

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL PROSES JUAL  
BELI SAHAM DI BEI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI  
SMA NEGERI 1 JATINOM**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DINA UNINGTYAS KAPTIRINI**

**19.12.1012**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL PROSES JUAL  
BELI SAHAM DI BEI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI  
SMA NEGERI 1 JATINOM**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DINA UNINGTYAS KAPTIRINI**

**19.12.1012**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROSES JUAL BELI SAHAM DI  
BEI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SMA NEGERI 1 JATINOM**


yang disusun dan diajukan oleh

**Dina Uningtyas Kaptirini**

**19.12.1012**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Oktober 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Uyoek Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROSES JUAL BELI SAHAM DI  
BEI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SMA NEGERI 1 JATINOM**

yang disusun dan diajukan oleh

**Dina Uningtyas Kaptirini**

**19.12.1012**

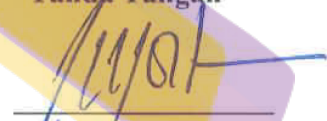
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Oktober 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

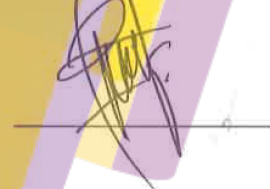
**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**



**Moch Farid Fauzi, M.Kom**  
**NIK. 190302284**



**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Oktober 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 : Dina Uningtyas Kaptirini**  
**NIM : 19.12.1012**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Media Interaktif Proses Jual Beli Saham di BEI Menggunakan Adobe Animate di SMA Negeri 1 Jatinom**

Dosen Pembimbing: Uyock Anggoro Saputro, 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, 19 Oktober 2023

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a purple and yellow 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', 'SEPULUH RIBU RUPIAH', and 'METERAI TEMPEL'. A serial number 'E9DAKX573189987' is visible at the bottom of the stamp.

Dina Uningtyas Kaptirini

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat, hidayah, kekuatan, waktu serta kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Dengan selesainya skripsi ini, dan mempersembahkan skripsi ini kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sampai detik ini. Dan orang-orang baik disekeliling saya telah membantu, memberikan waktu, dukungan, dan semangat:

1. Kedua orang tua Bapak Mulyadi dan Ibu Eny Purwaningsih penulis yang senantiasa memberikan materi sehingga dapat menempuh pendidikan sampai saat ini
2. Kakak perempuan saya Respati Citra H yang telah memberi materi pendukung
3. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing.
4. Teman-teman semua yang telah menemani dalam keadaan apapun selama proses masa studi
5. Kerja Rodi yang selalu memberi bantuan dan dukungan satu sama lain

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan saya dedikasikan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dan ingin saya sampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM, Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, Selaku Kaprodi Sistem informasi
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro,M.Kom Selaku Dosen pembimbing
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
6. Ibu Dra. Eny Sulistiyawati,M.Pd Selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Jatinom yang telah menyetujui penelitian
7. Bapak dan Ibu Guru SMA Negeri 1 Jatinom yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.
8. Bapak Mulyadi dan Ibu Eny Purwaningsih Selaku orang tua.
9. Rekan Kelas 19 SI01, Kerja Rodi dan teman-teman semuanya, yang telah memberi dukungan dan memberi semangat dan dorongan.
10. Rekan kerja BS Entertainment yang ikut serta membantu memberi dukungan dan dorongan.

Yogyakarta,19 Oktober 2023

Penulis

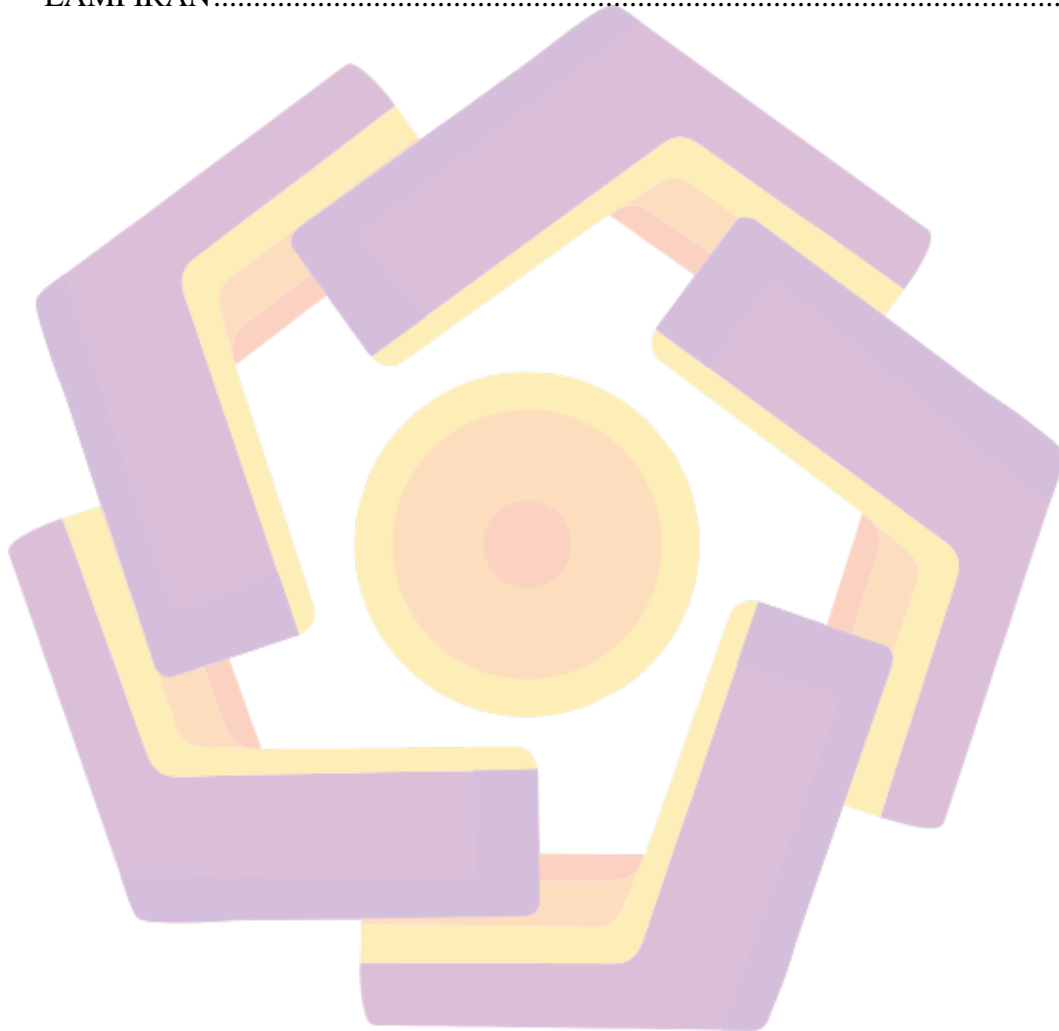
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	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 .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Definisi Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.2.3 Kategori Multimedia.....	10
2.2.3 Definisi Media Interaktif.....	11
2.2.4 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.2.5 Adobe Animate.....	12
2.2.6 Black Box Testing.....	12



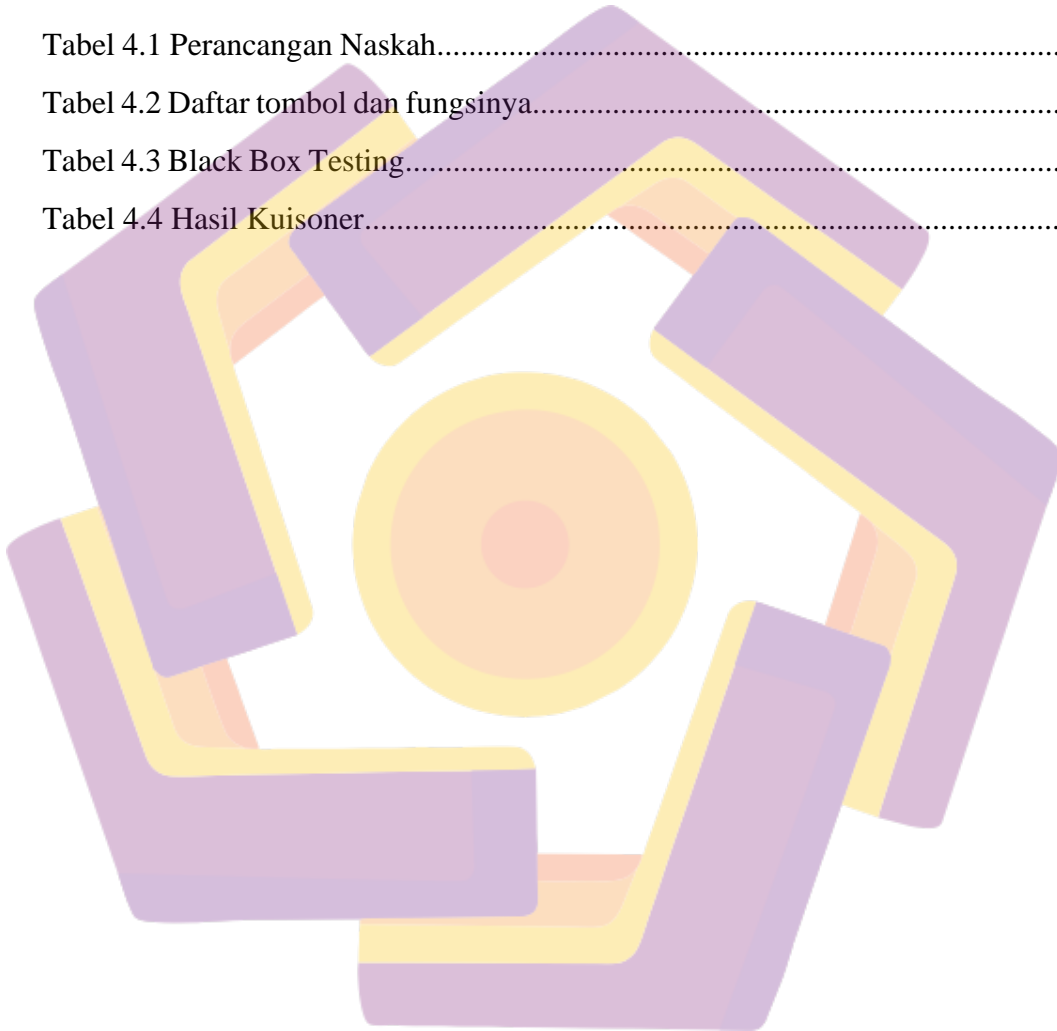
2.2.7 Skala Likert.....	12
2.2.8 Metodologi.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1 Objek Penelitian.....	16
3.2 Alur Penelitian .....	17
3.3 Mengidentifikasi Masalah.....	20
3.4 Pengumpulan Data.....	21
3.4.1 Wawancara.....	21
3.4.2 Observasi.....	22
3.4.3 Kuisisioner.....	22
3.5 Alat dan Bahan.....	23
3.6 Wireframe.....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Analisis Kebutuhan .....	28
4.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	28
4.1.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	28
4.2 Hasil Perancangan .....	28
4.2.1 Konsep.....	28
4.2.2 Flowchart.....	29
4.2.3 Merancang Naskah.....	29
4.2.4 Perancangan Grafik.....	30
4.3. Implementasi .....	30
4.3.1 Pembuatan User Interface.....	32
4.3.2 User Interface.....	36
4.4 Black Box Testing .....	39
4.5 Hasil Uji Media Interaktif .....	40
4.5.1 Hasil Kuisisioner.....	40
4.5.2 Perhitungan Kuisisioner.....	46

4.6 Distribusi .....	48
BAB V PENUTUP .....	49
5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	49
REFERENSI .....	50
LAMPIRAN.....	52



## DAFTAR TABEL

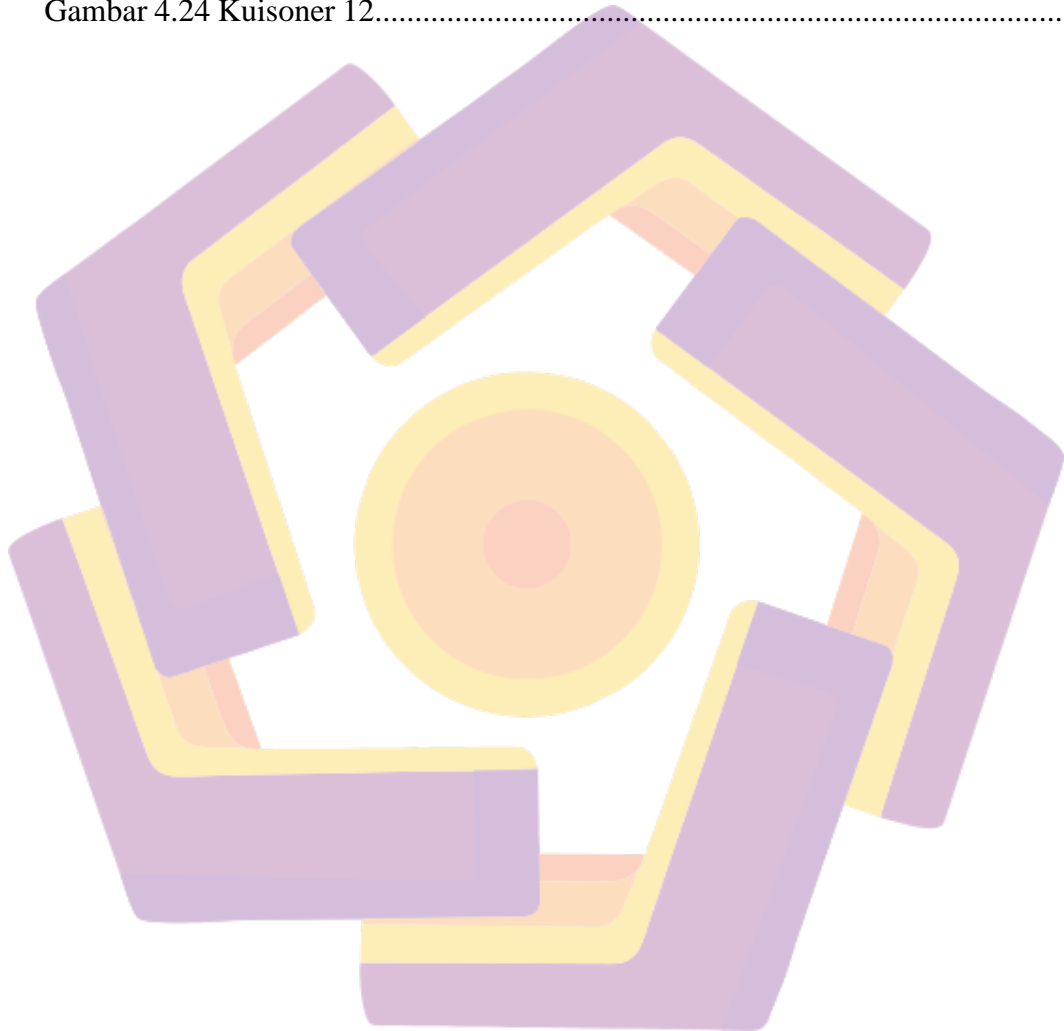
Tabel 2.1 Keaslian penelitian.....	7
Tabel 3.1 Profil Objek Penelitian.....	16
Tabel 3.2 Hasil Wawancara.....	21
Tabel 4.1 Perancangan Naskah.....	30
Tabel 4.2 Daftar tombol dan fungsinya.....	31
Tabel 4.3 Black Box Testing.....	39
Tabel 4.4 Hasil Kuisoner.....	46



## DAFTAR GAMBAR

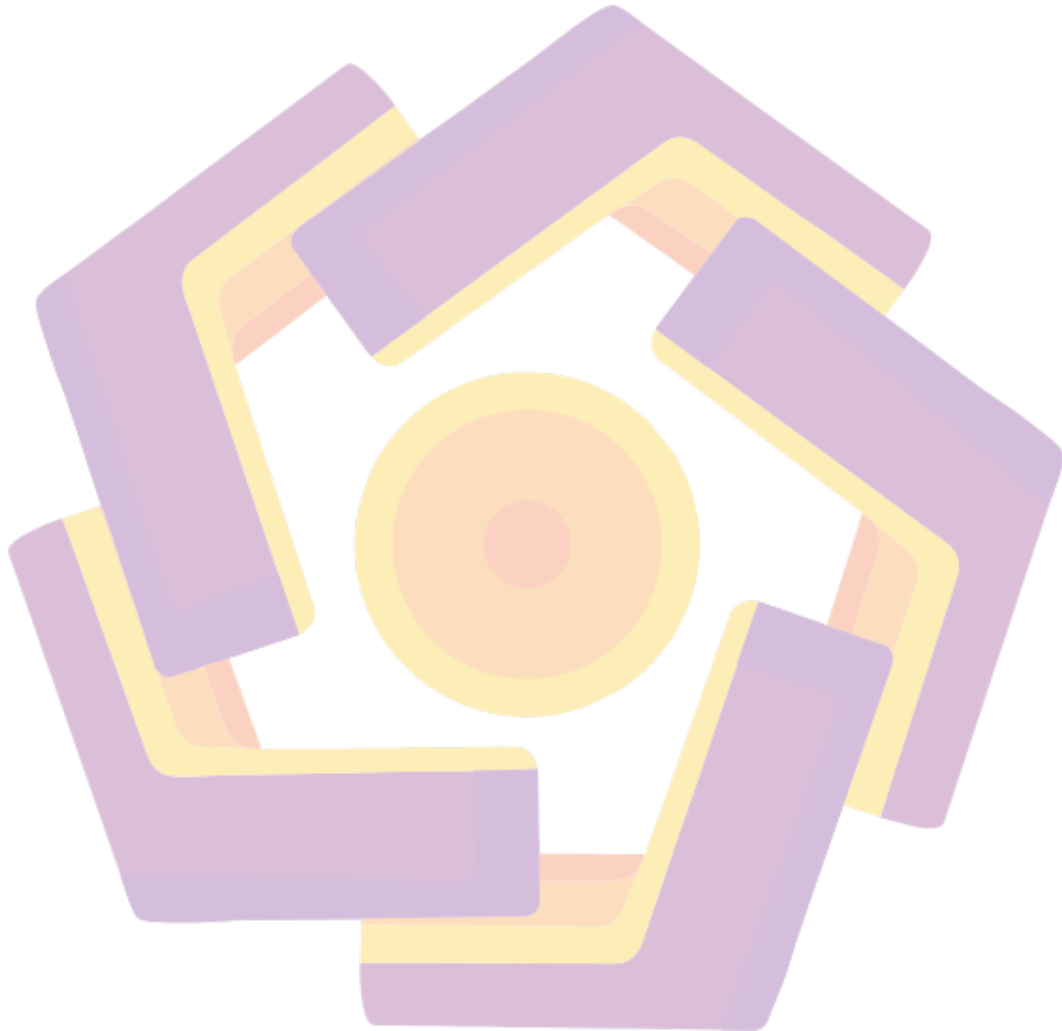
Gambar 2.1 Lima element multimedia.....	9
Gambar 2.2 MDLC.....	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	18
Gambar 3.2 Tampilan Wireframe Menu Intro Loading.....	24
Gambar 3.3 Tampilan Wireframe Menu Awal.....	25
Gambar 3.4 Tampilan Wireframe Menu.....	25
Gambar 3.5 Tampilan Wireframe Materi.....	26
Gambar 3.6 Tampilan Wireframe Video.....	26
Gambar 3.7 Tampilan Wireframe Quiz.....	27
Gambar 4.1 Flowchart.....	29
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen pada Adobe Animate.....	33
Gambar 4.3 Tampilan Menu Awal.....	33
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Pada Adobe Animate.....	34
Gambar 4.5 Tampilan Materi Pada Adobe Animate.....	35
Gambar 4.6 Tampilan Video Pada Adobe Animate.....	35
Gambar 4.7 Tampilan Page Quiz pada Adobe Animate.....	36
Gambar 4.8 Tampilan Menu Intro.....	37
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi.....	38
Gambar 4.11 Tampilan Menu Video.....	38
Gambar 4.12 Tampilan Menu Quiz.....	39
Gambar 4.13 Kuisoner 1.....	41
Gambar 4.14 Kuisoner 2.....	41
Gambar 4.15 Kuisoner 3.....	42
Gambar 4.16 Kuisoner 4.....	42
Gambar 4.17 Kuisoner 5.....	43
Gambar 4.18 Kuisoner 6.....	43

Gambar 4.19 Kuisoner 7.....	44
Gambar 4.20 Kuisoner 8.....	44
Gambar 4.21 Kuisoner 9.....	45
Gambar 4.22 Kuisoner 10.....	45
Gambar 4.23 Kuisoner 11.....	46
Gambar 4.24 Kuisoner 12.....	46



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Persetujuan SIP dari Objek Penelitian.....	53
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	54
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian.....	55
Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian.....	56



## INTISARI

Pendidikan adalah salah satu aspek dari kehidupan yang sangat penting dan memiliki dampak yang besar pada perkembangan individu yang dapat dimanfaatkan dalam segala bidang kedepannya. Pembelajaran mengenai proses jual beli saham di BEI yang metode penyampaian materi di SMA Negeri 1 Jatinom masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menjadi salah satu permasalahan yang membuat guru lebih aktif dibandingkan siswa. Dan media pembelajaran yang digunakan buku lks yang gambar dan materi yang disampaikan kurang jelas dan lengkap. Karena pada materi ini terdapat map yang harus di jelaskan secara terperinci.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) yang terdapat 6 tahapan yaitu konsep, perancangan, Pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media interaktif proses jual beli saham di BEI menggunakan *Adobe Animate* berbasis desktop yang berisikan materi, video, quiz beserta score. Metode pengujian media pembelajaran interaktif dengan cara memberikan kuisioner kepada 41 siswa mendapatkan presentase 83,25 % dan dapat dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Interkatif, MDLC, Proses jual beli saham di BEI, Adobe Animate.

## **ABSTRACT**

*Education is one aspect of life that is very important and has a big impact on individual development which can be utilized in all fields in the future. Learning to get to know the process of buying and selling shares on the IDX, the method of delivering material at SMA Negeri 1 Jatinom still uses conventional learning methods. This is one of the problems that makes teachers more active than students. And the learning media used are worksheet books where the pictures and material presented are not clear and complete. Because in this material there is a map that must be explained in detailed..*

*The development method used in this research is the Multimedia Development Live Cycle (MDLC), which consists of six stages: concept, design, content collection, creation, testing, and distribution.*

*This research has resulted in an interactive media on the stock trading process at BEI using Adobe Animate based on a desktop platform, which includes content, videos, quizzes, and scores. The testing of the interactive learning media involved distributing questionnaires to 41 students, resulting in a percentage of 83.25%, categorizing it as suitable for use as a teaching tool.*

**Keywords:** *Interactive Media, MDLC, Stock Trading Process at BEI, Adobe Animate.*