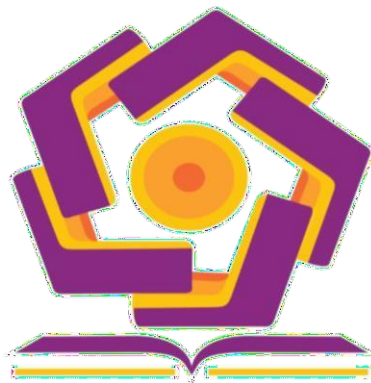


**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA UNTUK ANAK KELAS 4 SD NEGERI JERON**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

BERLIANA ADINDA PRAMESTI

2212030545

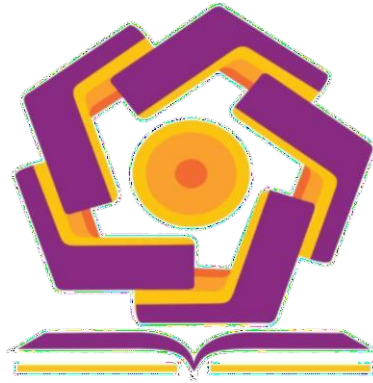
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA SUKOHARJO**

2025

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA UNTUK ANAK KELAS 4 SD NEGERI JERON**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

BERLIANA ADINDA PRAMESTI

2212030545

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA SUKOHARJO**

2025

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Alat Musik Tradisional Jawa
Untuk Anak Kelas 4 SD Negeri Jeron

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

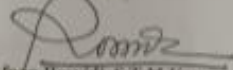
Berliana Adinda Pramesti

2212030545

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 21 Agustus 2025

Pembimbing 1



Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom
NIDN. 0508016803

Pembimbing 2



Siti Rahastuti, M.Kom
NIDN. 0619038901

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer



Moch. Hari Purwidiyanto, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ALAT MUSIK
TRADISIONAL JAWA UNTUK ANAK KELAS 4 SD NEGERI JERON

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BERLIANA ADINDA PRAMESTI
2212030545

telah dipertabankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 September 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Nur Junardi, M.M

Nurhidavanto, M.Kom

Siti Rihastuti, M.Kom

MOTTO

1. Hiduplah kamu seakan-akan mati besok
2. Allah tidak akan menguji melebihi batas kemampuan hambanya.
3. Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil.
4. Mencintai diri sendiri adalah awal dari segala pencapaian yang sejati.

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Nikmat serta Hidayahnyakepada saya sehingga Tugas Akhir ini bisa di selesaikan dengan baik.
2. Bapak Moch Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom selaku KetuaSTMik Amikom Surakarta.
3. Bapak Afnan Rosyidi, S.T., M.Kom dan Ibu Siti Rihastuti M.Kom selakudosen pembimbing I serta pembimbing II.
4. Seluruh Bapak atau Ibu Dosen dan Karyawan STMik AMIKOM Surakarta.
5. Kepada Almarhum Ayahanda Tercinta Dadang Jatmiko yang kini telahbersemayam dalam keabadian, Terimakasih Karena Engkaulah Aku ada di dunia ini, meski ragamu sudah tidak ada disampingku namun cintaku untukmu tetap hidup dalam nadiku. aku tau engkau melihatku dan mendoakan ku dari Surga. Cintaku dan doaku tak pernah putus untukmu. Rinduku menyertaimu.
6. Kepada Cinta Pertama ku Bapak Awabul Anam dan Pintu Surga ku IbuDwi Puji Sukowati dua cinta yang tidak pernah meminta balas. Serta kakak, adik – adik, dan Keluarga Besar yang selalu mendukungku, memberikan pengorbanan yang sangat besar, serta doa – doa yang menjadi tiang disetiap langkahku, cinta dan kasih sayangnya tidak akan pernah saya lupakan.

7. Untuk Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, ParkJimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook BTS. Terimakasih telah menemaniku dan menjadi penghiburku disaat lelahnya menjalani penulisan Tugas Akhir ini.
8. Terimakasih kepada seluruh teman, sahabat yang sudah saling menyemangati dan menguatkan satu sama lain.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah bekerja keras danberjuang. Mampu kuat bertahan sampai sejauh ini dan tidak menyerah akan tekanan yang ada. Terimakasih karena sudah kuat dan selalu tersenyum walaupun berat keadaannya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat, serta Ridho-nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun judul Tugas Akhir ini adalah “Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Alat Musik Tradisional Jawa Untuk Anak Kelas 4 SD Negeri Jeron”. Tugas akhir ini di tulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan program Pendidikan Diploma (D III) Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dan memberikan dukungan dalam penulisan Tugas Akhir ini, kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwidiyanto, S.T., M.M., M.Kom. selaku ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Bapak Afnan Rosyidi, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing I.
3. Ibu Siti Rihastuti, M.Kom. selaku dosen pembimbing II.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan STMIK Amikom Surakarta.
5. Teman – teman yang memberikan masukan dan saran dalam pengerjaan tugas akhir.
6. Bapak, ibu dan keluarga besar atas doa, pengorbanan dan dukungan yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi banyak orang. Demikian akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta	4
1.5.3 Manfaat Bagi Murid Kelas 4 SD Negeri Jeron	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Observasi	4
1.6.2 Metode Wawancara	4
1.6.3 Metode Kepustakaan	5
1.7 Teori Yang Digunakan	5
1.7.1 Multimedia	5
1.7.2 Unsur-unsur Multimedia	5
1.7.3 Pengertian Media Pembelajaran	7
1.7.4 Pengertian Multimedia Interaktif	7

1.7.5	Pengertian Alat Musik Tradisional Jawa	8
1.7.6	Struktur Multimedia	11
1.7.6.2	Struktur Komposit	12
1.7.6.3	Struktur Hierarki	12
1.7.6.4	Struktur NonLinier	13
1.7.7	Pengembangan Sistem Multimedia	13
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan.....	16
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	16
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	16
1.8.2.1	Windows	16
1.8.2.2	Adobe Animate	16
1.8.2.3	Corel Draw	17
1.9	Sistematika Penulisan	17
1.10	Jadwal Kegiatan.....	18
BAB II	GAMBARAN OBYEK	20
2.1	Gambaran Umum SD Negeri Jeron.....	20
2.2	Profil SD Negeri Jeron	21
2.3	Visi dan Misi	22
2.4	Struktur Organisasi	22
2.5	Letak Geografis	23
2.6	Target Produk	23
BAB III	PEMBAHASAN	25
3.1	Perancangan Sistem.....	25
3.1.1	Mengidentifikasi Masalah	25
3.1.2	Studi Kelayakan.....	25
3.1.3	Merancang Konsep.....	25
3.1.4	Merancang Isi	26
3.1.5	Merancang Naskah	27
3.1.6	Merancang Grafik.....	28
3.1.7	Memproduksi Sistem.....	32
3.1.7.1	Pembuatan Halaman Aplikasi	32

3.1.7.2	Pembuatan Halaman Menu Utama	33
3.1.7.3	Pembuatan Halaman Menu Pilih Materi	35
3.1.7.4	Pembuatan Halaman Menu Materi	36
3.1.7.5	Pembuatan Halaman Bermain	38
3.1.7.6	Pembuatan Halaman Quiz	39
3.1.8	Menguji dan Menjalankan Sistem	41
3.1.8.1	Menguji Sistem.....	41
3.1.8.2	Menjalankan Sistem	42
BAB IV	PENUTUP	48
4.1	Kesimpulan.....	48
4.2	Saran... ..	48
DAFTAR PUSTAKA		49
LAMPIRAN		51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Spesifikasi Hardware.....	17
Tabel 3. 1 Perancangan isi.....	25
Tabel 3. 2 <i>StoryView</i>	26
Tabel 3. 3 StoryView (Lanjutan).....	27
Tabel 3. 4 StoryView (Lanjutan).....	28
Tabel 3. 5 StoryView (Lanjutan).....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Siter.....	8
Gambar 1. 2 Angklung	9
Gambar 1. 3 Suling.....	10
Gambar 1. 4 Saronen	10
Gambar 1. 5 Struktur Linier	11
Gambar 1. 6 Struktur Komposit	12
Gambar 1. 7 Struktur Hierarki.....	13
Gambar 1. 8 Struktur Nonlinier.....	13
Gambar 2. 1 SD Negeri Jeron.....	18
Gambar 2. 2 SD Ruang Kelas 4 SD Negeri Jeron	19
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi	20
Gambar 2. 4 Google Maps SD Negeri Jeron.....	21
Gambar 2. 5 Struktur Hierarki.....	22
Gambar 3. 1 Tampilan Lembar Kerja Adobe Animate 2022	30
Gambar 3. 2 Pembuatan Halaman Menu Utama	31
Gambar 3. 3 Pembuatan Halaman Pilih Materi.....	32
Gambar 3. 4 Pembuatan Halaman Materi	34
Gambar 3. 5 Pembuatan Halaman Bermain	35
Gambar 3. 6 Pembuatan Halaman Quiz	37
Gambar 3. 7 Pembuatan Halaman Hasil.....	38
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 3. 9 Tampilan Halaman Pilih Materi	41

Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Materi Seruling	42
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Materi Siter	42
Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Materi Saronen.....	42
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Bermain.....	43
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Quiz.....	43
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Nilai	44