

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI  
KEUANGAN BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA CV. NAZMA OFFICE**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

<b>Ikhsan Budi Setiawan</b>	<b>18.02.0239</b>
<b>Cahya Kurniawan</b>	<b>18.02.0265</b>
<b>Auva Bima'ahada A</b>	<b>18.02.0282</b>

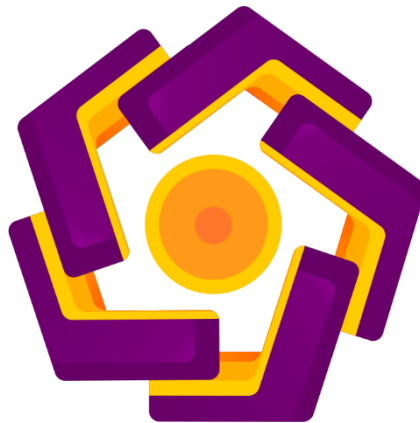
**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI  
KEUANGAN BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA CV. NAZMA OFFICE**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk  
memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

<b>Ikhsan Budi Setiawan</b>	<b>18.02.0239</b>
<b>Cahya Kurniawan</b>	<b>18.02.0265</b>
<b>Auva Bima'ahada A</b>	<b>18.02.0282</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI  
KEUANGAN BERBASIS MULTIMEDIA  
PADA CV. NAZMA OFFICE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Ikhsan Budi Setiawan</b>	<b>18.02.0239</b>
<b>Cahya Kurniawan</b>	<b>18.02.0265</b>
<b>Auva Bima'ahada A</b>	<b>18.02.0282</b>

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal <7 Januari 2021>

Dosen Pembimbing,

M. Nuraminudin, M.Kom

NIK. 190302408

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI**  
**KEUANGAN BERBASIS MULTIMEDIA**  
**PADA CV. NAZMA OFFICE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Auva Bima'ahada Al Qodar**

**18.02.0282**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Januari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Banu Santoso, S.T., M.Eng**  
**NIK. 190302327**

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 18 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ikhsan Budi Setiawan NPM : 18.02.0239  
Nama mahasiswa : Cahya Kurniawan NPM : 18.02.0265  
Nama mahasiswa : Auva Bima'ahada A NPM : 18.02.0282

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Keuangan Berbasis Multimedia Pada CV. NaZMa Office**

Dosen Pembimbing : M. Nuraminudin, 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 KAMI 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 KAMI, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini KAMI buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka KAMI bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 18 Januari 2021

Yang Menyatakan,



Ikhsan Budi Setiawan



Cahya Kurniawan



Auva Bima'ahada A

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan sebaik-baiknya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda nabi agung Muhammad SAW yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya. Pada kesempatan kali ini perkenankan Penulis menyampaikan rasa terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan dalam menyusun Tugas Akhir ini, kepada :

1. Bapak dan ibu yang selalu mendoakan yang terbaik untuk kedua anaknya. Terimakasih atas segala dukungan, motivasi dan nasihat yang selalu diberikan.
2. Adik yang selalu mendoakan yang terbaik untuk kakaknya dan selalu mendukung dan menyemangati
3. Keluarga besar yang selalu mendukung dengan doa dan selalu memberikan nasihat.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
5. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
6. Bapak M. Nuraminudin, M.Kom yang telah membimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini
7. Seluruh jajaran dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya selama ini.
8. Ibu Wiji Nurastuti, S.E., M.T selaku pemilik CV NaZMa Office yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
9. Teman-teman senasib seperjuangan Pondok Pesantren Salafiyah Al-Muhsin Yogyakarta.
10. Teman-teman seperjuangan Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2018, khususnya kelas 18-D3-MI-02.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tugas akhir dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi Keuangan Berbasis Multimedia Pada CV. Nazma Office” ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat lulus Pendidikan Diploma III Manajemen Informatika Dakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selama penyusunan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu kampus ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak M. Nuraminudin, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan petunjuk, bimbingan dan nasihatnya dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Wiji Nurastuti.MT.AWP selaku Manager Operasional CV. Nazma Office.
6. Bapak, ibu dosen serta staff dan pegawai Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagi ilmunya kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

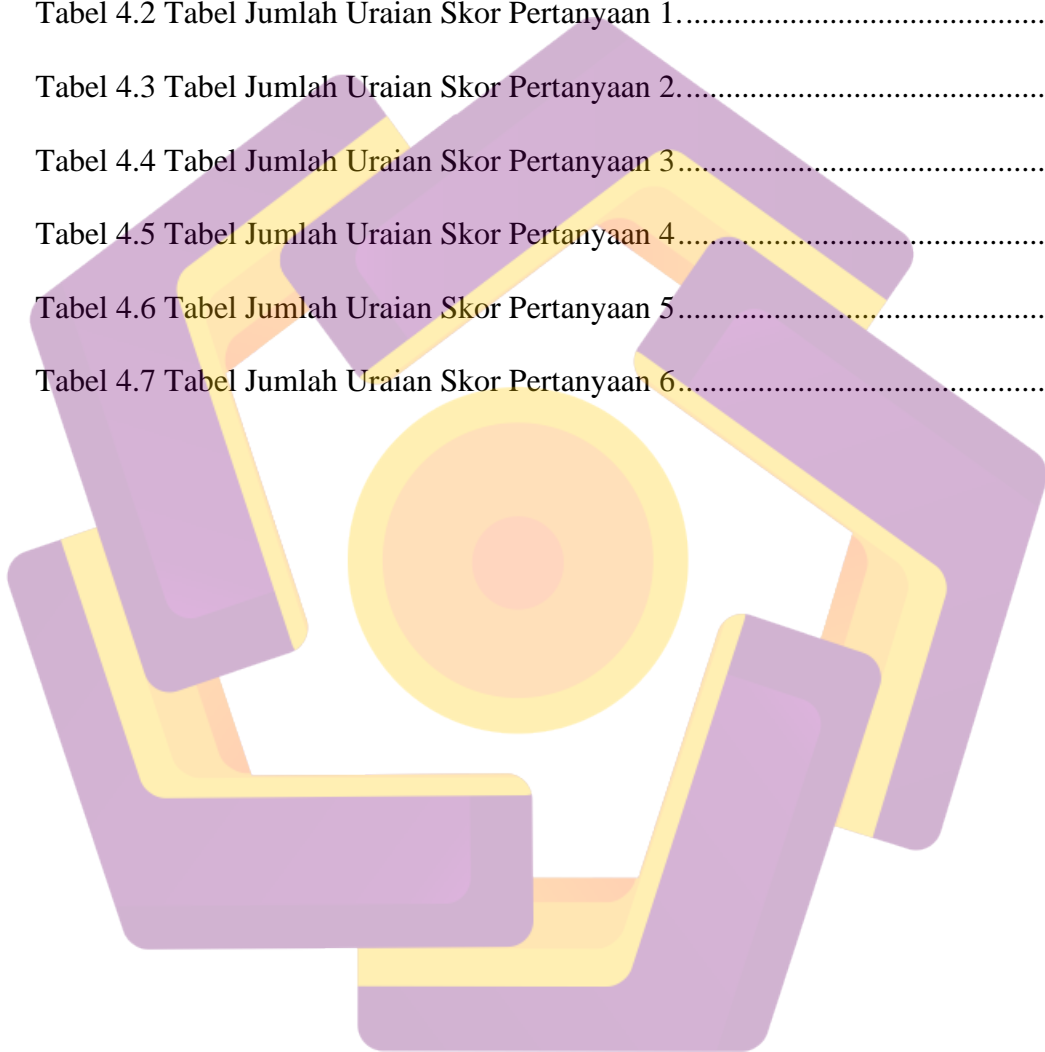
HALAMAN JUDUL .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.4 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kajian Pustaka .....	5
2.2 Multimedia.....	5
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	5
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia .....	7
2.2.3 Elemen-Element Multimedia .....	7
2.3 Media Pembelajaran .....	12
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2.3.2 Sejarah Perkembangan Media Pembelajaran.....	12



2.3.3	Fungsi Media Dalam Pembelajaran .....	13
2.3.4	Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2.35	Tahapan Pengembangan Multimedia .....	14
2.4	Praproduksi .....	14
2.5	Produksi .....	14
2.6	Pascaproduksi .....	15
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>		<b>17</b>
3.1	Deskripsi Singkat Obyek .....	17
3.2	Masalah Yang di Dapat.....	20
3.3	Solusi Yang Diusulkan .....	21
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>22</b>
4.1	Perancangan .....	22
4.1.1	Pra Produksi .....	22
4.1.1	Produksi .....	28
4.1.2	Pasca Produksi .....	36
4.2	Implementasi.....	37
4.3	Pengujian Sistem.....	39
4.3.1	kuesioner.....	39
4.3.2	<i>Testing</i> .....	41
4.3.3	Hasil Review dan Penilaian Pihak Responden.....	41
4.3.4	Penyelesaian Akhir.....	43
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>45</b>
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>46</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Masalah .....	20
Tabel 3.2 Daftar Solusi .....	21
Tabel 4.1 Tabel Interval Kategori. ....	43
Tabel 4.2 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 1.....	43
Tabel 4.3 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 2.....	44
Tabel 4.4 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 3.....	45
Tabel 4.5 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 4.....	45
Tabel 4.6 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 5.....	46
Tabel 4.7 Tabel Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 6.....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia1 .....	12
Gambar 3. 1 Struktur CV. NaZMa Office.....	18
Gambar 3. 2 Logo Lama CV. NaZMa Office .....	19
Gambar 3. 3 Logo Baru CV. NaZMa Office .....	20
Gambar 4. 1 Teks narasi ke-1 Video 1 .....	22
Gambar 4. 2 Teks narasi ke-2 Video 1 .....	23
Gambar 4. 3 Teks narasi ke-3 Video 1 .....	24
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> ke-1 Video 1 .....	25
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> ke-2 Video 1 .....	25
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> ke-3 Video 1 .....	26
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> ke-4 Video 1 .....	26
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> ke-5 Video 1 .....	27
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> ke-6 Video 1 .....	27
Gambar 4. 10 Proses setting keperluan pengambilan gambar .....	28
Gambar 4. 11 Proses penyampaian materi .....	29
Gambar 4. 12 Pembersihan <i>noise</i> pada audio .....	29
Gambar 4. 13 Lanjutan Pembersihan <i>noise</i> pada audio .....	30
Gambar 4. 14 Penyiapan <i>Backsound</i> .....	30
Gambar 4. 15 <i>design</i> logo LuLagi .....	31
Gambar 4. 16 Aset yang dibuat berupa <i>icon</i> .....	31
Gambar 4. 17 Aset yang dibuat berupa <i>Typografi</i> .....	32
Gambar 4. 18 <i>pre-compost</i> berbentuk garis menggelombang .....	32

Gambar 4. 19 <i>pre-compost</i> berbentuk <i>icon</i> kecil .....	33
Gambar 4. 20 <i>pre-compost</i> berbentuk <i>icon</i> kecil .....	33
Gambar 4. 21 penggabungan beberapa <i>composition</i> menjadi satu .....	34
Gambar 4. 22 Penganimasian Aset <i>Transisi</i> .....	34
Gambar 4. 23 Penganimasian Berdasarkan <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 4. 24 Penganimasian Berdasarkan <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 4. 25 hasil animasi per- <i>scene</i> berdasarkan <i>storyboard</i> .....	36
Gambar 4. 26 proses <i>compositing</i> video .....	37
Gambar 4. 27 Penganimasian Aset <i>Icon</i> .....	37
Gambar 4. 28 Implementasi upload youtube Nazma .....	38
Gambar 4. 29 Hasil komen dari youtube Nazma .....	38
Gambar 4. 30 Implementasi upload instagram Nazma .....	39
Gambar 4. 31 Implementasi upload instagram narasumber .....	39
Gambar 4. 32 Kuisisioner Data diri .....	40
Gambar 4. 33 <i>Screenshot</i> Pertanyaan Kuisisioner.....	40
Gambar 4. 34 Lanjutan Pertanyaan Kuisisioner .....	41
Gambar 4. 35 Lanjutan Pertanyaan Kuisisioner .....	41

## INTISARI

CV. NaZMa Office merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Information Technology* dan *Management Consulting* yang dipersiapkan secara professional. Untuk meningkatkan pemasaran produk jasa perusahaan, CV. NaZMa Office berencana melakukan pendekatan promosi secara persuasif kepada masyarakat luas melalui media pembelajaran yang akan dipublikasikan melalui akun sosial media perusahaan.

CV. NaZMa Office berencana merancang dan membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan tema Literasi Keuangan. Media pembelajaran berbentuk penggabungan antara video dengan animasi 2D dengan teknik *Motion Graphic*. Animasi tersebut dapat digunakan untuk menampilkan penjelasan materi baik berupa *text* maupun gambar yang dianimasikan, sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi tentang literasi keuangan. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dengan enam tahapan yaitu: konsep (*Concept*), perancangan (*Desain*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*).

Manfaat dari media pembelajaran ini adalah masyarakat akan memahami dan sadar akan pentingnya literasi keuangan dan pentingnya pengelolaan keuangan, maka akan berimbas pada semakin banyaknya masyarakat yang dapat menjadi konsumen dari perusahaan-perusahaan pengelolaan jasa keuangan, terutama CV. NaZMa Office.

Kata Kunci : Animasi 2D, CV NaZMa Office, Media Pembelajaran, *Motion Graphic*, Literasi Keuangan.

## ABSTRACT

*CV. NaZMa Office is a company in Information Technology and Management Consulting which is prepared professionally. To increase the marketing of the company's service products, CV. NaZMa Office plans to take a persuasive promotional approach to the wider community through learning media and will be published through the company's social media accounts.*

*CV. NaZMa Office plans to design and develop multimedia-based learning media about Financial Literacy. The learning media is a combination of video with 2D animation with Motion Graphic techniques. This animation can be used to present material explanations in the form of text or animated images, so that can support to deliver material on financial literacy. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method with six stages, there are: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution.*

*The benefit from this learning media development is that the public will understand and be aware of the importance of financial literacy and the importance of financial management, it will have an impact on the increasing number of people who can become customer of financial service management companies, especially CV. NaZMa Office.*

*Keywords: 2D Animation, CV NaZMa Office, Learning Media, Motion Graphic, Financial literacy.*