

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN PRODI
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK CALON MAHASISWA
BARU**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

May Linda Nur Santy (22.02.0841)

Fatihah Nur Amalia Purnomo (22.02.0872)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN PRODI
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK CALON MAHASISWA
BARU**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

May Linda Nur Santy (22.02.0841)

Fatihah Nur Amalia Purnomo (22.02.0872)

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN PRODI MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK CALON MAHASISWA BARU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

May Linda Nur Santy (22.02.0841)

Fatihah Nur Amalia Purnomo (22.02.0872)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 9 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302239

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PEMILIHAN PRODI MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK CALON MAHASISWA BARU

yang disusun dan diajukan oleh

May Linda Nur Santy

22.02.0841

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melany Mustika Dewi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302455

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : May Linda Nur Santy
NIM : 22.02.0841

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Media Interaktif Pemilihan Prodi Menggunakan Adobe Animate Untuk Calon Mahasiswa Baru

Dosen Pembimbing : Supriatin, A.Md., S.Kom., 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 Mei 2025

Yang Menyatakan,



May Linda Nur Santy

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada D3 Manajemen Informatika.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak mungkin dapat menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak/Ibu dosen dan staf di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan fasilitas selama masa studi.
3. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi yang tiada henti.
4. Teman-teman seperjuangan dan sahabat yang selalu memberikan semangat serta membantu dalam berbagai proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan.

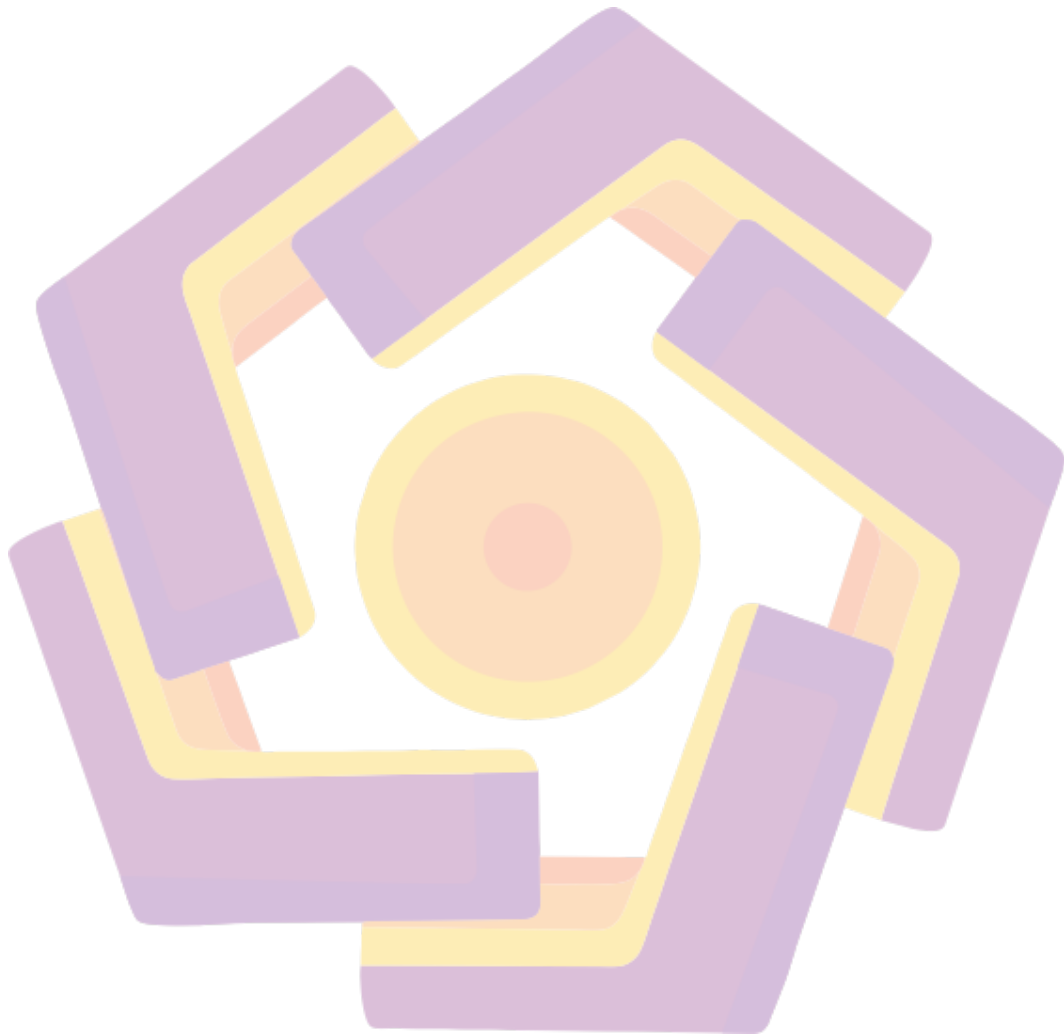
Yogyakarta, 9 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi	5
2.2 Landasan Teori.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan	24
3.3 Perancangan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Implementasi.....	36
4.2 Pengujian.....	46
4.3 Distribusi.....	51

BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Jurnal.....	8
Tabel 2.1 Lanjutan	9
Tabel 2.1 Lanjutan	10
Tabel 2.1 Lanjutan	11
Tabel 2.1 Lanjutan	12
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	20
Tabel 3.1 Lanjutan	21
Tabel 3.1 Lanjutan	22
Tabel 3.2 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	23
Tabel 3.3 Daftar Solusi	24
Tabel 3.4 Perangkat Keras 1	25
Tabel 3.5 Perangkat Keras 2	25
Tabel 3.6 Perangkat Lunak	25
Tabel 3.7 Brainware	26
Tabel 3.8 Pengumpulan Bahan	33
Tabel 3.8 Lanjutan	34
Tabel 3.8 Lanjutan	35
Tabel 4.1 Pengujian Black Box.....	46
Tabel 4.1 Lanjutan	47
Tabel 4.2 Pengujian Pengguna.....	48
Tabel 4.3 Bobot Skor	49
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Pengguna	49

DAFTAR GAMBAR

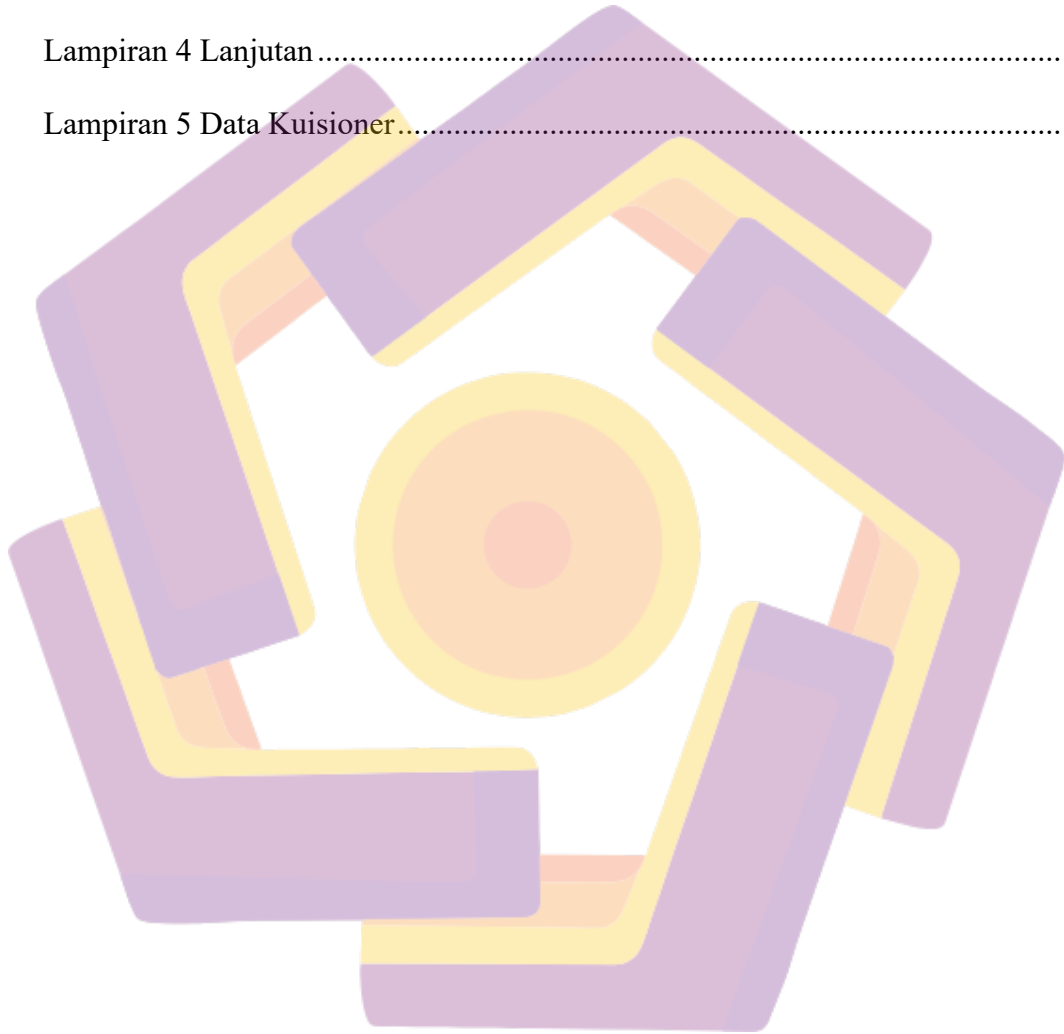
Gambar 2.1 MDLC	17
Gambar 3.1 Diagram Flow Pembuatan Aplikasi	27
Gambar 3.2 Halaman Utama.....	29
Gambar 3.3 Halaman Login User	29
Gambar 3.4 Halaman Prodi.....	30
Gambar 3.5 Halaman Pertanyaan.....	31
Gambar 3.6 Halaman Hasil	32
Gambar 3.7 Halaman Detail Hasil	32
Gambar 4.1 Pembuatan Proyek Baru	36
Gambar 4.2 Pembuatan Button	37
Gambar 4.3 Penambahan Backsound.....	37
Gambar 4.4 Penambahan Sound Button	38
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama	39
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Login.....	39
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Kuis.....	40
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Hasil.....	41
Gambar 4.9 Coding Pindah Halaman.....	42
Gambar 4.10 Coding Input Text	43
Gambar 4.11 Coding Output Text.....	44
Gambar 4.12 Coding Navigasi URL.....	45
Gambar 4.13 Export Animate	51

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

MDLC	Model Development Life Cycle
R&D	Research and Development
N-Gain	Normalized Gain
ADDIE	Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate
TIK	Teknologi Informasi dan Komunikasi
LuBaDa	Luas Bangun Datar
TI	Teknologi Informasi
ACEP	Amikom Creative Economy Park
FIK	Fakultas Ilmu Komputer
Prodi	Program Studi
FPS	Frames Per Second
SWF	Sovereign Wealth Fund
Apk	Android Package Kit
Exe	Executable
UI/UX	User Interface/User Experience

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisiner Testing Aplikasi.....	57
Lampiran 2 Lanjutan	58
Lampiran 3 Lanjutan	59
Lampiran 4 Lanjutan	59
Lampiran 5 Data Kuisiner.....	60



INTISARI

Bagi calon mahasiswa baru, pemilihan program studi adalah langkah penting dalam menentukan jalan mereka dalam pendidikan dan karier. Namun, informasi tentang program studi masih sering disampaikan secara konvensional, seperti melalui brosur atau presentasi lisan yang tidak menarik dan satu arah. Hal ini dapat menyebabkan calon mahasiswa tidak memahami dan kurang tertarik pada program studi yang tersedia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media interaktif berbasis animasi yang informatif dan menarik menggunakan Adobe Animate yang akan membantu siswa memahami dan memilih program studi yang sesuai dengan minat dan potensi mereka.

Analisis kebutuhan, desain antarmuka, pembuatan animasi dan interaktivitas menggunakan Adobe Animate, dan pengujian adalah semua tahapan perancangan media interaktif yang diikuti oleh MDLC. Media yang dibuat adalah aplikasi interaktif yang menggabungkan informasi dari berbagai program studi dan dikemas secara visual dan dinamis. Metode *black box testing* digunakan untuk melakukan pengujian.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan berhasil membantu para calon mahasiswa baru dalam menentukan program studi yang menyesuaikan kriteria yang telah dipilih oleh calon mahasiswa baru. Pengujian *black box* dan UAT (*User Acceptance Testing*) terhadap 30 calon mahasiswa baru menunjukkan aplikasi mampu berjalan dengan baik dan menjadi solusi para calon mahasiswa untuk menentukan prodi. Selain itu, media interaktif memiliki pengalaman yang lebih baik dibandingkan media informasi konvensional karena memiliki tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang responsif. Oleh karena itu, media interaktif dapat menjadi opsi alternatif untuk mendukung proses promosi akademik dan penyebaran informasi.

Kata kunci: Adobe Animate, Desain, Game, MDLC, Multimedia

ABSTRACT

For prospective university students, choosing a study program is a crucial step in determining their path in education and career. However, information about study programs is still often delivered in conventional ways, such as brochures or oral presentations, which tend to be unappealing and one-way. This can result in a lack of understanding and interest from prospective students toward the available study programs. The purpose of this research is to create an informative and engaging interactive media using Adobe Animate to help students understand and select study programs that align with their interests and potential.

This research follows the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) stages, including needs analysis, user interface design, animation and interactivity development using Adobe Animate, and testing. The resulting product is an interactive application that presents information about various study programs in a visually dynamic and engaging format. The black box testing method is used to evaluate the functionality of the media.

The test results show that the developed interactive media successfully assisted prospective new students in determining study programs that match the criteria they selected. Black box testing and User Acceptance Testing (UAT) conducted with 30 prospective students demonstrated that the application functions effectively and serves as a reliable tool for assisting prospective students in selecting their academic program. In addition, the interactive media provided a better user experience compared to conventional informational media due to its appealing visual design and responsive interactive features. Therefore, interactive media can serve as an alternative option to support academic promotion and information dissemination.

Keyword: Adobe Animate, Design, Game, MDLC, Multimedia