

**MEMBUAT MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN  
TEORI SISWA KURSUS MENGEMUDI LKPINDERA DENGAN  
ADOBE ANIMATE**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

**ELAN FAHAD**

**19.12.1357**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**MEMBUAT MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEORI  
SISWAKURSUS MENGEMUDI LKP INDERA DENGAN ADOBE  
ANIMATE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat  
SarjanaProgram Studi Sistem Informasi



disusun oleh  
**Elan Fahad**  
**19.12.1357**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTAYOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEORI SISWA  
KURSUS MENGENAL LKP INDERA DENGAN ADOBE ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

**ELAN FAHAD**

**19.12.1357**

Tanggal 8 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, S.Kom, M.Kom, Ph.D**

**NIK.190302182**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**MEMBUAT MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN TEORI**  
**SISWA KURSUS MENGEMUDI LKP INDERA DENGAN ADOBE**  
**ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

**ELAN FAHAD**

**19.12.1357**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal < 26 Juli 2023 >

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Nama: Ahlihi Masruro, M.Kom  
**NIK. 190302148**

Nama: Anggit Ferdita Nugraha, S.T., M.Eng  
**NIK. 190302480**

Nama: Eli Pujastuti, M.Kom  
**NIK. 190302227**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 26 Juli 2023 >

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : ELAN FAHAD  
NIM : 19.12.1357

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Membuat Media Interaktif Untuk Pembelajaran Teori Siswa Kursus Mengemudi LKP Indera Dengan Adobe Animate**

Dosen Pembimbing: **Tonny Hidayat, S.Kom, M.Kom, Ph.D**

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, 26 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Elan Fahad

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Membuat Media Interaktif Untuk Pembelajaran Teori Siswa Kursus Mengemudi LKP Indera Dengan Adobe Animate”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi.

skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Tak lupa ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, Orang Tua dan LPK INDERA karena telah memfasilitasi tempat penelitian.

Karena di dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membantu untuk karya kedepan lebih baik. Mudah-mudahan skripsi ini bisa bermanfaat.

Yogyakarta, 26 Juli 2023

Penulis

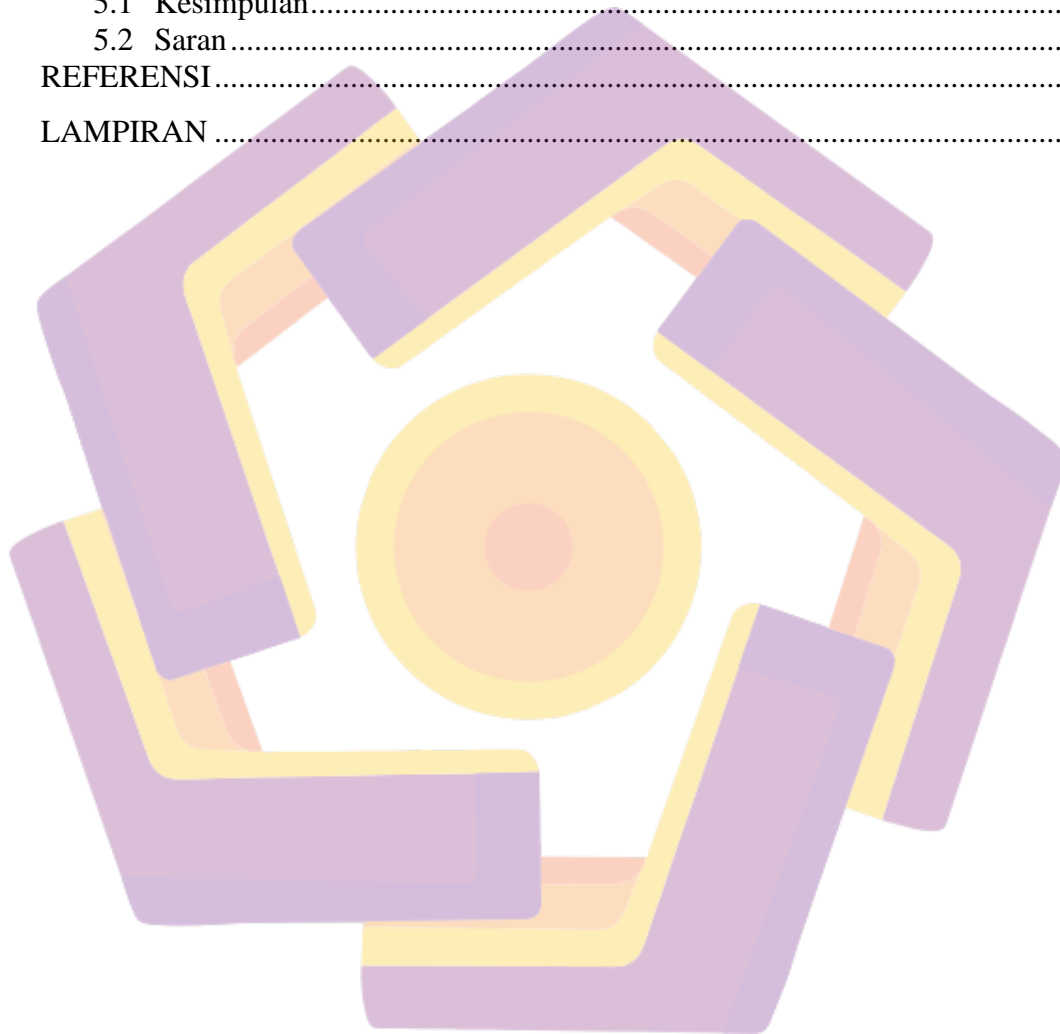
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori .....	9
2.3 Multimedia .....	9
2.3.1 Elemen Pada Multimedia.....	9
2.4 Multimedia Interaktif .....	10
2.5 Kegunaan Media Pembelajaran.....	11
2.6 Adobe Animate.....	12
2.6.1 ActionScript 3.0.....	12
2.7 Metode Penelitian & Pengumpulan Data .....	12
2.7.1 Pengumpulan Data Penelitian.....	13
2.8 Pengujian Media.....	14
2.8.1 Blackbox Testing.....	14
2.8.2 Pengujian System Usability Scale (SUS).....	14

2.8.3	Uji Validitas.....	15
2.8.4	Uji Reliabilitas.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>18</b>
3.1	Object Penelitian .....	18
3.2	Alur Penelitian.....	18
3.3	Pengumpulan Data .....	19
3.3.1	Observasi .....	19
3.3.2	Wawancara .....	20
3.3.3	Studi Literatur.....	21
3.4	Analisis Kebutuhan .....	21
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	21
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	21
3.5	Desain / Perancangan .....	22
3.6	Implementasi .....	23
3.7	Pengujian.....	23
3.8	Kesimpulan.....	23
3.9	Flowchart Aplikasi .....	23
3.10	Rancangan Tampilan.....	24
3.11	Rancangan Pembuatan Button dan Asset Project.....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>27</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	27
4.1.1	Implementasi Pembuatan Design Media.....	27
4.1.2	Implementasi Pembuatan Button.....	28
4.1.3	Pembuatan Audio / Sound aplikasi.....	29
4.1.4	Implementasi Pembuatan Media Interaktif.....	29
4.1.5	Implementasi Pembuatan Halaman Awal / Intro.....	29
4.1.6	Implementasi Pembuatan Halaman Home .....	30
4.1.7	Implementasi Pembuatan Halaman Profil .....	30
4.1.8	Implementasi Pembuatan Halaman Materi / Kuis.....	31
4.1.9	Implementasi Pembuatan Halaman Pilihan Materi .....	31
4.1.10	Implementasi Pembuatan Halaman Pilihan Materi.....	32
4.1.11	Implementasi Pembuatan Halaman Soal kuis.....	32
4.1.12	Implementasi Pembuatan Halaman Hasil kuis .....	33
4.1.13	Publish Adobe Animate CC 2020.....	33



4.2 Pengujian Aplikasi .....	35
4.2.1 Pengujian BlackBox .....	35
4.2.2 Pengujian Sistem Usability Scale .....	36
4.2.3 Pengujian Validitas.....	39
4.2.4 Pengujian Reliabilitas .....	39
4.3 Perbaikan Media .....	40
BAB V PENUTUP .....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
REFERENSI.....	42
LAMPIRAN .....	44



## DAFTAR TABEL

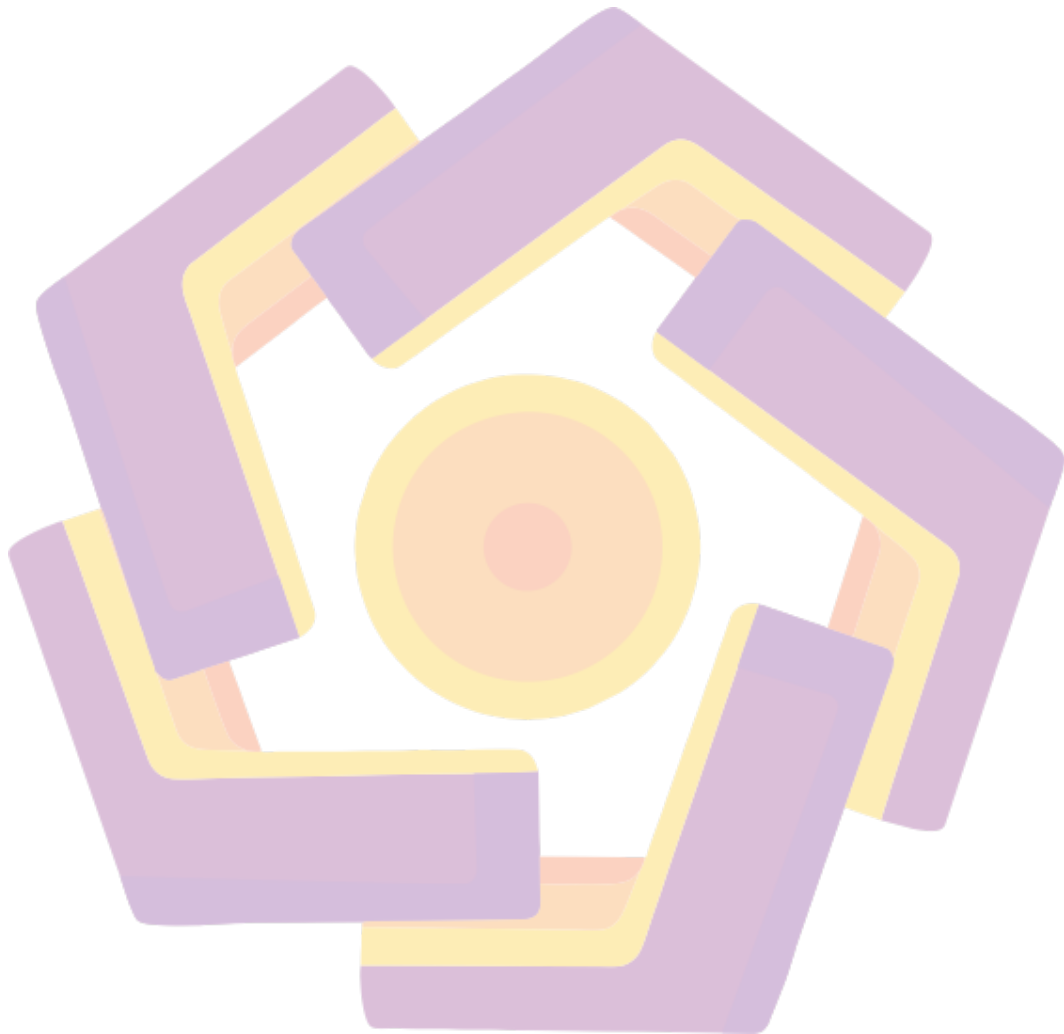
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	6
Tabel 2.2 Skor skala likert.....	13
Tabel 2.3 SUS skor percentile range. ....	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.....	22
Tabel 3.2 Kebutuhan Software .....	22
Tabel 3.3 Rancangan tampilan aplikasi.....	24
Tabel 3.4 Rancangan Aset Aset Yang Digunakan Dalam Project .....	26
Tabel 4.1 Implementasi button yang digunakan dalam project.....	28
Tabel 4.2 hasil pengujian blackbox .....	35
Tabel 4.3 Pengujian Pada Perangkat .....	36
Tabel 4.4 Pertanyaan Kuesioner SUS.....	37
Tabel 4.5 Skala Likert .....	37
Tabel 4.6 Data Kuesioner .....	37
Tabel 4.7 Hasil Pengujian SUS.....	38
Tabel 4.8 Uji Validitas.....	39
Tabel 4.9 Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 4.10 Perbaikan media.....	40

## DAFTAR GAMBAR

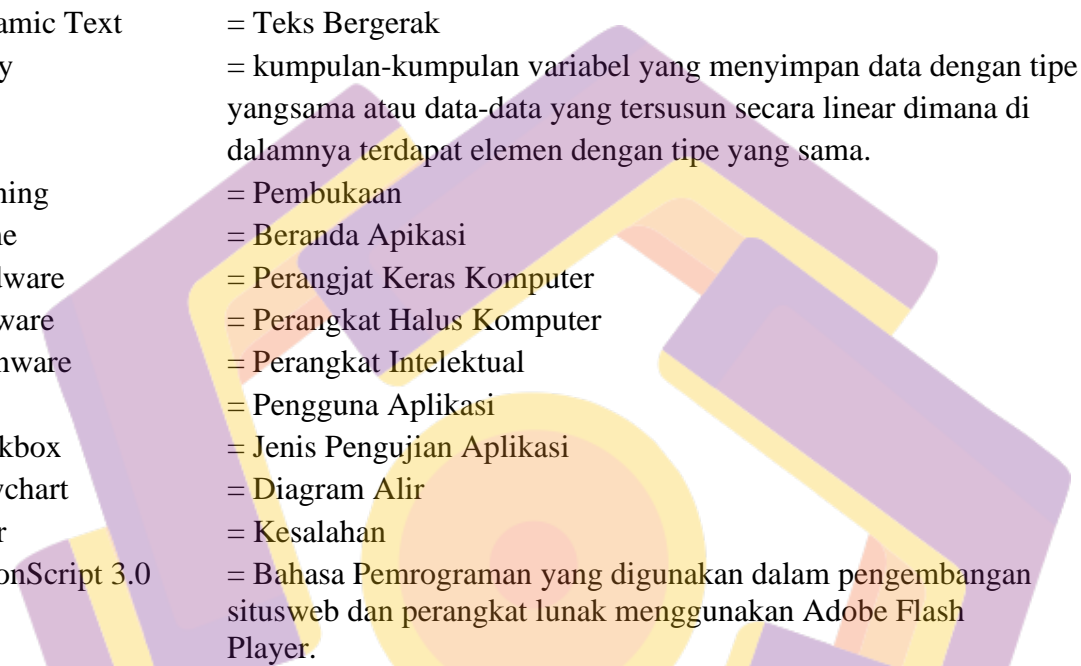
Gambar 2.1 Contoh gambar gelombang audio .....	9
Gambar 2.2 Macam - macam format pada video .....	10
Gambar 2.3 Contoh Animasi .....	10
Gambar 2.4 Konsep pembuatan media interaktif .....	11
Gambar 2.5 Alur Penelitian RnD .....	13
Gambar 2.6 Alur pengujian blackbox.....	14
Gambar 2.7 Acceptability Range.....	15
Gambar 3.1 Flowchart alur penelitian. ....	19
Gambar 3.2 Observasi lokasi penelitian .....	20
Gambar 3.3 Flowchart Aplikasi Media Pembelajaran.....	24
Gambar 4.1 Pembuatan design halaman home menggunakan adobe illustrator. ...	27
Gambar 4.2 impementasi pembuatan tampilan menu pada Adobe Illustrator CC 2015. ....	28
Gambar 4.3 AI Voice Over Generate. ....	29
Gambar 4.4 Pembuatan halaman intro pada Adobe Animate. ....	30
Gambar 4.5 Pembuatan tampilan home pada Adobe Animate.....	30
Gambar 4.6 tampilan profil indera pada Adobe Animate. ....	31
Gambar 4.7 Tampilan menu materi / kuis pada Adobe Animate. ....	31
Gambar 4.8 Tampilan menu pilihan materi pada Adobe Animate.....	32
Gambar 4.9 tampilan menu materi pada Adobe Animate. ....	32
Gambar 4.10 Tampilan menu kuis dan code untuk menjalankan kuis milik wandah.org .....	33
Gambar 4.11 Tampilan menu hasil kuis pada Adobe Animate .....	33
Gambar 4.12 Proses publish setting Adobe Animate. ....	34
Gambar 4.13 Proses setting AIR sebelum publish Adobe Animate .....	34
Gambar 4.14 Proses setup icon aplikasi. ....	35
Gambar 4.15 Proses publish. ....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profile Object Penelitian .....	44
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian .....	44
Lampiran 3 Dokumentasi Project .....	45
Lampiran 4 Code Aplikasi.....	50



## DAFTAR ISTILAH



Button	= Sebutan untuk tombol
Scene	= tempat atau setting dimana kejadian itu berlangsung. Dalam satu scene, bisa terdiri dari satu shot atau bahkan gabungan beberapa shot yang disusun sedemikian rupa, sesuai dengan jalan cerita.
Dynamic Text	= Teks Bergerak
Array	= kumpulan-kumpulan variabel yang menyimpan data dengan tipe yang sama atau data-data yang tersusun secara linear dimana di dalamnya terdapat elemen dengan tipe yang sama.
Opening	= Pembukaan
Home	= Beranda Aplikasi
Hardware	= Perangkat Keras Komputer
Software	= Perangkat Halus Komputer
Brainware	= Perangkat Intelektual
User	= Pengguna Aplikasi
Blackbox	= Jenis Pengujian Aplikasi
Flowchart	= Diagram Alir
Error	= Kesalahan
ActionScript 3.0	= Bahasa Pemrograman yang digunakan dalam pengembangan situsweb dan perangkat lunak menggunakan Adobe Flash Player.

## INTISARI

Dalam melakukan pembelajaran teori pada kursus mengemudi LKP INDERA saat ini menyediakan metode pembelajaran dalam bentuk sebuah buku berisi materi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan karena peneliti akan mengembangkan metode pembelajaran pada tempat kursus mengemudi LKP Indera, peneliti akan mencoba untuk mengembangkannya dalam bentuk aplikasi.

Media Pembelajaran yang akan dikembangkan berupa sebuah aplikasi berisi tentang teori dasar mengemudi, pemahaman tentang komponen mobil, etika mengemudi, rambu lalu lintas, dan ada juga kuis didalamnya seputar materi berkendara. menggunakan adobe animate dan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode RND dan Hasil yang di dapatkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran aplikasi interaktif untuk siswa mengemudi pada kursus mengemudi LKP INDERA.

Aplikasi ini membawa dampak bagus dalam pembelajaran teori, karena berdasarkan pengujian System Usability Scale yang dilakukan oleh peneliti terhadap aplikasi ini dan di ikuti oleh 20 responden siswa kursus yang mengisi kuesioner aplikasi hasilnya mendapatkan skor rata rata 82. Selain itu aplikasi ini memudahkan siswa untuk bisa mengakses materi melalui gadget masing masing tanpa perlu membawa buku.

**Kata kunci:** Interaktif, Adobe Animate, Mengemudi, Teori, Pembelajaran.

## ABSTRACT

In conducting the theory learning in the LKP INDERA driving course, it currently provides a learning method in the form of a book containing learning materials. This research was conducted because the researcher will develop a learning method at the LKP Indera driving course, the researcher will try to develop it in the form of an application.

The learning media that will be developed is an application that contains basic driving theory, understanding of car components, driving etiquette, traffic signs, and there is also a quiz about driving material. using adobe animate and ActionScript 3.0 programming language The research method used in this study uses the RND method and the results obtained from this study are an interactive application learning media for driving students at the LKP INDERA driving course.

This application has a good impact on theory learning, because based on the System Usability Scale testing conducted by researchers on this application and followed by 20 respondents of course students who filled out the application questionnaire, the results obtained an average score of 82. In addition, this application makes it easy for students to access material through their respective gadgets without having to bring a book.

**Keyword:** interactive, Adobe Animate, Driving, Theory, Learning

