

# IMPLEMENTASI *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE* DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA

Zahrotul Mustafidah<sup>a</sup>, Aditya Imam Zuhdi<sup>b</sup>, Muhammad Risqi Nur Alam<sup>c</sup>,  
Safira Anggraini Irawan<sup>d</sup>

<sup>a</sup> *Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah*

<sup>b</sup> *Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah*

<sup>c</sup> *Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah*

<sup>d</sup> *Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah*

<sup>a</sup> [20102212@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:20102212@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>b</sup> [20102217@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:20102217@ittelkom-pwt.ac.id), <sup>c</sup> [20102070@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:20102070@ittelkom-pwt.ac.id),  
<sup>c</sup> [20102162@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:20102162@ittelkom-pwt.ac.id)

## ABSTRAK [Times New Roman 11]

Abstrak memberikan uraian singkat tentang penelitian mulai dari tujuan, metode dan hasil dan simpulan. Abstrak ditulis dengan Times New Roman 11, format satu kolom, rata kiri-kanan dan tidak lebih dari 250 kata (1 paragraf).

**Kata kunci :** *kata kunci ditulis dengan huruf kecil kecuali singkatan, maksimum 6 kata kunci dipisahkan dengan tanda koma, Times New Roman 11, italic (urutan berdasarkan abjad)*

## ABSTRACT

Abstract provides a summary description of the research starting from the objectives, methods and results / conclusions. The abstract is written in Times New Roman 11, in one column format, flattened left and right and no more than 250 words (ditulis dalam bahasa inggris).

**Keywords:** *Keywords are written with lowercase letters except for abbreviations, maximum 6 keywords are replaced with commas, Times New Roman 11, italic*

## 1. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi saat ini, kita menjadi lebih siap untuk menerima perubahan yang terjadi yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang pesat. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, saat ini kita dapat memberikan pengenalan alat musik di Indonesia menggunakan media interaktif, mulai dari media informasi edukatif yang menyertakan elemen kebudayaan lokal, animasi, film, dan lainnya[1]. Salah satu cara yang sangat menarik untuk menampilkan informasi adalah multimedia interaktif[2].

Keunggulan yang dimiliki oleh multimedia interaktif adalah penekanan pada keterlibatan dan pengalaman pengguna, yang berarti pengguna memperoleh kebebasan dalam mengendalikan sistem. Hal ini muncul karena multimedia interaktif biasanya dilengkapi dengan sejumlah fitur pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, memungkinkan mereka untuk menentukan pilihan sesuai dengan keinginan mereka untuk tahap berikutnya dalam proses tersebut[3].

Pada penelitian sebelumnya mengenai multimedia interaktif diantaranya oleh Laksana, dkk pada tahun 2021 menghasilkan suatu aplikasi edukasi berbasis Android yang bertujuan memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam memahami alat musik tradisional khas Jawa Barat untuk meningkatkan minat belajar dan merangsang perkembangan pola pikir anak-anak[4]. Penelitian selanjutnya oleh Atmojo, dkk pada tahun 2019 menghasilkan media permainan interaktif pengenalan keragaman budaya Indonesia menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*[5]. Penelitian selanjutnya oleh Basmin pada

tahun 2022 menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia untuk siswa SDN 249 Turungan Datu yang dapat menampilkan materi yang interaktif serta alat musik yang Interaktif[6]. Penelitian selanjutnya oleh Baihaiki pada tahun 2021 menghasilkan sebuah media metode pembelajaran siswa Sekolah Dasar Harapan Jaya untuk media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat mengenalkan kesenian juga tradisi adat nusantara[7]. Penelitian berikutnya oleh Asmara, dkk tahun 2020 menghasilkan aplikasi pengenalan alat musik gamelan Jawa [8].

Permasalahan yang menjadi fokus utama penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk mengenal alat musik tradisional sebagai upaya pelestarian kebudayaan tradisional. Hal lain yang menyebabkan kurangnya media pembelajaran yaitu minat pada media pembelajaran dalam penyampaian materi dan minimnya penggunaan teknologi pembelajaran mengenai alat musik tradisional, seperti hanya membaca buku yang menampilkan gambar dan kurang variatif sehingga siswa merasa cepat bosan. Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas sehingga dilaksanakannya penelitian “Implementasi *Multimedia Development Life Cycle* Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia” untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu dengan adanya multimedia interaktif sebagai pendamping kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang variatif dan menarik.

Metode MDLC memiliki enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*[9]. Kelebihan utama dari Metode MDLC adalah bahwa proses pembangunan sistemnya terstruktur sejak awal, dimulai dari tahap konsep hingga tahap pengujian, sehingga setiap langkah dapat diorganisir dengan baik. Dengan pendekatan ini, sistem dapat dikembangkan secara sistematis dan terkoordinasi, memastikan bahwa setiap elemen terintegrasi dengan baik sepanjang perjalanan pembangunan. Hasilnya, aplikasi multimedia yang dihasilkan dapat diuji secara menyeluruh sebelum didistribusikan kepada pengguna atau target yang dituju dalam kerangka penelitian ini[10].

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Muhajarah, A. P. Kurniawan, and Y. Siradj, "Perancangan Model 3D Dan Sound Untuk Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Berbasis Augmented Reality," 2020.
- [2] D. Aldo, M. Ilmi, and H. Hariselmi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 364–373, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2669.
- [3] E. Br Sembiring, dan Jenita Ompusunggu, and P. Negeri Batam Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan Jl Ahmad Yani, "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Alat Musik Tradisional Melayu menggunakan Metode Godfrey."
- [4] D. Joana Laksana, A. Budiman, and W. Apriandari, "Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2021.
- [5] W. T. Atmojo, F. Fitri Nurwidya, and E. Dazki, "Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle."
- [6] D. Basmin, "MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL INDONESIA DI SDN 249 TURUNGAN DATU," 2022.
- [7] M. Baihaiki, "Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat," *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, vol. 1, no. 7, 2021, [Online]. Available: <https://greenvest.co.id/>
- [8] D. A. Asmara, G. Susilo, and M. Lutfi Mahasinul, "APLIKASI PENGENALAN ALAT MUSIK GEMELAN JAWA," *Jurnal TRANSFORMASI*, vol. 16, no. 1, pp. 43–53, 2020.
- [9] W. T. Atmojo, F. Fitri Nurwidya, and E. Dazki, "Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle."

- [10] B. Widiyanto *et al.*,  
“PENGENALAN TUJUH  
KEAJAIBAN DUNIA MELALUI  
AUGMENTED REALITY  
SEBAGAI EDUKASI ANAK USIA  
DINI BERBASIS MOBILE.”