

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DEKSTOP UNTUK  
MATERI BAHAYA NARKOBA DI PANTI ASUHAN DARUN NAJAH  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yusra ilhami**

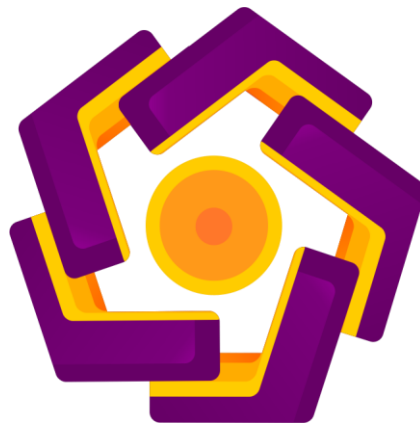
**16.11.0530**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DEKSTOP UNTUK  
MATERI BAHAYA NARKOBA DI PANTI ASUHAN DARUN NAJAH  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian  
persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informasi



disusun oleh

**Yusra ilhami**

**16.11.0530**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DEKSTOP  
UNTUK MATERI BAHAYA NARKOBA DI  
PANTI ASUHAN DARUN NAJAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusra Ilhami**

**16.11.0530**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Norhikmah, M.Kom.**

**NIK. 190302245**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DEKSTOP UNTUK MATERI BAHAYA NARKOBA DI PANTI ASUHAN DARUN NAJAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yusra Ilhami**

**16.11.0530**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 November 2022

#### ***1.1 Susunan Dewan Penguji***

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Norhikmah, M.Kom.**  
**NIK. 190302245**

**Bety Wulan Sari, M.Kom.**  
**NIK. 190302254**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302390**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan Pendidikan tinggi mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Maret 2022



Yusra Ilhami  
NIM. 16.11.0530

## MOTTO

*"Dan barang siapa menaruh seluruh kepercayaannya kepada Allah (Tuhan), maka Dia akan mencukupi mereka."*

*(QS. At-Talaq: 3)*

*"Aku sudah melihat segala bentuk rezeki, tapi tidak aku temukan rezeki yang lebih baik dari pada kesabaran."*

*(Umar bin Khattab)*

*"Langkah ku, Tawa ku, Iman ku, Jangan ambil itu."*

*(Dzawin Nur)*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan berkat yang luar biasa kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga berterima kasih kepada orang – orang yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan ibunda yang tidak pernah lelah mendoakan dan mensupport saya dalam membuat segalanya menjadi mungkin, Serta menjadi penasihat dalam hal harus selalu taat kepada Sang Pencipta. Terima kasih telah menjadi orang tua yang hebat, tanpa dukungan kalian saya tidak bisa berada di titik ini.
2. Kedua kakak saya, Hanifa febriani dan hanif nofirma, yang selalu mendoakan saya dan dukungan saya setiap waktu dan selalu menjadi penasihat tiap keputusan – keputusan yang saya ambil.
3. Ibu Norhikmah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat – sahabatku Parzhudi sopyan, Rahmat Satrio W, Arifin Prasetyo, Dendy agustia, Nanda Liny, Handika Roma dan Ainun Mardziyah yang selalu memberikan doa dan supportnya. Terima kasih kalian sudah menjadi sahabat yang selalu ada disaat susah maupun senang.
5. Teman – teman 16 TI 08 untuk cerita yang indah yang pernah terjadi bersama selamaperkuliahan. Terima kasih atas bantuan dan ilmuyang pernah kalian bagi.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya selama saya kuliah
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan lindungan rahmat, hidayah-Nya dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Metode Animate Untuk Media Pembelajaran Bahaya Narkoba Di Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta” dapat diselesaikan sekarang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga sebagai mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pasti penulis tidak dapat berhasil hingga sekarang. Karena hal itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Norhikmah M.Kom selaku dosen pembimbing
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Kedua orang tua, saudara – saudara hingga keluarga besar yang selalu mendukung penulis
6. Sahabat – sahabat serta teman 16 ti 08 yang telah memberikan dukungan selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi
7. Bapak Samsuri Al – Huda sebagai pimpinan panti asuhan serta semua keluarga Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta yang telah mengizinkan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.



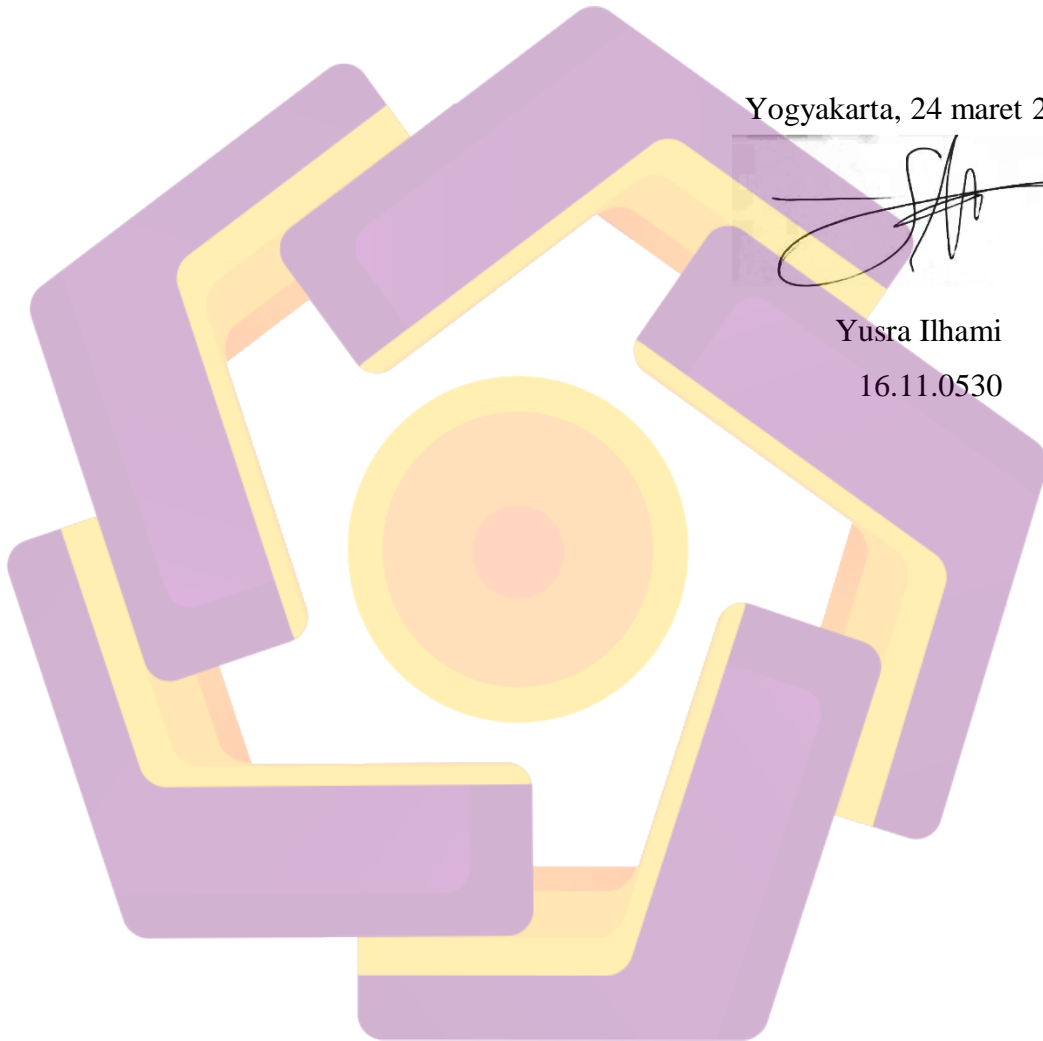
Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna masih banya kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang dapat membantu untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 24 maret 2022



Yusra Ilhami

16.11.0530



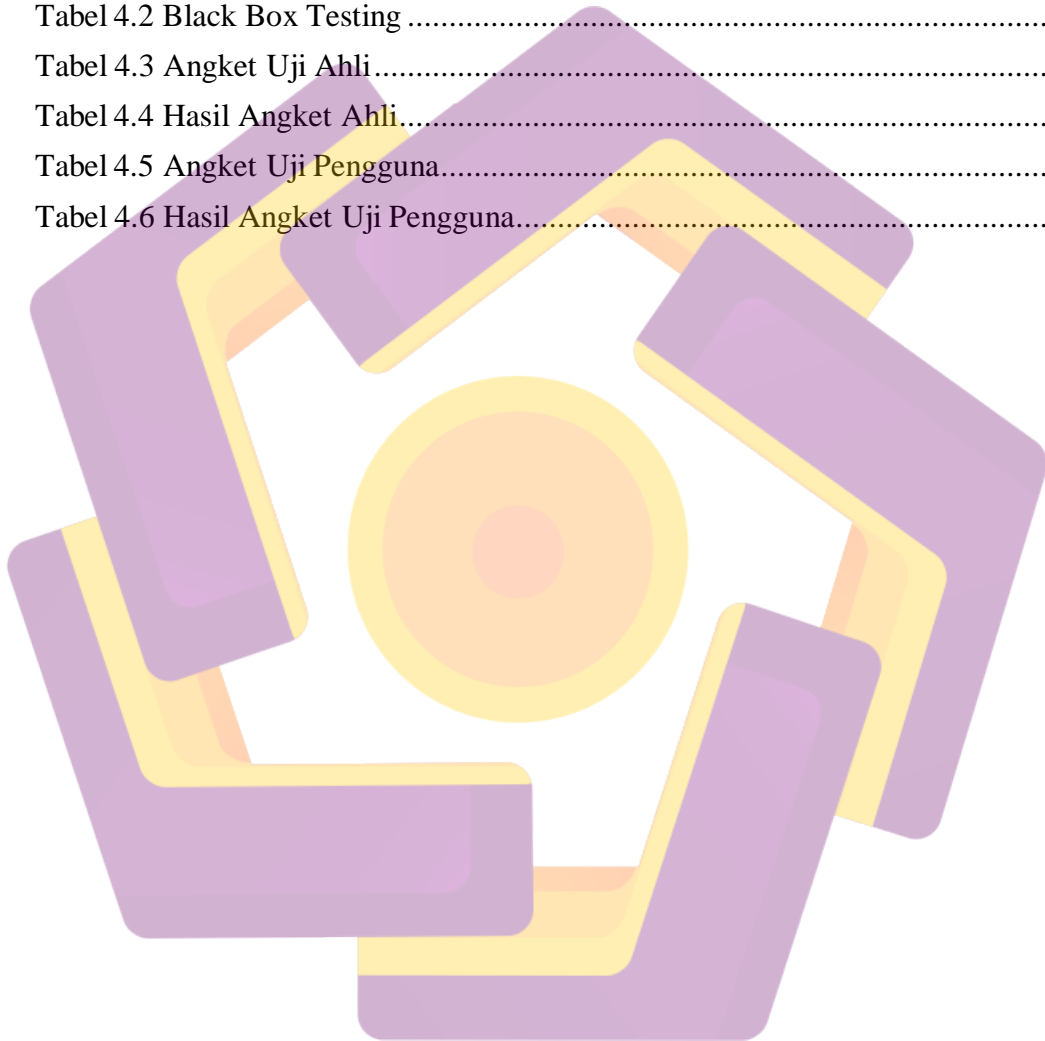
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud, dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat.....	3
1.5.1 Bagi Penulis .....	3
1.5.2 Bagi pengguna.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6.5 Metode Testing.....	4
BAB II .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Multimedia .....	8
2.2.2 Media Pembelajaran .....	12
2.2.3 Narkoba.....	14
2.2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	18

2.2.5 Analisis .....	19
2.2.6 Unit Testing.....	21
<b>BAB III</b> .....	<b>25</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	25
3.1.1 Struktur Organisasi Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta .....	26
3.1.2 Visi dan Misi .....	26
3.2 Analisis Sistem .....	27
3.2.1 Analisis SWOT ( <i>Strength, Weaknees, Opportunity, Threats</i> ).....	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	30
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.3 Perancangan Aplikasi .....	35
3.3.1 Konsep/Ide (Concept) .....	36
3.3.2 Perancangan (Design) .....	36
<b>Bab IV</b> .....	<b>43</b>
4.1 Implementasi .....	43
4.1.1 Produksi .....	43
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1 User interface .....	54
4.2.2 Pengetesan Aplikasi.....	63
4.2.3 White Box Testing.....	63
4.2.4 Black Box Testing .....	64
4.2.5 Pengujian dengan angket (Quisioner).....	66
4.2.6 Distribution .....	72
4.2.7 Pemeliharaan Sistem.....	72
<b>BAB V</b> .....	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>I</b>
Lampiran 1 .....	I

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian .....	7
Tabel 2.2 Kriteria Analisis Deskriptif Presentasi .....	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	29
Tabel 3.2 Perancangan Naskah.....	42
Tabel 4.1 Pembuatan Tombol.....	51
Tabel 4.2 Black Box Testing .....	65
Tabel 4.3 Angket Uji Ahli.....	66
Tabel 4.4 Hasil Angket Ahli.....	68
Tabel 4.5 Angket Uji Pengguna.....	70
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Pengguna.....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	10
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	11
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	11
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Panti Asuhan Darun Najah Yogyakarta .....	26
Gambar 3.2 Struktur Navigasi.....	36
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama .....	37
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Profile .....	37
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Kompetensi.....	38
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Materi .....	38
Gambar 3.7 Rancangan Slide Materi.....	39
Gambar 3.8 Rancangan Halaman kuis .....	39
Gambar 3.9 Rancangan Pertanyaan kuis .....	40
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kuis Benar .....	40
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Kuis Salah.....	41
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Skor Lulus.....	41
Gambar 3.13 Rancangan Halaman skor gagal.....	42
Gambar 4.1 Mengatur lembar kerja.....	44
Gambar 4.2 Tampil Lembaran Kerja .....	44
Gambar 4.3 desain grafik .....	45
Gambar 4.4 settingan kertas .....	45
Gambar 4.5 tampilan lembaran kerja .....	46
Gambar 4.6 desain grafik .....	46
Gambar 4.7 Menggatur lembar kerja .....	47
Gambar 4.8 Tampilan lembar kerja .....	47
Gambar 4.9 menambahkan frame pada layer .....	48
Gambar 4.10 Memasukan Background.....	48
Gambar 4.11 Membuat Animasi Background.....	49
Gambar 4.12 Slide Masuk Button .....	49
Gambar 4.13 Animasi Slide Di Menu Utama .....	50
Gambar 4.14 Animasi Slide di Menu Materi .....	50

Gambar 4.15 Drag And Drop File .....	51
Gambar 4.16 Menu Awal.....	54
Gambar 4.17 Actionscript 3.0 Menu Awal .....	54
Gambar 4.18 menu utama .....	55
Gambar 4.19 Actionscript 3.0 Menu Utama .....	55
Gambar 4.20 Menu Profil .....	56
Gambar 4.21 Actionscript 3.0 Menu profil.....	56
Gambar 4.22 Menu Kompetensi.....	57
Gambar 4.23 Actionscript 3.0 Menu Kompetensi.....	57
Gambar 4.24 Menu Materi.....	58
Gambar 4.25 Actionscript 3.0 Menu Materi .....	58
Gambar 4.26 Menu Kuis.....	59
Gambar 4.27 Actionscript 3.0 Menu Kuis .....	59
Gambar 4.28 Jawaban Salah .....	60
Gambar 4.29 Actionscript 3.0 Jawaban Salah.....	60
Gambar 4.30 Actionscript 3.0 Jawaban Salah.....	61
Gambar 4.31 Actionscript 3.0 Jawaban Salah.....	61
Gambar 4.32 Jawaban Benar.....	61
Gambar 4.33 Actionscript 3.0 Jawaban benar.....	62
Gambar 4.34 Actionscript 3.0 Jawaban benar.....	62
Gambar 4.35 Jawaban Benar.....	63
Gambar 4.36 Actionscript 3.0 Jawaban benar.....	64
Gambar 4.37 Actionscript 3.0 Jawaban benar.....	64

## INTISARI

Pendidikan tidak hanya diperoleh dari sekolah, di lingkungan juga dapat bertumbuh kembang. Lingkungan yang baik akan membawa anak juga bersikap positif. begitupun sebaliknya, Namun yang terjadi sekarang adalah banyak anak khususnya remaja terpengaruh terhadap lingkungan negatif yaitu penyalahgunaan narkoba. Yang dimana tercatat ada 3,6 juta pengguna narkoba pada tahun 2019. Dimana 27% pengguna narkoba di Indonesia dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Untuk meningkatkan wawasan tentang bahaya narkoba tersebut, maka materi yang perlu diberikan, membutuhkan media dan audio yang dapat lebih mendukung penjelasan materi.

Dalam rumusan masalah dari penelitian ini yaitu cara merancang media interaktif terhadap bahaya narkoba. Selain meningkatkan wawasan tentang bahaya narkoba pada santri panti asuhan, terdapat tujuan lain dalam penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran melingkupi narkoba untuk peserta. Mengimplementasikan metode adobe animate dalam membuat media pembelajaran tentang bahaya narkoba. Pada media pembelajaran ini terdapat penjelasan 4 materi yaitu pengertian narkoba, jenis narkoba dan efek, pencegahan pengobatan terhadap narkoba dan video pendukung yang di ambil dari situs resmi youtube Badan Narkotika Nasional (BNN). Dan terdapat sebuah kuis yang dapat di jawab oleh peserta.

Dalam penelitian ini menggunakan sistem kuesioner untuk melihat sebagai ke efektif dalam testing pada aplikasi tersebut, yang dimana dalam kuesioner salah satu instrumen krusial dalam pengumpulan data penelitian, khususnya pengumpulan data primer. Dimana hasil pada uji validasi pada aplikasi berdasarkan kuesioner adalah 83, 82 % pada hasil uji angket ahli, dan 90, 45 % pada hasil uji angket pengguna. Maka dari kelayakan media termasuk kriteria sangat baik. Dimana penelitian ini telah berhasil menghasilkan media pembelajaran terhadap pemahaman bahaya narkoba pada peserta yang ikut.

**Kata Kunci :** Narkoba, Remaja, Media Interaktif, Kuesioner

## **ABSTRACT**

*Education is not only obtained from schools, the environment can also grow and develop. A good environment will bring children to have a positive attitude. And vice versa. However, what is happening now is that many children, especially teenagers, are affected by a negative environment, namely drug abuse. Of which there were 3.6 million drug users in 2019. Of which 27% of drug users in Indonesia are students and college students. To increase insight about the dangers of these drugs, the material that needs to be given requires media and audio that can better support the explanation of the material.*

*In the formulation of the problem of this research, namely how to design interactive media against the dangers of drugs. In addition to increasing insight about the dangers of drugs in orphanage students, there is another goal in this study, namely to create learning media covering drugs for participants. Implementing the adobe animate method in making learning media about the dangers of drugs. In this learning media there is an explanation of 4 materials, namely understanding drugs, types of drugs and their effects, prevention of drug treatment and supporting videos taken from the official YouTube website of the National Narcotics Agency (BNN). And there is a quiz that participants can answer.*

*In this research, a questionnaire system is used to see how effective it is in testing the application, which is one of the crucial instruments in collecting research data, especially primary data collection. Where the results of the validation test on the application based on the questionnaire were 83, 82% on the results of the expert questionnaire test, and 90, 45% on the results of the user questionnaire test. So from the feasibility of the media including very good criteria. Where this research has succeeded in producing learning media for understanding the dangers of drugs in participants who participate.*

*Keywords: Drugs, Youth, Interactive Media, Questionnaire*