

ISSN 2303 - 1425

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015



STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100 Malang, 65146

Telp. (0341)560823, Fax (0341)562525

ISSN 2303 - 1425

J-INTTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

STIKI

SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA & KOMPUTER INDONESIA

Jl. Raya Tidar 100, Malang; Phone: 0341-560823; Fax: 0341-562525; <http://www.stiki.ac.id>; mail@stiki.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

J-INTECH merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang guna mengakomodasi kebutuhan akan perkembangan Teknologi Informasi serta guna mensukseskan salah satu program DIKTI yang mewajibkan seluruh Perguruan Tinggi untuk menerbitkan dan mengunggah karya ilmiah mahasiswanya dalam bentuk terbitan maupun jurnal online.

Pada edisi ini, redaksi menampilkan beberapa karya ilmiah mahasiswa yang mewakili beberapa mahasiswa yang lain, yang dianggap cukup baik sebagai media pembelajaran bagi para lulusan selanjutnya.

Tentu saja diharapkan pada setiap penerbitan memiliki nilai lebih dari karya ilmiah yang dihasilkan sebelumnya sehingga merupakan nilai tambah bagi para adik kelas maupun pihak-pihak yang ingin studi atau memanfaatkan karya tersebut selanjutnya.

Pada kesempatan ini kami juga mengundang pihak-pihak dari PTN/PTS lain sebagai kontributor karya ilmiah terhadap jurnal J-INTECH, sehingga Perkembangan IPTEK dapat dikuasai secara bersama-sama dan membawa manfaat bagi institusi masing-masing.

Akhir redaksi berharap semoga dengan terbitnya jurnal ini membawa manfaat bagi para mahasiswa, dosen pembimbing, pihak yang bekerja pada bidang Teknologi Informasi serta untuk perkembangan IPTEK di masa depan.

REDAKSI

DAFTAR ISI

Sistem Informasi Pengelolaan Magang Guna Mempermudah Proses Administrasi (Studi Kasus: Jurusan Hama dan Penyakit Tumbuhan Universitas Brawijaya)	01-06
<i>Adhita Purwitasari</i>	
Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Seminar dan <i>Workshop</i> pada Bidang Akademik (Studi Kasus: STIKI Malang).....	07-12
<i>Wida Afif El Khoiro</i>	
Sistem Informasi Administrasi Pengiriman Barang pada PT.Mindah Sejati Trans guna Mempermudah Pelaporan.....	13-15
<i>Purwa Indah Sari</i>	
Sistem Informasi Geografis Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus guna Menentukan Lokasi Sekolah	16-26
<i>Alnor Huda Firmansyah</i>	
Perancangan <i>Game First Person Shooter 3D “Zombie Hunter”</i> dengan Menggunakan Metode A*	27-33
<i>Ryan Mahendra Kusuma Putra</i>	
Sistem Informasi Biro Perjalanan <i>Tour</i> Berbasis <i>Website</i> dengan Menggunakan <i>Framework Codeigniter</i> pada <i>Anggada Indonesia Tour dan Travel</i>	34-39
<i>Amir Zubaidi</i>	
Sistem Informasi Geografis Sekolah Menengah Atas/Kejuruan guna Memberi Informasi Sekolah di Kota Malang	40-44
<i>Ulung Setyaputro</i>	
Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Layanan Kesehatan dengan Metode <i>AHP (Analytical Hierarchy Process)</i> di Kabupaten Sidoarjo.....	45-51
<i>Ady Prasetyo</i>	
Aplikasi <i>Game</i> Petualangan bagi Anak – Anak sebagai Media Pembelajaran	

Flora dan Fauna di Indonesia	52-55
Fendik Gunawan <i>Game Puzzle 2 Dimensi Pembelajaran Aksara Jawa dengan Menggunakan Adobe Flash</i>	56-59
Filemon Bobby Ciptadi	
Sistem Penunjang Keputusan Kelayakan Penerima Jamkesmas (Jaminan Kesehatan Masyarakat) dengan Metode SAW di Kecamatan Singosari Berbasis Web	60-66
Andri Widhianto	
Sistem Penunjang Keputusan Menggunakan Metode Topsis guna Menentukan Poli Rawat Jalan di Kota Malang Berbasis Webgis	67-73
Ramadan Hadi Kusuma	
Sistem Informasi Akuntansi guna Mempermudah Pembuatan Laporan Laba Rugi Peternakan UD. Putri Mandiri Kediri Berbasis Web (Studi Kasus: UD. Putri Mandiri Kediri)	74-78
Dery Agistya Valiant	
Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Penyakit Gigi dan Mulut dengan Metode <i>Forward Chaining</i> Berbasis Web	79-83
Abdul Rozak	
Sistem Penunjang Keputusan untuk Menentukan Minat Jurusan Siswa di SMK Al-Ikhlash Menggunakan Metode <i>Inferensi Fuzzy Mamdani</i> Berbasis Web (Studi Kasus: STIKI Malang)	84-88
Azuansyah	
Sistem Pakar untuk Mendiagnosa Kerusakan Mesin CFM Pada Pesawat Terbang Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Forward Chaining</i>	89-93
Anggi Danna Putra	
Pemanfaatan Corona SDK dalam Pembuatan <i>Game</i> Edukasi untuk Anak Usia Dini.....	94-97
Tyas Ari Dita	
Tutorial Pembelajaran Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Web	98-101
Ariky Seputranto	
Sistem Pakar Identifikasi Penyakit dan Hama Tumbuhan Teh dengan Menggunakan Metode <i>Forward Chaining</i> Berbasis Android	102-108
Ian Muhlisin	
Sistem Informasi Tes Kepribadian untuk Seleksi dan Penempatan Tenaga Kerja pada Perusahaan	109-113
Sugeng Jumadyono	

ISSN 2303 - 1425

J-INTECH

Journal of Information and Technology

Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015

- Pelindung** : Ketua STIKI
- Penasehat** : Puket I, II, III
- Pembina** : Ka. LPPM
-
- Editor** : Subari, M.Kom
- Section Editor** : Daniel Rudiaman S.,ST, M.Kom
-
- Reviewer** : Dr. Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT.
Evi Poerbaningtyas, S.Si, M.T.
Laila Isyriyah, M.Kom
Anita, S.Kom, M.T.
-
- Layout Editor** : Nira Radita, S.Pd., M.Pd
Muh. Bima Indra Kusuma

Tutorial Pembelajaran Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Web

Ariky Seputranto¹⁾

¹⁾Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang

Email: rickyrahagyanto@gmail.com

ABSTRAK

Hal yang melatar belakangi Tugas Akhir ini adalah membahas tentang pembuatan Tutorial Pembelajaran Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Web guna melatih daya ingat pada siswa. Adapun pembahasan yang timbul di kalangan masyarakat terutama para siswa Sekolah Dasar adalah kemampuan anak dalam memahami dan mengingat materi pelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan para pengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa serta pemilihan metode dan teknik pembelajaran masih kurang bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis berusaha untuk memberikan solusi dengan membuat tutorial pembelajaran guna melatih daya ingat pada anak murid. Didalam tutorial pembelajaran ini terdapat lima materi (Lagu Daerah, Rumah Adat, Pakaian Adat, Senjata Tradisional dan Tarian Adat) dan kuis dimasing-masing materi. Dengan adanya tutorial pembelajaran ini, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran anak, sehingga proses belajar pun jadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tutorial, Budaya Nusantara, Web, Adobe Flash CS4.

1. PENDAHULUAN

Sejak perkembangan internet di Indonesia semakin maju, serta makin banyaknya service internet yang bisa didapatkan. Internet jadi sumber utama dalam memperoleh informasi dengan cepat. Hampir semua bidang dituntut untuk memakai internet sebagai media untuk mempercepat sistem penyebaran informasi. Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang ada di Indonesia pada saat ini secara perlahan tapi pasti mulai terlupakan. Banyak masyarakat terutama para siswa Sekolah Dasar tidak mengetahui dan mengenal begitu banyak keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang seharusnya mereka ketahui dan mereka lestarikan. Sebelumnya, pengenalan budaya nusantara masih terpaku pada buku panduan, sehingga murid akan merasa jenuh untuk mempelajarinya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Karangrejo 05 bahwa materi yang diajarkan di sekolah tersebut masih bersifat monoton, artinya para murid hanya disuruh duduk dan mendengarkan, sehingga banyak dari anak - anak yang diajar menjadi bosan dan mengakibatkan malas berangkat menimba ilmu. Selain itu pada anak - anak di sekitar tempat tersebut masih suka bermain daripada belajar.

Dengan mempertimbangkan mengenai permasalahan tersebut dibuatlah

solusi yakni membuat aplikasi yang berupa tutorial yang berisi tentang pembelajaran kebudayaan Indonesia dengan menggunakan Adobe Flash. Kelebihan aplikasi program ini dibanding dengan sistem pembelajaran yang lama adalah anak - anak bisa belajar dengan cara melihat dan mendengarkan, serta memiliki tampilan yang menarik sehingga anak-anak akan betah belajar tentang kebudayaan Indonesia dan memahami ilmu yang telah diajarkan. Dengan begitu maka dapat meningkatkan minat anak dalam belajar tentang kebudayaan Indonesia yang berbasis web tersebut. pikat anak dalam belajar demi kelancaran dan pengoptimalan kecerdasan otak anak.

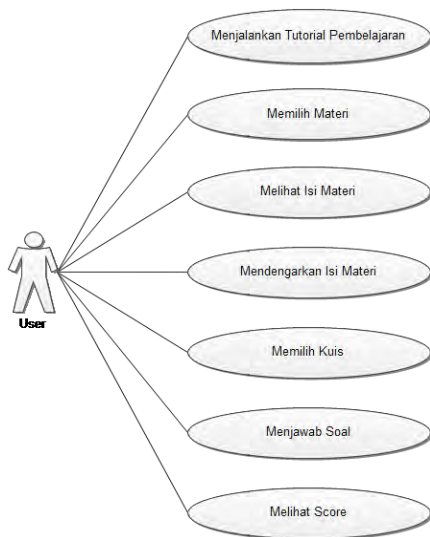
2. METODOLOGI PENELITIAN

a. Analisa Masalah

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah sistem pembelajaran yang ada di SDN Karangrejo 05 adalah para guru hanya menyampaikan materi dari buku paket dan setelah itu murid diberi tugas untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) selain itu juga dalam penyampaian materi yang diajarkan di sekolah tersebut masih bersifat monoton, artinya para murid hanya disuruh duduk dan mendengarkan, sehingga banyak dari anak - anak yang diajar menjadi bosan dan mengakibatkan malas berangkat menimba ilmu. Dengan adanya system

pembelajaran seperti itu maka dapat disimpulkan bahwa lambannya para murid dalam memahami materi yang diajarkan oleh para guru, serta terlalu serius ketika para guru dalam mengajar kepada para murid akibatnya kebanyakan para murid takut sehingga daya serap pemahaman yang diterima oleh para murid kurang. Sehingga besoknya ditanya tentang materi yang diajarkan kemarin kebanyakan lupa dan tidak terlalu mengerti terhadap materi yang disampaikan.

b. Use Case Diagram



Gambar 1. Desain Use Case Diagram User

c. Storyboard
Halaman Utama



Gambar 2. Halaman Utama

Halaman Pilihan Menu Pilih Provinsi



Gambar 3. Pilihan Menu Provinsi

Halaman Menu Provinsi



Gambar 4. Pilihan Materi

Halaman Lagu Daerah



Gambar 5. Halaman Lagu Daerah

Halaman Rumah Adat



Gambar 6. Halaman Rumah Adat

Halaman Pakaian Adat



Gambar 7. Halaman Pakaian Adat

Halaman Senjata Adat



Gambar 8. Halaman Senjata Adat

Halaman Tarian Adat



Gambar 9. Halaman Tarian Adat

Halaman Utama Kuis



Gambar 10. Halaman Utama Kuis

Halaman Menu Score



Gambar 11. Halaman Menu Score

Halaman Panduan



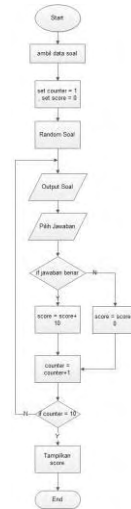
Gambar 12. Halaman Panduan

Flowchart Halaman Awal



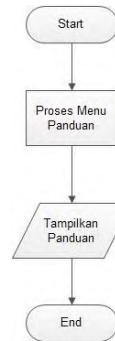
Gambar 13. Flowchart Halaman Awal

Flowchart Menu Kuis



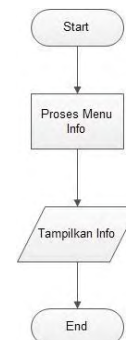
Gambar 14. Flowchart Menu Kuis

Flowchart Materi Panduan



Gambar 15. Flowchart Panduan

Flowchart Info



Gambar 16. Flowchart Info

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tampilan Hasil Program

Tahapan implementasi merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Dalam tahap ini objek material seperti text, gambar, audio, video, dan material lain yang telah dikumpulkan dijadikan sebuah program yang terstruktur sesuai dengan storyboard dan flowchart yang telah dibuat

sebelumnya. Dalam hal ini, *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS4*.



Gambar 17. Halaman Utama Tutorial Pembelajaran

Pada tampilan menu utama menampilkan sebuah karakter berupa orang dengan memakai pakaian daerah lengkap dengan memakai blangkon di kepala dan juga terdapat pilihan menu dibagian sebelah kanan yaitu ada menu materi, menu kuis dan menu video. Dimana menu video ini akan memperlihatkan video tentang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan aplikasi tutorial pembelajaran dalam bentuk multimedia diharapkan dapat mempermudah para siswa untuk sehingga dapat menarik minat para siswa dalam belajar. Aplikasi tutorial ini diharapkan bisa digunakan oleh semua siswa khususnya siswa yang mempelajari materi tentang budaya khususnya anak usia 7-10 tahun.

5. REFERENSI

- [1] Tim Penulis, (2011) Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, dan Senjata Tradisional 33 Provinsi Di Indonesia: Penerbit Cif.
- [2] Pengertian Tutorial. Online, <http://ebonaza.blogspot.co.id/p/pengertian-tutorial.html>, diakses pada 7 November 2015.
- [3] Kurniati, Tutik. (2013). Kurikulum 2013, SD kelas 4. Keberagaman Budaya Bangsa". Online, https://www.youtube.com/watch?v=sTG7sFq_XhQ, diakses 16 November 2015.
- [4] Umam, Khoirul. (2011). Perbedaan ActionScript 2.0 dengan ActionScript 3.0. Pada Flash. Online, <https://shintamursi.wordpress.com/2014/11/07/perbedaan-actionscript-2-0-dengan-actionscript-3-0-pada-flash/>, diakses 9 November 2015