

"APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MASA KANAK-KANAK
TENGKARA TIMUR PADA SD EPRES KANTY KAREPATEN
KUPANG"

TUGAS AKHIR

No.665/WM.FT.2016/T.II.KOM/TA/2019

*Dijadikan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknik
Program Studi Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira Kupang*



Oleh :

DEKI MANAFE

No.Regis 231 22 027

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2019

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

No.663/WML/FT.HG/T.IIKOM/TA/2019

APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MASAKAN KILAS NUSA
TENGGERA TIMUR PADA SD INPRES KANITI KABUPATEN KUPANG

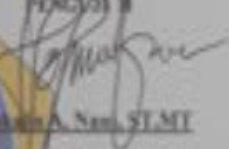
O L E H:

JEKI MANATE
(231 12 037)

PENGUJI I


Natalia M. R. Manuaba, ST, MM

PENGUJI II


Enoch A. Nani, ST, MT

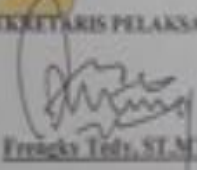
PENGUJI III


Eriana Muthatah, ST, MT

KETUA PELAKSANA


Eriana Muthatah, ST, MT

SEKRETARIS PELAKSANA


Eriky Tedy, ST, MT

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

No.663/WM.FT.IB/T.II.KOM/TA/2019

"APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MASAKAN KHAS NUSA
TENGGERA TIMUR PADA SD INPRES KANTI KABUPATEN
KUPANG"

O L E H :

IEKI MANAFE

(25112037)

DIPERIKSA/DISEKUTU OLEH PEMBIMBING

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II

Emilia Micolbarak, ST, MT

Erthy Tedv, ST, MT

MENGETAHUI

MENGESAHKAN

KETUA PROGRAM STUDI ILMU
KOMPUTER

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIKA
WIDYA MANDIRA KUPANG

Emilia Micolbarak, ST, MT

Palitius Batarius, ST, MT

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini kupersembahkan untuk :
Tuhan Yesus atas segala penyertaan dan lindunganNya.*

*Keluargaku yang tercinta:
Bapak HENGKY MANAFE dan Mama SHILVY M. TANONE,
Adikku David dan Keluarga besar Manafe- Keluarga Besar
tanone.*

*Sahabat-sahabatku :
Lucia, Sosa, Olan, Dio, Elifal, Dely Beby, Gio, Reza, Erik, Kevin,
Riko, Ropel, Andar, Icad, Riko, Rian, Riki, Arza, Acer, Dion, Dede,
Sil, Arno, Fance, EA Skuad, Boston, Uni, Alfa dan Yoel.*

*Kepada Dosen Pembimbing Ibu Emi dan PakFrengky yang
selama ini telah sangat membantuku.*

*Singkatnya teman-temanku angkatan 2012 Teknik
Informatika yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan
Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai serta Almamaterku tercinta,*

Terima Kasih Banyak, Semoga Tuhan Memberkati

MOTTO

“ MAZMUR 62:6”

*“ Hanya Pada Allah Saja Kiranya Aku Tenang,
sebab Dari Pada-Nyalah Harapan Ku”*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jeki Manafe

No Registrasi : 231 12 037

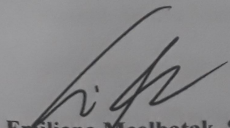
Fak/Jur/Prodi : Ilmu komputer

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (skripsi) dengan judul APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MASAKAN KHAS NUSA TENGGARA TIMUR PADA SD INPRES KANITI KABUPATEN KUPANG adalah benar - benar hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari di temukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara huku.

Kupang.....2019

Disahkan/Diketahui

Pembimbing 1


Emiliana Meolbatak, ST, MT

Mahasiswa/pemilik



Jeki Manafe

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini pada waktunya.

Keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan menyertai penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Bapa Mama tersayang, adik-adikku tercinta dan semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Pater Dr. Philipus Tule, SVD, selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Pak Patrisius Batarius, ST,MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
5. Ibu Emiliana Meolbatak ST.MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian tulisan ini.

6. Frengky Tedy, ST,MT, selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian tulisan ini.
7. Ibu Natalia M.R Mamulak, ST,MM, selaku dosen Penguji I.
8. PakPaskalis A. Nani, S.T, MT selaku Penguji II.
9. Seluruh Dosen serta Staf Karyawan Teknik Informatika Unwira Kupang
10. Teman-teman Mahasiswa/i Teknik Informatika Unwira Angkatan 2012, khususnya kelas A.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu penulis membutuhkan saran dan kritik yang konstruktif sebagai bahan perbaikan. Semoga Skripsi ini memberikan manfaat bagi masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEAHLIAN HASIL KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	10
2.2	Gambaran Umum SD Inpres Kaniti Kabupaten Kupang.....	11
2.3	Multimedia.....	12
2.4	Mata Pelajaran Muatan Lokal.....	19
2.5	Masakan Khas Atau Tradisional.....	19
2.6	Data.....	20
2.7	Informasi.....	20
2.8	Data Base.....	21
2.9	Macromedia Flash 8.....	21
2.10	MYSQL.....	24
2.11	XAMPP.....	26
2.12	Adobe Photoshop CS.....	27
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.2	Analisis Peran Sistem.....	29
3.3	Analisis PeranPengguna.....	29
3.4	Sistem Perangkat Pendukung.....	30
3.5	Struktur Menu Aplikasi.....	31
3.6	Storyboard.....	32
3.7	Perancangan Tampilan.....	34
3.8	Entity Relationship Diagram (ERD).....	59

3.9	Perancangan Data Base.....	59
-----	----------------------------	----

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1	Implementasi Aplikasi.....	61
4.2	Implementasi Database.....	62
4.3	Tampilan Aplikasi.....	64
4.4	Publish aplikasi.....	78

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

5.1	Pengujian Aplikasi.....	80
5.2	Analisis Hasil.....	84

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan.....	85
6.2	Saran.....	85

DFTAAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia-----	6
Gambar 3.1 Hiraki Menu Aplikasi..-----	31
Gambar 3.2 Tampilan Preloader-----	35
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama-----	35
Gambar 3.4 Tampilan Menu Materi-----	36
Gambar 3.5 Tampilan Menu Pulau Timor-----	36
Gambar 3.6 Tampilan Materi Sei Sapi-----	37
Gambar 3.7 Tampilan Video Sei Sapi-----	37
Gambar 3.8 Tampilan Materi Sei Babi-----	37
Gambar 3.9 Tampilan Video Sei Babi-----	38
Gambar 3.10 Tampilan Materi Jagung Bose-----	38
Gambar 3.11 Tampilan Video Jagung Bose-----	39
Gambar 3.12 Tampilan Materi Laku Tobe-----	39
Gambar 3.13 Tampilan Video Laku Tobe-----	39
Gambar 3.14 Tampilan Materi Jagung Katemak-----	40
Gambar 3.15 Tampilan Video Jagung Katemak-----	40
Gambar 3.16 Tampilan Materi Sagu-----	41
Gambar 3.17 Tampilan Video Sagu-----	41
Gambar 3.18 Tampilan Menu Pulau Sabu-----	41
Gambar 3.19 Tampilan Materi Wollapa-----	42

Gambar 3.20 Tampilan Video Wollapa-----	42
Gambar 3.21 Tampilan Menu Pulau Rote-----	43
Gambar 3.22 Tampilan Materi Lawar Cuka-----	43
Gambar 3.23 Tampilan Video Lawar Cuka-----	44
Gambar 3.24 Tampilan Pulau Alor-----	44
Gambar 3.25 Tampilan Materi Belo-Belo Kuah Asam-----	45
Gambar 3.26 Tampilan Video Belo-Belo Kuah Asam-----	45
Gambar 3.27 Tampilan Menu Pulau Sumba-----	55
Gambar 3.28 Tampilan Materi Manggulu-----	46
Gambar 3.29 Tampilan Video Manggulu-----	46
Gambar 3.30 Tampilan Materi Ro'o Lua-----	47
Gambar 3.31 Tampilan Video Ro'o Lua-----	47
Gambar 3.32 Tampilan Materi Roi Kariwang-----	47
Gambar 3.33 Tampilan Video Roi Kariwang -----	48
Gambar 3.34 Tampilan Materi Manggulu-----	48
Gambar 3.35 Tampilan Video Manggulu-----	49
Gambar 3.36 Tampilan Menu Pulau Flores-----	49
Gambar 3.37 Tampilan Materi Nasi Bambu-----	50
Gambar 3.38 Tampilan Video Nasi Bambu-----	50
Gambar 3.39 Tampilan Materi Rumpu Rampe-----	50
Gambar 3.40 Tampilan Video Rumpu Rampe-----	51
Gambar 3.41 Tampilan Materi Ubi Cincang-----	51

Gambar 3.42 Tampilan Video Ubi Cincang-----	52
Gambar 3.43 Tampilan Materi Tumis Pucuk Labu-----	52
Gambar 3.44 Tampilan Video Tumis Pucuk Labu-----	52
Gambar 3.45 Tampilan Materi Muku Loto-----	53
Gambar 3.46 Tampilan Video Muku Loto-----	53
Gambar 3.47 Tampilan Materi Kolo-----	54
Gambar 3.48 Tampilan Video Kolo-----	54
Gambar 3.49 Tampilan Materi Wengu-----	55
Gambar 3.50 Tampilan Video Wengu-----	55
Gambar 3.51 Tampilan Materi Wengu Ndawa-----	55
Gambar 3.52 Tampilan Video Wengu Ndawa-----	56
Gambar 3.53 Tampilan Mareri Sambal Ikan teri-----	56
Gambar 3.54 Tampilan Video Sambal Ikan-----	57
Gambar 3.55 Tampilan Menu Oleh-Oleh-----	57
Gambar 3.56 Tampilan Menu Kuis-----	58
Gambar 3.57 Tampilan Menu Tambah Materi-----	58
Gambar 3.58 Entity Relationship Diagram-----	59
Gambar 4.1 Tampilan Tabel Kuliner-----	63
Gambar 4.2 Tampilan Sub Menu Preloader-----	64
Gambar 4.3 Tampilan Sub Menu Utama-----	65
Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Masakan Khas-----	68
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Pulau -----	71

Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Masakan-----	71
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Video -----	73
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Oleh-Oleh-----	
74	
Gambar 4.9 Tampilan Sub Oleh-Oleh-----	
76	
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Materi Tambahan-----	
77	
Gambar 4.11 Publish File-----	
79	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Nilai 3 Tahun-----	2
Tabel 2.1 Tabel Daftar Istilah Dalam Macromedia Flash 8-----	22
Tabel 3.1 Tabel Storybord-----	32
Tabel 3.2 Tabel Materi-----	60

ABSTRAK

Berdasarkan data yang diambil pada SD-Inpres Kaniti Kabupaten Kupang, sebagian besar siswa yang sudah mempelajari mata pelajaran Muatan Lokal, namun belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan, karena keterbatasan guru dan media pembelajaran lainnya.

Metode yang digunakan adalah pengumpulan data dan pengembangan multimedia dengan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Langkah-langkah dalam metode perancangan meliputi : (1) Concept (Konsep), (2) Design (Perancangan), (3) Material Collecting (Pengumpulan Bahan), (4) Assembly (Pembuatan), (5) Testing (Pengujian Aplikasi), dan (6) Distribution (Distribusi).

Pada penilitan ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran alternatif pengenalan masakan khas NTT berbasis multimedia untuk anak sekolah dasar, dimana siswa bisa lebih mengenal dan memahami tentang nilai budaya di setiap daerah di Provinsi NTT dan proses belajar mengajar yang dulu menggunakan metode ceramah menjadi lebih interaktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengurangi rasa bosan siswa karena pelajaran di kelas yang monoton.

Kata kunci : *Multimedia, Pembelajaran, Pengenalan, Masakan Khas, NTT, Sekolah Dasar.*