

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAI
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA
KELAS 5 PADA SD NEGERI 9 BOYOLALI**

SKRIPSI



disusun oleh

Waahid Edy Ar Rasyid

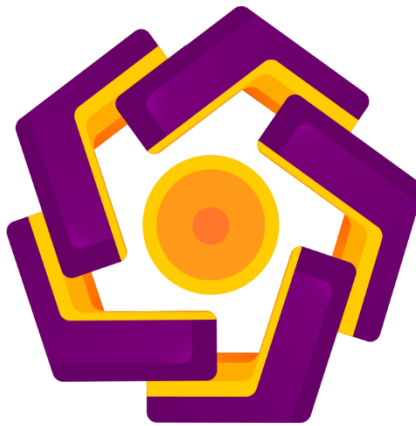
16.12.9507

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAI
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA
KELAS 5 PADA SD NEGERI 9 BOYOLALI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Waahid Edy Ar Rasyid

16.12.9507

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAI
BENDA DALAM KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA
KELAS 5 PADA SD NEGERI 9 BOYOLALI**

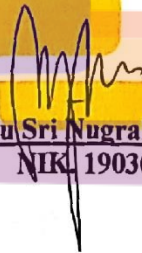
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahid Edy Ar Rasyid

16.12.9507

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAI
BENDA DALAM KEGITAN EKONOMI UNTUK SISWA
KELAS 5 PADA SD NEGERI 9 BOYOLALI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Waahid Edy Ar Rasyid

16.12.9507

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

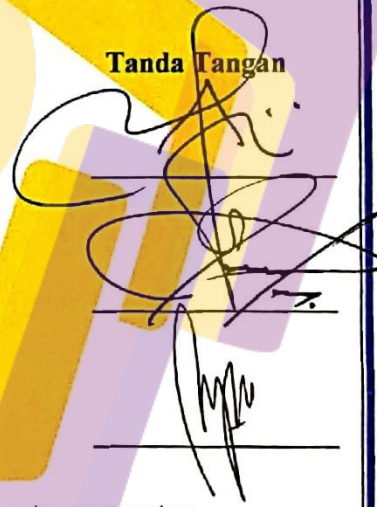
Nama Penguji

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 26 Februari 2020



Kesnawati, S.Si. M.T.
NIK. 190302038

Pernyataan

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Maret 2020



Waahid Edy Ar Rasyid

NIM. 16.12.9507

Motto

“Keberhasilan manusia ditentukan oleh dirinya sendiri. Dengan pilihan yang benar,
ia akan bersinar”

(Chairul Tanjung)

“Apa pun yang terjadi hari ini, bersikaplah lebih tenang. Semua yang terjadi, walau
pun mungkin rasanya tidak enak, sesungguhnya terjadi dengan niat baik. Bersikaplah
baik, supaya hasil dari semua ini adalah kebaikan”

(Mario Teguh)

“Hidup tidak perlu banyak mengeluh karena keluhanmu
hanya akan membuat hatimu semakin berat”

Persembahan

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kenikmatan, kemudahan, serta kelancaran dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, dan tidak lelah mendorong kepercayaan diri saya sampai selesai, serta seluruh saudara yang telah mendoakan dan memberi dukungan sepenuh hati.
3. Dosen Pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, yang sudah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya.
5. Teman-teman 16-S1-SI-08 yang telah membantu dan dan memberikan banyak dukungan dan semangat.
6. Seluruh sahabat dan teman-teman yang senantiasa mendoakan dan mendukung saya.
7. Pihak-pihak yang sudah membantu, yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Kata Pengantar

Dengan mengucapkan alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah membeikan rahmat, kesehatan dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenai Benda dalam Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 5 pada SD N 9 Boyolali”* sesuai yang diinginkan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penyusunan skripsi dapat terselesaikan berkat adanya bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak, sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
5. Kedua orang tua seluruh saudara yang telah mendukung.

6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, dan juga semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan segala karunianya. Amin.

Yogyakarta, 4 Maret 2020

Penulis


Daftar Isi

Judul	i
Persetujuan	ii
Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Intisari	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4

1.6	Metode Penelitian.....	5
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2	Metode Analisis	6
1.6.3	Metode Perancangan.....	7
1.6.4	Metode Pengujian.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.2.1	Definisi Multimedia	13
2.2.2	Unsur Multimedia	14
2.2.3	Manfaat Multimedia.....	17
2.3	Pengembangan Sistem Multimedia	21
2.3.1	Siklus Pengembangan Multimedia.....	21
2.3.2	Mendefinisikan Masalah	22
2.3.3	Studi Kelayakan	22
2.3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.3.5	Merancang Konsep.....	22
2.3.6	Merancang Isi.....	23
2.3.7	Merancang Naskah Multimedia	23
2.3.8	Merancang Grafik/Tampilan.....	23
2.3.9	Memproduksi Sistem	24
2.3.10	Mengetes Sistem	24
2.3.11	Menggunakan Sistem.....	24
2.3.12	Memelihara Sistem.....	24
2.4	Struktur Navigasi dalam Multimedia Pembelajaran	25
2.4.1	Struktur Linear	25
2.4.2	Struktur Hierarki	25
2.4.3	Struktur Hierarki Campuran.....	26

2.4.4	Struktur Kosentris	27
2.4.5	Struktur Hipermedia.....	28
2.4.6	Struktur Eksplisit.....	28
2.4.7	Struktur Implisit.....	29
2.5	Pengertian Media.....	30
2.6	Pengertian Multimedia Interaktif	30
2.7	Media Pembelajaran	31
2.7.1	Pengertian Media Pembelajaran	31
2.7.2	Manfaat Media Pembelajaran	33
2.8	Metode Analisis SWOT	37
2.9	Metode UML.....	39
2.9.1	Sequence Diagram	39
2.9.2	Usecase Diagram.....	39
2.9.3	Class Diagram	40
2.9.4	Activity Diagram.....	40
2.10	Metode Pengujian Black Box.....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		42
3.1	Tinjauan Umum.....	42
3.1.1	Profil Sekolah.....	42
3.1.2	Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	42
3.1.3	Struktur Organisasi	44
3.2	Tinjauan Sistem.....	45
3.2.1	Isi Sistem.....	45
3.3	Mengidentifikasi Masalah	46
3.4	Analisis.....	47
3.4.1	Analisis Kelayakan.....	47
3.4.2	Analisis Teknologi	48
3.4.3	Analisis Operasional	48
3.4.4	Analisis SWOT	48

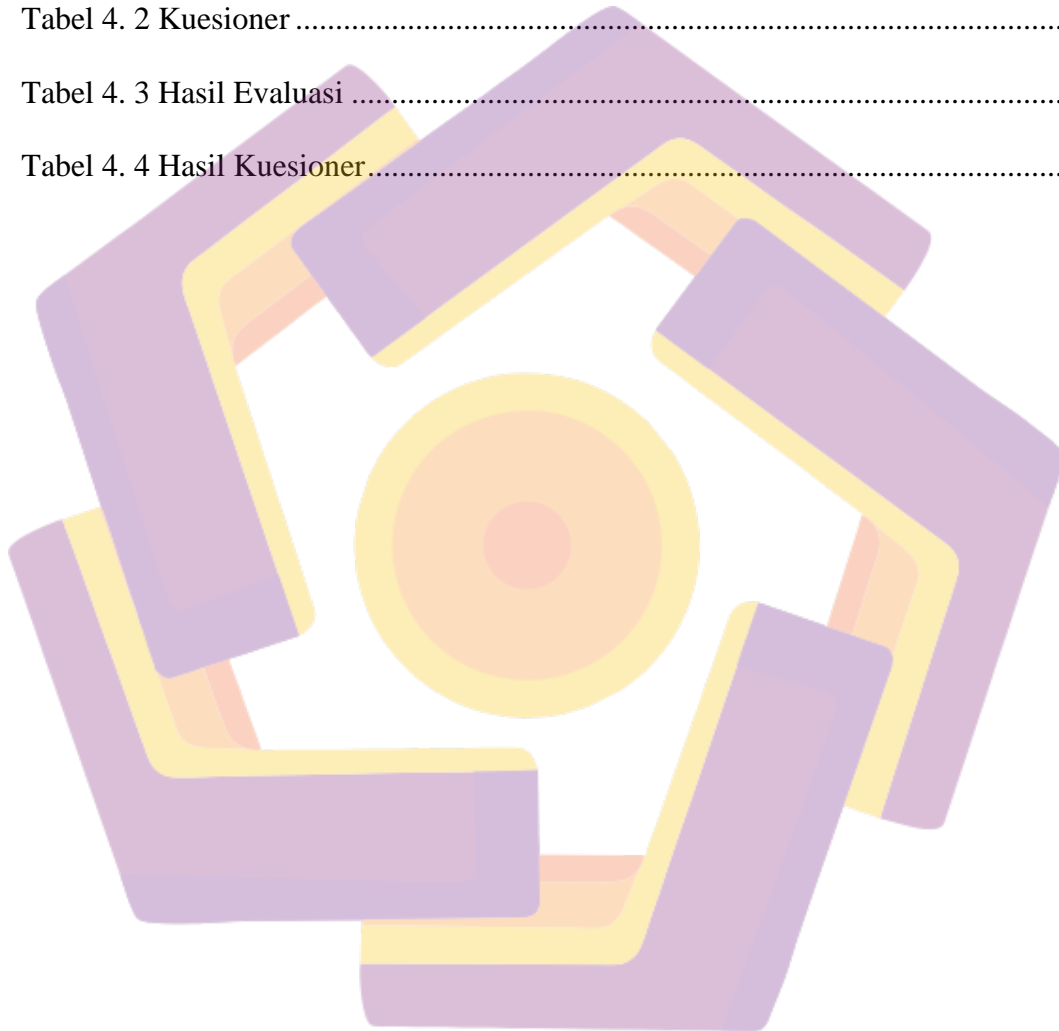
3.4.5	Analisis Kebutuhan Sistem	50
3.4.6	Analisis Kelayakan Hukum	54
3.5	Perancangan Sistem.....	54
3.5.1	Use Case Diagram.....	55
3.5.2	Activity Diagram.....	55
3.5.3	Sequance Diagram	62
3.5.4	Class Diagram	63
3.5.5	Perancangan Interface	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBEHASAN		76
4.1	Memproduksi Sistem.....	76
4.1.1	Manajemen File.....	76
4.1.2	Pembuatan Tombol	77
4.1.3	Pembuatan Background	78
4.1.4	Pembuatan Karakter dan Gambar	80
4.1.5	Pembuatan Aplikasi dengan Unity.....	81
4.1.6	Pembuatan Animasi	83
4.1.7	Pembuatan Suara.....	84
4.2	Pembahasan	85
4.2.1	Tampilan Menu Awal	85
4.2.2	Tampilan Menu Utama	86
4.2.3	Tampilan Benda Ekonomi	87
4.2.4	Tampilan Materi.....	88
4.2.5	Tampilan Mari Berdiskusi	90
4.2.6	Tampilan Evaluasi.....	91
4.2.7	Tampilan Soal	92
4.2.8	Tampilan Nilai	94
4.2.9	Tampilan Tentang	95
4.2.10	Tampilan Keluar.....	96
4.2.11	Tampilan Petunjuk	97



4.2.12 Tampilan Video.....	98
4.3 Pengetesan Aplikasi	99
4.3.1 Uji Coba Blackbox.....	99
4.3.2 Uji Coba Pengguna	104
4.3.3 Pembahasan Hasil Respon Pengguna	104
4.3.4 Penggunaan Aplikasi	109
4.3.5 Pemeliharaan aplikasi	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	112
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran	113
Daftar Pustaka.....	114
Lampiran 1	116
Lampiran 2	117
Lampiran 3	118
Lampiran 4	119

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 4. 1 Uji Coba Blackbox.....	100
Tabel 4. 2 Kuesioner.....	105
Tabel 4. 3 Hasil Evaluasi.....	107
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	108



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia	15
Gambar 2. 2 Siklus Perkembangan Multimedia	21
Gambar 2. 3 Struktur Linier	25
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki	26
Gambar 2. 5 Struktur Hierarki Campuran.....	27
Gambar 2. 6 Struktur Konsentris	27
Gambar 2. 7 Struktur Hipermedia.....	28
Gambar 2. 8 Struktur Eksplisit.....	29
Gambar 2. 9 Struktur Implisit	29
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	44
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	55
Gambar 3. 3 Activity Diagram Menu Utama.....	56
Gambar 3. 4 Activity Diagram Benda Ekonomi.....	57
Gambar 3. 5 Activity Diagram Evaluasi	58
Gambar 3. 6 Activity Diagram Bunyi.....	59
Gambar 3. 7 Activity Diagram Tentang.....	60
Gambar 3. 8 Activity Diagram Petunjuk.....	61
Gambar 3. 9 Activity Diagram Keluar	62
Gambar 3. 10 Sequence Diagram.....	63
Gambar 3. 11 Class Diagram	64

Gambar 3. 12 Menu Awal.....	65
Gambar 3. 13 Menu Utama.....	66
Gambar 3. 14 Benda Ekonomi.....	67
Gambar 3. 15 Evaluasi.....	68
Gambar 3. 16 Petunjuk.....	69
Gambar 3. 17 Tentang.....	69
Gambar 3. 18 Keluar.....	70
Gambar 3. 19 Materi.....	71
Gambar 3. 20 Mari Berdiskusi.....	72
Gambar 3. 21 Soal.....	73
Gambar 3. 22 Nilai.....	74
Gambar 3. 23 Video.....	74
Gambar 3. 24 Bunyi.....	75
Gambar 4. 1 Penggunaan Software.....	76
Gambar 4. 2 Manajemen File.....	77
Gambar 4. 3 Penggunaan Software.....	78
Gambar 4. 4 Pembuatan Background.....	78
Gambar 4. 5 Background Menu Awal.....	79
Gambar 4. 6 Background Menu Utama.....	80
Gambar 4. 7 Contoh Gambar.....	80
Gambar 4. 8 Pembuatan Karakter.....	81
Gambar 4. 9 Tampilan Awal.....	82

Gambar 4. 10 Menu Unity	83
Gambar 4. 11 Pembuatan Animasi.....	84
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Awal.....	86
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Utama.....	87
Gambar 4. 14 Tampilan Benda Ekonomi.....	88
Gambar 4. 15 Tampilan Materi	89
Gambar 4. 16 Tampilan Mari Berdiskusi.....	91
Gambar 4. 17 Tampilan Evaluasi.....	92
Gambar 4. 18 Tampilan Soal	93
Gambar 4. 19 Tampilan Nilai.....	94
Gambar 4. 20 Tampilan Tentang	96
Gambar 4. 21 Tampilan Keluar.....	97
Gambar 4. 22 Tampilan Petunjuk	98
Gambar 4. 23 Tampilan Video	99

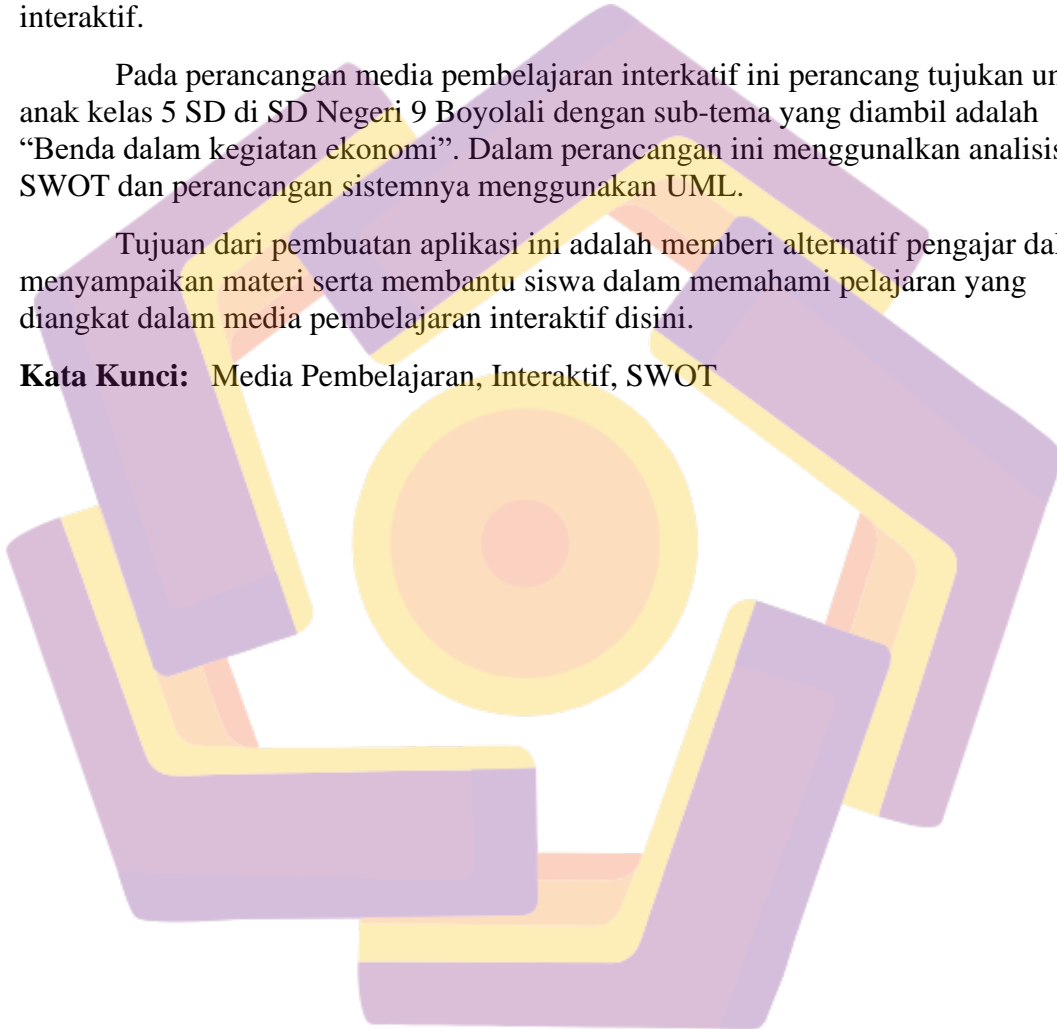
Intisari

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar. Pada masa modern ini seiring perkembangan media pembelajaran teknologi mulai dimasukan menjadi media pembelajaran dengan penggunaan game, power point, maupun media pembelajaran interaktif.

Pada perancangan media pembelajaran interkatif ini perancang tujuan untuk anak kelas 5 SD di SD Negeri 9 Boyolali dengan sub-tema yang diambil adalah “Benda dalam kegiatan ekonomi”. Dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT dan perancangan sistemnya menggunakan UML.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah memberi alternatif pengajar dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diangkat dalam media pembelajaran interaktif disini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, SWOT



ABSTRACT

Learning media is a means to convey a learning material used by teachers. In modern times, as the development of technology learning media began to be incorporated into learning media by using games, power points, and interactive learning media.

In this interactive instructional media design the designator is aimed at 5 grade elementary school at Boyolali Elementary School 9 with the sub-theme taken as "Objects in economic activity". In this design using SWOT analysis and system design using UML.

The purpose of making this application is to provide alternative instructors in delivering material and help students understand the lessons raised in interactive learning media here.

Keywords: *Learning Media, Interactive, SWOT*

