkan kepada anak-anak yang ada di Indonesia. Sistem ini memperkenalkan sistem berbasis desktop yang terkomputerisasi kepada pengajar dalam hal mempermudah untuk mengajar dan memperkenalkan lagu dan sejarah lagu kemerdekaan Indonesia kepada anak-anak Indonesia.

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode studi pustaka, menggunakan software Adobe Flash CS 6, Adobe Photoshop CS 6 dan Adobe Audition CS 6. peneliti mencoba untuk menganalisa masalah-masalah yang ada sehingga tercipta sistem baru yang ditujukan kepada anak-anak yang ada di Indonesia dalam memperkenalkan lagu kemerdekaan dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci :** Sistem Komputerisasi, Simulasi, Edukasi



## **ABSTRACT**

*Currently the technology is very helpful, making the work easier to handle. The advantages of the technology is used to help children - children in facilitating the introduction of learning and understanding about the songs of Indonesian independence, for how to teach introduce this learning media, teachers directly using a computer-based desktop.*

*For expedite the delivery and improving work activities teachers and facilitating teachers to teach about the history of the independence of Indonesia in introducing the song to the children in Indonesia. This system introduces desktop-based computerized system to make it easier for teachers in terms of teaching and introduce the songs and the history of Indonesian independence song to the children of Indonesia.*

*The methodology used in the manufacture of this system is book study method, using Adobe Flash CS 6, Adobe Photoshop CS 6 and Adobe Audition CS 6. The researchers tried to analyze the problems that exist in order to create a new system aimed at children available in Indonesia in introducing the song of freedom in everyday life.*

**Keywords:** *Computerized Systems, Simulation, Education*

