



**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF LAGU
DAERAH UNTUK PEMBELAJARAN BUDAYA DAERAH
PADA ANAK-ANAK**

SKRIPSI

Oleh :

Ardian Firmansyah

NIM 092410101019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS JEMBER

2014



**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF LAGU
DAERAH UNTUK PEMBELAJARAN BUDAYA DAERAH
PADA ANAK-ANAK**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi (S1)

Oleh :

Ardian Firmansyah

NIM 092410101019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS JEMBER

2014

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Dra. Nunung Wahyuningsih dan Ayahanda Drs. Didik Bambang Setyadi yang tercinta;
2. Adik-adikku Rahmat Bambang Wahyu Ari dan Fahrizal Putra Septian yang tercinta;
3. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
4. Almamater Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember
5. Sahabat – sahabatku tercinta terutama Arrofito Ani Sandi S.Farm.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardian Firmansyah

NIM : 092410101019

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Desain dan Implementasi Media Interaktif Lagu Daerah Untuk Pembelajaran Budaya Daerah Pada Anak-anak” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Mei 2014

Yang menyatakan,

Ardian Firmansyah

NIM 092410101019

SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF LAGU DAERAH
UNTUK PEMBELAJARAN BUDAYA DAERAH PADA ANAK-ANAK**

Oleh

Ardian Firmansyah
NIM 0924101019

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Drs. Slamin, M.Comp.Sc., Ph.D.
Dosen Pembimbing Anggota : Yanuar Nurdiansyah, S.T., M.Cs.

PENGESAHAN

Karya ilmiah skripsi berjudul “**Desain dan Implementasi Media Interaktif Lagu Daerah Untuk Pembelajaran Budaya Daerah Pada Anak-anak**” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2014

Tempat : Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom

NIP. 196811131994121001

Anggota I,

Anggota II,

Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom., MT

NIP. 198403052010122002

Nelly Oktavia Adiwijaya, S.Si., MT.

NIP. 198410242009122008

Mengesahkan

Ketua Program Studi,

Prof. Drs. Slamin, M.Comp.Sc.,Ph.D.

NIP. 196704201992011001

PENGESAHAN PEMBIMBING

Karya ilmiah skripsi berjudul “**Desain dan Implementasi Media Interaktif Lagu Daerah Untuk Pembelajaran Budaya Daerah Pada Anak-anak** ” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2014

Tempat : Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember

Jember, 20 Mei 2014

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Prof. Drs. Slamin, M.Comp.Sc.,Ph.D.

Yanuar Nurdiansyah, ST., M.Cs

NIP. 196704201992011001

NIP. 198201012010121004

ABSTRACT

Indonesian cultural values are now starting to be eroded by the influx of Western culture. Government, community, and cultural actors slowly began to leave the traditional culture as an impact of globalization . The conditional implies a very harmful impact to the Indonesian nation . Indonesia began to lose the characteristics and the nation's image in the eyes of the world, one by one began to Indonesian culture recognized by other countries as traditional culture. The era of globalization and computerization is a concrete manifestation of the such developments. This development continues to occur in every aspect of human life. Likewise multimedia applications are increasingly developed to change the way humans to interact with computers through text elements, images, audio and animation as well as visuals in an application. The development of this application also occurs to learning methods in education system. During its development, the delivery of information will become more attractive and easier for users to obtain information to use multimedia. One of ways to keep the Indonesian traditional cultures, the developing of multimedia interactive learning to introduce folk songs that exist in Indonesia is needed contains folk songs that have a characteristic of traditional music from each region in Indonesia. This applications is developed using this multimedia in order to be easily used by all people, especially the children.

Keywords : *Multimedia , Culture, Indonesian Volk Songs*

RINGKASAN

Desain dan Implementasi Media Interaktif Lagu Daerah Untuk Pembelajaran Budaya Daerah Pada Anak-anak; Ardian Firmansyah, 092410101019; 2014:93 halaman; Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember.

Nilai-nilai budaya Indonesia saat ini mulai terkikis oleh masuknya budaya barat. Pemerintah, masyarakat, dan para pelaku budaya perlahan-lahan mulai meninggalkan budaya tradisional dengan alasan mengikuti arus globalisasi. Semakin terlupakannya budaya Indonesia memiliki dampak yang sangat merugikan bangsa Indonesia. Indonesia mulai kehilangan ciri dan citra bangsa di mata dunia, kebudayaan Indonesia satu persatu mulai di akui oleh negara lain sebagai budaya tradisionalnya.

Penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi dalam pembelajaran budaya untuk mengasah kembali nasionalisme dan menumbuhkan kecintaan pada budaya bangsa sendiri, rekonstruksi yang harus diperhatikan adalah dengan memodifikasi sumber pelajaran dan dengan inovasi dalam mengemas pembelajaran sehingga masyarakat Indonesia khususnya anak-anak mulai tertarik untuk mempelajari budaya bangsa sehingga kebudayaan tradisional bangsa dapat terus dipertahankan oleh bangsa Indonesia.

Pembelajaran interaktif ini dapat dipakai tepat sasaran, dalam pelaksanaannya. Untuk anak usia dini dan taman kanak-kanak diberikan suatu pembelajaran dengan menyampaikan dan memperkenalkan seluruh lagu daerah Indonesia dalam bentuk animasi flash yang sangat interaktif untuk perkembangan anak usia dini.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif Lagu daerah Indonesia untuk Anak-anak”.

Tujuan penyusunan skripsi ini, salah satunya adalah untuk memenuhi salah satu syarat ujian sidang Sarjana S1, di Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Jember. Selain itu, penulisan Skripsi ini bertujuan untuk mengenalkan lagu-lagu daerah yang ada di seluruh Indonesia.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan uluran tangan berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya bila penulis mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember.
2. Bapak Prof. Drs. Slamir, M.Comp.Sc.,Ph.D. selaku dosen pembimbing utama, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing.
3. Bapak Yanuar Nurdiansyah, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing anggota, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing.
4. Semua dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kedua orangtua tercinta yang telah memberikan dorongan, doa serta materi.
6. Semua teman yang telah banyak membantu semua proses penulisan skripsi ini.

Pada akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi saya khususnya, dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya. Terima kasih.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	vii
ABSTRAK	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan	3
1.4.1. Manfaat	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Budaya	7
2.2. Lagu	9
2.3. Pembelajaran	10
2.3.1. Komponen Pembelajaran	12
2.3.2. Media Pembelajaran.....	12
2.4. Multimedia	14
2.5. Kategori Multimedia	15
2.6. Elemen Multimedia.....	16
2.7. Multimedia Flash	18
2.7.1. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	18
2.7.2. Sejarah Singkat <i>Macromedia Flash</i>	19
2.8. Elemen Dasar <i>Macromedia Flash</i>	20
2.9. <i>Flowchart</i>	23

BAB III. METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Waktu dan Tempat	28
3.2. Alat dan Bahan.....	28
3.2.1. Alat.....	28
3.2.2. Bahan	29
3.3. Metode Kegiatan	29
 BAB IV. DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM	 32
4.1. <i>Business Proses</i>	32
4.2. <i>Design</i>	33
4.2.1. <i>Genre</i>	33
4.2.2. <i>Goal</i>	34
4.2.3. <i>Game Play</i>	34
4.2.4. <i>Level Design</i>	36
4.2.5. <i>Flow Control Gameplay</i>	37
4.2.5.1 <i>Flowchart</i>	37
4.2.6. <i>State Diagram</i>	44
4.2.7. <i>Desain Interface</i>	47
 BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 51
5.1. Implementasi	51
5.2. Pengkodean Sistem	55
5.3. Pembahasan.....	64
5.3.1. Penghitungan Kuisioner menggunakan Skala Likert.....	64
 BAB VI. PENUTUP	 67
6.1. Kesimpulan	67
6.2. Saran.....	67
 DAFTAR PUSTAKA	 68
 LAMPIRAN.....	 70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode <i>Waterfall</i>	29
Gambar 4.1 <i>Business Proses</i>	32
Gambar 4.2 <i>Flowchart Form Utama</i>	38
Gambar 4.3 <i>Flowchart Form Belajar Lagu</i>	39
Gambar 4.4 <i>Flowchart Form Provinsi</i>	40
Gambar 4.5 <i>Flowchart Lagu Daerah</i>	41
Gambar 4.6 <i>Flowchart Form Profil</i>	41
Gambar 4.7 <i>Flowchart Form Latihan Soal</i>	42
Gambar 4.8 <i>Flowchart Form Nilai</i>	43
Gambar 4.9 <i>Flowchart Form Keluar</i>	43
Gambar 4.10 <i>State Diagram</i> Pilih Belajar Lagu	44
Gambar 4.11 <i>State Diagram</i> Pilih Latihan Soal.....	45
Gambar 4.12 <i>State Diagram</i> Pilih Profil.....	45
Gambar 4.13 <i>State Diagram</i> Pilih Game	46
Gambar 4.14 Desain Menu Pembuka.....	47
Gambar 4.15 Desain Form Pembuka	47
Gambar 4.16 Desain Form Utama	48
Gambar 4.17 Desain Form Profil	48
Gambar 4.18 Desain Form Keluar	49
Gambar 4.19 Desain Form Belajar Lagu	49
Gambar 4.20 Desain Form Latihan Soal.....	50
Gambar 4.21 Desain Form Game Edukasi.....	50
Gambar 5.1 Menu Pembuka.....	51
Gambar 5.2 Form Pembuka	51
Gambar 5.3 Form Utama.....	52
Gambar 5.4 Form Profil	52
Gambar 5.5 Form Latihan Soal.....	53
Gambar 5.6 Form Game.....	53
Gambar 5.7 Form Belajar Lagu Daerah.....	54
Gambar 5.8 Form Keluar	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>System Flowchart</i>	23
Tabel 2.2 Simbol-simbol Bagan Alur Program.....	26
Tabel 2.3 Simbol-simbol Bagan Alur Proses	27
Tabel 5.1 Kode Program <i>Controller</i> pada Fitur Menu Profil	55
Tabel 5.2 Kode Program <i>Controller</i> pada Fitur Menu Latihan Soal	57
Tabel 5.3 Kode Program <i>Controller</i> pada Fitur Menu <i>Game</i>	58
Tabel 5.4 Kode Program <i>Controller</i> pada Fitur Menu Belajar Lagu Daerah	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuisisioner	70