

SKRIPSI

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BELAJAR PRANATAACARA

Diajukan sebagai salah satu prasyarat
untuk menempuh gelar sarjana komputer



Disusun Oleh

SUJADI
6012044

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA
JEPARA 2017

PERSETUJUAN SKRIPSI

**JUDUL : PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BELAJAR PRANATACARA**

NAMA : SUJADI

NIM : 6012044

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,
Jepara, 20 Juli 2017

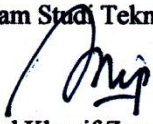

R.H Kusumodestoni, M.Kom
Pembimbing I


Nur Aeni Widiastuti, M.Kom
Pembimbing II

I

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


Akhmad Khanif Zyen, M.Kom
NIY. 3 860421 13 092

PENGESAHAN SKRIPSI

**JUDUL : PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BELAJAR PRANATACARA**
NAMA : SUJADI
NIM : 6012044

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas
Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
pada tanggal 28 Juli 2017

Penguji Skripsi

Penguji I


Rizky Sari Mei Maharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Penguji II


Ir. Adi Sucipto, M.Kom
NIDN.0625056505

Mengetahui
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UNISNU JEPARA


Ir. Gun Sudiryanto, MM
NIDN.0624056501

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik penulisan karya ilmiah.

Jepara, 28 Juli 2017



Sujadi
NIM. 6012044

HALAMAN MOTTO

Motto : “Sepira gedhene sengsara yen tinampa amung dadi coba”

Saya Persembahkan karya ini untuk:

- 1) Istriku dan anakku Tercinta
- 2) Kedua Orang tua dan saudara-saudaraku
- 3) Teman – teman satu angkatan di program studi teknik informatika UNISNU Jepara

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanallahu Wata'ala, Rabb pencipta alam yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang disusun untuk menempuh gelar sarjana komputer di fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sa'dullah Assa'idi, M.Ag, Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di UNISNU Jepara.
2. Ir. Gun Sudiryanto, MM, Dekan Fakultas Saintek Unisnu Jepara yang telah memberikan kesempatan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Akhmad Khanif Zyen, Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan dan semangat kepada penulis selama menempuh studi di UNISNU Jepara.
4. R.H Kusumodestoni, M.Kom, selaku pembimbing I yang dengan tulus membimbing penulis, mengarahkan dan memotivasi sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik.
5. Nur Aeni Widiastuti, M.Kom, selaku pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, mengarahkan dan memotivasi sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik.
6. Dosen penguji yang telah menyempatkan waktunya untuk menguji skripsi ini.
7. Istri dan anakku yang aku sayangi yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Dengan segala hormat, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini memberi manfaat dan kontribusi bagi pembaca.

Jepara, 28 Juli 2017

Penulis

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, budaya dan bahasa jawa yang mulai memudar. Penelitian ini membahas tentang perancangan multimedia untuk belajar menjadi pranatacara bahasa jawa untuk penganten gaya Surakarta. Beberapa Alasan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah terkikisnya penggunaan bahasa jawa sehingga menimbulkan berkurangnya minat belajar bahasa jawa, jumlah pranatacara dikabupaten Jepara sedikit, honor pranatacara yang mahal. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif persentase dengan tahapan penelitian ini meliputi : analisa kebutuhan, pembuatan naskah multimedia/storyboard, proses produksi, ujicoba dan validasi kelayakan produk. Produk /aplikasi yang sudah jadi akan diujicobakan ke ahli materi dan ahli media.

Hasil ujicoba kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 81%. dengan kategori **sangat layak** dan hasil ujicoba kelayakan produk dari ahli media sebesar 71 % dengan kategori **layak**. Sehingga produk ini layak untuk dipublikasikan.

Kata Kunci: *Pranatacara, Penganten gaya surakarta, Multimedia*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan Skripsi	3
1.5 Manfaat Penulisan skripsi	3
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi.....	5
2.2 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2.1 Multimedia.....	6
2.2.1.1 Adobe Flash.....	7
2.2.2 Perkawinan	9
2.3. Kerangka Pemikiran	13

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	14
3.2 Pengumpulan Data.....	14
3.3 Pengolahan Awal Data	15

3.4 Metode yang diusulkan.....	17
3.5 Eksperimen dan Pengujian Metode	17
3.6 Evaluasi dan Validasi	18
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	19
 BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan.....	22
5.2. Saran	22
 DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil kuisisioner oleh ahli media	20
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner oleh ahli materi	21

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS	7
--	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisioner

Lampiran 2. Kuisioner Ahli Media

Lampiran 3. Kuisioner Ahli Materi

Lampiran 4. Listing Program