

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT
MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



Oleh:

SAWUNG PRIAMBADA

NIM. 2005101075

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
JULI 2024**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT
MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

Oleh:

SAWUNG PRIAMBADA

NIM. 2005101075

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
JULI 2024**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT
MUSIK TRADISIONAL GEMELAN JAWA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata 1
Teknik Informatika**

Oleh:

SAWUNG PRI AMBADA

NIM: 2005101075

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
JULI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Sawung Pri Ambada telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 16 Juli 2024
Pembimbing I,



Sri Anardani, S.Kom., M.T
NIDN. 0726058001

Madiun, 16 Juli 2024
Pembimbing II,



Juwari, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0706028804

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Sawung Pri Ambada telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Rabu 24 Juli 2024.

Tim Penguji



Sri Anardani, S.Kom., M.T.
NIDN. 0726058001

Penguji 1



Juwari, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0706028804

Penguji 2



Moch Yusuf Asyhari, S.Tr.Kom., M.Kom.
NIDN. 0720049601

Penguji 3



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik

Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202



Menyetujui,

Kaprodi Teknik Informatika

Latiuba Sofyana STT, S. Kom., M.MT.
NIDN. 0714029102

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sawung Pri Ambada

NIM : 2005101075

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Fakultas Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Pahlawan Berbasis Android” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 24 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Sawung Pri Ambada

NIM.2005101075

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN

KEPADA:

*Kedua orang tuaku
Bapakku (Alm) dan ibuku,
Ibuku, yang doannya tak pernah putus untukku,
Sahabat-sahabatku,
Orang yang selalu ada disaat suka dan dukaku.*

MOTTO:

" Suradira Jayaningrat Lebur Dening Pangastuti"

Segala keberanian, kekuatan, kejayaan, dan kedudukan akan hancur dengan kebijaksanaan, kesabaran, dan kasih sayang.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan seluruh kegiatan penelitian, serta penulisan Skripsi ini di SDN 03 Taman Kota Madiun dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Gamelan Berbasis Multimedia Interaktif”.

Penulisan Skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan, bimbingan, serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan penelitian dan laporan Skripsi.
2. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
3. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun
4. Ibu Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.M.T selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun.

5. Ibu Sri Anardani, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan dukungan kepada mahasiswa penelitian dan penulisan Skripsi.
6. Juwari, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan dukungan kepada mahasiswa penelitian dan penulisan Skripsi.
7. Guru dan Kepala Sekolah SDN 03 Taman telah membantu kelancaran penelitian ini.
8. Ibu yang telah memberikan doa dan dukungan selama penelitian dan penulisan Skripsi.
9. Serta teman-teman 8D yang telah memberikan support dan dukungan selama penulisan Skripsi.

Penulis menyadari penyajian skripsi ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kesempurnaan. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta membantu menunjang perkembangan ilmu dan pengetahuan di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Madiun, 24 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN SAMPUL DEPAN	ii
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI	vi
SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN.....	vii
MOTTO:	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	2
C. Perumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teoritis	6
1. Rancang Bangun.....	6
2. Media Pembelajaran	6
3. Gamelan Jawa.....	7
4. Multimedia Interaktif	8
5. <i>Android</i>	9
6. <i>Adobe Flash</i>	10
7. <i>Corel Draw</i>	11
8. <i>Flowchart</i>	12
9. HIPO.....	14
B. Kajian Empiris	15
C. Kerangka Berpikir.....	18

BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
B. Metode Pengembangan Sistem	20
C. Rancangan Penelitian	23
D. Teknik Pengembangan Sistem	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Analisis Sistem.....	28
B. Perancangan Sistem	31
C. Implementasi Sistem	45
D. Pengujian Sistem.....	53
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64
RIWAYAT HIDUP	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>flowchart</i>	14
Tabel 3.1 Waktu dan Tahapan Pelaksanaan Penelitian.....	19
Tabel 4.2 Keterangan Diagram VTOC (Virtual Table Of Content).	33
Tabel 4.3. Pertanyaan Kuisisioner SUS	53
Tabel 4.4 Skor Hasil Kuisisioner	55
Tabel 4.5 Skor Akhir Hasil Hitung SUS	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 3. 1 Tahapan Metode <i>MDLC</i>	20
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Rancangan Penelitian	23
Gambar 4. 1 Diagram VTOC (<i>Virtual Table Of Content</i>) media pembelajaran alat musik tradisional gamelan jawa berbasis multimedia interaktif.....	32
Gambar 4. 2 Flowchart Perancangan media pembelajaran alat musik tradisional gamelan jawa berbasis multimedia interaktif.....	34
Gambar 4. 3 Storyboard Menu Utama.....	36
Gambar 4. 4 Storyboard Bermain.....	37
Gambar 4. 5 Storyboard Saron.....	38
Gambar 4. 6 Storyboard Deskripsi Saron.....	39
Gambar 4. 7 Storyboard Bonang.....	39
Gambar 4. 8 Storyboard Deskripsi Bonang.....	40
Gambar 4. 9 Storyboard Gong.....	41
Gambar 4. 10 Storyboard Deskripsi Bonang.....	41
Gambar 4. 11 Storyboard Tampil Semua.....	42
Gambar 4. 12 Storyboard Kuis.....	43
Gambar 4. 13 Storyboard Menu Utama.....	43
Gambar 4. 14 Storyboard Profil Pengembang.....	44
Gambar 4. 15 Halaman Menu Utama	46
Gambar 4. 16 Halaman Bermain.....	47
Gambar 4. 17 Halaman Gamelan Saron.....	47
Gambar 4. 18 Halaman Deskripsi Saron.....	48
Gambar 4. 19 Halaman Gamelan Bonang.....	48
Gambar 4. 20 Halaman Deskripsi Bonang.....	49
Gambar 4. 21 Halaman Gamelan Gong.....	49
Gambar 4. 22 Halaman Deskripsi Gong.....	50
Gambar 4. 23 Halaman Tampil Semua	50
Gambar 4. 24 Halaman Kuis.....	51
Gambar 4. 25 Halaman Nilai Akhir Kuis.....	52
Gambar 4. 26 Halaman Profil Pengembang.....	52
Gambar 4. 27 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	58