

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA
BAGIAN TUBUH DALAM BAHASA DAYAK SIANG
KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN METODE MDLC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANGELA DEWI AYU PUSPITA

20.12.1621

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA
BAGIAN TUBUH DALAM BAHASA DAYAK SIANG
KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN METODE MDLC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANGELA DEWI AYU PUSPITA

20.12.1621

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA BAGIAN TUBUH
DALAM BAHASA DAYAK SIANG KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN
METODE MDLC

yang disusun dan diajukan oleh

Angela Dewi Ayu Puspita

20.12.1621

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Februari 2024

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA BAGIAN TUBUH
DALAM BAHASA DAYAK SIANG KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN
METODE MDLC

yang disusun dan diajukan oleh

Angela Dewi Ayu Puspita

20.12.1621

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Angela Dewi Ayu Puspita
NIM : 20.12.1621

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA BAGIAN TUBUH DALAM BAHASA DAYAK SIANG KALIMANTAN TENGAH MENGGUNAKAN METODE MDLC

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 26 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Angela Dewi Ayu Puspita

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat, pertolongan, dan anugerah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Puji Tuhan, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan anugrahnya yang diberikan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada saya sendiri Angela Dewi Ayu Puspia yang sudah berjuang dan berusaha selama ini. Terima kasih atas kerja kerasnya, berdoa dan berusaha dan tetap berjuang.
3. Kepada orang tua saya, papah Alm. Bambang Fauna dan mimom Lilis Angerini, kakak saya Prayogi Jaya Herlambang dan juga Ade saya Anggi Puspita Sari yang senantiasa memberikan doa dan semangat mendukung setiap langkah saya.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Terim kasih ilmu yang sudah diberikan.
5. Ibu Edarari,S.Pd, selaku kepala sekolah SMPN 5 MURUNG yang telah memberikan izin penelitian dan menjadi objek penelitian
6. Kepada tante Ambar guru muatan lokal Bahasa Dayak Siang yang bersedia membantu penelitian ini.
7. Saya persembahkan kepada teman-teman kuliah saya dan teman-teman diluar kuliah yang sudah memberikan semangat.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Media Interaktif Pengenalan Nama Bagian Tubuh Dalam Bahasa Dayak Siang Kalimantan Tengah Menggunakan Metode MDLC”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana computer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pertama-tama, penulis ucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom atas bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Bantuan beliau sangat memberikan pengaruh untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam skripsi ini.

Penulis juga meyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada semua dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang sudah memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis, dan memberikan pengalaman berharga selama berkuliah. Tidak lupa penulis ucapkan terim kasih kepada orang tua, saudara dan teman-teman yang sudah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun.

Yogyakarta, 26 Februari 2024

Angela Dewi Ayu Puspita

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
INTISARI	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Game	9
2.2.2 Pengembangan Multimedia Development Life Cycle	9
2.2.3 Pengertian Bahasa Dayak Siang	10
2.2.4 Elemen Multimedia.....	11
2.2.5 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.2.6 Android	12
2.2.7 Perkembangan Android	13
2.2.8 Anatomi Bagian Tubuh Manusia	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Objek Penelitian.....	15
3.2 Alur Penelitian	15
3.2.1 Pengumpulan Data	16
3.3 Analisis	17
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	17
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	18

3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	18
3.4 Identifikasi Masalah	19
3.5 Perancangan.....	19
3.5.1 Use Case Diagram.....	19
3.5.2 User Interface	24
3.6 Evaluasi	26
3.6.1 Uji Coba Aplikasi	26
3.6.2 Uji Coba User	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Implementasi Sistem	27
4.1.1 Asset.....	27
4.2 Pembahasan	32
4.2.1 Tampilan Menu Intro	32
4.2.2 Tampilan Menu utama	32
4.2.3 Tampilan Menu Materi	33
4.2.4 Tampilan Menu Tentang.....	33
4.2.5 Tampilan Menu Petunjuk Kuis	34
4.2.6 Tampilan Menu Kuis	34
4.2.7 Tampilan Menu Essay.....	35
4.2.8 Tampilan Menu Penilaian	36
4.2.9 Tampilan Menu Soal Kuis Benar Dan Salah.....	36
4.2.10 Tampilan Menu Essay Benar Dan Salah.....	37
4.3 Pengujian Interface.....	38
4.4 Kuesioner.....	39
4.4.1 Perhitungan Kuesioner.....	41
4.5 Instalasi.....	41
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
REFERENSI	44
LAMPIRAN.....	46

INTISARI

Indonesia secara umum mempunyai banyak keanekaragaman Bahasa dari berbagai pulau. Kalimantan Tengah Murung Raya masuk kedalam pulau terbesar. Bahasa Dayak Siang Murung merupakan bahasa daerah yang perlu dilestarikan, dikembangkan dan dipelajari oleh masyarakat sekitar yang masuk kedalam pelajaran Siswa SMP Negeri 5 Murung. Metode Multimedia Development Life Cycle digunakan untuk memandu pengembangan media interaktif yang efektif dan efisien.

Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, evaluasi, dan pemeliharaan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah game media interaktif yang dapat membantu guru di SMP Negeri 5 Murung dalam menambah metode belajar Bahasa daerah dalam bentuk game untuk mempelajari nama-nama bagian tubuh dalam Bahasa Dayak Siang Murung dengan mudah dan menyenangkan.

Game media interaktif ini dilengkapi dengan gambar yang memudahkan pengguna untuk memahami dan mengingat nama-nama bagian tubuh dalam Bahasa Dayak Siang. Diharapkan game media interaktif ini dapat membantu melestarikan Bahasa Dayak Siang Murung Raya dan memperkenalkannya kepada masyarakat umum, serta meningkatkan minat belajar bahasa daerah.

Kata kunci: Media interaktif, Bahasa Dayak Siang, MDLC, SMP Negeri 5 Murung

ABSTRACT

Indonesia in general has a lot of language diversity from various islands. Murung Raya Central Kalimantan is one of the largest islands. The Dayak Siang Murung language is a regional language that needs to be preserved, developed and studied by the local community and included in the lessons of students at SMP Negeri 5 Murung. The Multimedia Development Life Cycle method is used to guide the development of effective and efficient interactive media.

This research involves several stages, namely needs analysis, design, development, evaluation and maintenance. Data was collected through observation, interviews and questionnaires. The result of this research is an interactive media game that can help teachers at SMP Negeri 5 Murung in adding regional language learning methods in the form of games to learn the names of body parts in the Dayak Siang Murung language easily and funly.

This interactive media game is equipped with images that make it easier for users to understand and remember the names of body parts in the Dayak Siang language. It is hoped that this interactive media game can help preserve the Siang Murung Raya Dayak language and introduce it to the general public, as well as increase interest in learning regional languages.

Keyword: Interactive media, Dayak Dayak Language, MDLC, SMP Negeri 5 Murung