

**DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP
PENGENALAN BUDAYA DI INDONESIA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana
Jenjang Strata Satu (S1) Pada Program Studi Informatika Fakultas
Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo*



Di susun oleh :

RUDI PRAYITNO

11531151

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Rudi Prayitno
Nim : 11531151
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Desain Multimedia Interaktif Terhadap Pengenalan Budaya
Di Indonesia

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, September 2015

Menyetujui
Dosen Pembimbing,

(Aslan Alwi, S.Si, M.Cs)
NIK. 19720324 201101 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,


(Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)
NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,


(Munirah Muslim, S.Kom, MT)
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nama : Rudi Prayitno
NIM : 11531151
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Desain Multimedia Interaktif Terhadap Pengenalan Budaya Di Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 8 september 2015
Nilai :

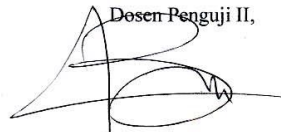
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)
NIK. 19791107 200912 13

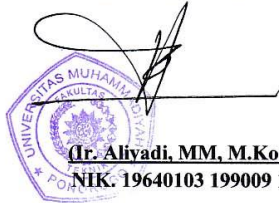
Dosen Penguji II,



(Moh. Bhanu Setyawan, ST)
NIK. 19800225 201309 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik,


(Ir. Alivadi, MM, M.Kom)
NIK. 19640103 199009 12


Ketua Program Studi
Teknik Informatika,



(Munirah Muslim, S.Kom, MT)
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

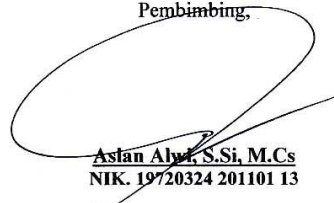
1. Nama : Rudi Prayitno
 2. NIM : 11531151
 3. Program Studi : Teknik Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Desain Multimedia Interaktif Terhadap Pengenalan Budaya Di Indonesia
 6. Dosen Pembimbing : Aslan Alwi, S.Si, M.Cs
 7. Konsultasi :

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1-	9 Pebruari	Bawa pedoman penulisan skripsi	
2-	27 Pebruari	Perbaiki penulisan	
3-	6 Maret	Perhatikan perataan tulis	
4-	23 Maret	ACC BAB I, lanjut BAB II & BAB III	
5-	20 APRIL	cek penulisan	
6-	5 Mei	Cek langkah pengembangan aplikasi	
7-	19 Mei	Buat penjelasan sumber data bagaimana disimpan & digunakan	
8-	3 Juni	BAB IV ditambah script	
9-	11 Juni	BAB IV-V ACC uraian.	

8. Tgl. Pengajuan :
 9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2015

Pembimbing,


Aslan Alwi, S.Si, M.Cs
 NIK. 19720324 201101 13

MOTTO

**“Jenius itu 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang menggantikan
kerja keras”**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya..

Sujud serta syukur kepada Allah SWT.

Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Ibu dan Bapak tercinta..

Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya ini kepada ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungannya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia.

Terima kasih ibu. Terima kasih bapak.

Buat sahabat-sahabat ku yang selalu membantu, memberi semangat serta doa terima kasih atas segalanya.

ABSTRAK
Desain Multimedia Interaktif Terhadap
Pengenalan Budaya Di Indonesia

Rudi Prayitno
11531151

Fakultas Teknik
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Teknologi saat ini sudah semakin maju dan berkembang, baik secara teknologi pembuatan, penyampaian maupun medianya. Salah satunya adalah aplikasi pengenalan budaya indonesia pada anak untuk lebih ditingkatkan baik secara intensitas dan medianya. Untuk meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran perlu adanya media pembantu yang dikemas secara menarik dan interaktif. Hal ini ditampilkan dalam bentuk multimedia berupa teks, gambar dan suara mengenai keterangan dan cara membacanya untuk memberikan kemudahan kepada para murid dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam aplikasi ini juga terdapat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengetahui budaya yang ada di Indonesia. Pembuatan aplikasi pengenalan budaya berbasis multimedia ini menggunakan *Adobe Flash CS5*. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam mengajar ataupun mempermudah siswa untuk mengetahui budaya indonesia.

Kata Kunci : Multimedia, Interaktif, Budaya, *Adobe Flash CS5*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Dengan memohon hidayah dan taufiq Alloh SWT, Syafaat beliau Rosulillah SAW dan Barokah Nadzroh Ghousti Hadzaman RA, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan doa, sabar dan tawakal.

Sholawat dan salam semoga Alloh curahkan kepada bimbingan kita Nabi Muhammad SAW yang selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul qiyamah.

Sungguh banyak kendala yang penulis hadapi dalam menyelesaikan skripsi ini namun ketidak putus asaan penulis serta dorongan dari semua pihak, maka akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Bersama ini penulis ucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis, antara lain :

1. Orang tua penulis yang telah berjasa besar terhadap hidup penulis dan senantiasa mendoakan akan kesuksesan penulis, semoga Alloh selalu mengampuni dosa kedua orang tua penulis.
2. Bapak Drs. Sulton, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Ir. Aliyadi, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Ibu Munirah Muslim, S.Kom., M.T selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Dosen Pembimbing Aslan Alwi, S.Si, M.Cs yang telah membimbing saya dalam pembuatan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
7. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga amal baik semua pihak diterima sebagai amal sholeh yang diridhoi Allah SWT. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat member manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis menyampaikan mohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam skripsi ini baik sengaja maupun tidak sengaja.

Ponorogo, September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metodologi Perancangan	4
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Pengertian Perancangan	8
C. Pengertian Multimedia	8

D. Pemanfaatan Multimedia	13
E. Pengertian Budaya	15
F. Unsur-unsur Kebudayaan	16
G. <i>Adobe Flash CS5</i>	19
BAB III : METODE PERANCANGAN	
A. Analisis Sistem	29
1. Analisis SWOT	29
2. Analisa Kebutuhan Sistem.....	31
B. Perancangan Aplikasi	32
1. Merancang Konsep	32
2. Merancang Isi	33
3. Perancangan Struktur Menu	34
4. Perancangan Proses	35
5. Perancangan <i>Interface</i>	38
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
A. Kebutuhan Sistem.....	43
B. Implementasi Sistem	44
1. Halaman <i>Loading</i>	44
2. Tampilan Menu Utama	45
3. Halaman Halaman Belajar	46
4. Halaman Pilihan Belajar	47
5. Halaman Kuis	51
6. Halaman Mulai	51
7. Halaman Soal	52

8. Halaman Hasil	53
9. Halaman Profil	54
10. <i>Publish</i>	55
C. Uji Coba	56
1. <i>Black Box Testing</i>	56
2. <i>Beta Testing</i>	57
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan lingkungan kerja <i>Adobe flash CS5</i>	23
Gambar 2.2 Tampilan <i>toolbox</i>	25
Gambar 2.3 Panel <i>Library</i>	25
Gambar 2.4 Tampilan <i>ActionScript</i>	28
Gambar 3.1 Diagram Perancangan Struktur Menu	34
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Tampilan Awal.....	35
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Tampilan Belajar.....	36
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Tampilan Kuis.....	37
Gambar 3.5 Desain Tampilan Awal	38
Gambar 3.6 Desain Tampilan Halaman Belajar.....	39
Gambar 3.7 Desain Tampilan Pilihan Belajar	40
Gambar 3.8 Desain Tampilan Materi Belajar.....	40
Gambar 3.9 Desain Tampilan Kuis Soal	41
Gambar 3.10 Desain Tampilan Profil.....	42
Gambar 4.1 Halaman <i>Loading</i>	44
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	45
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Belajar	46
Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Belajar	47
Gambar 4.5 Tampilan Materi Rumah Adat	48
Gambar 4.6 Tampilan Materi Pakaian.....	48
Gambar 4.7 Tampilan Materi Senjata.....	49
Gambar 4.8 Tampilan Materi Alat Musik	49

Gambar 4.9 Tampilan Materi Makanan Khas	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Kuis	51
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Mulai	52
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Soal	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Hasil	53
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Profil	54
Gambar 4.15 Tampilan <i>Publish Settings</i>	55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Tabel Uji Coba	56
Tabel 4.2 : Tabel Soal Kuisisioner.....	58
Tabel 4.3 : Profil Responden	60
Tabel 4.4 : Tabel Tanggapan Respon terhadap Aplikasi.....	60
Tabel 4.5 : Tabel Skor Angket	61