

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGENAL MACAM-MACAM DINOSAURUS
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK
MENGUNNAKAN METODE ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rafa Akbar Pratama

19.12.1020

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID MENGENAL MACAM-MACAM DINOSAURUS
UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK
MENGUNNAKAN METODE ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rafa Akbar Pratama

19.12.1020

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MENGENAL MACAM – MACAM DINOSAURUS UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE**

yang disusun dan diajukan oleh

Rafa Akbar Pratama

19.12.1020

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 November 2022

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T., M.T

NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MENGENAL MACAM – MACAM DINOSAURUS UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE

yang disusun dan diajukan oleh

Rafa Akbar Pratama

19.12.1020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rafa Akbar Pratama
NIM : 19.12.1020

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
MENGENAL MACAM-MACAM DINOSAURUS UNTUK MENINGKATKAN
PENGETAHUAN ANAK MENGUNNAKAN METODE ADOBE ANIMATE**

Dosen Pembimbing : M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

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, 22 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Rafa Akbar Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Bunda, R. Muh Yaspenta dan Sri Nurcahya Intan wiennarti terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Dosen Pembimbing Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Winda Tri Utami yang sudah memberi doa, dukungan semangat yang di berikan kepada saya disaat saya sedang malas masalahnya menyelesaikan skripsi.
4. Teman – temanku Arief, Satrio, Dismas, M. Nouval, Takul, Ijoy, Ervin, Mas Tyo, Mas Dika, Rizky, dan teman teman satu kelas satu Angkatan yang selalu memberikan support agar saya segera menyelesaikan skripsi ini.
5. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi saya ini.

Terimakasih banyak atas dukungan, doa, dan bantuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahrabil'alamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, dan kesehatan serta atas berkah, ridho dan hidayahNya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pembuatan Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mengenal Macam – Macam Dinosaur Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Menggunakan Metode Adobe Animate". Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang mengantarkan kita dari zaman kebodohan kejaman yang terang benderang seperti sekarang ini, serta yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini tersusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai mahasiswa jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan, maka dari itu, penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapkan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya kerja keras, tanggung jawab untuk menyelesaikan skripsi ini dan tidak terlepas dari doa, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, serta kritik dan saran yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing, terima kasih banyak atas bimbingan yang telah diberikan dan kebijaksanaannya berkenan dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom. selaku dosen penguji, terima kasih banyak atas bimbingan, kritik dan sarannya untuk perbaikan skripsi ini.
5. Bapak Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom. selaku dosen penguji, terima kasih banyak atas bimbingan, kritik dan sarannya untuk perbaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis

Bagi seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan rasa terima kasih banyak atas segala doa dan dukungannya serta mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga segala kebaikan, bantuan dan amal baik dari berbagai pihak tersebut diatas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak. Aamiin..

Wassalamua'alaikum Wr. Wb

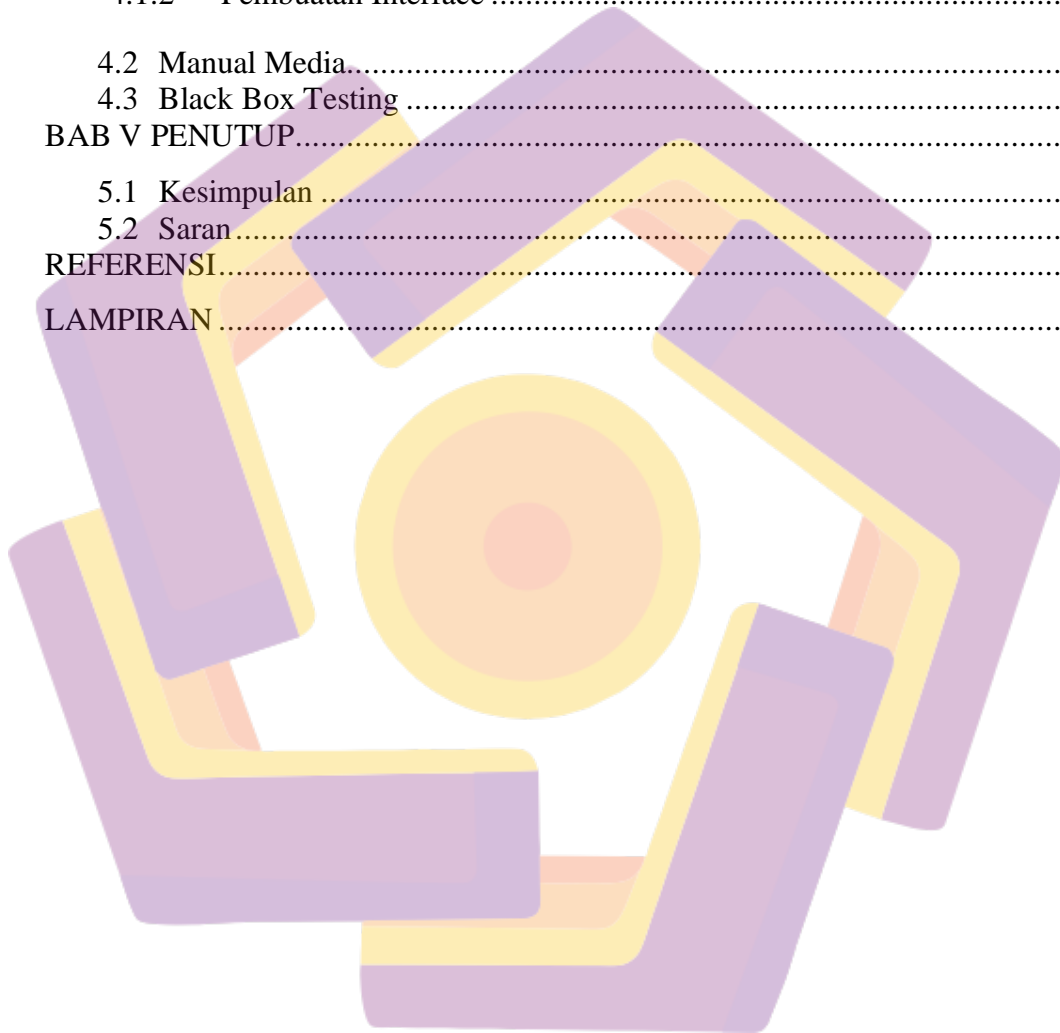
Yogyakarta, 27 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

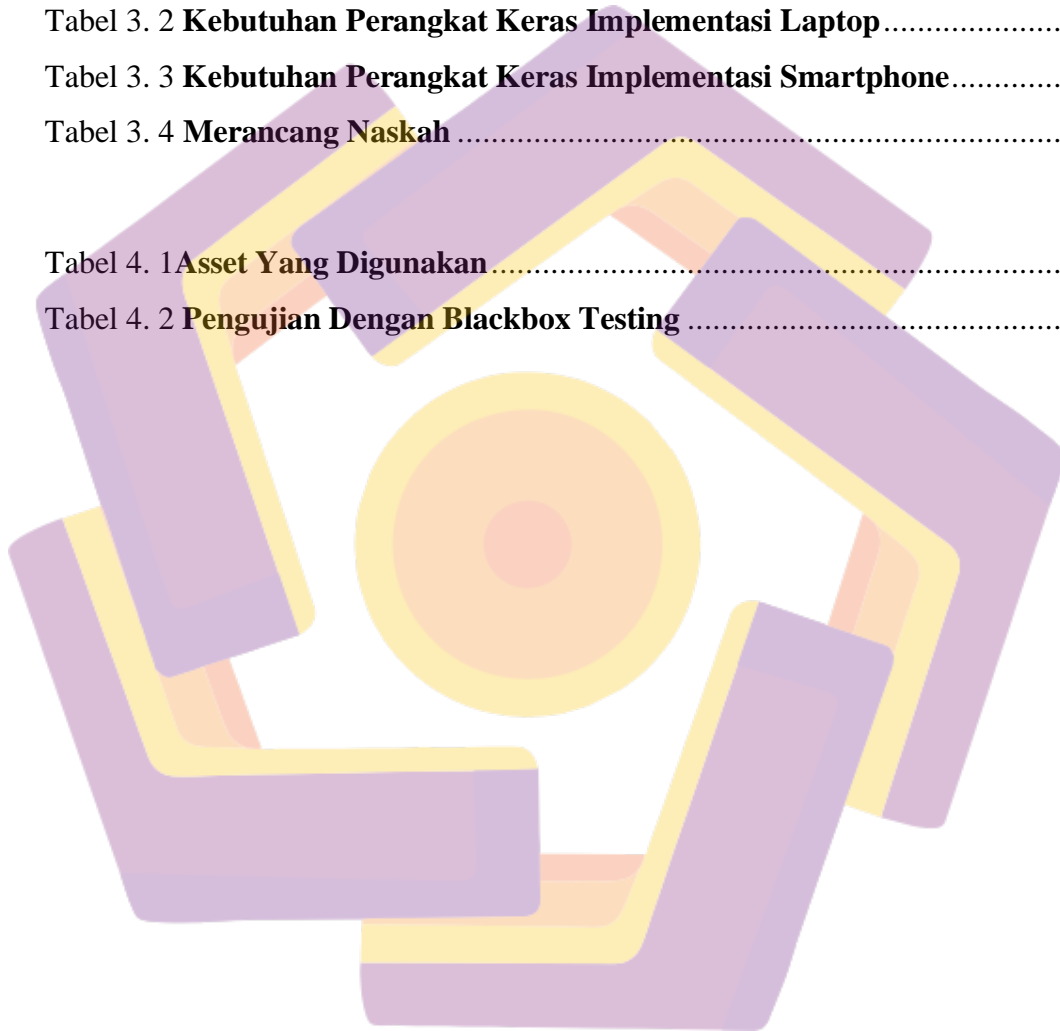
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I Pendahuluan	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori.....	1
2.1 Tinjauan Pustaka.....	1
2.2 Pembelajaran Multimedia (Multimedia Learning)	5
2.3 Game.....	5
2.4 Simulasi.....	6
2.5 Metodologi	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Objek Penelitian	9
3.1.1 Profil Sekolah Dasar	9
3.1.2 Misi Sekolah Dasar	9
3.1.3 Visi Sekolah Dasar.....	10
3.2 Alur Penelitian.....	10
10	
3.3 Identifikasi Masalah.....	11
3.4 Analisis Kebutuhan.....	11
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	11
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	11
3.5 Perancangan Sistem	12
3.5.1 Merancang Konsep	12
3.5.2 Merancang Isi	13

3.5.3 Merancang Naskah.....	14
3.5.4 Merancang Grafik.....	15
1. Tampilan Awal	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Implementasi	19
4.1.1 Pembuatan Asset	19
4.1.2 Pembuatan Interface	25
4.2 Manual Media.....	30
4.3 Black Box Testing	41
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
REFERENSI.....	45
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	1
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak (Software)	11
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Laptop	12
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Smartphone	12
Tabel 3. 4 Merancang Naskah	14
Tabel 4. 1 Asset Yang Digunakan	19
Tabel 4. 2 Pengujian Dengan Blackbox Testing	41

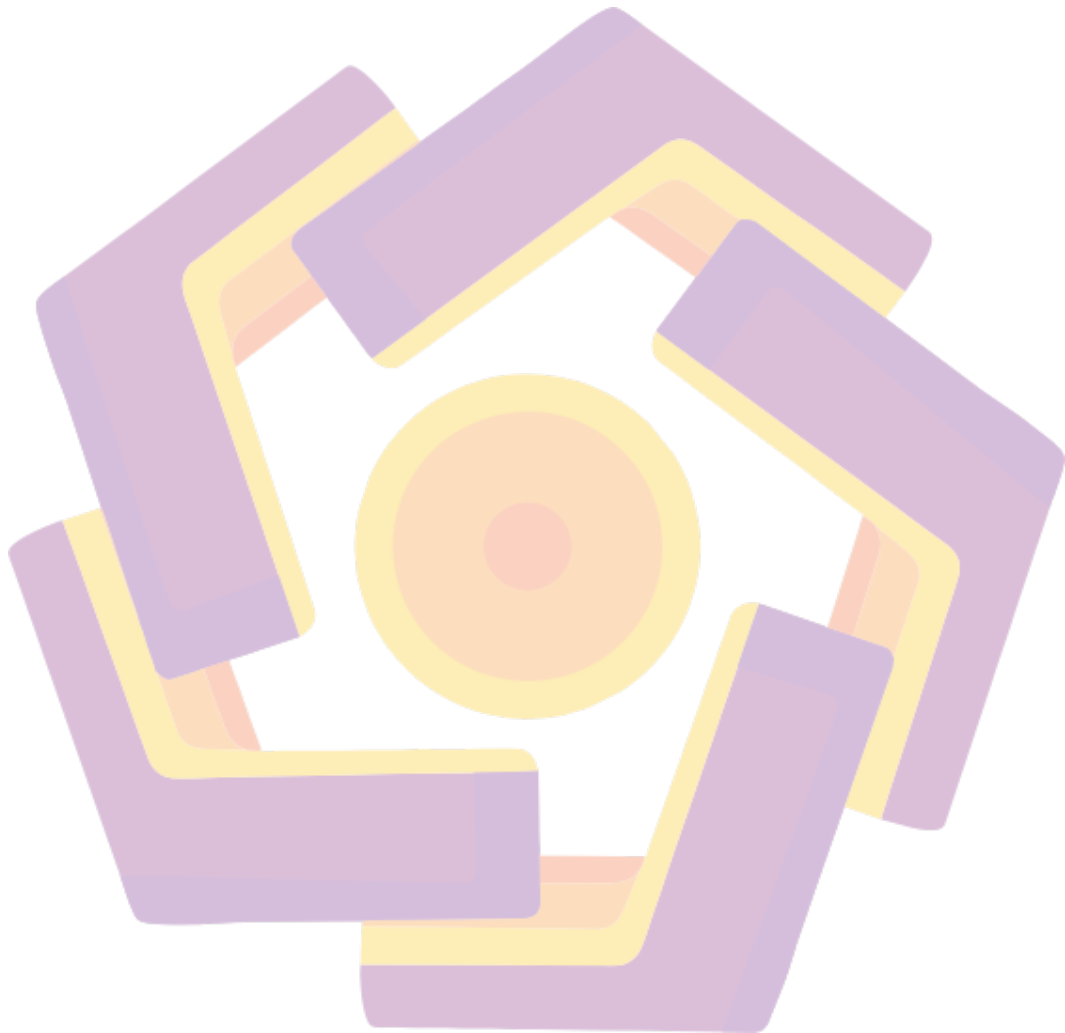


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Multimedia	7
Gambar 3. 1 Gambar Alur Penelitian	9
Gambar 3. 2 Gambar Alur Penelitian	10
Gambar 3. 3 Gambar Struktur Perancangan Sistem.....	13
Gambar 3. 4 Gambaran Tampilan Awal	15
Gambar 3. 5 Gambaran Tampilan Home	16
Gambar 3. 6 Gambaran Tampilan Menu Materi	17
Gambar 3. 7 Gambaran Tampilan Materi	17
Gambar 3. 8 Gambaran Tampilan quiz	18
Gambar 4. 1 Tampilan Membuat Project.....	26
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama	26
Gambar 4. 3 Tampilan import to library	27
Gambar 4. 4 Tampilan Layer	27
Gambar 4. 5 Tampilan membuat simbol.....	28
Gambar 4. 6 Tampilan pada menu tombol.....	29
Gambar 4. 7 Tampilan menambahkan suara	30
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Awal.....	30
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Home.....	31
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Pilihan Materi.....	32
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Dinosaurus Laut	33
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Dinosaurus Darat.....	34
Gambar 4. 13 Tampilan Materi Dinosaurus Udara.....	35
Gambar 4. 14 Tampilan quiz.....	36
Gambar 4. 15 Tampilan quiz.....	37
Gambar 4. 16 Tampilan quiz.....	38
Gambar 4. 17 Tampilan quiz.....	39

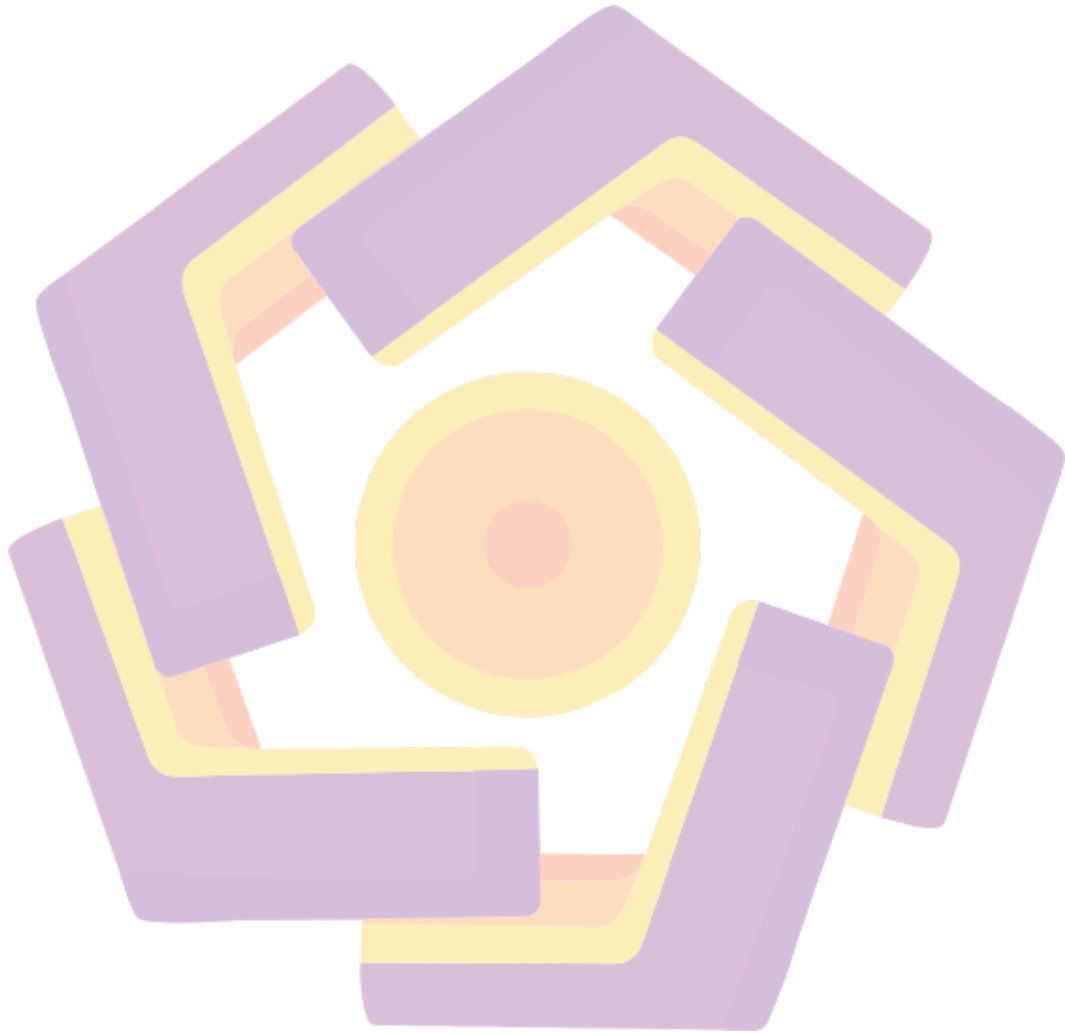
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Informasi.....40

Gambar 4. 19 Tampilan Menu Keluar41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	47
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian	47



INTISARI

Hewan Jaman purba yang sangat besar yang pernah menempati Bumi selama 100 juta tahun sekitar 250 juta tahun yang lalu yang kita kenal dinosaurus keberadaannya di Bumi ini sangat berpengaruh bagi manusia. Saat tulang pertama dinosaurus ditemukan sekitar 150 – 200 tahun yang lalu, mereka disebut sebagai keanehan alam. Ada banyak jenis macam dinosaurus mulai dari yang bisa terbang, pemakan daging, pemakan tumbuhan, yang berbadan tebal.

Pembelajaran interaktif berbasis android mengenal macam-macam dinosaurus untuk meningkatkan pengetahuan menggunakan metode adobe animate sangat membantu terkhususnya sekolah dasar. Adanya pembelajaran ini memberikan program belajar yang menarik untuk sekolah dasar yang memiliki pengenalan gambar yang dapat diingat untuk menyelesaikan kuis dengan adanya user interface yang menarik.

Kata kunci: Media Interaktif, Adobe Animate, Aplikasi, Android,.

ABSTRACT

A very large ancient animal that once occupied the Earth for 100 million years, about 250 million years ago, which we know as the dinosaur, its existence on Earth was very influential for humans. When the first dinosaur bones were found around 150 – 200 years ago, they were called a freak of nature. There are many types of dinosaurs ranging from flying, meat-eating, plant-eating, thick-bodied.

Android-based interactive learning to get to know various kinds of dinosaurs to increase knowledge using the Adobe Animate method is very helpful, especially for elementary schools. This learning provides interesting learning programs for elementary schools that have image recognition that can help solve quizzes with an attractive user interface.

Keyword: *Interactive Media, Adobe Animate, Applications, Android*