

**MULTIMEDIA PENGENALAN CARA MENENUN KAIN TENUN
KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU)**

TUGAS AKHIR

NO. 787/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komputer**



Disusun Oleh:

RONAL YOHANES

231 14 155

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

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

NO.787/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

MULTIMEDIA PENGENALAN CARA MENENUN KAIN KABUPATEN
TIMOR TENGAH UTARA (TTU)
OLEH

RONAL YOHANES

231 14 155

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PENGUJI

Di : Kupang

Tanggal : Mei 2021

DOSEN PENGUJI I

DOSEN PENGUJI II


Natalia M. R. Mamulak, ST., MM
NIDN.0828128502


Alfry A. SinlaE, S. Kom., MCs
NIDN.0807078704

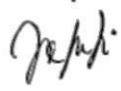
DOSEN PENGUJI III


Emiliana M. Meolbatak, ST., MT
NIDN.0824047701

KETUA PELAKSANA

SEKRETARIS PELAKSANA


Emiliana M. Meolbatak, ST., MT
NIDN.0824047701


Yovinia C.H. Siki, ST., MT
NIDN.0805058803

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

NO. 787/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

MULTIMEDIA PENGENALAN CARA MENENUN KAIN TENUN
KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU)

OLEH

RONAL YOHANES

231 14 155

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PEMBIMBING

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II


Emiliana M. Meolbatak, ST., MT
NIDN.0824047701


Yovinia C.H. Siki, ST., MT
NIDN. 0805058803

MENGETAHUI

MENGESAHKAN

KETUA PROGRAM STUDI
ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK
WIDYA MANDIRA

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA
MANDIRA




Paulina Aliandu, ST., M.Cs
NIDN.0829087901




Patrisius Batarius, ST., MT
NIDN.0815037801

HALAMAN PERSEMBAHAN

KARYA INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK

Bapa, Mama, Kakak dan Adik tercinta

Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Komputer

Teman - teman Ilmu Komputer Angkatan 2014

&

Almamater tempat saya menimba ilmu...

Motto

“SUCCESS IS THE ABILITY TO GO FROM ONE FAILURE TO
ANOTHER

WITH NO LOSS OF ENTHUSIASM”

(Sir Winston Churchill, Great Britain Prime Minister on World War II)

“Kesuksesan adalah kemampuan untuk beranjak dari suatu kegagalan
ke kegagalan yang lain tanpa kehilangan keinginan untuk berhasil”

“Wisuda 14 semester adalah kesuksesan yang tertunda,

Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali”

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ronal Yohanes

No. Registrasi : 231 14 155

Fakultas/Prodi : Teknik/Illmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis skripsi dengan judul "MULTIMEDIA PENGENALAN CARA MENENUN KAIN TENUN KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU)" adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila kemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, Mei 2021

Disahkan/Diketahui
Pembimbing I


Emiliana M. Meolbatak, ST., MT
NIDN.0824047701

Mahasiswa/Pemilik



Ronal Yohanes

ABSTRAK

Kabupaten Timor Tengah Utara (TTU) adalah sebuah kabupaten di provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) dengan luas wilayah 2.669,70 km². Terdapat tiga suku besar yakni Insana, daerah Biboki, dan Miomaffo. Setiap wilayah di TTU mempunyai kain tenun dengan motif khas dan warna tenunan yang khas pula. Dengan adanya instruksi pemerintah untuk menggunakan tenun dapat memotivasi masyarakat untuk memproduksi tenunan. Jika tenun diterapkan maka masyarakat tidak merasa minder menggunakan sarung tenun daerah, apalagi tenunan itu dimodifikasi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, tentu para generasi muda akan tertarik, maka diperlukan sebuah aplikasi Multimedia Pengenalan Cara Menenun Kain Tenun Kabupaten TTU agar membantu masyarakat dalam mengenal dan mengetahui teknik umum serta cara menenun motif tenunan Kabupaten TTU, sehingga dapat memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya lokal NTT khususnya TTU.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. *Tools* yang digunakan untuk merancang bangun aplikasi ini adalah *Adobe Animate CC*.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah aplikasi Multimedia Pengenalan cara menenun Kain Tenun Kabupaten TTU untuk memperkenalkan serta mempertahankan adat istiadat dan budaya lokal berdasarkan proses dalam menghasilkan suatu motif tenunan.

Kata Kunci: *Multimedia*, Kain Tenun, Motif, Kabupaten TTU.

ABSTRACT

North Central Timor Regency (TTU) is a district in the province of East Nusa Tenggara (NTT) with an area of 2,669.70 km². There are three major tribes namely Insana, Biboki area, and Miomaffo. Each region in TTU has woven fabrics with distinctive motifs and distinctive weaving colors. With government instructions to use weaving, it can motivate people to produce woven fabrics. If weaving is applied, the community will not feel insecure about using regional woven sarongs, moreover the weaving is modified according to the current development, of course the younger generation will be interested, so we need a Multimedia application for Introduction to How to Weave TTU Regency woven fabrics to help the community know and know general techniques as well as how to weave TTU district woven motifs, so as to introduce and maintain NTT's local cultural heritage, especially TTU.

The method used in this research is the multimedia development method which consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, literature study and documentation. The tools used to design this application are Adobe Animate CC.

This research will produce a multimedia application introduction to how to weave TTU regency weaving to introduce and maintain local customs and culture based on the process of producing a woven motif.

Keywords: *Multimedia*, Woven Cloth, Motif, TTU Regency.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan tuntunanNya yang tak henti sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik. Adapun penulisan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi dan memperoleh nilai Tugas Akhir.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik berkat adanya dukungan dari banyak pihak baik berupa dukungan moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan menyertai saya sehingga tulisan ini dapat terselesaikan;
2. Bapa dan Mama, Kakak, Adik, serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan doa, kasih sayang dan cinta untuk saya;
3. Pater Dr. Philipus Tule, SVD, selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang;
4. Bapak Patrisius Batarius, ST., MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira;
5. Ibu Paulina Aliandu, ST., M.Cs, selaku Ketua Prodi Ilmu Komputer;
6. Ibu Emiliana M. Meolbatak, ST., MT, selaku Dosen pembimbing I saya, terima kasih beliau telah membimbing saya dalam pengerjaan tugas akhir ini;
7. Ibu Yovina C.H. Siki, ST., MT, selaku Dosen pembimbing II, terima kasih beliau telah membimbing saya dalam pengerjaan tugas akhir ini;

8. Ibu Natalia M.R Mamulak, ST., MM, selaku Dosen Penguji I;
9. Pak Alfry A. SinlaE, S. Kom., MCs, selaku Dosen Penguji II;
10. Para Dosen dan Karyawan Program Studi Ilmu Komputer, senang bisa mengenal orang-orang seperti kalian semua;
11. Sahabat-sahabat yang telah berjuang bersama di Program Studi Ilmu Komputer UNWIRA khususnya angkatan 2014; Ical, Icad, Vian, Carles, Ardy, Nisa, Lian dan semua sahabat yang tidak disebutkan namanya;
12. Sahabat terkasih, Karolina Yunita Solle yang selalu menemani, mendukung dan membantu saya dalam segala hal;
13. Senior Kak Viktor Lende, yang senantiasa meluangkan waktu untuk membantu saya;
14. Seluruh pihak yang telah memberikan sumbangsih dalam penyelesaian Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, Tuhan Yesus Kristus kiranya membalas budi baik saudara-saudari sekalian.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, Mei 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Teori-Teori Penunjang	12
2.2.1 Kabupaten TTU	12

2.2.2 Multimedia Pembelajaran	13
2.2.3 Karakteristik	16
2.2.4 Adobe Animate CC	19
2.2.5 Keunggulan Adobe Animate CC	21
2.2.6 Action Script 3.0 (AS3)	21
2.2.7 Adobe Photoshop CS6	22
2.2.8 Cara Kerja Adobe Photoshop CS6	23
2.2.9 Adobe Premiere Pro	24
2.2.10 Microsoft Visio	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 Analisis Sistem.....	25
3.2 Analisis Peran Sistem	25
3.3 Analisis Peran Pengguna.....	26
3.4 Sistem Perangkat Pendukung	26
3.5 Struktur Menu Aplikasi.....	27
3.6 Storyboard	28
3.7 Perancangan Tampilan	30
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	41
4.1 Implementasi Sistem	41
4.2 Implementasi Interface.....	42
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	68
5.1 Pengujian.....	68
5.1.1 Konsep Black Box	68
5.2 Analisis Hasil	70
BAB VI PENUTUP	72
6.1 Kesimpulan	72
6.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 1 Perancangan *Storyboard***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 5. 1 Tabel Pengujian *Black Box***Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahap Pengembangan <i>Multimedia</i>	5
Gambar 2. 1 Tampilan Interface <i>Adobe CC Animated</i>	20
Gambar 3. 1 Hierarki Menu Aplikasi	27
Gambar 3. 2 Tampilan Awal	30
Gambar 3. 3 Tampilan Menu	31
Gambar 3. 4 Tampilan Alat Tenun Silaka	31
Gambar 3. 5 Tampilan Alat Tenun Niuna	32
Gambar 3. 6 Tampilan Alat Tenun Atis	32
Gambar 3. 7 Tampilan Alat Tenun Sasial	32
Gambar 3. 8 Tampilan Alat Tenun Puapa'na	33
Gambar 3. 9 Tampilan Alat Tenun Monaf	33
Gambar 3. 10 Tampilan Alat Tenun Papuata	33
Gambar 3. 11 Tampilan Alat Tenun Senu	34
Gambar 3. 12 Tampilan Alat Tenun Nek'na	34
Gambar 3. 13 Tampilan Alat Tenun Tata'e	34
Gambar 3. 14 Tampilan Alat Tenun Tiak'a	35
Gambar 3. 15 Tampilan Benang	35
Gambar 3. 16 Tampilan Cara Menenun	35
Gambar 3. 17 Tampilan Proses Penyiapan Alat-Alat Tenun	36
Gambar 3. 18 Tampilan Pemilihan Dan Pemasangan Benang	36
Gambar 3. 19 Tampilan Proses Pemindahan Benang	36
Gambar 3. 20 Tampilan Proses membuat motif dan menenun	37

Gambar 3. 21 Tampilan Proses Finishing	37
Gambar 3. 22 Tampilan Video Tenun.....	38
Gambar 3. 23 Tampilan Motif Fut Biboe'ka	38
Gambar 3. 24 Tampilan Motif Buna Insana.....	38
Gambar 3. 25 Tampilan Motif Sotis	39
Gambar 3. 26 Tampilan Motif Sotis Miomaffo Timur	39
Gambar 3. 27 Tampilan Motif Fatus/Ikat	39
Gambar 3. 28 Tampilan Profil	40
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi	42
Gambar 4. 2 Tampilan Aplikasi Menu Utama	43
Gambar 4. 3 Tampilan Alat Tenun Silaka	44
Gambar 4. 4 Tampilan Alat Tenun Niuna	45
Gambar 4. 5 Tampilan Alat Tenun Atis	46
Gambar 4. 6 Tampilan Alat Tenun Sasial	47
Gambar 4. 7 Tampilan Alat Tenun Puapa'na	48
Gambar 4. 8 Tampilan Alat Tenun Monaf	49
Gambar 4. 9 Tampilan Alat Tenun Papuata	50
Gambar 4. 10 Tampilan Alat Tenun Senu	51
Gambar 4. 11 Tampilan Alat Tenun Nek'na	52
Gambar 4. 12 Tampilan Alat Tenun Tata'e	53
Gambar 4. 13 Tampilan Alat Tenun Tiak'a	54
Gambar 4. 14 Tampilan Benang	55
Gambar 4. 15 Tampilan Cara Menenun	56

Gambar 4. 16 Tampilan Proses Penyiapan Alat-Alat Tenun	57
Gambar 4. 17 Tampilan Pemilihan Dan Pemasangan Benang	58
Gambar 4. 18 Tampilan Proses Pemindahan Benang	59
Gambar 4. 19 Tampilan Proses membuat motif dan menenun	60
Gambar 4. 20 Tampilan Proses Finishing	61
Gambar 4. 21 Tampilan Video Tenun.....	61
Gambar 4. 22 Tampilan Motif Fut Bibok'sa	62
Gambar 4. 23 Tampilan Motif Buna Insana.....	63
Gambar 4. 24 Tampilan Motif Sotis	64
Gambar 4. 25 Tampilan Motif Sotis Miomaffo Timur	65
Gambar 4. 26 Tampilan Motif Fatus/Ikat	66
Gambar 4. 27 Tampilan Profil	66