

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
WARNA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : KB KARIMA
SALAMA)**

SKRIPSI



disusun oleh
Taufik Adi Setyo
18.12.0637

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN
WARNA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : KB KARIMA
SALAMA)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Taufik Adi Setyo

18.12.0637

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN WARNA
BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : KB KARIMA SALAMA)**

yang disusun dan diajukan oleh

Taufik Adi Setyo

18.12.0637

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN WARNA
BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : KB KARIMA SALAMA)**

yang disusun dan diajukan oleh

Taufik Adi Setyo

18.12.0637

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Firman Asharudin, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302315

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom
NIK. 190302409

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Taufik Adi Setyo
NIM : 18.12.0637

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Warna Berbasis Android (Studi Kasus : Kb Karima Salama)

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, 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, <22 Agustus 2022>

Yang Menyatakan,



Taufik Adi Setyo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kehadirat Allah SWT atas anugrah dan rahmat yang Engkau berikan kepada ku, atas raga yang Engkau titipkan kepadaku, atas Ridho dan Karunia yang Engkau Sertakan dilangkah Hidupku, Sungguh, Aku Bersyukur Kepada-Mu Serta kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Yang Tercinta kedua Orang Tua ku, Bapak Sukiman dan Ibu Pujianti. Terima Kasih atas segalanya, doa, dukungan, didikan, kasih sayang yang tak terhingga serta ajaran-ajaran yang selalu kalian tunjukkan untukku. Semoga kebaikan dan keselamatan di dunia dan akhirat akan selalu Allah SWT berikan, karena aku tak akan pernah sanggup untuk membalas semua kebaikan kalian.

Yang Terbaik Wahmi, Samini dan Adik ku Rofi, Agil, dan Dira, Terima Kasih atas perhatian, saran, doa dan Terima Kasih juga buat dukungan semangat yang telah diberikan selama ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu hingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Terima Kasih dari yang terdalam terucap dan semoga kebaikan kalian mendapat balasan yang setimpal dari Yang Maha Kuasa.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala karena atas izin dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Warna Berbasis Android (Studi Kasus : KB Karima Salama)”**. Sholawat beriring salam penulis kirimkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Tugas akhir ini dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selama penyusunan tugas akhir, penulis banyak mendapatkan pengalaman, pengetahuan, kesempatan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga tugas akhir dapat selesai dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Ali Mustopa. M.Kom., sebagai pembimbing skripsi penulis yang dengan sabar dan sangat baik dalam memberi bimbingan, arahan, dan saran yang hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.
5. Ibunda Pujianti dan Ayahanda Sukiman tercinta yang tiada henti memberi bimbingan, doa, dukungan, motivasi, kekuatan, cinta dan kasih sayang untuk kesuksesan penulis.

6. Adik tercinta dan terbaik Rofi Nur Hanafi, Arif Agil Santoso, dan At'tin Adira yang selalu memberi semangat untuk kakaknya dalam menyelesaikan tugas akhir.

Demikian semoga laporan ini dapat bermanfaat terkhusus untuk penulis maupun pembaca umumnya. Penulis sadar masih banyak kekurangan oleh karena itu penulis berharap bisa mendapatkan masukan dari pembaca atas isi laporan penelitian ini dan semoga dapat disampaikan ke alamat e-mail penulis: taufik.setyo@students.amikom.ac.id. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan selamat membaca.

Wassalamu 'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Yogyakarta, 22 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9

2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1	Definisi Media.....	10
2.2.2	Definisi Pembelajaran.....	11
2.2.3	Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.2.4	Pengenalan Warna	12
2.2.5	Definisi Adobe Flash CS6	13
2.2.6	Definisi Android.....	14
2.2.7	Metode Research and Development.....	15
2.2.8	Aplikasi.....	16
2.2.9	CorelDRAW X7 (64-Bit).....	16
2.2.10	Adobe After Efect.....	17
2.2.11	Audacity	17
2.2.12	Flowchart	18
2.2.13	Actionscript 3.0	21
2.2.14	Air SDK 33.1.1.....	22
2.2.15	Black Box.....	22
2.2.16	Angket.....	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Gambaran Umum Aplikasi	25
3.2	Alur Penelitian	25
3.3	Identifikasi Masalah	27
3.4	Tahap Analisis.....	27
3.4.1	Analisis Audiens.....	27
3.4.2	Analisis Situasional	28
3.4.3	Analisis Tujuan	29
3.4.4	Analisis Media.....	29
3.4.5	Analisis Teknologi.....	30
3.5	Tahap Desain.....	32
3.5.1	Desain Game	32

3.5.2	Desain Flowchart.....	35
3.5.3	Desain Perancangan Interface.....	40
3.6	Tahap Testing.....	48
3.6.1	BlackBox Testing.....	48
3.6.2	Pengujian Compatibility.....	48
3.6.3	Evaluasi Penerimaan User.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Perancangan Aplikasi.....	50
4.1.1	Tampilan User Interface.....	50
4.1.2	Implementasi Kode Program.....	57
4.2	Pengujian Aplikasi.....	64
4.2.1	Blackbox Testing.....	64
4.2.2	Pengujian Compatibility.....	70
4.2.3	Evaluasi Penerimaan User.....	74
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR TABEL

Table 1. 1 Pengujian Blackbox.....	64
Table 1. 2 Pengujian Compatibility	71
Table 1. 3 Perhitungan Persentase Aspek Compatibility.....	72
Table 1. 4 Pengujian Aspek Compatibility 5 Versi Android	73
Table 1. 5 Kuesioner Evaluasi Penerimaan User	74
Table 1. 6 Pertanyaan 1.....	75
Table 1. 7 Pertanyaan 2.....	76
Table 1. 8 Pertanyaan 3.....	77
Table 1. 9 Pertanyaan 4.....	77
Table 1. 10 Pertanyaan 5.....	78
Table 1. 11 Pertanyaan 6.....	78
Table 1. 12 Pertanyaan 7.....	79
Table 1. 13 Pertanyaan 8.....	79
Table 1. 14 Pertanyaan 9.....	80
Table 1. 15 Pertanyaan 10.....	81
Table 1. 16 Persentase Masing - Masing Pertanyaan	81
Table 1. 17 Grafik Persentase Pertanyaan.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Halaman Splash Screen	35
Gambar 3. 2 Flowchart Halaman Utama	36
Gambar 3. 3 Flowchart Halaman Belajar Warna	37
Gambar 3. 4 Flowchart Halaman Puzzle	38
Gambar 3. 5 Flowchart Halaman Kuis	39
Gambar 3. 6 Flowchart Halaman Info	40
Gambar 3. 7 Flowchart Halaman Pengaturan	40
Gambar 3. 8 Interface Halaman Spalsh Screen.....	41
Gambar 3. 9 Interface Halaman Menu Utama Aplikasi	41
Gambar 3. 10 Interface Halaman Menu Awal Belajar Warna	42
Gambar 3. 11 Interface Halaman Belajar Warna dengan Voice	42
Gambar 3. 12 Interface Halaman Belajar Warna dengan Vidio.....	43
Gambar 3. 13 Interface Halaman Puzzle	43
Gambar 3. 14 Interface Halaman Popup Peraihan Bintang Berhasil dan Gagal ..	44
Gambar 3. 15 Interface Halaman Awal Kuis	45
Gambar 3. 16 Interface Halaman Soal Kuis.....	45
Gambar 3. 17 Interface Halaman Benar / Salah Kuis.....	46
Gambar 3. 18 Interface Halaman Popup Hasil Kuis.....	46
Gambar 3. 19 Interface Halaman Mute Backsound.....	47
Gambar 3. 20 Interface Halaman popup Info.....	47
Gambar 3. 21 Interface Halaman Exit	48
Gambar 4. 1 User Interface Spalsh Screen.....	50
Gambar 4. 2 User Interface Halaman Utama	51
Gambar 4. 3 User Interface Halaman Belajar Warna	51
Gambar 4. 4 User Interface Halaman Belajar dengan Voice	52
Gambar 4. 5 User Interface Halaman Belajar dengan Vidio.....	52
Gambar 4. 6 User Interface Halaman Mute Backsound	53
Gambar 4. 7 User Interface Halaman Puzzle	53
Gambar 4. 8 User Interface Halaman Peraihan	54
Gambar 4. 9 User Interface Halaman Kuis	55

Gambar 4. 10 User Interface Halaman Pertanyaan	55
Gambar 4. 11 User Interface Halaman Benar	55
Gambar 4. 12 User Interface Halaman salah.....	56
Gambar 4. 13 User Interface Halaman Hasil	56
Gambar 4. 14 User Interface Halaman Info	57
Gambar 4. 15 User Interface Halaman Exit	57
Gambar 4. 16 Actionscript Menu Awal.....	58
Gambar 4. 17 Actionscript Exit.....	58
Gambar 4. 18 Actionscript Menu Belajar	59
Gambar 4. 19 Actionscript Puzzle	61
Gambar 4. 20 Actionscript Panggil action Puzzle.....	62
Gambar 4. 21 Actionscript Atur Kuis.....	63
Gambar 4. 22 Actionscript Pilihan Jawaban	63
Gambar 4. 23 Actionscript Atur Benar atau salah.....	63
Gambar 4. 24 Actionscript Hasil Jawaban kuis.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Profil Objek Penelitian	88
Lampiran 1. 2 Dokumentasi Penerimaan User Oleh Anak	88
Lampiran 1. 3 Dokumentasi Evaluasi Penerima User Oleh Guru	89
Lampiran 1. 4 Dokumentasi Evaluasi Penerima User Oleh Guru	89
Lampiran 1. 5 Dokumentasi Demo Aplikasi Oleh Anak dan Guru	90
Lampiran 1. 6 Dokumentasi Demo Aplikasi	90
Lampiran 1. 7 Surat Pernyataan Penggunaan Aplikasi Pengenalan Warna	91
Lampiran 1. 8 Data Siswa KB Karima Salama	92
Lampiran 1. 9 Data Guru KB Karima Salama	95
Lampiran 1. 10 Publish Youtube	96
Lampiran 1. 11 Youtube	96
Lampiran 1. 12 Drive Aplikasi KB Karima Salama	96
Lampiran 1. 13 Pengisian Kuesioner	97
Lampiran 1. 14 Pengisian Kuesioner	97
Lampiran 1. 15 Hardcopy Kuesioner	97

INTISARI

Smartphone telah menjadi sarana dalam kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan tersebut, terutama jenis smartphone dari tahun ke tahun terus mengalami kemajuan yang sangat pesat, terutama pada smartphone android. Dengan demikian media pembelajaran pengenalan warna berbasis android sangat membantu untuk KB Karima Salama dalam pengenalan warna yang dimana Pengenalan warna di KB Karima Salama yang sebelumnya pendidik menyampaikan penjelasan dengan metode ceramah dengan memanfaatkan alat bantu berupa poster dinding dan kertas warna yang ada di dalam kelas. Dapat dipastikan dengan metode ini di KB Karima Salama yang ada banyak kendala dan kekurangan serta beberapa anak mengalami kekurangan dalam memahami materi warna, terutama untuk anak usia dini yang cenderung masih suka bermain. Untuk itu di perlukannya media pembelajaran pengenalan warna berbasis android supaya anak dapat memahami warna lebih baik, media pembelajaran ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah pembelajaran dalam membantu pencapaian pemahaman warna yang diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran ini di harapkan anak lebih mudah dalam mengingat atau memahami warna dan lebih tertarik pada apa yang akan mereka pelajari karena di sajikan dalam bentuk aplikasi yang berbasis android.

Kata Kunci : KB Karima Salama, Media Pembelajaran, Android.

ABSTRACT

Smartphones have become a means of everyday life. With these developments, especially the type of smartphone from year to year continues to progress very rapidly, especially on Android smartphones. Thus the Android-based color recognition learning media is very helpful for KB Karima Salama in color recognition where the introduction of color in KB Karima Salama, which was previously an educator, delivered an explanation using the lecture method by utilizing tools in the form of wall posters and color paper in the classroom. It can be ascertained that with this method at Karima Salama Family Planning, there are many obstacles and shortcomings and some children experience deficiencies in understanding color material, especially for early childhood children who tend to still like to play. For this reason, there is a need for Android-based color recognition learning media so that children can understand colors better, this learning media can be used by educators to facilitate learning in helping to achieve understanding of the colors being taught. With this learning media, it is hoped that children will find it easier to remember or understand colors and are more interested in what they will learn because it is presented in the form of an Android-based application.

Keyword : KB Karima Salama, Learning Media, Android.