

**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SENI
DAN BUDAYA DI TIMOR LESTE BERBASIS MULTIMEDIA**

(STUDI KASUS SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA)

TUGAS AKHIR



JULIOBERTO DOS REIS

231 11 081

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR

No. 557/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
SENI DAN BUDAYA DI TIMOR LESTE BERBASIS
MULTIMEDIA

OLEH :
JULIOBERTO DOS REIS

(231 11 081)

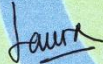
DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

DI : KUPANG

Pada :

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II


Emerensiana Ngaga, ST.MT


Natalia M Mamulak, ST.MM

MENGETAHUI

MENGETAHUI

KETUA JURUSAN TEKNIK

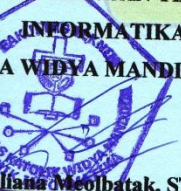
DEKAN FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

UNIKA WIDYA MANDIRA

UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG

KUPANG


Emiliana Meolbatak, ST. MT


Pattisius Batarius, ST.MT

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

No. 557/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
SENI DAN BUDAYA DI TIMOR LESTE BERBASIS
MULTIMEDIA**

O L E H :

JULIOBERTO DOS REIS

(231 11 081)

PENGUJI I



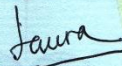
Sisilia Daeng B. Mau, S.Kom.MT

PENGUJI II



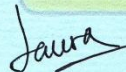
Frengky Tedy, ST/MT

PENGUJI III



Emerensiana Ngaga, ST.MT

KETUA PELAKSANA



Emerensiana Ngaga, ST.MT

SEKRETARIS PELAKSANA



Natalia M. Mamulak, ST.MM

PERSEMBAHAN

Dalam keterbatasan dan ketidak mampuan, Penulis selalu bergumul dalam pengharapan. Karena itu, sebagai ungkapan syukur dan rasa terima kasih, Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

- ❖ Orang tua tercinta Bapak Angelino Dos Reis dan Ibu Emerita De Jesus yang telah mencurahkan kasih sayang kepada penulis serta menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Saudara-Saudari, kakak Metus, Anfou, Betus, Che Anno, Linda, Lola, mama Aja, Lena, Ando, Bete, Nina, Ameu, Amanu dan Metan serta seluruh keluarga besar (LOKOGATAL) di Maliana yang dengan tulus hati menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Teman-teman seperjuangan jurusan teknik informatika khususnya angkatan tahun 2011.
- ❖ Teman-teman senasib (Thinyo, Dhuel, Anay, Mega, Avy, Adven, Itho, Simson, Remy, Lopes dll) yang selalu mendukung penulis dalam doa serta dukungan kebersamaan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Khususnya buat Monika Soares yang selalu bersamaku serta memberikan dorongan agar tetap sabar dan tidak putus asa dalam menghadapi segala persoalan.
- ❖ Kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung selama pendidikan penulis.
- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

motto

Sebuah mimpi dapat terwujud bukan karena keajaiban, melainkan karena keringat dan kerja keras.

KATA PENGANTAR

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

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 menggandeng tangan penulis untuk melangkah maju sampai ke tahap ini serta memberikan hikmat, akal budi dan pengetahuan sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Pater Yulius Yasinto, SVD, MA, MSc selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
3. Bapak Patrisius Batarius, ST,MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Ibu Emiliana Meolbatak ST.MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. ibu Emerensiana Ngaga, ST. MT, selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini dan trima kasih untuk pemikiran-pemikiran hebat yang selalu dituangkan bagi penulis.
6. Seluruh Dosen serta Staf Karyawan Teknik Informatika Unwira Kupang.
7. Orang tua tercinta Bapak Angelino Dos Reis dan Ibu Emerita De Jesus, terima kasih untuk doa, kasih sayang dan kesabaran dalam memotivasi serta menantikan keberhasilan penulis.
8. Adik- adik tercinta dan semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.

9. Opa dan Oma tercinta yang selalu mendukung penulis dan trima kasih untuk mutiara-mutiara indah yang selalu opa dan oma tanamkan dalam diri penulis.
10. Ibu Natalia M Mamulak, ST, MM, selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memperhatikan, serta mengorbankan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman Mahasiswa/i Teknik Informatika Unwira Angkatan 2011, khususnya kelas B.

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 dunia pendidikan. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, Februari 2017

Abstrak

Timor Leste merupakan negara yang terdiri dari banyak Distrik memiliki berbagai macam suku bangsa, bahasa adat istiadat atau yang sering kita sebut kebudayaan. Keanekaragaman budaya yang terdapat di Timor Leste merupakan suatu bukti bahwa Timor Leste merupakan negara yang sangat kaya akan budaya. Timor Leste juga terdiri dari berbagai suku dan segala jenis macam budaya yang terdiri dari rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional. Dalam hal mengenalkan rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste perlu adanya media pembelajaran yang interaktif dan efisien yang dapat membuat siswa lebih memahami budaya Timor Leste dimana cara ini yang perlu diterapkan pada siswa kelas 4 SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA. Proses pembelajaran yang sedang berjalan saat ini masih bersifat konvensional dan cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang dimengerti. Oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya dengan membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA untuk mengenal rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste.

Dalam merancang aplikasi ini metode yang digunakan adalah metode tahapan pengembangan multimedia dimana metode tersebut meliputi tahap *Concept* (Pengonsepan), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Distribusi). Hasil akhir yang dicapai dari pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak agar mau mengenal budaya Timor Leste yang terdiri dari beberapa jenis yaitu rumah adat, pakaian adat tarian dan musik tradisoanal untuk menumbuhkan rasa kecintaan mereka pada kebudayaan Timor Leste.

Kata kunci : multimedia pembelajaran, *Macromedia Flash 8*, Seni dan budaya di Timor Leste, SD SAO MIGEL HOLSA

Abstract

East Timor is a country that consists of many District has a variety of ethnic, language or customs that often we call culture. Cultural diversity in East Timor is a proof that East timor is a country very rich in culture. East Timor also consists of many different tribes and cultures of all kinds which consists of traditional House, traditional clothes, traditional dance and music. In terms of dissemination of custom homes, custom clothing, dance and music tradisional Timor-Leste need the presence of the media learning interaktif and efficiently can make students better understand the culture of East timor where this way needs to be applied on the 4th grade students SAO MIGUEL HOLSA MALIANA. where is the poses learning the running time is still the conventional in nature and tend to make students feel bored and less understandable. Hence the need for a media-packed learning more exciting and growing interest in learning of students, one of them by creating a multimedia application as a medium of learning for students 4th grade SAO MIGUEL HOLSA MALIANA to know traditional House, traditional clothes, traditional dances and music in East Timor. In designing this application method used is the method of multimedia development stages in which such methods include Concept stage (Pengonsepan), Design (Design), Material Collecting (Collecting materials), Assembly (Manufacturing), Testing (testing), Distribution (Distribution). The final result to be achieved from the making of the application is expected to attract the interest of the children to get to know the culture of East timor which consists of some type i.e. custom homes, custom clothing dance and music tradisional to foster a sense of fondness those cultures of East Timor.

Keywords: multimedia learning, Macromedia Flash 8 , , SD SAO MIGEL HOLSA

DAFTAR ISI

Judul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak.....	viii
Abstract.....	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
Latar Belakang	1
Perumusan Masalah.....	3
Batasan Masalah.....	4
Tujuan	4
Manfaat	4
1.5.1. Bagi Guru	4
1.5.2. Bagi Siswa-Siswi	5
1.5.2. Peneliti	5
Metodologi Penelitian	5
Sistematika Penulisan.....	7
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 9
2.1. Tinjauan penelitiin Terdahulu	9
2.2 Multimedia.....	11
2.3. Ensino da unidade curiculo de Timor Leste(EUCTL).....	14
2.4. Gambaran Umum SD Sao Miguel Holsa.....	14
2.4.1. Sejarah singkat.....	14
2.4.2. Visi dan Misi	15
2.5. Struktur organisasi	15
2.6 pengertian Animasi.	16
2.7. Gambaran Umum Rumah Adat, pakaian Adat, tarian Dan Musik Tradisional.....	17
2.7.1 Rumah Adat.	17
2.7.2 pakaian Adat	18
2.7.3. Tarian Tradisional	19
2.7.4. Musik Tradisional	19
2.8. Macromedia Flash 8	20
2.8.1. Pengertian macromedia flash 8	20
2.8.2. Area kerja macromedia flash 8	21
2.8.3 Action script.....	22
2.9. Adobe Photoshop CS4	24
2.9.1. Pengertian Adobe Photoshop CS4	24
2.9.2. Areaa kerja Adobe photoshop CS4	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1. Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.2. Analisis Peran Pengguna	27
3.3. Analisis Perangkat Pendukung	27
3.3.1. Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
3.3.2. Sistem Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	27
3.5. Stuktur menu Aplikasi	28
3.6. Perancangan Tampilan <i>Interface</i>	34
3.6.1. Rancangan Tampilan <i>Loading</i>	34
3.6.2. Rancangan Tampilan Menu Utama	35
3.6.3. Rancangan Tampilan Menu untuk memilih kabupaten rumah adat.....	35
3.6.4. Rancangan Tampilan Menu penjelasan rumah adat	36
3.6.5. Rancangan Tampilan Menu untuk memilih kabupaten pakaian adat.....	37
3.6.6. Rancangan Tampilan Menu penjelasan pakaian adat	38
3.6.7. Rancangan Tampilan Menu untuk memilih kabupaten video tarian dan musik tradisional.....	38
3.6.8. Rancangan Tampilan Menu penjelasan video tarian dan musik Tradisional.....	39
3.6.9. Rancangan Tampilan Menu <i>Quiz</i>	40
3.6.10. Rancangan Tampilan Menu <i>game</i>	41
3.6.11. Rancangan Tampilan Menu profil	42
3.6.12 Rancangan Tampilan menu Keluar.....	42
 BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	 44
4.1. Implementasi Aplikasi	44
4.2. Tampilan Aplikasi	45
4.2.1. Implementasi Tampilan <i>Loading</i>	45
4.2.2. Implementasi Tampilan Menu Utama	46
4.2.3. Implementasi Tampilan Menu Tombol kabupaten	47
4.2.4. Implementasi Tampilan Menu Animasi Rumah Adat Suai	48
4.2.5. Implementasi Tampilan Menu Animasi pakaian Adat Suai	49
4.2.6. Implementasi Tampilan Menu Video Tarian dan Musik tradisional.....	51
4.2.7. Implementasi Tampilan Menu Quiz	52
4.2.8. Implementasi Tampilan Menu <i>Game</i>	53
4.2.9. Implementasi Tampilan Menu <i>Profile</i>	54
4.2.10. Implementasi Tampilan Keluar	55
4.3. Publish Aplikasi	56
 BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	 57
5.1. Pengujian Aplikasi	57
5.2. Ujicoba Pemakai	63
5.3. Hasil Pegujian.....	65

BAB VI PENUTUP	70
6.1. Kesimpulan.....	70
6.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia	5
Gambar 2.1. Struktur organisasi SD Sao Miguel Holsa maliana	15
Gambar 2.2. Rumah Adat Baria	18
Gambar 2.3. Pakaian Adat Suai Covalima.....	19
Gambar 2.4. Area kerja macromedia flash 8	21
Gambar 2.5. Area kerja Adobe Photoshop CS4	24
Gambar 3.1. Hirarky <i>Storyboard</i>	28
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan <i>Loading</i>	34
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Menu Awal.....	35
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Menu kabupaten Rumah Adat.....	36
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Menu penjelasan Rumah adat	37
Gambar 3.6. Rancangan Tampilan Menu kabupaten pakaian adat.....	37
Gambar 3.7. Rancangan Tampilan Menu penjelsan pakaian adat	38
Gambar 3.8. Rancangan Tampilan Menu video kabupaten tarian dan music.....	39
Gambar 3.9. Rancangan Tampilan Menu penjelasan video tarian dan music.....	40
Gambar 3.10. Rancangan Tampilan Menu <i>Quiz</i>	41
Gambar 3.11. Rancangan Tampilan Menu Game.....	41
Gambar 3.12. Rancangan Tampilan Menu <i>Profile</i>	42
Gambar 3.13. Rancangan Tampilan Menu Keluar	43
Gambar 4.1. Implementasi Tampilan <i>Loading</i>	45
Gambar 4.2. Implementasi Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.3. Implementasi Tampilan Sub Menu Rumah Adat.....	47
Gambar 4.4. Implementasi Tampilan Menu Animasi Rumah Adat suai	48
Gambar 4.5. Implementasi Tampilan Sub menu Pakaian Adat	49
Gambar 4.6. Implementasi Tampilan Menu Pakaian adat suai.....	50
Gambar 4.7. Implementasi Tampilan sub menu video Tarian dan Musik.....	51
Gambar 4.8. Implementasi Tampilan Menu video Tarian dan Musik	51
Gambar 4.9. Implementasi Tampilan Menu <i>Quiz</i>	52
Gambar 4.10 Implementasi Tampilan Menu game.....	53
Gambar 4.11. Implementasi Tampilan Menu <i>Profile</i>	54
Gambar 4.12. Implementasi Tampilan Menu Keluar	55
Gambar 4.13. <i>Publish File Macromedia Flash 8</i>	56
Gambar 5.1 Grafik Hasil Pengujian.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Tampilan menu Loading.....	29
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> tampilan menu Utama.....	30
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Tampilan Rumah adat,Pakaian Adat, Tarian dan music tradisional.....	30
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> Tampilan Penjelasan Rumah Adat.....	31
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> tampilan Penjelasan Pakaian Adat.....	31
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> Tampilan Penjelasan Tarian dan Musik tradisional.....	32
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> Tampilan Quiz.....	32
Tabel 3.8 <i>Storyboard</i> Tampilan Game.....	33
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i> tampilan Profil.....	33
Tabel 5.1. Tabel Hasil Pengujian Sistem	58
Tabel 5.2. Soal Kuisisioner	63
Tabel 5.3. Tabel Hasil Pengisian Kuisisioner	65
Tabel 5.4. Kesimpulan Jawaban Kuisisioner	67