

PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP DB 1 KOTA JAMBI

Saripuddin¹, Nurhadi², Abdul Haris³

Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok – Jambi

E-mail : ¹saripudinudien@yahoo.co.id, ²nurhadi.zyan@gmail.com, ³crash.devil9@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi bagi seorang guru kepada siswa/siswi. Perangkat ajar memanfaatkan komputer untuk menyampaikan materi-materi yang akan diajarkan biasa disebut CAI (Computer Aided Instruction). Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru di SMP DB 1 Kota Jambi khususnya dalam pelajaran seni budaya masih menggunakan metode menerangkan dan memberikan tugas, sementara siswa/i hanya mencatat dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Tentunya hal ini menyebabkan siswa/i merasa sulit untuk memahami materi dan kebanyakan diantaranya terjadi kesalahan persepsi tentang materi tersebut. Hal ini mendorong penulis untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan metode waterfall yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa/i dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Dan yang terpenting semua orang dapat menggunakan media pembelajaran ini, karena tampilan yang dirancang semenarik mungkin dan mudah untuk digunakan.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Pembelajaran, Seni Budaya, Multimedia

ABSTRACT

Learning media a medium that can be used to convey information for a teacher to the students. Teaching device utilizes a computer to deliver materials that will be taught commonly called CAI (Computer Aided Information). The delivery of the material that done by teacher in SMP DB 1 city jambi especially in both art culture still uses the method explained and give an assignment, while students just noted and the task assigned by the teacher. It certainly makes students feel difficult to understand the material and Most of them error occurred the perception of the material. That was why the author tried to build multimedia based application using waterfall method hopefully it will help students in understanding the material being taught by teacher. And most importantly everyone can use this learning media, because the display is designed as attractive as possible and easy to use.

Key Words : Applications, Learning Media, Art Culture, Multimedia

1. PENDAHULUAN

SMP DB 1 Kota Jambi merupakan lembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Dimana, sekolah ini bertempat di Jalan Siswa RT.34 RW.01 Kel.Thehok Jambi yang memiliki pelajaran Seni Budaya yang mencakup tentang seni rupa, seni tari, seni musik dan seni teater baik itu tentang tarian maupun alat musik. SMP DB 1 Kota Jambi ini mempunyai guru Seni Budaya sebanyak 1 (satu) orang dan mempunyai kelas Seni Budaya sebanyak 3 (tiga) kelas yaitu kelas VII (tujuh) sebanyak 1 (satu) kelas, kelas VIII (delapan) sebanyak 1 (satu) kelas, dan kelas IX (sembilan) sebanyak 1 (satu) kelas. Berdasarkan observasi terhadap objek dan hasil wawancara terhadap guru Seni Budaya yang dilakukan di SMP DB 1 Kota Jambi, penulis mendapatkan bahwa di SMP DB 1 Kota Jambi saat ini, khususnya dalam mempelajari seni budaya masih menggunakan metode dengan menerangkan di depan sedangkan siswa/i mencatat dibelakang dan diberi waktu untuk bertanya kemudian guru memberi tugas mandiri ataupun kelompok tanpa disertai visualisasi, serta penyampaiannya masih menggunakan buku bacaan. Sehingga penulis menemukan beberapa masalah di sekolah ini, yaitu terjadi kesalahan persepsi siswa/i terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa/i sulit menangkap materi pelajaran tersebut, karena hanya terpaku pada buku dan sedikit penjelasan dari guru, serta belum adanya penerapan sistem pembelajaran yang berbasiskan multimedia khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Untuk mengatasi

permasalahan tersebut, perlu dibangun suatu aplikasi media pembelajaran agar dapat membantu siswa/I dalam menangkap materi pelajaran yang dapat dikemas dalam bentuk CD/DVD supaya siswa/i juga dapat mempelajari materi tersebut di rumah. Tentunya hal ini dapat mendukung perkembangan pendidikan di SMP DB 1 Kota Jambi.

2. METODE PENELITIAN

pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

2.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang terdapat pada sistem yang sedang berjalan pada SMP DB 1 Kota Jambi. Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan serta sebagai dasar teori dalam melakukan studi sehingga penelitian yang dilakukan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

2.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data ini, penulis melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan sistem pembelajaran yang ada pada SMP DB 1 Kota Jambi. Dalam hal ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan dilakukan dengan cara :

a. Pengamatan (*Observation*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian pada SMP DB 1 Kota Jambi.

b. Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab terhadap hal yang akan diteliti. Tahap-tahap yang harus dilakukan dalam wawancara yaitu :

- 1) Menentukan orang-orang yang akan dijadikan sumber-sumber informasi.
- 2) Membuat jadwal atau janji dengan narasumber.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan.
- 4) Melakukan wawancara dan mencatat hasil.

2. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

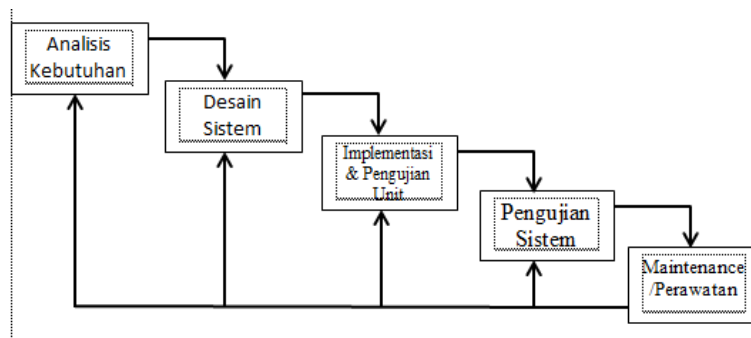
Adalah mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori dan konsep dari literatur yang akurat dengan masalah penelitian, dimana penulis banyak mencari data-data dari beberapa sumber buku dan website di internet yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Sehingga menghasilkan suatu informasi yang akan digunakan dalam penyelesaian penelitian.

2.3 Analisis Data

Setelah pengumpulan data diatas selesai, selanjutnya dilakukan analisa terhadap data. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data tersebut sehingga akan memudahkan penulis dalam melakukan analisa berikutnya.

2.4 Pengembangan Sistem

Pada tahap ini penulis menggunakan *waterfall* untuk membangun aplikasi sesuai dengan apa yang sudah dirancang. Adapun model yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah menggunakan model *waterfall*.



Gambar 1. Model Waterfall (Agus Mulyanto : 2009)

Berikut adalah tahap-tahap yang digunakan dalam model *waterfall* tersebut diatas sebagai berikut :

1. **Analisis Kebutuhan**, mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
2. **Desain Sistem**, Proses ini dapat dilakukan setelah tahapan analisis kebutuhan dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah mendesain sistem yang akan dikembangkan. Tahapan desain atau perancangan sistem ini merupakan proses menterjemahkan hasil analisis kebutuhan ke dalam bentuk rancangan. Dalam perancangan program ini hal-hal yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :
 - a. Perancangan Proses
Perancangan proses merupakan tahapan untuk menentukan jalan kerja suatu aplikasi yang akan dibuat. Perancangan proses menggambarkan apa yang akan dihasilkan dari proses yang dilakukan. Perancangan proses dapat digambarkan dengan menggunakan *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*.
 - b. Perancangan Tampilan Antarmuka
Perancangan tampilan antarmuka merupakan tahapan untuk menentukan tampilan *output* yang bertujuan agar aplikasi yang dihasilkan terlihat menarik, tidak rumit, dan mudah digunakan agar bagi yang tidak begitu mengerti komputer pun dapat mengoperasikan aplikasi ini.
3. **Implementasi dan Pengujian unit**, Implementasi merupakan tahapan menterjemahkan hasil rancangan sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk bahasa pemrograman yang dapat dimengerti oleh komputer. Pada tahap ini sistem yang telah dirancang, diimplementasikan dengan menggunakan program bantu yaitu *Adobe Flash CS5*, kemudian dilakukan pengujian terhadap unit-unit atau modul yang telah dibuat. Semakin baik hasil analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang dilakukan di tahapan sebelumnya, maka tahapan *implementasi* dan pengujian unit ini akan semakin mudah dilaksanakan.
4. **Pengujian Sistem**, Pengujian program merupakan tahapan yang dilakukan untuk memastikan semua fungsi pada aplikasi bekerja dengan baik, menjalankan dan mengevaluasi program secara manual maupun otomatis untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya, dan mencari kesalahan-kesalahan yang mungkin terdapat pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat *error* dari program yang telah dibuat. Pengujian program merupakan salah satu tahapan penting dalam pembuatan program karena pengujian merupakan dasar penilaian untuk menjamin kualitas program.
5. **Maintenance / Perawatan**, mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya. Perlu diketahui bahwa dalam penelitian ini penulis membatasi hanya sampai pada tahap ke empat yaitu pengujian dan implementasi, dengan kata lain tahap ke lima yaitu pemeliharaan sistem tidak termasuk.

3. PEMBAHASAN

3.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* (Bahasa Inggris) yang artinya penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Jack Febrian (2007 : 142) “Aplikasi merupakan program siap pakai, program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain”.

Menurut Janner Simarmata (2006 : 126) “Aplikasi adalah program yang dirancang untuk membuat pengguna lebih produktif. Software aplikasi meliputi berbagai jenis program yang dapat dipisahkan kedalam kategori umum dan khusus”.

Menurut Sutarman (2009 : 147) “Aplikasi merupakan program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang umum, seperti pertokoan, penerbitan, komunikasi, penerbangan, perdagangan, dan sebagainya.

3.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks.

Menurut Rossi dan Breidle dalam buku Strategi Pembelajaran (2006 : 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “Seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Imroatus Sholichah (2014 : 15) mengungkapkan: “Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seharusnya menggunakan berbagai media yang sesuai”.

3.3 Pengertian Seni Budaya

Kebudayaan, berasal dari kata *budi* dan *daya*. Budi berarti akal, pikiran, atau nalar dan budaya berarti usaha, upaya, atau ikhtiar. Jadi, kebudayaan berarti segala akal atau pikiran manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup. Kebudayaan manusia meliputi kebutuhan hidup, keamanan, politik, ekonomi, sosial, dan kesenian .

Seni berasal dari kata *seni* (bahasa melayu) yang berarti halus, rumit, dan kecil-kecil. Kesenian meliputi bermacam-macam cabang seni. Setiap cabang memiliki keunikan tersendiri. Oleh karena itu, setiap karya seni di ciptakan dengan memerlukan kemampuan, keahlian, kelebihan, dan keunikan tersendiri pada penciptaannya. Setiap seni mempunyai unsur keindahan yang berbeda. Keindahan tersebut berbentuk rupa, gerak, dan bunyi (suara).

Kelompok seni memiliki cabang-cabang seni yang beraneka ragam. Perbedaan atas pemisahan seni tidaklah mutlak dan pasti karena setiap seni memiliki hubungan yang erat. Apabila terdapat penggolongan seni, bukan berarti suatu seni tidak dapat dimasukkan kepada jenis seni lainnya. Misalnya, satu macam seni dapat masuk beberapa jenis seni (jenis, campuran) lainnya. Menurut media penyampaiannya seni dibagi menjadi empat macam, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater.

3.4 Pengertian Multimedia

Saat ini multimedia berkembang sangat pesat. Sehingga multimedia banyak di manfaatkan di berbagai bidang seperti media pembelajaran interaktif, aplikasi game, pembuatan film, peralatan medis, militer, perangkat penunjang bisnis, alat bantu desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan dan lain-lain.

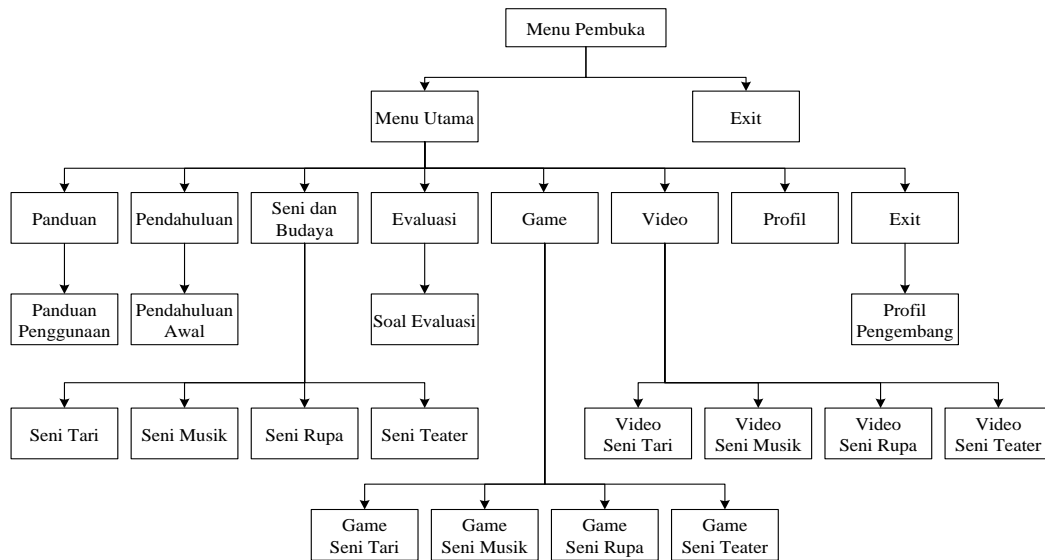
Menurut Hofstetter dalam buku M. Suyanto (2005 : 21) mengungkapkan “Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi”.

Menurut Vaughan dalam buku Iwan Binanto (2010 : 2) mengungkapkan “Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif”.

Sedangkan menurut Semuil Tjiharjadi dan Marvin Chandra Wijaya (2007 : 49) mengungkapkan “Multimedia merupakan gabungan dari berbagai tipe objek media, seperti tulisan (*text*), suara (*audio*), film (*video*) dan gambar (*picture*)”.

3.5 Perancangan Struktur Program

Perancangan struktur program pada aplikasi media pembelajaran seni dan budaya ini, dimulai dengan menu intro kemudian akan diarahkan ke menu utama yang terdiri dari 8 (delapan) buah menu yang terdiri dari panduan, pendahuluan, seni dan budaya, evaluasi, game, video, profil, dan exit. Selanjutnya adalah sub materi dari setiap menu. Adapun struktur program yang telah dijelaskan diatas akan diperjelas pada gambar (2) berikut ini :



Gambar 2. Struktur Program

3.6 Perancangan Use Case Diagram

Use case Diagram adalah gambaran instruksi antara pengguna sistem atau *User* dengan kasus (*use case*) yang telah disesuaikan dengan sistem yang sedang dikembangkan. Perancangan Use case diagram menggambarkan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi dari sudut pandang *user* dapat dilihat pada gambar (3).



Gambar 3. Use Case Diagram

3.7 Tampilan Hasil Program

a. Tampilan Menu Pembuka

Berikut ini adalah tampilan awal dari aplikasi media pembelajaran seni budaya. Sebelum masuk ke menu utama *user* akan dihadapkan dengan tampilan awal aplikasi yang berupa logo SMP, judul, dan beberapa buah tombol menu. Hasil tampilan dapat dilihat pada gambar (4).



Gambar 4. Tampilan Menu Pembuka

b. Tampilan Menu Utama

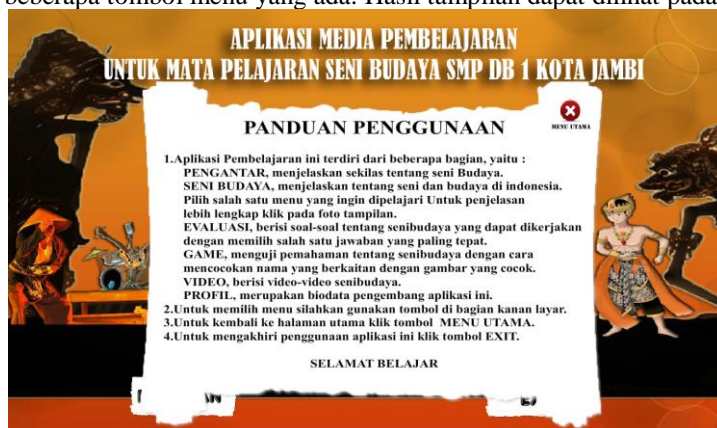
Berikut ini adalah tampilan menu utama aplikasi media pembelajaran seni budaya. Setelah masuk ke menu utama *user* akan dihadapkan dengan tampilan aplikasi yang berupa logo SMP, judul, dan beberapa buah tombol menu. Tombol menu tersebut yaitu tombol panduan, pendahuluan, seni budaya, evaluasi, game, video, dan profil. Hasil tampilan dapat dilihat pada gambar (5).



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Menu Panduan

Setelah tampilan menu utama selesai berjalan, maka *user* akan memilih menu panduan dari aplikasi media pembelajaran seni budaya. Setelah masuk ke menu panduan *user* akan dihadapkan dengan tampilan menu panduan yang berisi tentang cara menggunakan aplikasi ini dan kegunaan beberapa tombol menu yang ada. Hasil tampilan dapat dilihat pada gambar (6).



Gambar 6. Tampilan Menu Panduan

d. Tampilan Menu Seni Budaya

Pada tampilan menu seni budaya *user* akan melihat beberapa pilihan kesenian yang ada di Indonesia. Tampilan ini memiliki 4 (empat) buah gambar menurut keseniannya masing-masing dan di sertai tombol menu untuk kembali ke menu utama serta tombol exit untuk keluar dari aplikasi. Berikut ini tampilan dari menu seni budaya yang merupakan hasil rancangan dari gambar (7).



Gambar 7. Tampilan Menu Seni Budaya

e. Tampilan Menu Seni Tari

Ketika gambar seni tari dipilih maka akan muncullah tampilan seni tari yang ada di Indonesia. Tampilan ini berisi 10 (sepuluh) buah gambar menurut macam-macam tarian di Indonesia dan tombol menu untuk kembali ke menu seni tari. Ketika salah satu gambar yang ada di tampilan menu seni tari dipilih, maka akan muncullah tampilan yang berisi gambar beserta penjelasannya. Berikut ini hasil tampilan berdasarkan rancangan pada gambar (8).



Gambar 8. Hasil Tampilan Salah Satu Seni Tari

f. Tampilan Menu Evaluasi

Setelah *user* dihadapkan dengan tampilan menu evaluasi dan memilih salah satu tombol evaluasi maka *user* akan dialihkan ke tampilan evaluasi yang telah dipilih. Dimana dalam tampilan tersebut *user* di tuntut untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan tersebut merupakan hasil evaluasi belajar seni budaya yang ada di Indonesia. Tampilannya dapat dilihat pada gambar (9).



Gambar 9. Tampilan Menu Evaluasi I

g. Tampilan Menu Game

Pada tampilan menu *game user* akan melihat beberapa pilihan yang dibedakan menurut kesenian yang ada di Indonesia. Tampilan ini memiliki 4 (empat) buah gambar menurut keseniannya masing-masing dan di sertai tombol menu untuk kembali ke menu utama serta tombol exit untuk keluar dari aplikasi. Ketika salah satu gambar yang ada di tampilan menu *game* dipilih, maka akan muncullah tampilan yang berisi gambar beserta teks seperti gambar (10).



Gambar 10. Hasil Tampilan Menu Game

h. Tampilan Menu Video

Pada tampilan menu *video* pengguna akan melihat beberapa pilihan yang dibedakan menurut kesenian yang ada di Indonesia. Tampilan ini memiliki 4 (empat) buah gambar menurut *video* keseniannya masing-masing dan di sertai tombol menu untuk kembali ke menu utama serta tombol exit untuk keluar dari aplikasi. Tampilan dari menu *video* dapat dilihat pada gambar (11).



Gambar 11. Hasil Tampilan Menu Video

3.8 Analisis Hasil Program

Setelah melakukan berbagai pengujian terhadap aplikasi media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya, maka didapatkan hasil evaluasi berdasarkan kemampuan aplikasi ini.

3.8.1 Kelebihan Program

Adapun kelebihan dari aplikasi media pembelajaran mata pelajaran seni budaya ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran seni budaya ini bisa dijalankan pada komputer/laptop asalkan pada komputer telah terinstal *flash player*.
2. Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran seni budaya ini dilengkapi dengan gambar dan *video* yang disertai *teks* untuk memberikan penjelasan materi yang menarik minat siswa untuk mempelajari seni budaya.
3. Aplikasi ini mudah digunakan oleh pengguna yang mengoperasikannya karena tersedia menu panduan untuk memberikan bantuan pada pengguna dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya.
4. Desain *interface* yang sederhana sehingga pengguna tidak rumit dalam menjalankannya

5. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan secara *portable* sehingga dapat mudah untuk dipindahkan dan dioperasikan dari satu komputer ke komputer lainnya.

3.8.2 Kekurangan Program

Adapun kekurangan dari program yang sudah dirancang ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi visualisasi media pembelajaran seni budaya ini hanya terbatas pada seni budaya yang ada di beberapa daerah karena masih banyak seni budaya pada daerah lain yang ada di Indonesia.
2. Aplikasi media pembelajaran seni budaya ini belum memiliki fitur yang lengkap seperti tampilan tiga dimensi.
3. Jumlah soal evaluasi yang diberikan masih minim.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang telah diuraikan mengenai perancangan aplikasi media pembelajaran untuk mata pelajaran seni budaya berbasis multimedia pada SMP DB 1 Kota Jambi, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran seni budaya untuk SMP DB 1 Kota Jambi
2. Aplikasi dapat membantu guru seni budaya dalam mengajar materi seni budaya dan membantu siswa untuk belajar serta lebih memahami materi tersebut.
3. Aplikasi telah dibuat lebih inovatif dan interaktif yang mampu menggabungkan antara teks, gambar, *audio*, *video*, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

4.2 Saran

Penulis menyadari terdapat kekurangan dalam aplikasi yang telah penulis buat, untuk itu dalam kesempatan ini dapat dijabarkan beberapa saran untuk perbaikan aplikasi dimasa yang akan datang.

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan sistem media pembelajaran multimedia ini dapat di implementasikan secara nyata melalui internet agar dapat diakses oleh kalangan umum dan mendukung sistem agar tampilan lebih menarik lagi serta dapat dioperasikan melalui perangkat *mobile* seperti *handphone*, *smartphone* ataupun *tablet pc*.
2. Perancangan aplikasi media pembelajaran seni budaya ini tidak mencakup semua seni dan budaya yang ada di Indonesia. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan agar ada yang mengembangkan aplikasi ini sesuai dengan apa yang dibutuhkan, baik dari segi materi pembelajaran, fitur dan kemampuan aplikasi maupun contoh yang lebih lengkap lagi, seperti animasi materi yang lebih kompleks, sistem visualisasi yang lebih baik, dukungan terhadap *mobile device*, input *touch screen*, *sound effect*, dan lain-lain.
3. Untuk kesempurnaan penelitian ini, sangat diharapkan kepada peneliti lain agar dapat mengembangkan hasil penelitian ini ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- [1] Febrian, Jack.2007.*Kamus Komputer &Teknologi Informasi*.Bandung:Informatika
- [2] Harianto, Bambang.2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [3] Iwan, Binanto.2010.*Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta:ANDI.
- [4] Jogyanto, HM. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : ANDI.
- [5] Kasmahidayat, Yuliawan, dkk.2011. *Learning More Art & Culture 1*. Bandung : Grafindo Media Pratama
- [6] Mulyanto, Agus.2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : PustakaPelajar
- [7] Nugroho, Adi.2005.*Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*.Bandung Informatika
- [8] Pressman, S Roger.2012.*Rekayasa Perangkat Lunak*.Yogyakarta:ANDI.
- [9] Rizky, Soetam.2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- [10] Sholichah, Imroatu.*Alat Peraga Untuk Pelajar Tuna Rungu*. Media Guru.
- [11] Simarmata, Janner. 2006. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

- [12] Suarga.2012. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta : ANDI.
- [13] Sutarman.2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- [14] Suyanto, M.2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- [15] Tjiharjadi, Semuil dan Wijaya, C. Marvin.2007. *Pemrograman Multimedia Menggunakan Synchronized Multimedia Integration Language*. Yogyakarta: ANDI.
- [16] Try Sulistyono, Edi.2014. *Seni Budaya untuk Kelas VII SMP dan MTs Semester 1*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- [17] Wahana.2010. *Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: ANDI.
- [18] Yuliasuti, Rima.2014. *Seni Teater untuk SMP dan MTs*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Artikel dari internet:

- [19] Intan, Mutiara.2010. *Seni Tari Indonesia*. <http://kesenian-tari.blogspot.com/> (05 juni 2015 (20:10)).
- [20] Maryono, Wisnu.2014. *Gambar Alat Musik Tradisional Indonesia*. <http://beritagambarfoto.blogspot.com/2014/10/gambar-alat-musik-tradisional-indonesia.html> (05 juni 2015 (20:10)).
- [21] Seleb Tempo.2013. *Festival Teater Remaja se-Indonesia Siap Digelar*. <http://seleb.tempo.co/read/news/2013/07/04/113493603/festival-teater-remaja-se-indonesia-siap-digelar/> (05 juni 2015 (20:10)).
- [22] Sumber Ilmu.2008. *Perkembangan Kesenian*. <http://www.sumberilmu.info/2008/02/24/perkembangan-kesenian/> (05 juni 2015 (20:10)).
- [23] Wida Pratama, Yozzy.2014. *Multimedia & Desain Grafis, Network Administrator*. http://yozzywidapratama.blogspot.com/2014/09/multimedia-desain-grafis-network_12.html (05 juni 2015 (20:10)).