

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN
PENCEGAHAN COVID-19 DI DUSUN RANDU
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI



disusun oleh :

Andri Kurnia Hadi Putra

17.11.1769

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

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN
PENCEGAHAN COVID-19 DI DUSUN RANDU
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE**

SKRIPSI

untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan informatika



disusun oleh :

Andri Kurnia Hadi Putra

17.11.1769

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN PENCEGAHAN COVID-19
DI DUSUN RANDU MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andri Kurnia Hadi Putra
17.11.1769

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 22 April 2022

Dosen Pembimbing,



Muhammad Toffa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
PEMBELAJARAN PENCEGAHAN COVID-19
DI DUSUN RANDU MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE

yang disusun oleh

Andri Kurnia Hadi Putra
17.11.1769

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M. Kom
NIK. 190302392

Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa judul dan keseluruhan isi dari Skripsi ini adalah asli Karya Ilmiah saya, dan saya menyatakan bahwa dalam rangka penyusunan, berkonsultasi dengan dosen pembimbing hingga menyelesaikan Skripsi tidak pernah melakukan penjiplakan (plagiat) terhadap karya orang atau pihak lain baik karya lisan maupun tulisan, baik secara sengaja maupun tidak disengaja.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Mei 2022

Yang Menyatakan,



Andri Kurnia Hadi Putra

17.11.1769

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kasih dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN PENCEGAHAN COVID-19 di DUSUN RANDU MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom) di Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Seiring dengan selesainya skripsi ini, penulis menghaturkan ucapan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda **Marsudi** dan Ibunda **Dwi Maryanti** atas segala doa, pengorbanan, kasih sayang, cinta dan dukungan moral maupun materi kepada penulis yang tulus tanpa pamrih, serta kepada kakakku, **Aliftiana Marwantika**. Terima kasih atas nasehat, dukungan dan bantuan yang diberikan.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.4.2.1 Manfaat bagi Penulis.....	3
1.4.2.2 Manfaat bagi Universitas	3
1.4.2.3 Manfaat bagi Masyarakat.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1.1 Metode Observasi	4
1.5.1.2 Metode Wawancara.....	4
1.5.1.3 Metode Field Research (Penelitian Lapangan).....	5
1.5.2 Metode Perancangan	5
1.5.3 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi.....	5

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	9
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2.4 Elemen Multimedia Interaktif	11
2.2.5 <i>Adobe Animate</i>	13
2.2.5.1 Pengertian <i>Adobe Animate</i>	13
2.2.5.2 Kegunaan <i>Adobe Animate</i>	14
2.2.6 <i>Action Script</i>	14
2.3 Metode Penelitian	15
2.3.1 Metode Pengumpulan Data	15
2.3.2 Teori Analisis	16
2.3.2.1 Analisis SWOT	16
2.4 Metode Perancangan.....	18
2.5 Teori Pengujian	20
2.5.1 Kuesioner	20
2.5.2 Teknik Sampling	21
2.5.3 Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Alur Penelitian	24
3.2 Tinjauan Umum.....	25
3.2.1 Dusun Randu	25
3.3 Pengumpulan Data.....	26
3.3.1 Observasi	26
3.3.2 Wawancara	27
3.4 Analisis	28
3.4.1 Analisis Masalah	28
3.4.2 Kelemahan Media Lama (<i>Weakness dan Threatnes</i>)...	31
3.4.3 Solusi-solusi yang Dapat Diterapkan	32

3.4.4	Solusi yang Dipilih.....	32
3.5	Analisis Kebutuhan	32
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	32
3.5.2	Kebutuhan Nonfungsional	33
3.5.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	33
3.5.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
3.5.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	34
3.6	Analisis Kelayakan	34
3.6.1	Kelayakan Teknologi	35
3.6.2	Kelayakan Hukum.....	35
3.6.3	Kelayakan Operasional	35
3.6.4	Perancangan	36
3.6.5	<i>Concept</i>	36
3.6.6	<i>Design</i>	36
3.6.6.1	Struktur Aplikasi	36
3.6.6.2	Antarmuka Aplikasi	37
3.6.7	<i>Materiall Collecting</i>	40
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1	Implementasi	41
4.2	Pembuatan <i>UI Scene</i>	41
4.3	Detail Pembuatan Elemen Animasi.....	45
4.4	<i>Export Assets</i>	50
4.5	<i>Assembly</i>	50
4.6	<i>Importing</i>	51
4.7	<i>Animating</i>	51
4.8	<i>Coding</i>	54
4.9	Pembahasan	55
4.9.1	Scene Intro	55
4.9.2	Menu Main Menu.....	56
4.9.3	Menu Penjelasan Lanjut Tentang Covid-19.....	58
4.9.4	Menu Gejala Umum.....	59

4.9.5	Menu Penalaran	60
4.9.6	Menu Pencegahan	61
4.9.7	Menu Credits	62
4.10	Pengujian	63
4.10.1	Black-box Testing	63
4.10.2	Pengujian Perangkat	64
4.10.3	Pengujian <i>User Acceptance Test</i>	67
4.10.4	Hasil Penghitungan Kuesioner	68
4.11	Kesimpulan Hasil Kuesioner	70
4.11.1	Perhitungan Total Pengujian Tampilan	72
4.11.2	Perhitungan Total Pengujian Isi Materi	72
4.11.3	Perhitungan Total Pengujian Kepuasan Pengguna	73
4.12	Implementasi Masyarakat Menguji Aplikasi Media Interaktif	74
BAB V	PENUTUP	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

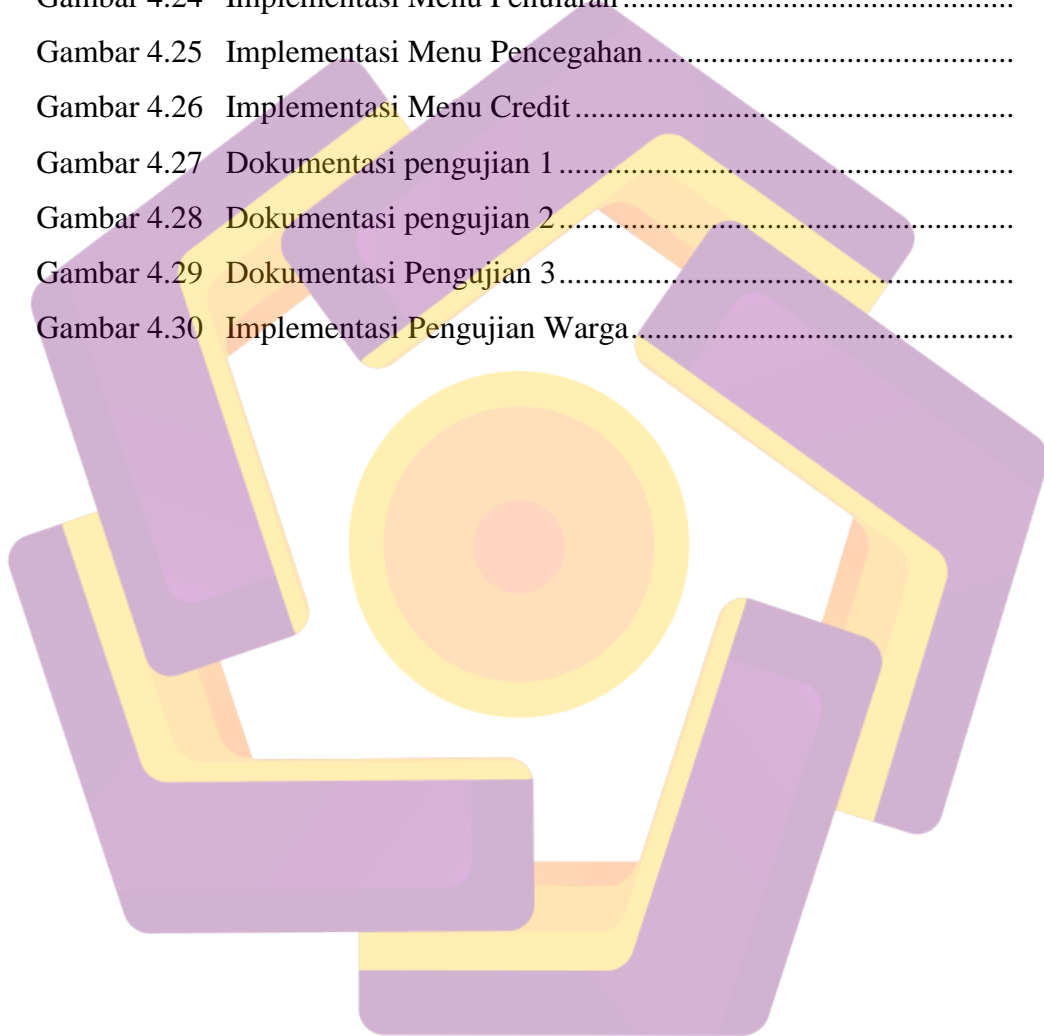
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Penelitian	8
Tabel 3.1 Tabel Analisis Swot	29
Tabel 3.2 Tabel Materiall Collecting	40
Tabel 4.1 Script Tombol Mulai Intro	56
Tabel 4.2 Script Tombol Menu Utama.....	57
Tabel 4.3 Script Menu Pengenalan Lanjut Covid-19	58
Tabel 4.4 Script Menu Gejala Umum	59
Tabel 4.5 Script Menu Penularan	61
Tabel 4.6 Script Menu Pencegahan.....	62
Tabel 4.7 Black-Box Testing.....	63
Tabel 4.8 Kuesioner Pengujian Aplikasi.....	67
Tabel 4.9 Tabel Skor Pernyataan	69
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Kuesioner.....	71

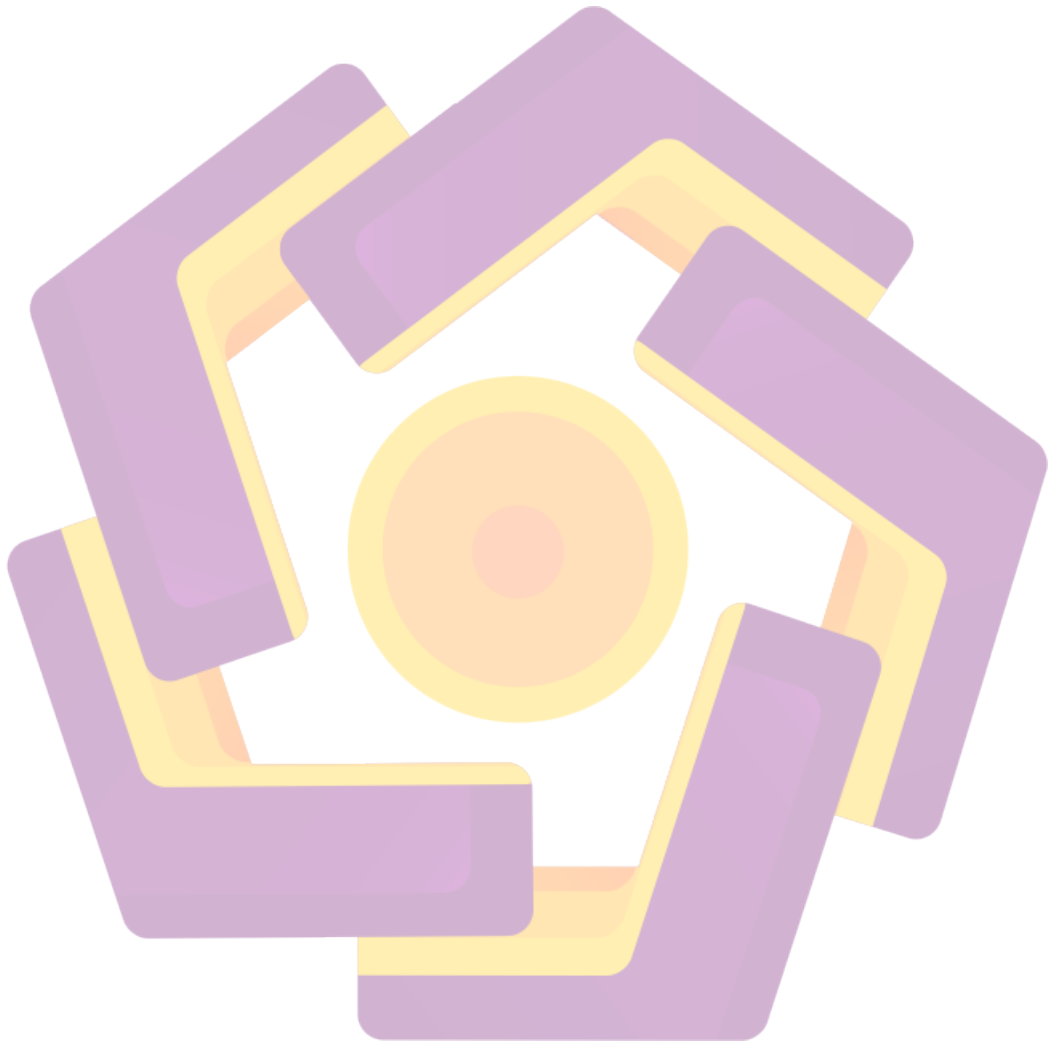
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model MDLC	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Tugu Dusun Randu.....	25
Gambar 3.3 Peta Lokasi Dusun Randu	26
Gambar 3.4 Kegiatan Warga di Masa PPKM	27
Gambar 3.5 Struktur Navigasi.....	37
Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Splashscreen	38
Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Mainmenu	38
Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Menu Materi	39
Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Menu Info	39
Gambar 4.1 Pembuatan UI intro.....	42
Gambar 4.2 Pembuatan UI Main Menu	43
Gambar 4.3 Pembuatan UI Menu Pengenalan Covid-19	43
Gambar 4.4 Pembuatan UI Menu Gejala Umum	44
Gambar 4.5 Pembuatan UI Menu Penularan.....	45
Gambar 4.6 Pembuatan UI Menu Pencegahan.....	45
Gambar 4.7 Elemen Background	46
Gambar 4.8 Ilustrasi Dasar Sebuah Virus	47
Gambar 4.9 Ilustrasi Kesan Virus Corona.....	48
Gambar 4.10 Duplikat Virus	48
Gambar 4.11 Ilustrasi Dasar Virus Flu.....	49
Gambar 4.12 Hasil Akhir Pembuatan Elemen Animasi	49
Gambar 4.13 Proses Export File PNG dan SVG.....	50
Gambar 4.14 Manajemen File pada Library Adobe Animate	51
Gambar 4.15 Resolusi dan Framerate Scene.....	52
Gambar 4.16 Penggunaan Tool Classic Tween.....	53
Gambar 4.17 Penerapan Shaepe Tween	53
Gambar 4.18 Actionscript Tombol Navigasi	54

Gambar 4.19	Actrionscript Pengulangan Animasi.....	55
Gambar 4.20	Implementasi Menu Intro	56
Gambar 4.21	Implementasi Menu Utama	57
Gambar 4.22	Implementasi Menu Pengenalan Lanjut Covid-19.....	58
Gambar 4.23	Implementasi Menu Gejala Umum	59
Gambar 4.24	Implementasi Menu Penularan	60
Gambar 4.25	Implementasi Menu Pencegahan.....	61
Gambar 4.26	Implementasi Menu Credit	63
Gambar 4.27	Dokumentasi pengujian 1	65
Gambar 4.28	Dokumentasi pengujian 2.....	66
Gambar 4.29	Dokumentasi Pengujian 3.....	66
Gambar 4.30	Implementasi Pengujian Warga.....	74



DAFTAR ISTILAH



INTISARI

Dalam era pandemi covid-19 ini untuk memutus rantai penyebaran virus diperlukan media pembelajaran yang menarik minat masyarakat untuk memperlakukannya. Agar masyarakat dapat belajar dengan mudah dan lebih menarik lagi, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih baik dan inovatif. Selama ini masyarakat hanya mendapat informasi melalui media banner dan televisi, oleh karena itu perlu adanya inovasi yang lebih menarik agar masyarakat dapat mempelajari dengan mudah yaitu dengan media pembelajaran interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Aplikasi ini dapat menampilkan gambar dan animasi bergerak yang menarik, serta terdapat tombol navigasi untuk memudahkan pengguna menggunakan aplikasi tersebut.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat mengenal dan memahami bahaya covid-19. Diharapkan media interaktif ini dapat membantu masyarakat agar lebih patuh protokol kesehatan dan menambah wawasan tentang virus covid-19.

Kata kunci: *Media interaktif, Pencegahan Covid-19, Adobe Animate, Media Pembelajaran*

ABSTRACT

In this era of the covid-19 pandemic, to break the chain of the spread of the virus, learning media is needed that attracts the public's interest to understand it. So that people can learn easily and more interestingly, better and innovative learning media are needed. So far, people only get information through banners and television media, therefore there is a need for more interesting innovations so that people can learn easily, namely with interactive learning media.

This study aims to create an interactive multimedia-based learning media. This application can display interesting moving images and animations, and there are navigation buttons to make it easier for users to use the application.

The results of this study are an application that can help the public recognize and understand the dangers of covid-19. It is hoped that this interactive media can help the community to be more obedient to health protocols and increase knowledge about the covid-19 virus.

Keyword : *Interactive media, Covid-19 prevention, Adobe Animate, Learning Media*

