

**PERANCANGAN APLIKASI PEDOMAN TATA CARA
MENGEMUDI MOBIL BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Firman Bagas Pratama

17.11.1740

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

**PERANCANGAN APLIKASI PEDOMAN TATA CARA
MENGEMUDI MOBIL BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Firman Bagus Pratama

17.11.1740

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI PEDOMAN TATA CARA MENGEMUDI MOBIL BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Bagas Pratama

17.11.1740

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2022

Dosen Pembimbing,



Joko Dwi Santoso M.Kom.
NIK. 190302181

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI PEDOMAN TATA CARA MENGEMUDI MOBIL BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Firman Bagas Pratama

17.11.1740

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso M.Kom
NIK. 190302181

Muhammad Kopravi S.Kom., M.Eng
NIK. 190302454

Senie Destya M.Kom
NIK. 190302312

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juni 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 : Firman Bagas Pratama
NIM : 17.11.1740

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan aplikasi pedoman tata cara mengemudi mobil berbasis android

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

Dosen Pembimbing : Joko Dwi Santoso 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 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Firman Bagas Pratama
17.11.1740

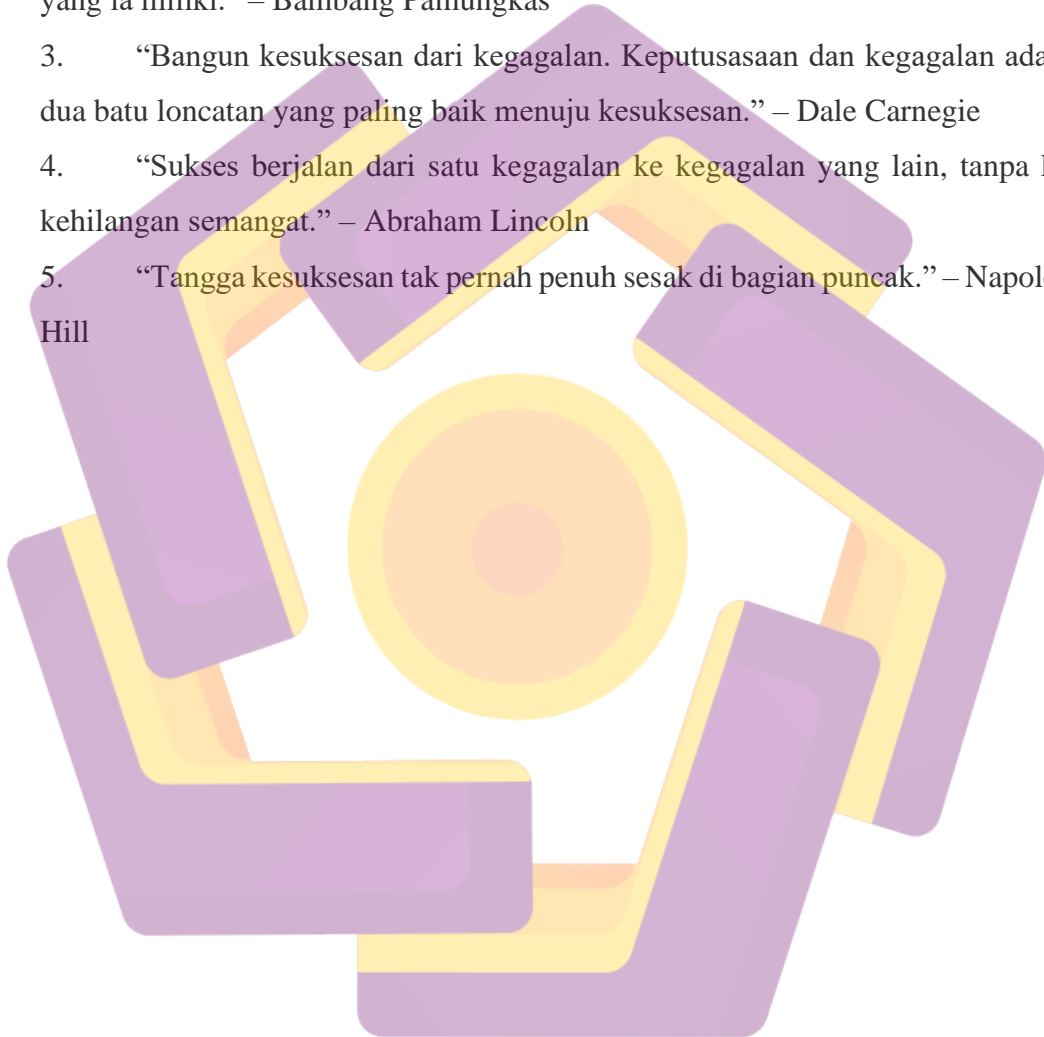
PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayah saya, Ibu, Adik yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan dukungan kepada saya.
2. Bapak Joko dwi Santoso M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Sahabat-sahabat kontrakan dan sobat tercinta saya.
4. Teman-teman kelas, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah.
5. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

1. “Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali.” – Nelson Mandela
2. “Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas
3. “Bangun kesuksesan dari kegagalan. Keputusan dan kegagalan adalah dua batu loncatan yang paling baik menuju kesuksesan.” – Dale Carnegie
4. “Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tanpa kita kehilangan semangat.” – Abraham Lincoln
5. “Tangga kesuksesan tak pernah penuh sesak di bagian puncak.” – Napoleon Hill



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Aplikasi Pedoman Tata Cara mengemudi Mobil Berbasis Andorid Menggunakan Adobe Flash” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Joko Dwi Santoso selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika 2017, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa Pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Tata cara mengemudi mobil.

Yogyakarta, 23 Maret 2022

Firman bagas pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Produksi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 MULTIMEDIA.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Karakteristik Multimedia.....	8
2.1.3 Jenis Multimedia.....	8
2.1.4 Kelebihan Multimedia.....	10
2.1.5 Tingkat Interaktivitas Media.....	10
2.2 MEDIA PEMBELAJARAN.....	11
2.3 ALAT BANTU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	14

2.4	PROSEDUR PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN	15
2.5	APLIKASI <i>MOBILE LEARNING</i> SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	18
2.6	MOBILE LEARNING.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	FLOWCHART	25
3.2	MODEL PENGEMBANGAN.....	25
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	26
3.4	PERANCANGAN PERMODELAN ANTAR MUKA (NTERFCAE)	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	31
4.1.1	<i>Analisis Masalah</i>	31
4.1.2	<i>Hasil Analisis</i>	31
4.2	IMPLEMENTASI	32
4.2.1	<i>Implementasi Design Interface</i>	32
4.2.2	<i>Implementasi Atribut</i>	34
4.2.3	<i>Implementasi Codingan dan Publish Apk</i>	36
4.3	PENGUJIAN DAN EVALUASI	39
BAB V PENUTUP		41
5.1	KESIMPULAN	41
5.2	SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA		42

INTISARI

Sebuah perkembangan dari kemajuan teknologi hadir dengan menggunakan simulasi. Simulasi sendiri merupakan kegiatan tiruan dari kegiatan nyata yang dilakukan oleh manusia dengan bantuan komputer digital. Metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi bertujuan untuk melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar, melatih untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatif, dan melatih mengembangkan sikap toleransi.

Transmisi manual adalah tipe transmisi yang digunakan pada kendaraan bermotor. Sistem ini menggunakan kopling yang dioperasikan oleh pengemudi untuk mengatur perpindahan torsi dari mesin menuju transmisi, serta pemindah gigi yang dioperasikan dengan tangan. Gigi percepatan dirangkai di dalam kotak gigi/ gerbox untuk beberapa kecepatan, biasanya berkisar antara 3 sampai 6 gigi percepatan maju ditambah dengan 1 gigi mundur (R), mengendalikan mobil bertransmisi manual adalah salah satu kegiatan masyarakat dan pemula yang dapat dibuat menjadi sebuah pedoman, agar masyarakat umum ataupun pemula dapat melakukan mengendalikan mobil bertransmisi manual menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan pedoman.

Pedoman mengendalikan mobil bertransmisi manual dibuat untuk menyajikan informasi seputar pengenalan cara mengendalikan mobil bertransmisi manual, pengenalan simbol-simbol yang terdapat pada transmisi, dan pedoman di jalan raya dengan menggunakan Adobe Flash. Hasil dari perancangan pada penelitian ini diimplementasikan menjadi sebuah pedoman mobil bertransmisi manual ini menggunakan Metode perancangan yang digunakan yaitu UML (Unified Modeling Language) yang mampu memenuhi membantu masyarakat umum dan pemula terhadap pengenalan mobil bertransmisi otomatis menjadi lebih efektif dan efisien

Kata Kunci: simulasi, informasi, mobil bertransmisi manual, flash

ABSTRACT

A development of technological advances comes by using simulation. Simulation itself is an imitation of real activities carried out by humans with the help of digital computers. The teaching method, simulation can be interpreted as a way of presenting a learning experience by using an imitation situation to understand certain concepts, principles, or skills. Simulation can be used as a teaching method with the assumption that not all learning processes can be carried out directly on the actual object. The simulation aims to train certain skills both professionally and for everyday life, gain an understanding of a concept or principle, practice problem solving, increase learning activity, provide learning motivation, train to collaborate in group situations, grow creative power, and train develop tolerance.

Manual transmission is the type of transmission used in motor vehicles. This system uses a clutch operated by the driver to regulate the transfer of torque from the engine to the transmission, as well as hand-operated gear shifters. Acceleration gears are assembled in the gearbox for several speeds, usually ranging from 3 to 6 forward acceleration gears plus 1 reverse gear (R), controlling a manual transmission car is one of the activities of the community and beginners that can be made into a guide, so that The general public or beginners can control a manual transmission car more effectively and efficiently using guidelines.

Manual for controlling a car with a manual transmission was created to provide information about the introduction of how to control a car with a manual transmission, the introduction of symbols on the transmission, and guidelines on the road using Adobe Flash. The results of the design in this study are implemented into a manual transmission car using the design method used, namely UML (Unified Modeling Language) which is able to fulfill helping the general public and beginners to the introduction of automatic transmission cars to be more effective and efficient.

Keywords: *simulation, information, manual transmission car, flash*