

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN
ADAT DI PROVINSI NTT DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

(Studi Kasus SD Madrasah Iptidiyah Swasta (MIS) Al-Anshar Alak)

SKRIPSI

No. 528 / WM. FT. H6 / T. INF / TA / 2016

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Strata 1 (S1) pada
Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika**



O L E H

JUANG PURNAMA MOLLE

NIM. 231 11 034

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT DI PROVINSI NTT
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

OLEH :

JUANG PURNAMA MOLLE

231 11 034

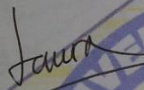
DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

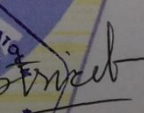

Emerensiana Ngaga, ST, MT


Sisilia Daeng B. Ma'u, S.Kom, MT

Mengetahui
Ketua Prodi Teknik Informatika
UNIKA Widya Mandira Kupang

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik
UNIKA Widya Mandira Kupang


Emiliana Meolbatak, ST, MT


Patrisius Batarius, ST, MT

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT DI PROVINSI NTT
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

OLEH :

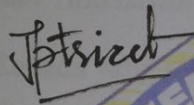
JUANG PURNAMA MOLLE

231 11 034

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PENGUJI

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

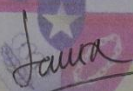


Patrisius Batarius, ST, MT



Natalia M.R. Mamulak ST, MM

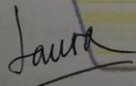
PENGUJI III



Emerensiana Ngaga, ST, MT

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana



Emerensiana Ngaga, ST, MT



Sisilia Daeng B. Ma'u, S.Kom, MT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Allah SWT. atas segala kekuatan yang diberikan dan penyertaanNya.

Keluargaku yang tersayang

Bapa Husein Molle dan Mama Samina Molle

Saudara/i Joko Soegito, Reza Molle, Sukma Molle
dan Tino Edwin

Kepada yang selalu memberikan semangat motivasi
dan bantuan Doa Marina Ineke Rosita Malle

Teman~temanku:

#ATEK INF 2011 Kelas B.

#My Team Multimedia Andre, Gio, Ayub, Fance,
Yohan, Aris, Ello dan Yoris

Kepada Dosenku Ibu Laura dan Ibu Sisilia yang selama
ini telah sangat membantuku Singkatnya semua
teman~temanku angkatan 2011 Teknik Informatika
yang tidak dapat disebutkan satu persatu dan
Bapak/Ibu Dosen serta Almamaterku tercinta.

MOTTO



KESUKSESAN ITU BUKAN
DITUNGGU, TETAPI
DIWUJUDKAN LEWAT
USAHA DAN PERJUANGAN

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis dan saya buat ini tidak memuat karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam daftar pustaka sebagai mana layaknya sebuah karya ilmiah.

Kupang, Juni 2016

Penulis

JUANG P. MOLLE

231 11 034

**TUHAN MEMANG MENJANJI YANG
TERBAIK DALAM HIDUPMU, NAMUN BUKAN
BERARTI SEGALANYA AKAN MUDAH BAGIMU.
KAMU JUGA HARUS BERJUANG.....**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran TUHAN Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Jenjang Sarjana Jurusan Teknik Informatika di Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini tidak akan rampung tanpa adanya bantuan moril maupun material dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
- 2) Mama Molle dan Bapa Molle tercinta yang telah memberikan Doa dan dukungan terbesar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- 3) Bapak P. Yulius Yasinto, SVD, MA, MSc selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang
- 4) Bapak Patrisius Batarius ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang
- 5) Ibu Emiliana Meolbatak, ST, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang
- 6) Ibu Emerensiana Ngaga ST, MT selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama proses penulisan Tugas Akhir ini.

- 7) Ibu Sisilia Daeng B. Ma'u, S.Kom, MT selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
- 8) Seluruh Dosen serta Staf Karyawan Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
- 9) Saudara/i ku Joko Soegito, Reza Molle, Sukma Molle, Fatiah Soegito, Kartino Edwin, yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis
- 10) Marina Ineke Rosita Malle yang selalu membantu memberikan motivasi, semangat dan Doa kepada penulis.
- 11) Rekan-rekan mahasiswa INF angkatan 2011, (khususnya kelas B)
- 12) Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini baik dalam bentuk dukungan moril maupun material.

Akhirnya, penulis menyadari benar bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu dengan sangat rendah hati penulis bersedia menerima segala bentuk kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan tugas akhir ini dan karya tulis lainnya di masa yang akan datang.

Kupang, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TEBEL.....	xii
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1. Latar Belakang.....	
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Tujuan.....	4
1.4.2. Manfaat.....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	5
1.5.1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	6
1.5.2. <i>Design</i> (Perancangan).....	6
1.5.3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	7
1.5.4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	7
1.5.5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	7
1.5.6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	8
1.5.7. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	
2.1. <i>State Of The Art</i>	
2.2. Multimedia.....	14
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2. Obyek-Obyek Multimedia.....	14
2.2.2.1. Teks.....	14
2.2.2.2. <i>Image</i>	15
2.2.2.3. Suara.....	17
2.2.2.4. <i>Movie</i>	18
2.2.2.5. Animasi.....	18

2.2.2.6.	<i>User Control</i>	19
2.3.	Pengertian KTSP.....	20
2.4.	Sejarah pendidikan MIS Al-Anshar.....	21
2.5.	Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2.6.	Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	24
2.7.	Pengertian Animasi.....	24
2.8.	Gambaran Umum Pakaian & Rumah.....	26
2.8.2	Rumah Adat.....	26
2.8.3	Pakaian Adat.....	27
2.9	Macromedia Flash 8.....	29
2.9.2	Pengenalan Macromedia Flash 8.....	29
2.9.3	Area Kerja Macromedia Flash 8.....	30
2.9.4	Action Script.....	30
2.9.5	Fungsi Umum Action Script.....	31

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....

3.1.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	
3.2.	Analisis Peran Pengguna.....	34
3.3.	Analisis Perangkat Pendukung.....	34
3.3.1.	Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.3.2.	Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
3.4.	Alur Kerja Sistem.....	36
3.5.	Struktur Menu Aplikasi.....	38
3.6.	Perancangan Tampilan.....	45
3.6.1	Rancangan Tampilan Intro.....	46
3.6.2	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	47
3.6.3	Rancangan Tampilan Menu Kabupaten.....	48
3.6.4	Rancangan Tampilan Sub Menu Kabupaten.....	49
3.6.5.	Rancangan Tampilan Penjelasan Pakaian Adat.....	50
3.6.6.	Rancangan Tampilan Penjelasan Rumah Adat.....	51
3.6.7.	Rancangan Tampilan Menu Kuis.....	52
3.6.8.	Rancangan Tampilan Menu Game.....	53
3.6.9.	Rancangan Tampilan Menu About.....	54
3.6.10.	Rancangan Tampilan Cara Menggunakan Aplikasi.....	55
3.6.11.	Rancangan Tampilan Profil Peneliti.....	56

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	
4.1. Implementasi Aplikasi.....	
4.2. Tampilan Aplikasi.....	58
4.3. Publish Aplikasi.....	70
 BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL.....	
5.1. Pengujian Aplikasi.....	
5.2. Uji coba Pemakai.....	76
5.3. Hasil Pengujian.....	78
 BAB VI PENUTUP.....	
6.1. Kesimpulan.....	
6.2. Saran.....	85
 DAFTAR PUSTAKA.....	

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia.....	5
Gambar 2.1. Struktur Organisasi	22
Gambar 2.2. Rumah Adat Mbaru Niang.....	27
Gambar 2.3. Pakaian Adat Rote	28
Gambar 2.4. Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	29
Gambar 3.1. Alur Kerja Sistem.....	36
Gambar 3.2. <i>Hirarky Storyboard</i>	38
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Intro.....	46
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Menu Utama.....	47
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Menu pemilihan Kabupaten.....	48
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Sub Menu Kabupaten	49
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan penjelasan pakaian adat.....	50
Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Menu penjelasan rumah adat	51
Gambar 3.9. Rancangan Tampilan Menu Kuis	52
Gambar 3.10. Rancangan Tampilan Menu Game.....	53
Gambar 3.11. Rancangan Tampilan Menu About.....	54
Gambar 3.12. Rancangan Tampilan Cara Menggunakan Aplikasi.....	55
Gambar 3.13. Rancangan Tampilan Profil Peneliti.....	56
Gambar 4.1. Implementasi Preloader	58
Gambar 4.2. Tampilan Tombol Menu	59
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 4.4. Tampilan Sub Menu Kab. di NTT.....	61
Gambar 4.5. Tampilan Sub Menu Tombol Rote.....	62
Gambar 4.6. Tampilan Animasi Pakaian Adat Rote.....	63
Gambar 4.7. Tampilan Animasi Rumah Adat Rote.....	64
Gambar 4.8. Tampilan Video Pakaian Pria Rote.....	65

Gambar 4.9. Tampilan Video Pakaian Wanita Rote.....	66
Gambar 4.10. Tampilan Menu Kuis.....	67
Gambar 4.11. Tampilan Menu Game.....	68
Gambar 4.12. Tampilan Menu About.....	69
Gambar 4.13. Tampilan Menu Keluar.....	70
Gambar 4.14. Tampilan Cara Mempublish File.....	71
Gambar 5.1 Gambar Grafik Hasil Pengujian.....	82

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 2.1. Perbandingan Peneliti Terdahulu.....	11
Tabel 3.1. <i>Storyboard</i> tampilan menu preloader	39
Tabel 3.2. <i>Storyboard</i> tampilan menu utama	40
Tabel 3.3. <i>Storyboard</i> tampilan pilihan untuk Kabupaten di NTT.....	40
Tabel 3.4. <i>Storyboard</i> tampilan jenis rumah dan pakaian adat.....	41
Tabel 3.5. <i>Storyboard</i> tampilan penjelasan pakaian adat.....	42
Tabel 3.6. <i>Storyboard</i> tampilan penjelasan rumah adat.....	43
Tabel 3.7. <i>Storyboard</i> tampilan kuis.....	44
Tabel 3.8. <i>Storyboard</i> tampilan Game.....	44
Tabel 3.9. <i>Storyboard</i> tampilan <i>about</i>	45
Tabel 5.1. Tabel Hasil Pengujian.....	73
Tabel 5.2. Tabel Kuesioner.....	77
Tabel 5.3. Tabel Hasil Pengisian Kuesioner.....	78
Tabel 5.4. Tabel Kesimpulan Jawaban Kuesioner.....	81

ABSTRAK

Provinsi Nusa Tenggara Timur mempunyai beragam suku dan jenis budaya pada setiap daerah. Hal ini juga terlihat pada rumah dan pakaian adat dari masing-masing daerah dimana dalam hal mengenal rumah dan pakaian adat di NTT perlu suatu media pembelajaran yang interaktif dan efektif, cara ini yang perlu diterapkan pada siswa-siswi kelas 4 SD Madrasah Ibtidiyah Al-Anshar Alak, karena proses pembelajaran yang berjalan masih bersifat konvensional dan cenderung membuat siswa-siswi merasa bosan dan kurang mengerti.

Oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa-siswi, salah satunya dengan membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswi kelas 4 SD Madrasah Ibtidiyah Al-Anshar Alak untuk mengenal rumah dan pakaian adat di Nusa Tenggara Timur.

Dalam merancang aplikasi ini menggunakan metode tahapan pengembangan *multimedia* dengan meliputi tahap *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (distribusi) dan untuk menjalankan aplikasi perlu adanya *macromedia flash 8*. Hasil implementasi dalam bentuk animasi dapat menarik minat siswa-siswi dalam belajar mengenal rumah dan pakaian adat di NTT serta membantu para guru agar lebih mudah dan efektif dalam proses penyampaian materi.

Kata Kunci : Multimedia, Pembelajaran, *Macromedia Flash 8*, Rumah dan Pakaian Adat NTT.

ABSTRACT

NTT Province have many kind of ethnics and cultures on each territory. This thing it's also seen at traditional house and clothes from each territory where in terms of knowing of traditional house and clothes in NTT need an instructional media which interactive and effective, this method need to applied for 4th grade students in elementary school of Madrasah Iptidiyah Al-Anshar Alak, because the learning process when going is still conventional and tend make the students feel boring and not understand.

Therefore it's necessary an instructional media are packed more interesting and growing interest in learning, one of them is creating the multimedia application as an instructional media for 4th grade students in elementary school of Madrasah Iptidiyah Al-Anshar Alak to know the traditional house and clothes in NTT.

In designing this application, the writing use development stages of multimedia method by covering concept stage, design, material collecting, assembly, testing, distribution and to running the application need to presence macromedia flash 8. The final result is can draw student interest in learning to know traditional house and clothes in NTT and helps teachers to be more easily and effective in the process of delivery of material.

Keywords :.Multimedia, instructional, Macro Media Flash 8, NTT traditional house and clohtes