

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA
INDRA MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD
NEGERI SELOMULYO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SATRIYO PAMUNGKAS

19.12.1094

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA
INDRA MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD
NEGERI SELOMULYO**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SATRIYO PAMUNGKAS

19.12.1094

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA INDRA
MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD NEGERI
SELOMULYO**

yang disusun dan diajukan oleh

Satriyo Pamungkas

19.12.1094

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 November 2022

Dosen Pembimbing,



Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom

NIK. 190302409

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA INDRA
MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD NEGERI
SELOMULYO**

yang disusun dan diajukan oleh

Satriyo Pamungkas

19.12.1094

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278

Wahid Miftahul Ashari, S.Kom., M.T
NIK. 190302452

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Satriyo Pamungkas
NIM : 19.12.1094

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA INDRA
MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD NEGERI
SELOMULYO**

Dosen Pembimbing : Pramudhita Ferdiansyah, M. Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Satriyo Pamungkas

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah dengan puji dan Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa Syukur dan terimakasih kepada :

1. Kedua orangtua saya, atas doa dan dukungan serta pengorbanan beliau selama ini saya bisa sampai sejauh ini, suatu kebanggaan bisa menjadi putra mereka.
2. Teman-temanku Rajif, Abi, Dimas, Resa, Arief, Bligania, Salma, Fitrah, Anan, Rizki, Rafli, Reza, Mio yang turut memberi dukungan semangat yang terus diberikan kepada saya.
3. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi saya ini. Terimakasih banyak atas dukungan, doa, dan bantuannya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Syukur kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN PANCA INDRA MANUSIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE PADA SD NEGERI SELOMULYO”. Skripsi ini ditulis sebahai salah satu syarat untuk memperoleh gelar pada program studi Teknologi Informasi Fakultas Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu skripsi ini menjadi lebih baik.

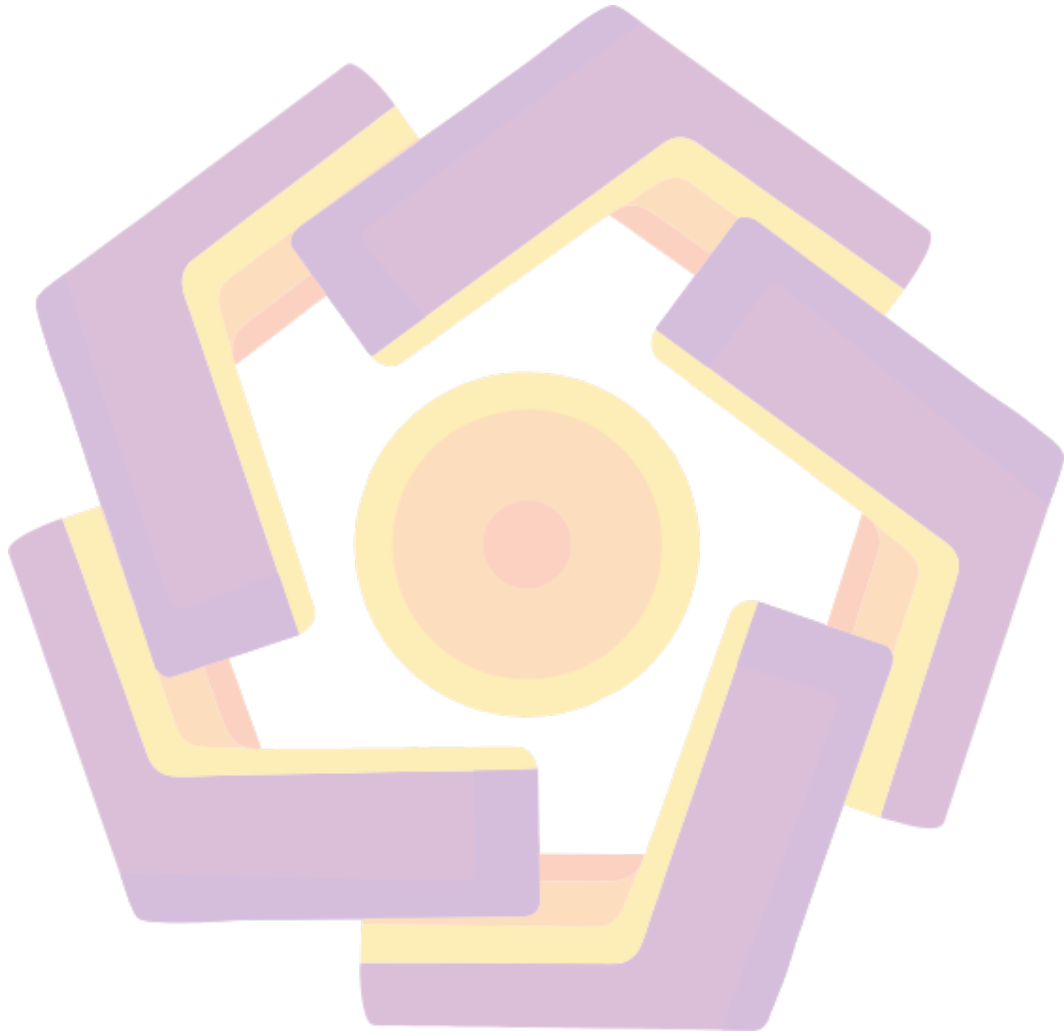
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Hanif Al-Fattah, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom S.Kom A.Md. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Pramudhita Ferdiansyah, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing penulisan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kepada keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta semangat dan kasih sayang dalam kehidupan selama ini.
6. Teman-teman, dan sahabat yang telah meluangkan waktu untuk membantu saya dalam pengerjaan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

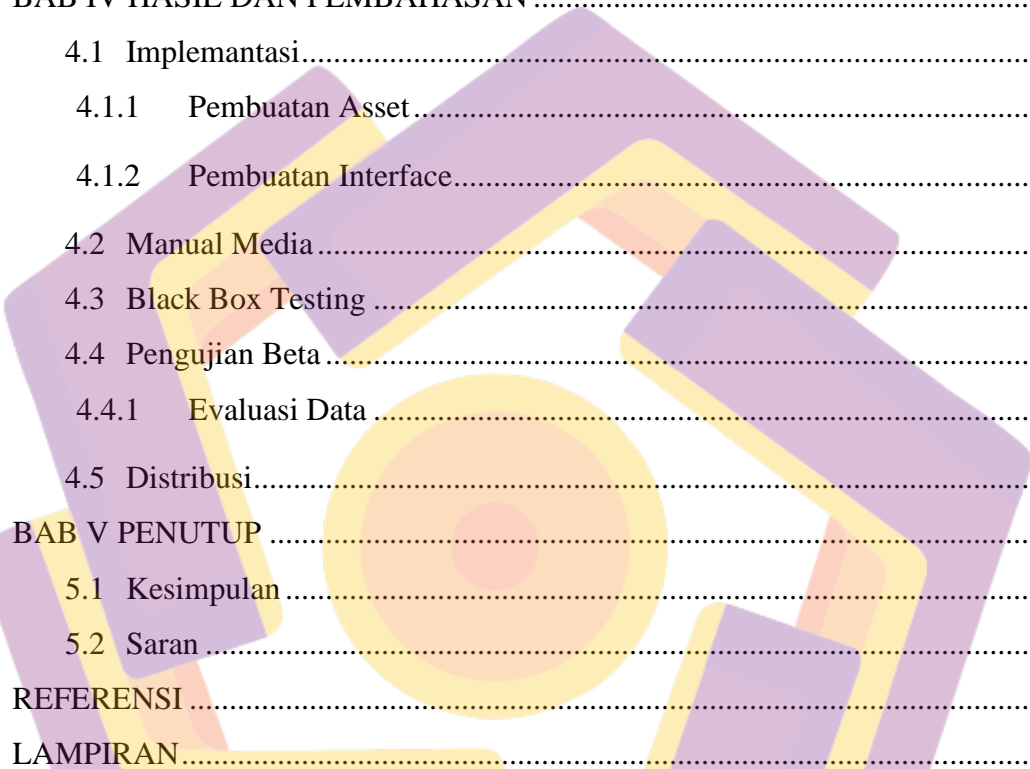
Satriyo Pamungkas



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Pengertian Media	15
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	16
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.2.4 Adobe Animate	17
2.2.5 Black Box.....	17

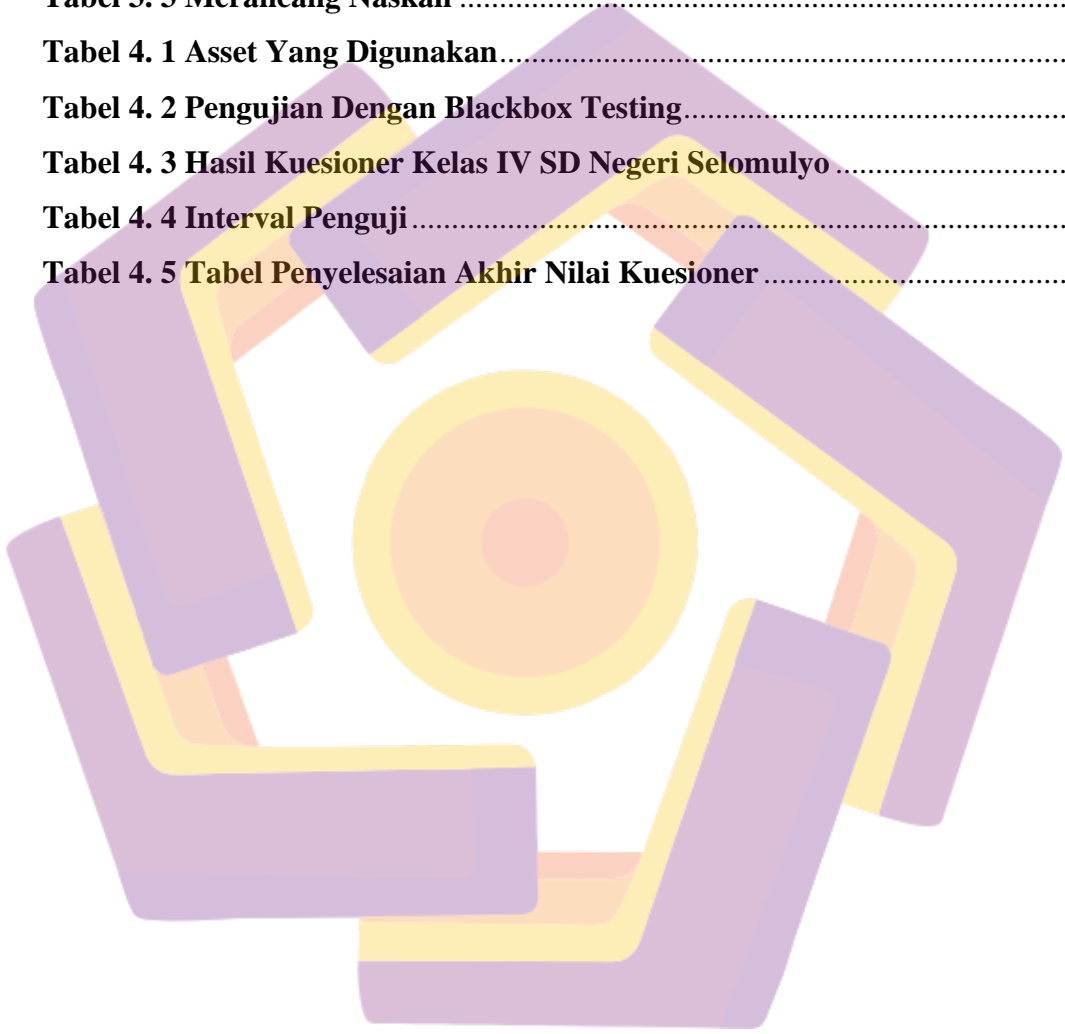
2.2.6	Skala Likert	17
2.2.6	Beta Testing	18
2.2.7	Pengertian Panca Indra Manusia.....	18
2.3	Pengertian Multimedia.....	18
2.3.1	Unsur Sistem Multimedia	18
2.3.2	Struktur Multimedia.....	20
2.3.3	Jenis-jenis Multimedia.....	21
2.4	Metodologi	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Deskripsi SD Negeri Selomulyo.....	24
3.1.1	Profil SD Negeri Selomulyo	24
3.1.3	Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri Selomulyo	25
3.1.3.1	Visi.....	25
3.1.3.2	Misi.....	25
3.1.3.3	Tujuan	25
3.2	Alur Penelitian	26
3.3	Identifikasi Masalah.....	28
3.4	Pengumpulan Data.....	29
3.4.1	Hasil Wawancara	29
3.4.2	Observasi.....	30
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	30
3.5.1	Kelayakan Teknologi	30
3.5.2	Kelayakan Operasional	30
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.6.1	Kubutuhan Fungsional	31
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	31
3.7	Perancangan Sistem Multimedia	32



3.7.1	Merancang Konsep	32
3.7.2	Merancang Isi.....	32
3.7.3	Merancang Naskah.....	33
3.7.4	Merancang Grafik	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi.....	39
4.1.1	Pembuatan Asset.....	39
4.1.2	Pembuatan Interface.....	41
4.2	Manual Media	45
4.3	Black Box Testing	52
4.4	Pengujian Beta	54
4.4.1	Evaluasi Data	55
4.5	Distribusi.....	58
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
REFERENSI		60
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

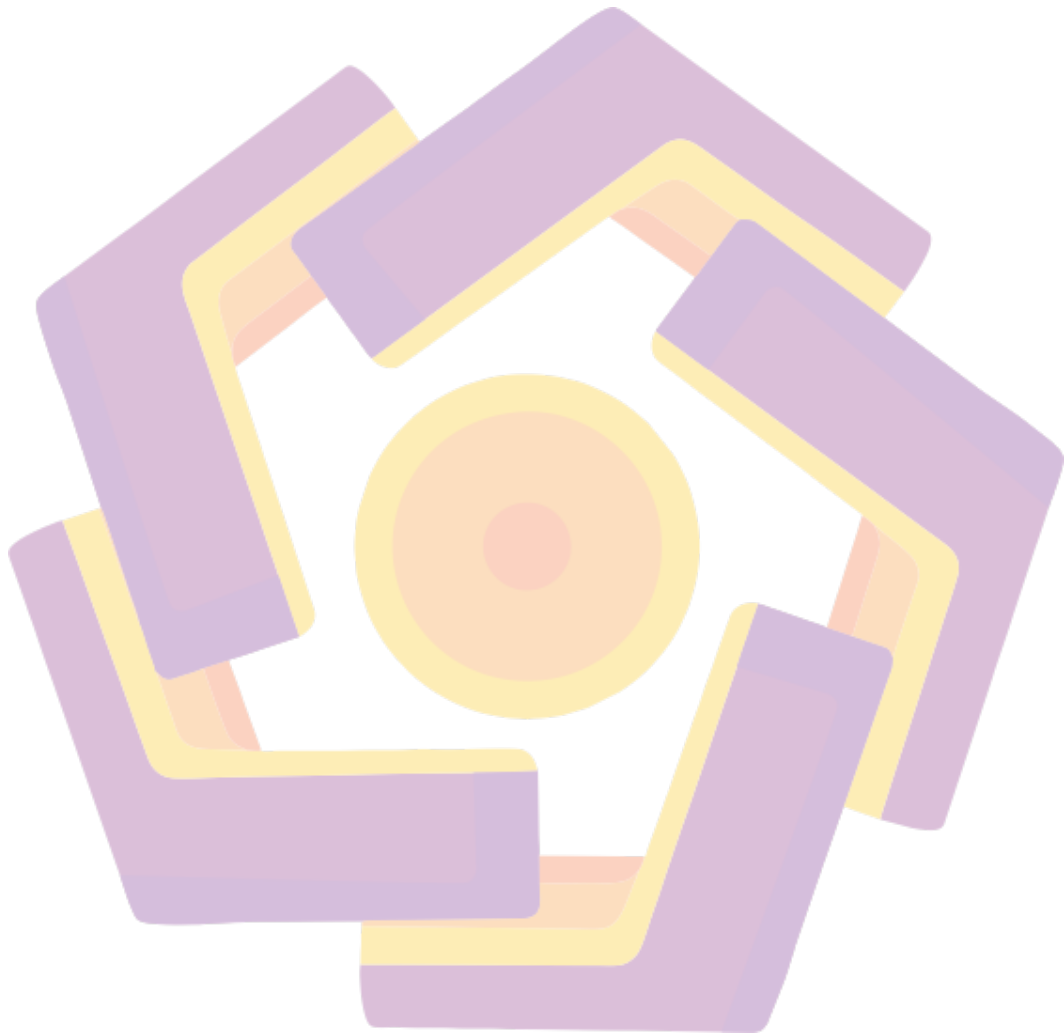
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Perangkat Keras (Hardware)	31
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software)	32
Tabel 3. 3 Merancang Naskah	34
Tabel 4. 1 Asset Yang Digunakan	39
Tabel 4. 2 Pengujian Dengan Blackbox Testing	52
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Kelas IV SD Negeri Selomulyo	55
Tabel 4. 4 Interval Penguji	57
Tabel 4. 5 Tabel Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner	57



DAFTAR GAMBAR

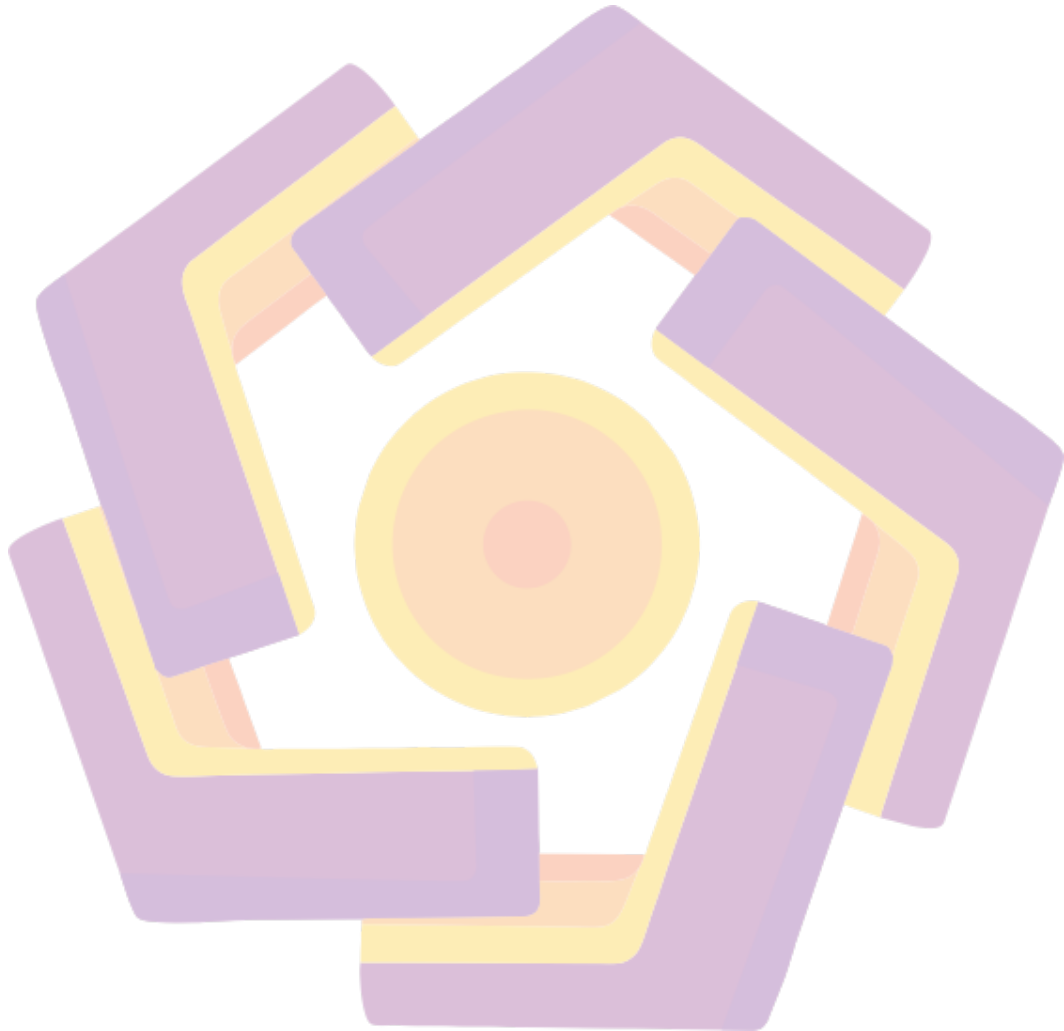
Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	22
Gambar 3.1 Gambar Struktur Perancangan Sistem	33
Gambar 3.2 Menu Intro	35
Gambar 3.3 Menu Utama	35
Gambar 3.4 Menu Belajar	36
Gambar 3. 5 Menu Penjelasan Materi	36
Gambar 3. 6 Menu Bermain	37
Gambar 3. 7 Menu Tebak Bagian	37
Gambar 3. 8 Menu Latihan Quiz	38
Gambar 3. 9 Menu Tentang	38
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Adobe Animate CC	42
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Background	42
Gambar 4. 3 Tampilan Import to Library	43
Gambar 4. 4 Tampilan Layer Adobe Animate CC	43
Gambar 4. 5 Tampilan Untuk Membuat Symbol	44
Gambar 4. 6 Tampilan Pada Menu Tombol	44
Gambar 4. 7 Tampilan Menambahkan Suara	45
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Intro	46
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama	46
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Belajar	47
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Penjelasan Materi Mata	48
Gambar 4. 12 Tampilan Penjelasan Materi Telinga	48
Gambar 4. 13 Tampilan Penjelasan Materi Lidah	49
Gambar 4. 14 Tampilan Penjelasan Materi Hidung	49
Gambar 4. 15 Tampilan Penjelasan Materi kulit	50
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Bermain	50
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Soal Tebak Bagian	51
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Soal Kuis	51
Gambar 4. 19 Tampilan Biodata Pembuat	52

Gambar 4. 20 Petunjuk cara penginstalan aplikasi.....58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	62
Lampiran 2 Penyerahan aplikasi ke objek penelitian	63
Lampiran 3 Surat keterangan penyerahan dan penilaian	64



INTISARI

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat kurangnya media bahan ajar yang digunakan dalam mempelajari mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi panca indra manusia pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Selomulyo. Sistem pembelajaran yang masih bersifat manual hanya dengan memanfaatkan buku cetak tanpa adanya interaksi atau timbal balik terhadap siswa membuat proses pembelajaran menjadi cepat bosan.

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada menggunakan survey, observasi, dan wawancara. Serta metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo.

Untuk mengatasi kondisi tersebut ialah dengan membangun aplikasi media interaktif panca indra manusia berbasis android dengan menggunakan software Adobe Animate. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran yang berisi informasi mengenai panca indra diantaranya game tebak bagian, dan game latihan kuis. Skor penilaian berdasarkan kuesioner kepada 26 responden menghasilkan angka 89,5% dikulifikasikan sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif, Adobe Animate, Metode *Multimedia Development Live Cycle (MDLC)*, Aplikasi, Android, Panca Indra Manusia.

ABSTRACT

The development of technology at this time is very rapid, the lack of teaching material media used in studying natural science subjects, material for the five human senses in class IV of Selomulyo State Elementary School. The learning system which is still manual only by utilizing printed books without any interaction or reciprocity towards students makes the learning process quickly get boring.

The method used to solve existing problems using surveys, observations, and interviews. As well as the system development method used, namely the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Live Cycle (MDLC) method.

To overcome this condition is to build interactive media applications for the five human senses based on Android using Adobe Animate software. This research produces learning media applications that contain information about the five senses including part guessing games, and quiz practice games. Assessment scores based on questionnaires to 26 respondents yielded a score of 89.5% which was classified as very good.

Keyword: *Interactive Media, Adobe Animate, Multimedia Development Live Cycle (MDLC) Method, Applications, Android, Human Senses.*