

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGGOLONGAN HEWAN  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**MUHAMMAD IRFAN FAHRIZAL**

**19.12.1044**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGGOLONGAN HEWAN  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**MUHAMMAD IRFAN FAHRIZAL**

**19.12.1044**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**


**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGGOLONGAN HEWAN  
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Irfan Fahrizal**  
**19.12.1044**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bernadheg, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PENGGOLONGAN HEWAN**  
**MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Irfan Fahrizal**  
19.12.1044

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom  
NIK. 190302215

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 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 : **Muhammad Irfan Fahrizal**  
NIM : **19.12.1044**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Media Interaktif Penggolongan Hewan Menggunakan Adobe Animate di SD Negeri Baturan 2**

Dosen Pembimbing : **Bernadhed, 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.

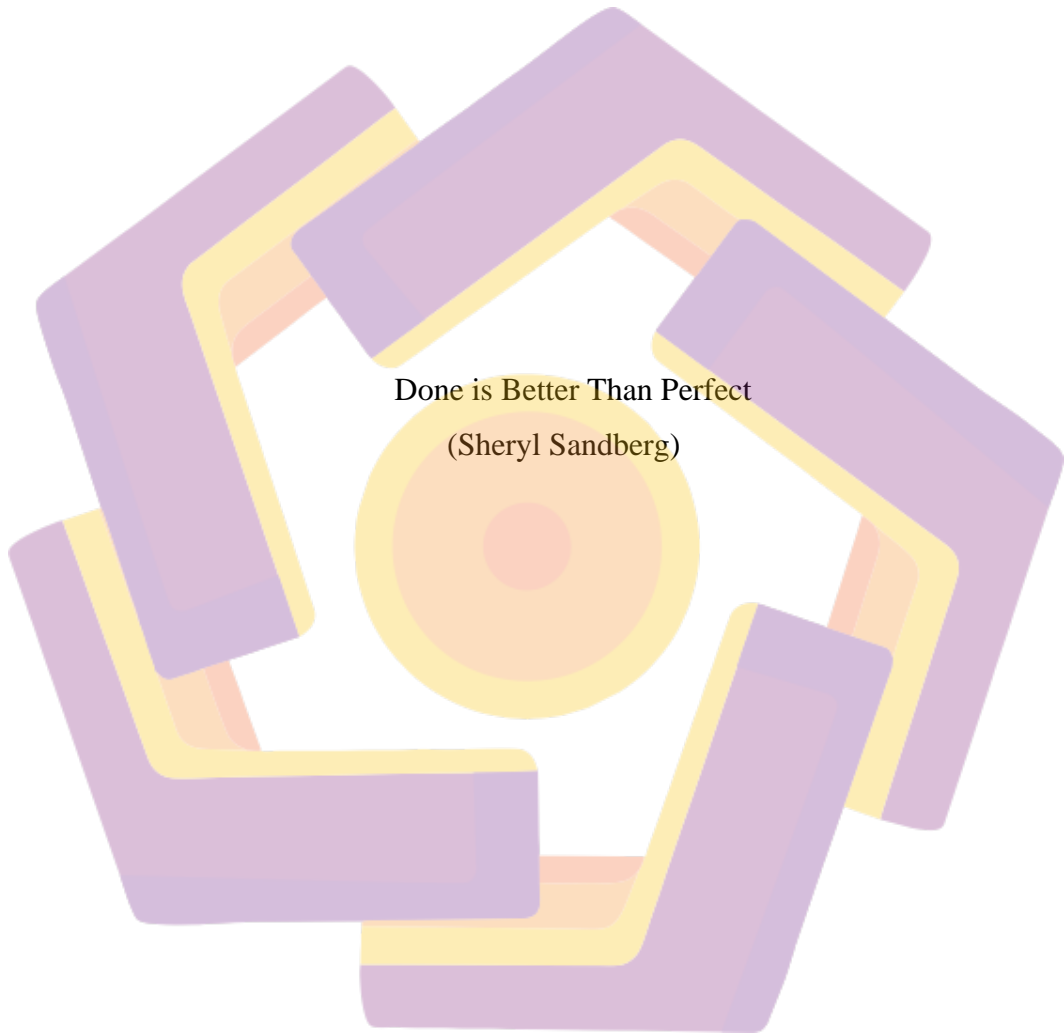
Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Irfan Fahrizal

## MOTTO



Done is Better Than Perfect  
(Sheryl Sandberg)

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan, dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom, M. Kom, selaku Dekan dan Kaprodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
5. Ibu Rr. Siti Nurjanati, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Baturan 2.
6. Bapak dan Ibu Guru di SD Negeri Baturan 2 yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.
7. Bapak Surata dan Ibu Rena Widani selaku orangtua, serta Adikku Muhammad Akmal Khoirudin yang telah memberi semangat dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan seperjuangan kelas 19-SI01, KBT FMLY, dan teman-teman semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberi dukungan.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	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.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Studi Literatur .....	6
2.2 Dasar Teori .....	14
2.2.1 Definisi Media.....	14
2.2.2 Definisi Pembelajaran .....	14
2.2.3 Definisi Multimedia .....	14
2.2.4 Jenis - Jenis Multimedia.....	15



2.2.5	Objek – Objek Multimedia.....	17
2.3	Pengembangan Sistem Multimedia .....	22
2.3.1	Mendefinisikan Masalah .....	23
2.3.2	Studi Kelayakan .....	24
2.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.3.4	Merancang Konsep.....	25
2.3.5	Merancang Isi.....	25
2.3.6	Merancang Naskah.....	26
2.3.7	Merancang Grafik .....	26
2.3.8	Memproduksi Sistem .....	27
2.3.9	Mengetes Sistem .....	27
2.3.10	Menggunakan Sistem.....	28
2.3.11	Memelihara Sistem .....	28
2.4	Metodologi.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Objek Penelitian.....	32
3.1.1	Misi .....	33
3.1.2	Tujuan .....	34
3.2	Alur Penelitian .....	35
3.3	Identifikasi Masalah.....	36
3.4	Pengumpulan Data.....	36
3.4.1	Wawancara.....	36
3.4.2	Observasi.....	37
3.4.3	Riset Skala Kecil.....	37
3.4.4	Analisis Kebutuhan.....	38
3.4.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	38

3.4.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	39
3.5	Pengembangan Desain .....	40
3.5.1	Membuat Desain Produk .....	41
3.6	Pengujian Aplikasi .....	44
3.6.1	White Box Testing .....	44
3.6.2	Black Box Testing.....	44
3.7	Uji Coba Lapangan .....	44
3.8	Revisi Hasil Uji Coba Lapangan .....	45
3.9	Uji Kelayakan Produk.....	45
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1	Implementasi Proses Pembuatan .....	46
4.1.1	Pembuatan Asset .....	46
4.1.2	Pembuatan Interface.....	47
4.2	Pembuatan Aplikasi .....	51
4.3	Black Box Testing .....	55
4.4	Evaluasi Data .....	57
4.4.1	Hasil Perhitungan Kuesioner .....	58
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
5.1	Kesimpulan .....	64
5.2	Saran .....	64
<b>REFERENSI</b>	.....	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

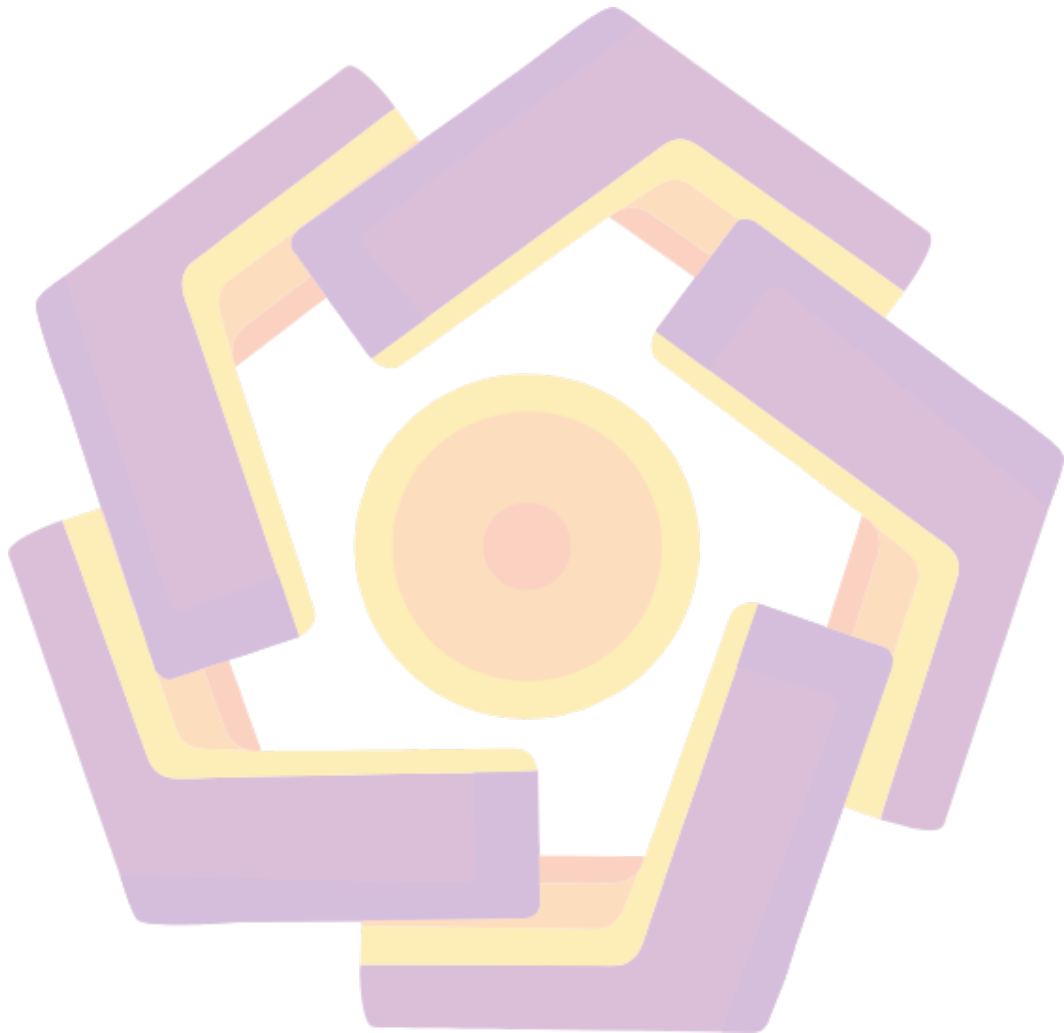
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	8
Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	36
Tabel 3.2 Perangkat Keras (Hardware).....	39
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (Software) .....	39
Tabel 3.4 Desain Aplikasi.....	40
Tabel 4.1 Pembuatan Asset.....	46
Tabel 4.2 Black Box Testing .....	55
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuesioner .....	57
Tabel 4.4 Range Nilai .....	59
Tabel 4.5 Jumlah Kuesioner Jawaban.....	59
Tabel 4.6 Aspek Penilaian Poin 1 .....	60
Tabel 4.7 Aspek Penilaian Poin 2 .....	60
Tabel 4.8 Aspek Penilaian Poin 3 .....	61
Tabel 4.9 Aspek Penilaian Poin 4 .....	61
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Poin 5 .....	62
Tabel 4.11 Aspek Penilaian Poin 6 .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Membutuhkan Teks Lebih Sedikit</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Barrys Clipart Server</i> memuat <i>spring clip art</i> .....	18
Gambar 2.3 Bentuk gelombang dari format file Wav .....	19
Gambar 2.4 Fasilitas real preview .....	20
Gambar 2.5 Perangkat lunak morphing .....	21
Gambar 2.6 Siklus pengembangan sistem multimedia .....	22
Gambar 2.7 Mendefinisikan Masalah .....	23
Gambar 2.8 Studi Kelayakan .....	24
Gambar 2.9 Merancang isi .....	25
Gambar 2.10 Merancang Naskah .....	26
Gambar 2.11 Menggunakan prinsip ritme .....	27
Gambar 2.12 Metodologi .....	29
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	35
Gambar 3.2 Menu Intro .....	41
Gambar 3.3 Menu Utama .....	42
Gambar 3.4 Menu Materi .....	42
Gambar 3.5 Menu Penggolongan Hewan .....	43
Gambar 3.6 Menu Ciri-ciri .....	43
Gambar 3.7 Menu Quiz .....	44
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pembuatan Project Baru .....	48
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background .....	48
Gambar 4.3 Import to Library .....	49
Gambar 4.4 Tampilan Layar Adobe Animate .....	49
Gambar 4.5 Tampilan Membuat Symbol .....	50
Gambar 4.6 Tampilan Menambahkan Suara .....	51
Gambar 4.7 Tampilan Menu Intro .....	51
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama .....	52
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi .....	52
Gambar 4.10 Tampilan Menu Penggolongan Hewan .....	53

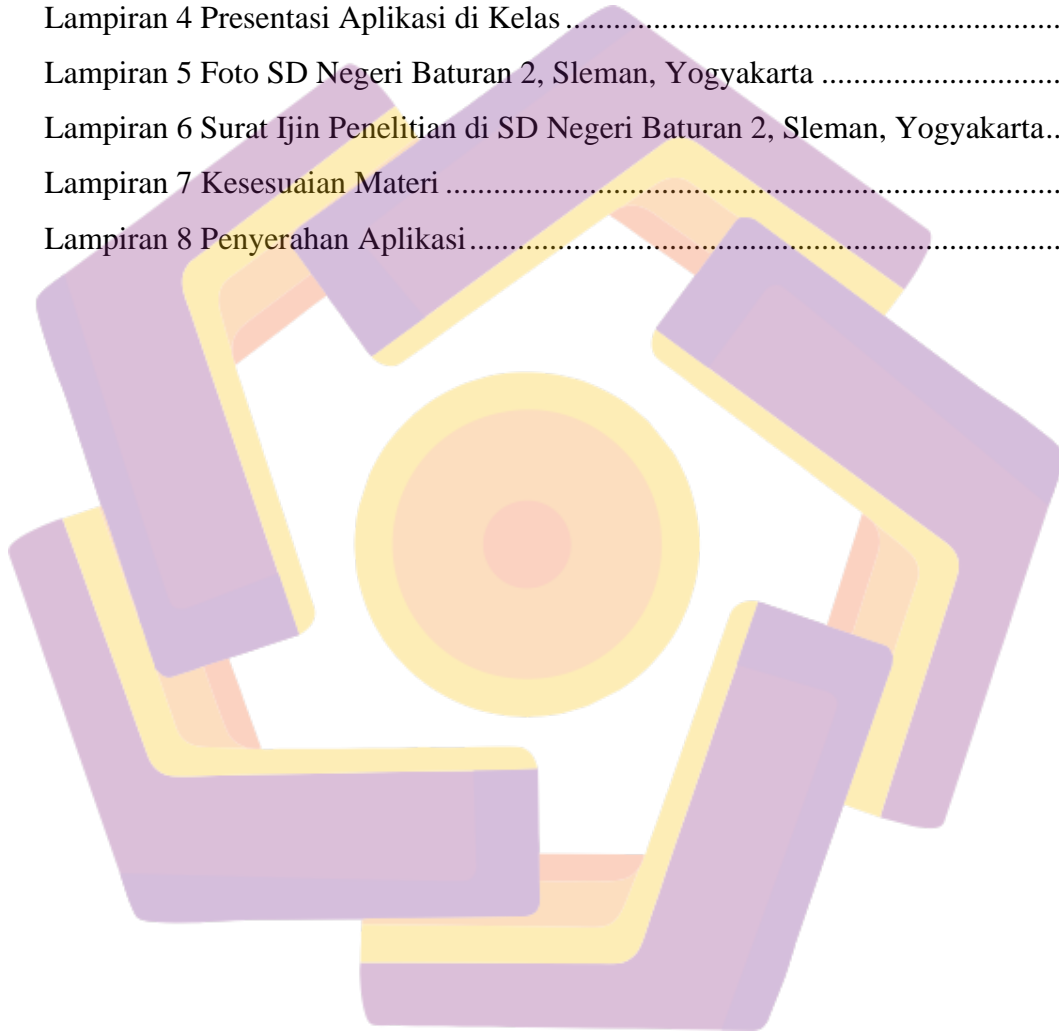
Gambar 4.11 Tampilan Menu Ciri-ciri .....53

Gambar 4.12 Tampilan Menu Quiz .....54



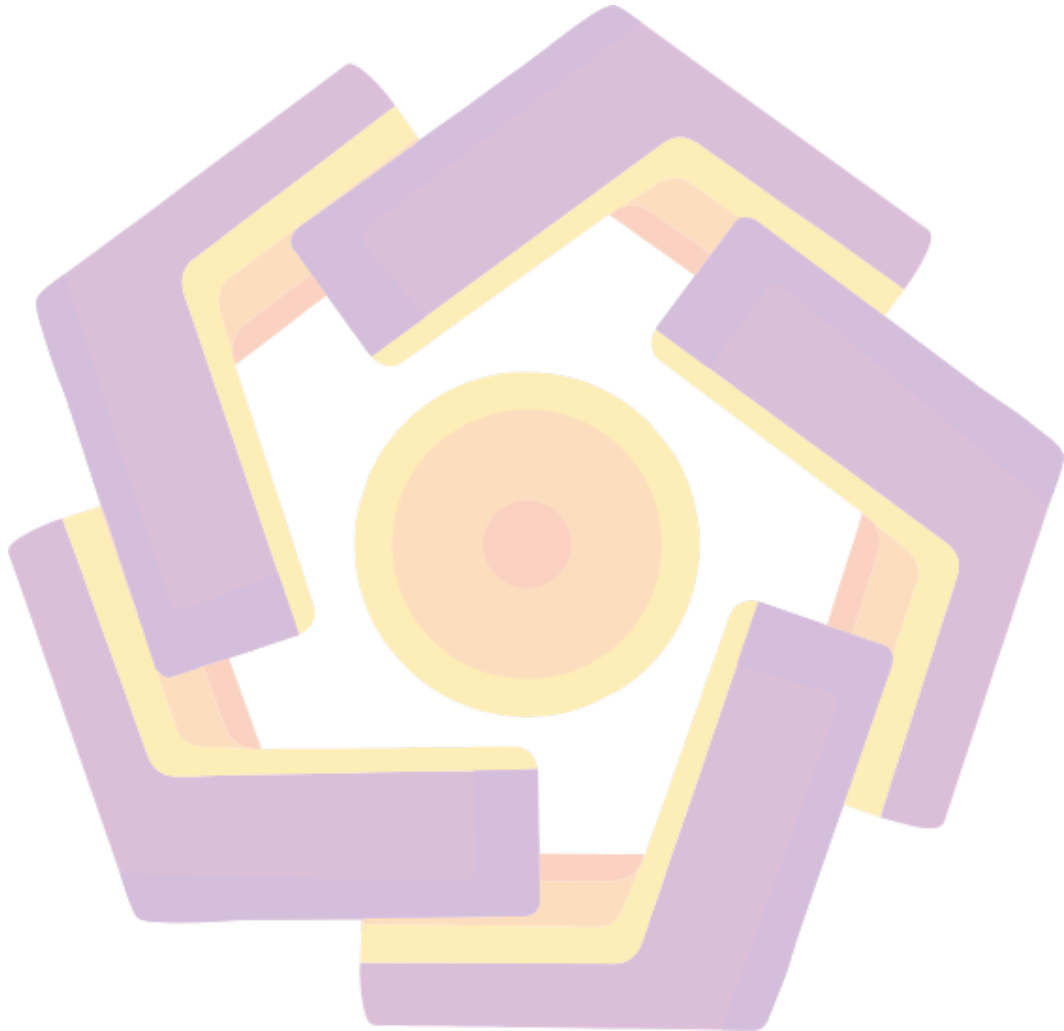
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Siswa Mengisi Kuesioner .....	68
Lampiran 2 Siswa Mengisi Kuesioner .....	68
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	68
Lampiran 4 Presentasi Aplikasi di Kelas .....	68
Lampiran 5 Foto SD Negeri Baturan 2, Sleman, Yogyakarta .....	69
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian di SD Negeri Baturan 2, Sleman, Yogyakarta...70	
Lampiran 7 Kesesuaian Materi .....	71
Lampiran 8 Penyerahan Aplikasi.....	72



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

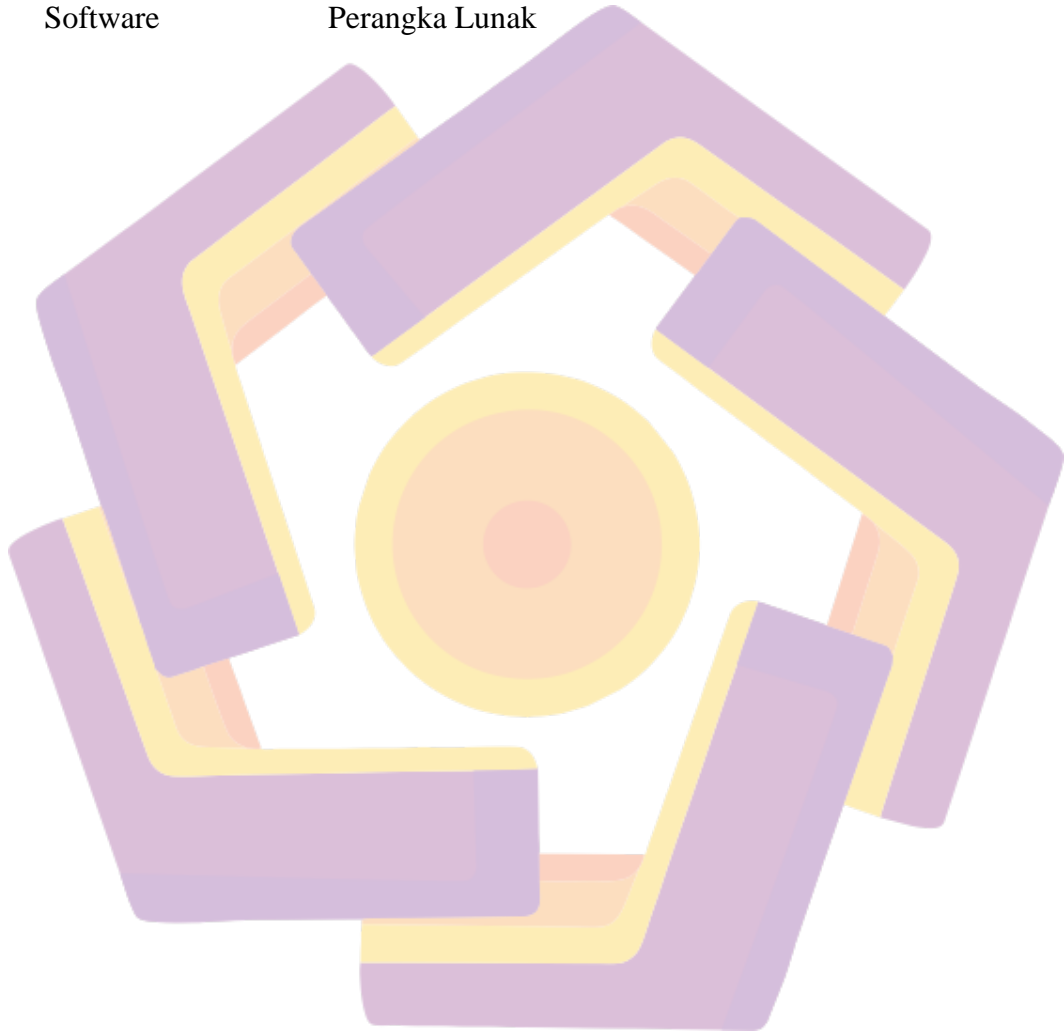
Y	Skor tertinggi likert x jumlah responden
X	Skor terendah likert x jumlah responden
I	Interval Jarak





## DAFTAR ISTILAH

Likert	Skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat
Harware	Perangkat Keras
Software	Perangka Lunak



## INTISARI

Perkembangan komputer telah berkembang dengan sangat cepat. Hampir diseluruh bidang pekerjaan menggunakan komputer untuk meringankan tugas manusia. Pengembangan media pembelajaran pengenalan penggolongan hewan dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan subjek penelitian yang membutuhkan media dalam proses pembelajaran dan media tersebut diharapkan dapat membantu penyampaian materi secara konkrit. Media diujicobakan di SD Negeri Baturan 2.

Metode yang digunakan dalam mengetahui pokok permasalahan menggunakan wawancara dan observasi. Serta metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

Untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah dengan membangun aplikasi media pembelajaran interaktif penggolongan hewan menggunakan Adobe Animate. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media interaktif yang berisikan informasi mengenai penggolongan hewan diantaranya materi pembelajaran dan game latihan soal berupa kuis. Skor penilaian aplikasi ini berdasarkan hasil kuesioner kepada 21 siswa menghasilkan presentase 88,56% dan dapat dikategorikan sangat baik.

**Kata kunci:** Media Interaktif, Adobe Animate, Metode Research and Development (R&D), Aplikasi, Penggolongan Hewan.

## ABSTRACT

The development of computers has grown very quickly. Almost all fields of work use computers to ease human tasks. The development of learning media for the introduction of animal classification is carried out based on an analysis of the needs of research subjects who need media in the learning process and this media is expected to help convey material concretely. The media was tested at SD Negeri Baturan 2.

The method used in knowing the main problem using interviews and observation. As well as the method used in this research is the Research and Development (R&D) method.

To overcome the existing problems is to build an interactive learning media application for classifying animals using Adobe Animate. This research produces an interactive media application that contains information about the classification of animals including learning materials and game practice questions in the form of quizzes. The score of this application assessment is based on the results of the questionnaire to 21 students resulting in a percentage of 88,56% and can be categorized as very good.

**Keyword:** Interactive Media, Adobe Animate, Research and Development (R&D) Methods, Applications, Classification of Animals.