

**APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN BAGIAN-BAGIAN BUSANA
PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA
(STUDI KASUS SMK MA'ARIF NURUL HAROMAIN SENTOLO)**

Skripsi
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1



Diajukan oleh:

Nur Khasanah

NIM. 20130140084

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2017**

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Aplikasi Multimedia Pengenalan Bagian-Bagian Busana pada Mata Pelajaran Menggambar Busana“. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Chayadi Oktomy, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Haris Setyawan, S.T., M. Eng. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis sehingga selama melaksanakan penelitian tugas akhir ini hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. **Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc.** Selaku pembimbing pendamping yang telah dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan semua permasalahan penulis dan ketulusan dalam membimbing kepada penulis.
4. Bapak Cahya Damarjati, S.T., M. Eng. selaku dosen penguji ujian pendadaran skripsi yang senantiasa memberikan saran demi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan dunia pendidikan.
5. Untuk seluruh dosen dan staff yang ada di program studi Teknik Informatika yang telah memberi saya ilmu, baik secara langsung maupun tidak secara langsung.
6. Kedua orang tua dan kedua adik yang memberikan segalanya, dukungan, masukan dan selalu medoakan penulis.
7. Untuk teman seperjuangan TI B 2013 yang bersedia menemani dalam suka dan duka selama 4 tahun.
8. Teman-teman seperjuangan jurusan Teknik Informatika 2013.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga menjadi masukan bagi penulis guna penyusunan karya-karya selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 November 2017

Penulis

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi tidak mengandung karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 November 2017

Nur Khasanah

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN II.....	iii
PRAKATA.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Pengertian Busana.....	5
2.2.2 Materi Menggambar Busana.....	6
2.2.3 Pengertian Kerah.....	6
2.2.4 Pengertian Lengan.....	7
2.2.5 Pengertian Rok.....	7

2.2.6 Pembelajaran Menggambar Busana di SMK Ma'arif Nurul Haromain Sentolo.....	7
2.2.7 Pengertian Aplikasi Pembelajaran.....	7
2.2.8 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran.....	9
2.2.9 Macromedia Flash.....	10
2.2.10 Adobe After Effect.....	10
BAB III.....	11
METODOLOGI PENELITIAN.....	11
3.1 Langkah Penelitian.....	11
3.2 Analisa Kebutuhan.....	12
3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional.....	12
3.2.2 Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	13
3.3 Analisa Sistem.....	14
3.3.1 Konsep Aplikasi.....	14
3.3.2 Design Aplikasi.....	14
3.3.3 Materi Aplikasi.....	14
3.4 Perancangan Sistem.....	15
3.4.1 Perancangan Use Case Diagram dan Activity Diagram.....	15
3.4.2 Perancangan Struktur Menu.....	18
3.4.3 Perancangan Komponen Aplikasi.....	19
3.4.4 Perancangan Antarmuka.....	20
BAB IV.....	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Implementasi Aplikasi.....	29
4.1.1 Halaman Tampilan Awal.....	29
4.1.2 Halaman Menu Utama.....	29
4.1.3 Halaman Menu Materi.....	30
4.1.4 Halaman Menu Video.....	31

4.1.5 Halaman Menu Kuis.....	33
4.2 Pengujian Ketepatan Materi.....	35
4.2.1 Tujuan Pengujian.....	35
4.2.2 Metode.....	35
4.2.3 Prosedur.....	35
4.2.4 Hasil.....	36
4.2.5 Pembahasan.....	36
4.3 Pengujian Usabilitas oleh Guru.....	36
4.3.1 Tujuan.....	36
4.3.2 Metode.....	36
4.3.3 Prosedur.....	37
4.3.4 Hasil.....	37
4.3.5 Pembahasan.....	38
4.4 Pengujian Usabilitas oleh Siswa.....	38
4.4.1 Tujuan Pengujian.....	38
4.4.2 Metode.....	38
4.4.3 Prosedur.....	39
4.4.4 Hasil.....	39
4.4.5 Pembahasan.....	43
4.5 Kesimpulan Pengujian.....	43
BAB V.....	45
KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	16
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Materi.....	16
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Video.	17
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Kuis.	18
Gambar 3.5 Perancangan Struktur Menu Utama.....	19
Gambar 3.6 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal.....	21
Gambar 3.7 Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	22
Gambar 3.8 Perancangan Antarmuka exit.....	22
Gambar 3.9 Perancangan Antarmuka Menu Materi.....	23
Gambar 3.10 Perancangan Antarmuka setelah masuk ke kategori.....	24
Gambar 3.11 Perancangan Antarmuka Menu Video.....	25
Gambar 3.12 Perancangan Antarmuka setelah masuk ke kategori.....	25
Gambar 3.13 Perancangan Antarmuka halaman play video.....	26
Gambar 3.14 Perancangan Antarmuka Menu Kuis.....	26
Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka kuis apabila menjawab salah.....	27
Gambar 3.16 Perancangan Antarmuka kuis apabila menjawab benar.....	27
Gambar 3.17 Perancangan Antarmuka kuis selesai.....	28
Gambar 4.1 Halaman Utama.....	29
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama.....	30
Gambar 4.3 Halaman exit.....	30
Gambar 4.4 Halaman Menu Materi.....	31
Gambar 4.5 Halaman Isi Materi.....	31
Gambar 4.6 Halaman Menu Video.....	32
Gambar 4.7 Halaman sub Kategori Video.....	32
Gambar 4.8 Halaman Play Video.....	33
Gambar 4.9 Halaman Menu Kuis.....	33

Gambar 4.10 Halaman apabila menjawab Salah.....	34
Gambar 4.11 Halaman apabila menjawab Benar.....	34
Gambar 4.12 Halaman apabila telah menyelesaikan Kuis.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras (Developer)	13
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras (User)	13
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak (Developer)	14
Tabel 4.1 Hasil Interview Guru.....	36
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Guru.....	37

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Pertanyaan pertama (Siswa)	39
Diagram 4.2 Pertanyaan kedua (Siswa)	40
Diagram 4.3 Pertanyaan ketiga (Siswa)	40
Diagram 4.4 Pertanyaan keempat (Siswa)	41
Diagram 4.5 Pertanyaan kelima (Siswa)	41
Diagram 4.6 Pertanyaan keenam (Siswa)	42
Diagram 4.7 Pertanyaan ketujuh (Siswa)	43