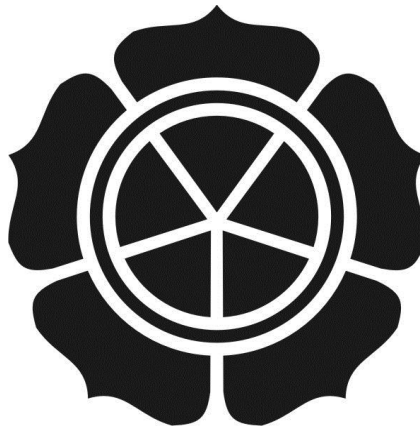


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN  
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
SD NEGERI GEMAWANG MLATI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Diploma D3  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Aisyah Linggar Budiningrum    12.01.3145**

**Ryan Wisnu Ardhie                12.01.3163**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN  
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aisyah Linggar Budinigrum 12.01.3145**

**Ryan Wisnu Ardhie 12.01.3163**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 24 Juni 2015

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN  
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aisyah Linggar Budinigrum**

**12.01.3145**

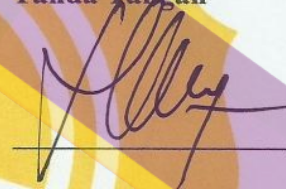
telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK.190302096**

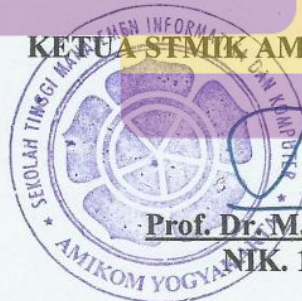


**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK.190302174**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 27 Juni 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



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



**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN  
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ryan Wisnu Ardhie**

**12.01.3163**

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK.190302047**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK.190302229**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 26 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

Aisyah Linggar Budiningrum

12.01.3145

Ryan Wisnu Ardhie

12.01.3163



## MOTTO HIDUP

*"Buah jatuh belum tentu jauh dari pohonnya, tetapi buah jatuh pada pohon yang sama"(R. Wisnu Ardhie)*

*"Kecerdasan seperti celana dalam, perlu dimiliki tetapi tidak untuk dipertontonkan"(R. Wisnu Ardhie)*

*"Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum." (Mahatma Gandhi)*

Dari Abu Hurairah ra. Bahwasanya Rasulullah bersabda:

"Apabila seseorang meninggal dunia, maka terputuslah semua amalnya kecuali tiga hal yaitu:

Sedekah jariyah,

Ilmu yang bermanfaat,

Anak sholeh yang mau mendoakannya."

(HR. Muslim)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya ini kami Persembahkan untuk:

Kedua Orang tua yang sangat kami cinta dan sayangi, untuk doa, dukungan dan bimbingan yang tiada hentinya.

Keluarga, Saudara, Sahabat. Kalian telah menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Keluarga D3TI-03 dan DAMELAN JAWA yang telah sama-sama berjuang, berkarya, baik senang maupun tidak susah selama 3 tahun ini.  
Semoga masa depan kita Cerah Semua.

*Terima kasih semua atas kebersamaan selama ini.*

*Semoga persaudaraan kita tidak akan pernah putus.*

## KATA PENGANTAR

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Diploma 3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.



7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 24 Juni 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO HIDUP.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Pembelajaran .....	8
2.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2.2	Tujuan Pembelajaran.....	9
2.2.3	Pengertian Materi Pembelajaran Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan .....	9
2.2.4	Aplikasi Media Pembelajaran .....	10
2.3	Media Pembelajaran .....	11
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.3.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.4	Multimedia .....	13
2.4.1	Pengertian Multimedia .....	13
2.4.2	Unsur-unsur Multimedia .....	14
2.4.3	Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran .....	16
2.5	Rancangan Pengembangan Multimedia .....	16
2.5.1	Struktur Informasi Multimedia .....	16
2.5.1.1	Struktur Linier .....	16
2.5.1.2	Struktur Menu.....	17
2.5.1.3	Struktur Hierarki.....	18
2.5.1.4	Struktur Jaringan .....	18
2.5.1.5	Struktur Kombinasi .....	19
2.5.2	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
BAB III.....		24
PERANCANGAN SISTEM .....		24
3.1	Tinjauan Umum.....	24

3.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan .....	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	30
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
3.2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) .....	31
3.3	Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran .....	32
3.3.1	Merancang Konsep.....	32
3.3.2	Merancang Isi .....	33
3.3.3	Merancang Naskah.....	34
3.3.4	Perancangan Tampilan .....	35
BAB IV	.....	40
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	40
4.1	Perancangan Aplikasi .....	40
4.1.1	Pembuatan Gambar .....	41
4.1.2	Proses Pembuatan Sound .....	43
4.1.3	Lembar Kerja Macromedia Flash.....	44
4.1.4	Import file.....	44
4.1.5	Halaman Intro.....	45
4.1.6	Halaman Menu Utama .....	46
4.1.7	Halaman Tentang Aplikasi.....	46
4.1.8	Halaman Pengaturan .....	47
4.1.9	Halaman Mulai.....	50
4.1.10	Halaman Belajar Aksara Jawa .....	51
4.1.11	Halaman Tokoh Pewayangan.....	51



4.1.12	Halaman Latihan .....	52
4.1.13	Pembuatan Tombol .....	53
4.1.14	Mengubah ke dalam File .exe .....	54
4.2	Implementasi Tampilan .....	55
4.2.1	Intro .....	55
4.2.2	Menu Pengaturan .....	56
4.2.3	Tombol Tentang .....	56
4.2.4	Tombol Keluar .....	57
4.2.5	Menu Mulai .....	58
4.2.6	Halaman Aksara Jawa .....	58
4.2.7	Halaman Tokoh Pewayangan .....	59
4.2.8	Halaman Latihan .....	59
4.3	Pengujian Sistem .....	60
4.3.1	Pengujian Metode Black Box Testing .....	60
4.3.2	Validasi ahli Materi .....	61
4.3.3	Pengujian Terhadap Pengguna .....	62
4.4	Penggunaan Sistem .....	63
4.5	Pemeliharaan Sistem .....	63
BAB V	.....	65
PENUTUP	.....	65
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran .....	65
DAFTAR PUSTAKA	.....	67
LAMPIRAN		

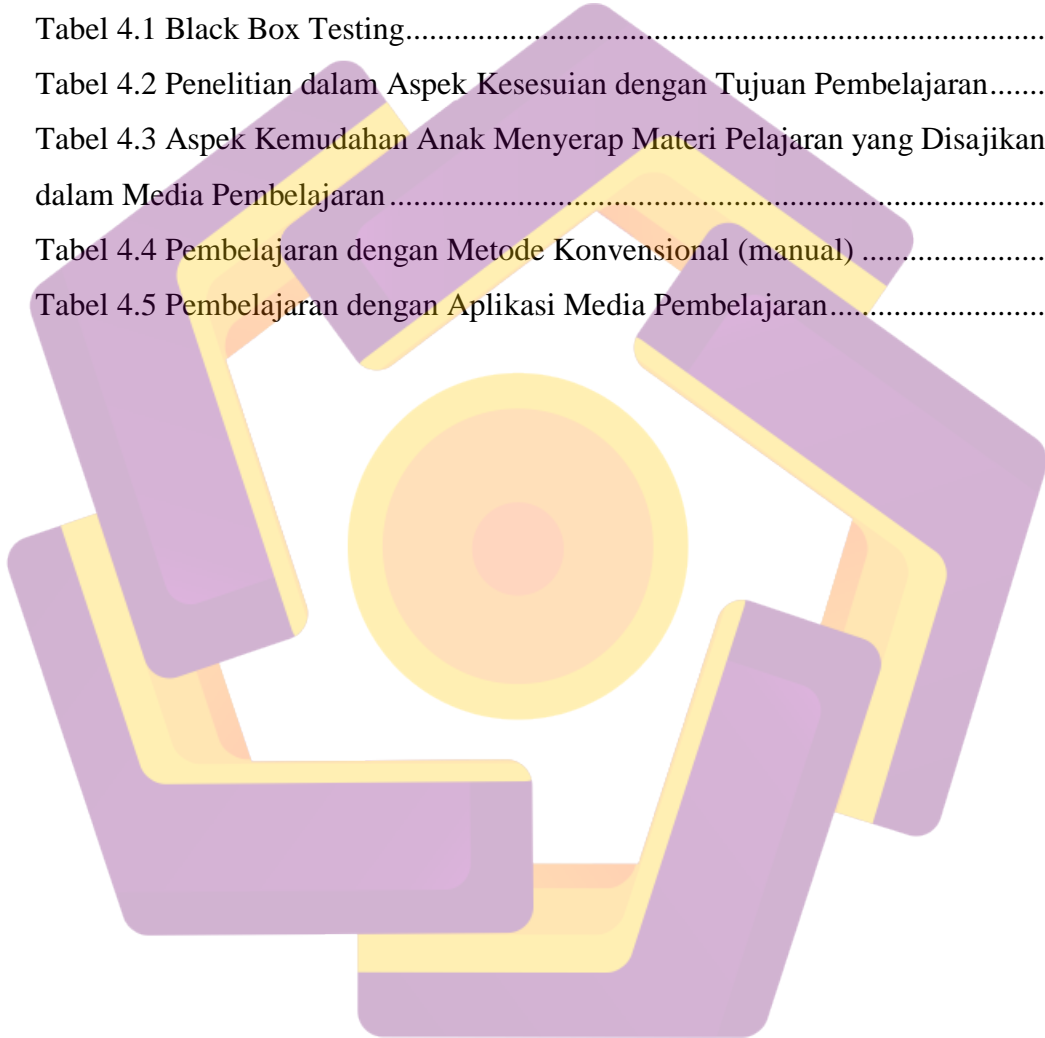
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Aksara Jawa.....	10
Gambar 2.2 Media Pembelajaran Asmaul Husna .....	11
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	17
Gambar 2.4 Struktur Menu .....	17
Gambar 2.5 Struktur Hierarki .....	18
Gambar 2.6 Struktur Jaringan .....	19
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi .....	20
Gambar 2.8 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	21
Gambar 3.1 Kondisi Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gemawang .....	29
Gambar 3.2 Struktur Informasi Kegiatan Pembelajaran .....	33
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro.....	36
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama .....	36
Gambar 3.5 Rancangan Menu About.....	37
Gambar 3.6 Rancangan Menu Pengaturan.....	37
Gambar 3.7 Rancangan Menu Start .....	38
Gambar 3.8 Rancangan Menu Sinau Aksara Jawa .....	38
Gambar 3.9 Rancangan Menu Tokoh Pewayangan .....	39
Gambar 3.10 Rancangan Menu Latihan.....	39
Gambar 4.1 Karakter Gambar Wayang.....	40
Gambar 4.2 Karakter Gambar Wayang.....	41
Gambar 4.3 Gambar Background 1 .....	42
Gambar 4.4 Gambar Background 2 .....	42
Gambar 4.5 Gambar Background 3 .....	43
Gambar 4.6 Editing Backsound .....	43
Gambar 4.7 Macromedia Flash.....	44
Gambar 4.8 Import File to Library.....	45
Gambar 4.9 Efek Motion Tween Pada Pepohonan .....	45
Gambar 4.10 Efek Motion Tween pada Tokoh Wayang .....	46
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Button di Menu Utama.....	46

Gambar 4.12 Proses Pembuatan Motion Tween di Halaman Tentang Aplikasi...	47
Gambar 4.13 Halaman Pengaturan .....	47
Gambar 4.14 Tampilan Layar Normal .....	50
Gambar 4.15 Tampilan Layar Fullscreen.....	50
Gambar 4.16 Halaman Mulai .....	51
Gambar 4.17 Halaman Belajar Aksara Jawa.....	51
Gambar 4.18 Halaman Tokoh Pewayangan.....	52
Gambar 4.19 Halaman Latihan .....	52
Gambar 4.20 Jendela Publish Settings .....	55
Gambar 4.21 Tampilan Intro.....	56
Gambar 4.22 Tampilan Menu Pengaturan .....	56
Gambar 4.23 Halaman Tentang .....	57
Gambar 4.24 Tampilan Peringatan Keluar.....	57
Gambar 4.25 Tampilan Menu Mulai.....	58
Gambar 4.26 Halaman Aksara Jawa .....	58
Gambar 4.27 Halaman Tokoh Pewayangan.....	59
Gambar 4.28 Halaman Latihan .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	22
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	30
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	31
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	60
Tabel 4.2 Penelitian dalam Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran.....	61
Tabel 4.3 Aspek Kemudahan Anak Menyerap Materi Pelajaran yang Disajikan dalam Media Pembelajaran .....	61
Tabel 4.4 Pembelajaran dengan Metode Konvensional (manual) .....	62
Tabel 4.5 Pembelajaran dengan Aplikasi Media Pembelajaran.....	63



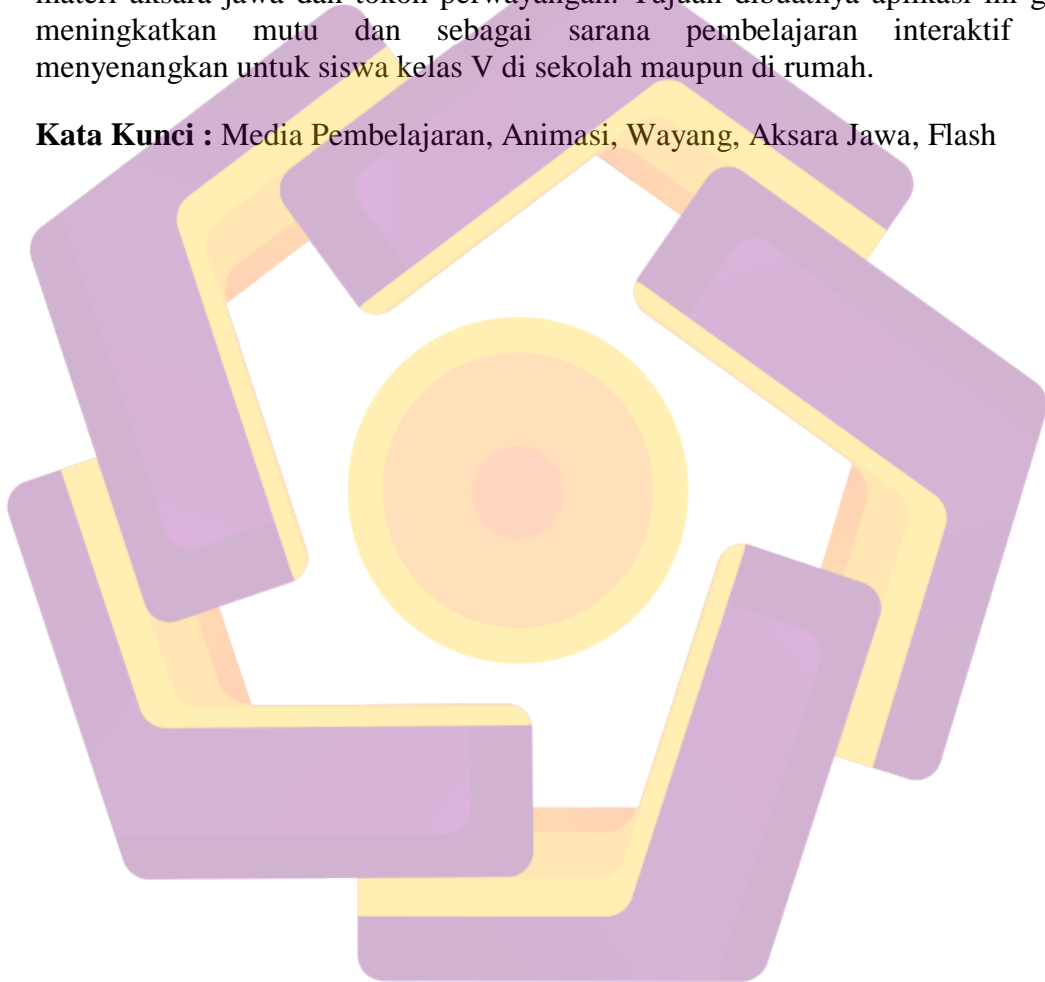


## INTISARI

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang dianggap paling membosankan oleh siswa. Terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari guru masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik.

Media pembelajaran bahasa jawa ini di khususkan untuk menjelaskan materi aksara jawa dan tokoh perwayangan. Tujuan dibuatnya aplikasi ini guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas V di sekolah maupun di rumah.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Animasi, Wayang, Aksara Jawa, Flash



## **ABSTRACT**

*Bahasa Jawa is one of the most boring subjects considered by the students. Especially for elementary school students. Learning methods of the teachers are still using conservative methods, the teacher explains to the students listen to lectures and textbooks. Thus the learners quickly feel the boredom while receiving a lesson because the media are less attractive.*

*Bahasa Jawa learning media specialized in order to explain the material perwayangan and aksara Jawa. The purpose of this application is made in order to improve the quality of and as a means of learning interactive and fun for the students of Ji classes in schools as well as in Home.*

**Keywords :** *Learning Media, Animation, Puppet, Aksara Jawa, Flash*

