

**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAI HIDUP SEHAT
KEPADA SISWA SD MUHAMMADIYAH KLIWONAN
GODEAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Reza Yudhaprawira

12.11.5932

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAI HIDUP SEHAT
KEPADA SISWA SD MUHAMMADIYAH KLIWONAN
GODEAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reza Yudhaprawira

12.11.5932

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom.
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAI HIDUP SEHAT
KEPADA SISWA SD MUHAMMADIYAH KLIWONAN
GODEAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Reza Yudhaprawira

12.11.5932

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.
NIK. 190302047

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2018



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Februari 2018



Muhammad Reza Yudhaprawira

NIM. 12.11.5932

MOTTO

Berjalan dengan tegap dan tidak tertunduk
Menatap lurus kedepan tanpa lelah
Meski banyak rintangan hadapin dengan senyuman
Mintalah doa kepada orang tua
Karena dengan restunya kita dapat melangkah
Serta berdoa memohon kepada-Nya
Karena hanya dengan izin dan ridho-Nya
Kita dapat menjalani semuanya



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah, rahmat, hidayah, dan inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Kepada Orang Tua saya Djaka Setiawan, Ermiati Tanjung, Chaidir Yunus yang sudah memberikan dukungan secara sepenuhan jiwa dan raganya.
- Kakak saya Sylvia Anggraini dan Abang saya Rifky Kusumawardhana yang telah membimbing saya selama proses pembuatan skripsi ini.
- Tante dan Om saya bi Eti dan mang Fajar yang selalu menasehati dan membimbing saya dalam membuat skripsi
- Saudara perempuan saya teh Annisa yang telah mengizinkan sekolah yang dipimpinnya di jadikan objek penulisan skripsi.
- Sahabat saya yang telah membantu selama penulisan skripsi Robby, Yudha, Udin, Agil dan yang lain-lainnya tidak bisa saya persebutkan satu persatu khususnya teman-teman 12 S1-TI-03 terimakasih telah membantu dan mendoakan untuk penyelesaian skripsi ini.
- Dosen-dosen AMIKOM yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk menunjang skripsi saya maupun untuk kehidupan setelah wisuda.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada saya karena telah banyak memberikan kemudahan dan kekuatan padaku sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MENGENAI HIDUP SEHAT KEPADA SISWA SD MUHAMMADIYAH KLIWONAN GODEAN YOGYAKARTA.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Amir Fatah S, ST., M.Kom., selaku pembimbing skripsi saya yang telah membimbing selama proses pembuatan skripsi ini.
3. Orang tua, kakak, abang, saudara-saudara, tante dan om saya yang selalu memberikan doa kepada saya untuk melancarkan proses pembuatan skripsi ini.
4. Keluarga besar kelas 12-S1TI-03 yang telah memberikan doa serta dukungan
5. Robby Mavian dan Warta Susiana yang telah memberikan dukungan serta membantu dalam proses pembuatan skripsi.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi ini dan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakannya serta menambah ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 20 Februari 2018

Penulis

Muhammad Reza Y

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	4
1.6.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

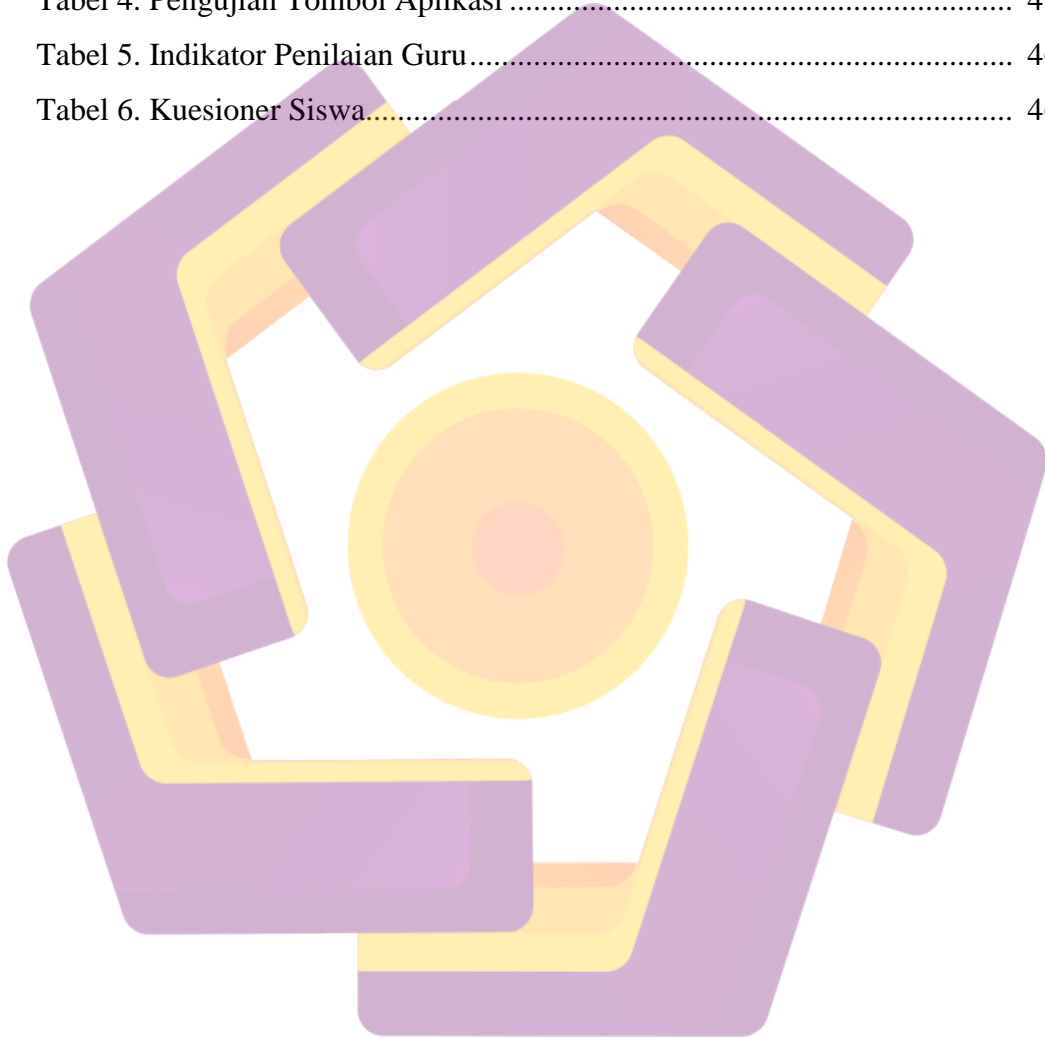
2.2	Multimedia.....	8
2.2.1	Definisi Multimedia.....	8
2.2.2	Perkembangan Multimedia Dalam Pendidikan.....	8
2.2.3	Proses Belajar Menggunakan Multimedia.....	9
2.2.4	Objek-objek Multimedia.....	9
2.3	Multimedia <i>Interaktif</i>	12
2.3.1	Multimedia <i>Interaktif</i> Dalam Pembelajaran.....	13
2.4	Perancangan dan Pengembangan Multimedia.....	14
2.5	Struktur Navigasi.....	15
2.6	Metode Testing.....	17
2.7	Perangkat Lunak.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		21
3.1	Deskripsi Objek.....	21
3.2	Analisis SWOT.....	21
3.2.1	Definisi SWOT.....	21
3.2.2	Matriks SWOT.....	21
3.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	23
3.4	Analisis Kebutuhan.....	24
3.5	Perancangan Aplikasi.....	26
3.5.1	Merancang Desain.....	26
3.5.2	Merancang Naskah.....	28
3.5.3	Merancang Tampilan.....	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN.....		33
4.1	Implementasi.....	33
4.1.1	Pembuatan Aplikasi.....	33
4.1.2	Persiapan Aset.....	33
4.1.3	Pembuatan Tombol.....	34
4.1.4	Pembuatan Kuis.....	36
4.1.5	Pembuatan file.....	39
4.2	Black Box Testing.....	39
4.3	Tampilan Aplikasi.....	41

4.3.1 Tampilan Intro.....	41
4.3.2 Tampilan Menu Utama.....	41
4.3.3 Tampilan Materi.....	42
4.3.4 Tampilan Kuis.....	42
4.3.5 Tampilan Profile.....	43
4.3.6 Tampilan Exit.....	43
4.4 Distribusi.....	44
4.5 Penggunaan Aplikasi.....	44
4.6 Pembahasan.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis SWOT	23
Tabel 2. Rancangan Aplikasi	29
Tabel 3. Tombol Aplikasi	35
Tabel 4. Pengujian Tombol Aplikasi	41
Tabel 5. Indikator Penilaian Guru.....	46
Tabel 6. Kuesioner Siswa.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Navigasi Linear	16
Gambar 2. Struktur Navigasi Non Linear	17
Gambar 3. Struktur Navigasi <i>Hierarchi</i>	17
Gambar 4. Struktur Navigasi <i>Composite</i>	18
Gambar 5. Struktur Navigasi Aplikasi.....	28
Gambar 6. Rancangan Tampilan Intro	30
Gambar 7. Rancangan Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 8. Rancangan Tampilan Materi.....	31
Gambar 9. Rancangan Tampilan Profile.....	32
Gambar 10. Rancangan Tampilan Kuis	32
Gambar 11. Rancangan Tampilan Keluar.....	33
Gambar 12. Tampilan Intro.....	42
Gambar 13. Tampilan Menu Utama	42
Gambar 14. Tampilan Materi.....	43
Gambar 15. Tampilan Kuis.....	43
Gambar 16. Tampilan Profile.....	44
Gambar 17. Tampilan Exit.....	44

INTISARI

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah berkembang dan semakin maju, untuk itu berbagai institusi pendidikan berupaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dengan menerapkan metode pembelajaran yang beragam, diantaranya metode pembelajaran berbasis flash interaktif.

Metode ini dirasa bermanfaat bagi siswa khususnya di sekolah dasar, karena untuk itu SD Muhammadiyah Kliwonan dirasa perlu untuk ikut menerapkan metode pembelajaran berbasis flash interaktif ini, dan untuk itulah penulis membuat tugas akhir perancangan animasi flash interaktif untuk membantu SD Muhammadiyah Kliwonan dalam mencapai tujuannya.

Perancangan animasi ini merupakan salah satu cara terbaik sebagai sarana pengenalan siswa terhadap komputer, juga untuk melatih kedisiplinan dan kesadaran anak terhadap kesehatan diri masing-masing. Diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa depannya.

Kata kunci :Metode Pembelajaran, Interaktif, Pendidikan, SD Muhammadiyah Kliwonan

ABSTRACT

Learning methods in the world of education has been growing and increasingly advanced, for which various educational institutions seek to create resources quality human by applying various learning methods, such as interactive flash-based learning method.

This method is considered useful for students especially in elementary school, because for that SD Muhammadiyah Kliwonan felt necessary to follow apply this interactive flash based learning method, and for that writer make final task of interactive flash animation design to assist SD Muhammadiyah Kliwonan in reaching its purpose.

The design of this animation is one of the best way as a means of student recognition of the computer, also to train the discipline and awareness of children to their own health. It is expected to create quality human resources in the future.

Keywords : *Learning Method, Interactive, Education, SD Muhammadiyah Kliwonan.*