

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

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Ikhsan Budi Setiawan	18.02.0239
Cahya Kurniawan	18.02.0265
Auva Bima'ahada A	18.02.0282

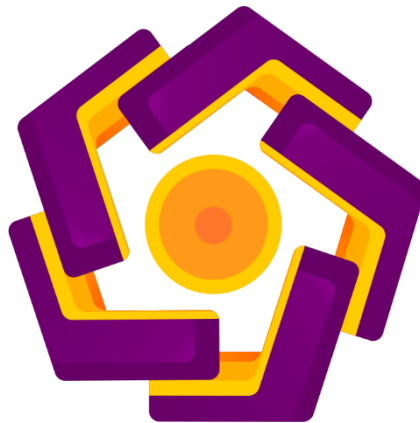
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI D3 MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

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:

Ikhsan Budi Setiawan	18.02.0239
Cahya Kurniawan	18.02.0265
Auva Bima'ahada A	18.02.0282

**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

Ikhsan Budi Setiawan	18.02.0239
Cahya Kurniawan	18.02.0265
Auva Bima'ahada A	18.02.0282

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

Cahya Kurniawan

18.02.0265

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Januari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng
NIK. 190302329

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 perkenalkan 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 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

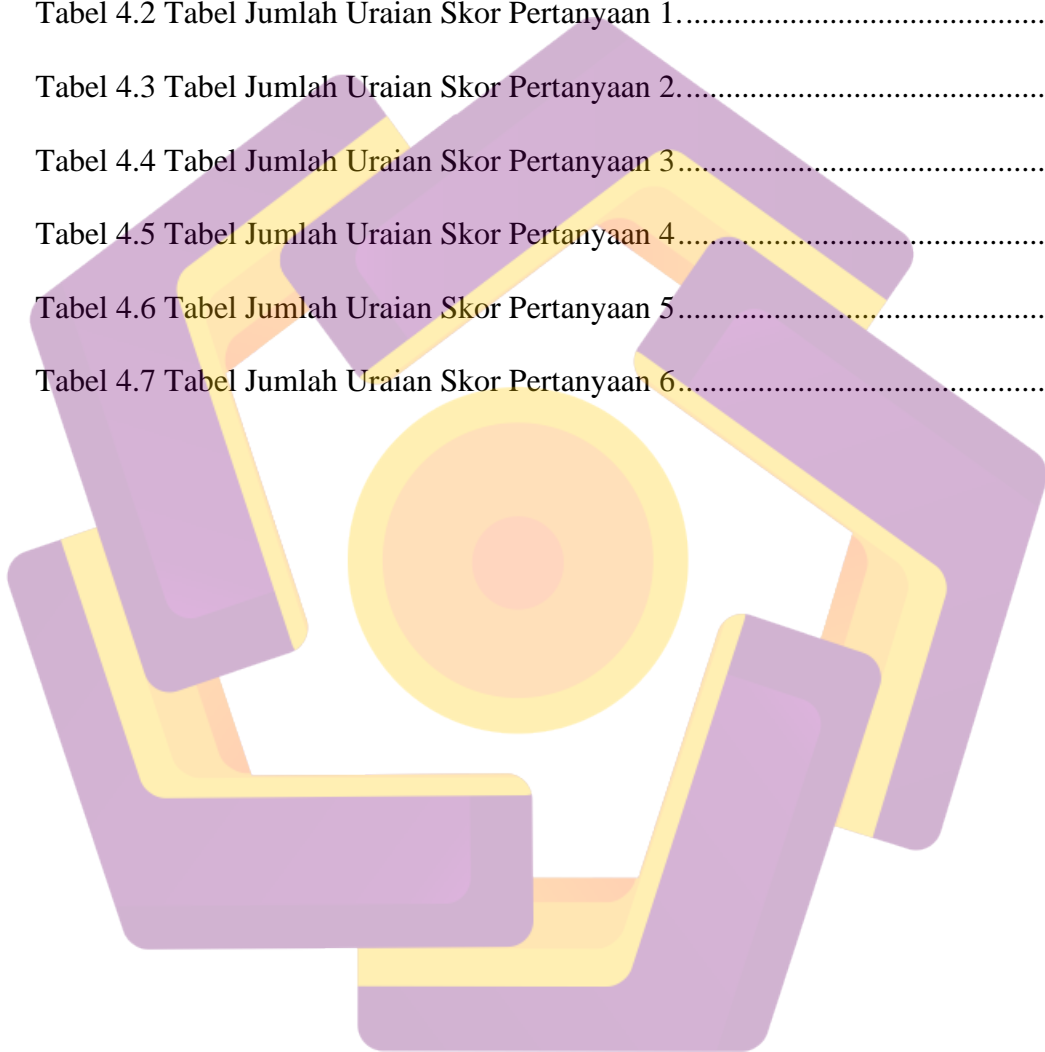
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	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
BAB III TINJAUAN UMUM.....		17
3.1	Deskripsi Singkat Obyek	17
3.2	Masalah Yang di Dapat.....	20
3.3	Solusi Yang Diusulkan	21
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		22
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
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		46

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 profesional. 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.