

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN
TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD
NEGERI BATURAN 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD NOUVAL FAUZAN

19.12.1049

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN
TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD
NEGERI BATURAN 2**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD NOUVAL FAUZAN

19.12.1049

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN TUMBUHAN
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Muhammad Nouval Fauzan

19.12.1049

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Bernadhed.M.Kom
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN TUMBUHAN
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE DI SD NEGERI BATURAN 2**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Nouval Fauzan

19.12.1049

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
24 Juni 2024

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 : Muhammad Nouval Fauzan
NIM : 19.12.1049

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAL BAGIAN TUMBUHAN 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, 25 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Nouval Fauzan

HALAMAN PERSEMBAHAN

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 Ibu, Sulikan dan Eni Suswanti terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
2. Dosen Pembimbing Bapak Bernadhed, M.Kom yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Intan Putri Diyan Permatasari 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 kehadirat 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 Media Interaktif Mengenal Bagian Tumbuhan Menggunakan Adobe Animate Di Sd Negeri Baturan 2”. 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 dan Kaprodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, 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 Bhanu Sri Nugraha, M.Kom dan Hendra Kurniawan, M.Kom. selaku dosen penguji, terima kasih banyak atas bimbingan, kritik dan sarannya untuk perbaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
6. Ibu Rr. Siti Nurjanati, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Baturan 2.
7. Bapak dan Ibu Guru di SD Negeri Baturan 2 yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.

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.

Wassallamua'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 24 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	16
2.2.1 Multimedia.....	16
2.2.1.1 Definisi Multimedia.....	16
2.2.1.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	17
2.2.1.3 Objek-objek Multimedia.....	17
2.2.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	20
2.2.3 Media Pembelajaran.....	24
2.2.3.1 Ciri-Ciri.....	25
2.2.3.2 Manfaat.....	25
2.2.3.3 Jenis-Jenis.....	25
2.2.4 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	26
2.2.5 Perangkat Lunak.....	27
2.2.5.1 Adobe Animate.....	27
2.2.5.2 Adobe Illustrator.....	27
2.2.5.3 Adobe Audition.....	27

2.2.6 Pengujian	27
2.2.6.1 Pengujian <i>Black Box</i>	27
2.2.6.2 Pengujian Beta	28
2.2.7 Metodologi	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Objek Penelitian	31
3.1.1 Deskripsi SD Negeri Baturan 2	31
3.1.2 Profil SD Negeri Baturan 2	31
3.1.3 Visi dan Misi SD Negeri Baturan 2	31
3.1.3.1 Visi	31
3.1.3.2 Misi	32
3.2 Alur Penelitian	32
3.3 Identifikasi Masalah	33
3.4 Pengumpulan Data	34
3.4.1 Hasil Wawancara	34
3.4.2 Observasi	35
3.5 Analisis Kelayakan Sistem	36
3.5.1 Kelayakan Teknologi	36
3.5.2 Kelayakan Oprasional	36
3.5.3 Kelayakan Hukum	36
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	36
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	37
3.7 Perancangan Sistem Multimedia	38
3.7.1 Merancang Konsep	38
3.7.2 Merancang Isi	39
3.7.3 Merancang Naskah	40
3.7.4 Merancang Grafik	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Implemantasi	44
4.1.1 Pembuatan Asset	44
4.1.2 Pembuatan <i>Interface</i>	48
4.2 Manual Media	54
4.3 <i>Black Box Testing</i>	57
4.4 Pengujian Beta	59
4.4.1 Evaluasi Data	59
4.5 Distribusi	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
REFERENSI	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

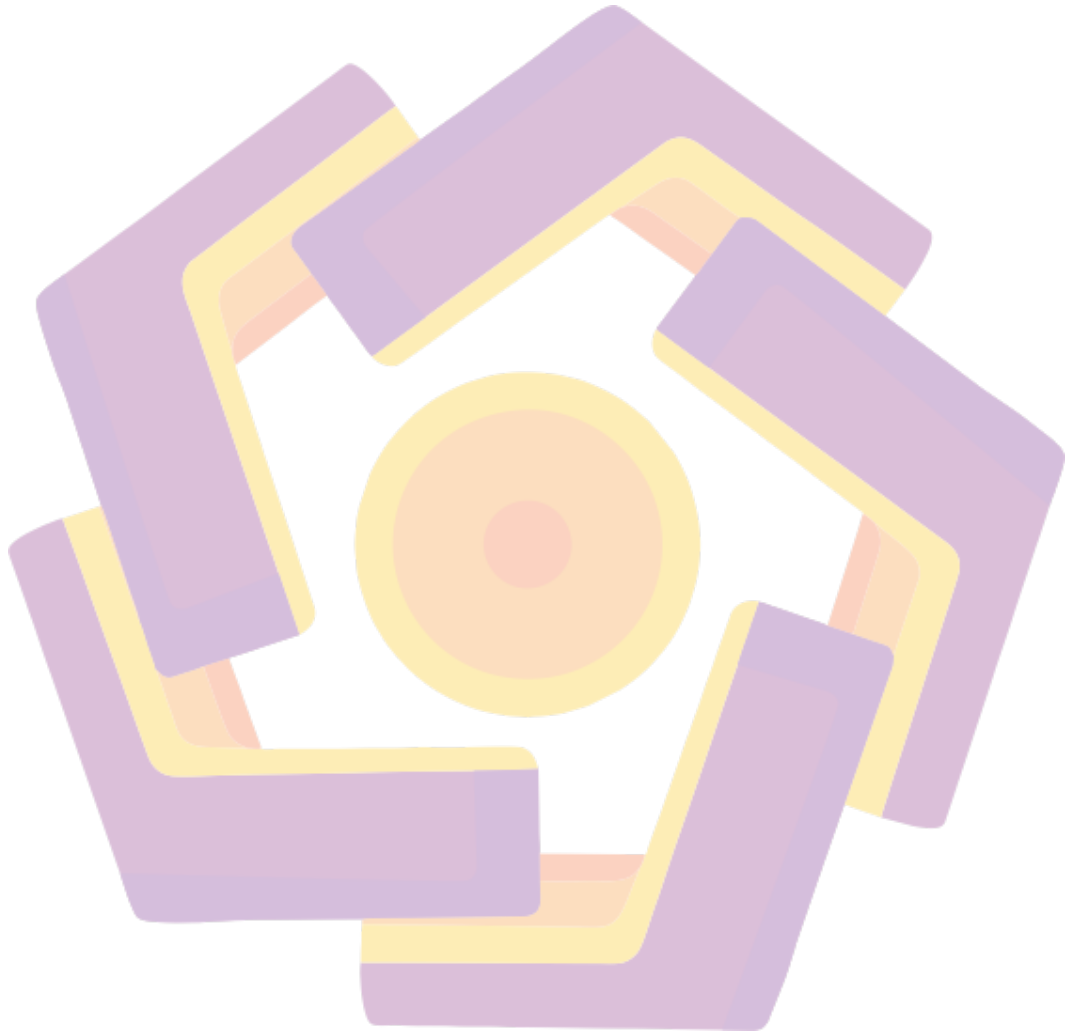
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	8
Tabel 3.1 Tabel Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	37
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi OPPO A5s.....	37
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi Lenovo V330	38
Tabel 3.5 Perangkat Lunak (Software)	38
Tabel 3.6 Merancang Naskah.....	40
Tabel 4.1 Asset yang digunakan.....	45
Tabel 4.2 Pengujian Dengan Blackbox Testing.....	55
Tabel 4.3 Keterangan Skala Penilaian	57
Tabel 4.4 Daftar pertanyaan yang diajukan pada responden	57
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Kelas IV SD Negeri Baturan 2	58
Tabel 4.6 Interval Penguji.....	59
Tabel 4.7 Tabel Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks Pada Ensiklopedia	18
Gambar 2.2 Grafik Game Golden Sun.....	18
Gambar 2.3 Contoh Gelombang Suara	19
Gambar 2.4 Ilustrasi Video Iklan TV	19
Gambar 2.5 Animasi dalam Iklan.....	20
Gambar 2.6 Struktur Linier.....	20
Gambar 2.7 Struktur Menu	21
Gambar 2.8 Struktur Hierarki	22
Gambar 2.9 Struktur Jaringan	23
Gambar 2.10 Struktur Kombinasi.....	24
Gambar 2.11 Metode Multimedia Development Life Cycle	29
Gambar 3.1 Alur Penelitian	33
Gambar 3.2 Struktur Perancangan Sistem.....	39
Gambar 3.2 Struktur Perancangan Sistem.....	41
Gambar 3.4 Menu Home	41
Gambar 3.5 Menu Materi	42
Gambar 3.6 Menu Mengenal	42
Gambar 3.7 Menu Kuis	43
Gambar 4.1 Asset yang didesain sendiri	44
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Animate CC.....	49
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Background.....	43
Gambar 4.4 Tampilan Import to Library.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Layer Adobe Animate CC	50
Gambar 4.6 Tampilan Untuk Membuat Symbol	51
Gambar 4.7 Tampilan Pada Menu Tombol.....	51
Gambar 4.8 Tampilan Menambahkan Suara.....	52
Gambar 4.9 Tampilan <i>Popup</i> Pada Menu kuis.....	53
Gambar 4.10 Tampilan <i>Script</i> pada kuis.....	53
Gambar 4.11 Tampilan <i>popup</i> setelah memilih jawaban	54
Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>Intro</i>	54
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Home</i>	55
Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi	56
Gambar 4.15 Tampilan Menu Mengenal	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Kuis	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Presentasi Aplikasi pada kelas 4 SD Negeri Baturan 2	65
Lampiran 2 Siswa Mengisi Kuesioner	65
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian	65



INTISARI

Seiring berkembangnya zaman, pemanfaatan teknologi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pada pembelajaran mengenal bagian tumbuhan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Baturan 2 masih menggunakan manual hanya dengan menggunakan buku cetak tanpa adanya interaksi atau timbal balik terhadap siswa. Hal ini membuat siswa cepat bosan karena tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada menggunakan observasi, dan wawancara. Serta metode pengembangan sistem menggunakan metode *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti membuat aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal bagian tumbuhan menggunakan *Adobe Animate*. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media interaktif yang berisikan informasi mengenai bagian tumbuhan diantaranya materi pembelajaran, jenis-jenis pada bagian tumbuhan dan kuis. Skor penilaian berdasarkan kuesioner kepada 21 responden menghasilkan angka 92,8% dikualifikasikan sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif, *Adobe Animate*, Metode *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC), Aplikasi, Bagian Tumbuhan.

ABSTRACT

Along with the development of the times, the use of technology has penetrated into various aspects of life, including in the field of education. In learning to analyze plant parts in class IV, Baturan 2 Public Elementary School, they still use manuals, only using printed books without any interaction or reciprocity with students. This makes students get bored quickly because there is no variation in the learning process.

The method used to solve existing problems using observation and interviews. As well as the system development method using the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Live Cycle (MDLC) method.

To overcome the existing problems, the researchers created an interactive learning media application to recognize plant parts using Adobe Animate. This research produces an interactive media application that contains information about plant parts including learning materials, types of plant parts and quizzes. Assessment scores based on questionnaires to 21 respondents yielded a score of 92.8% which was classified as very good.

Keyword: *Interactive Media, Adobe Animate, Multimedia Development Methods Live Cycle (MDLC), Applications, Parts of Plants.*