

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN *METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE*
(Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)**



**ISNA WAHYU WIJAKSONO
19102169**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN *METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE*
(Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA
RECOGNITION OF ANIMAL NAME USING LIVE
CYCLE MULTIMEDIA DEVELOPMENT METHOD
(Case Study at Pertiwi Lembang Kindergarten)***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**Isna Wahyu Wijaksono
19102169**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN METODE
MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE
(Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)**

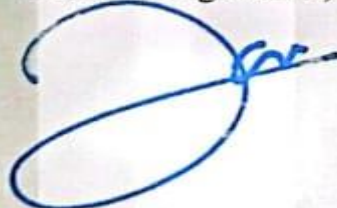
**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA
RECOGNITION OF ANIMAL NAME USING LIVE
CYCLE MULTIMEDIA DEVELOPMENT METHOD
(Case Study at Pertiwi Lembang Kindergarten)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**ISNA WAHYU WIJAKSONO
19102169**

**Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal: 27 Oktober 2023**

Pembimbing Utama,



(Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom)

NIDN. 1026049401

HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

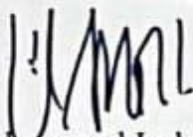
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN *METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE* (Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)

Disusun oleh

ISNA WAHYU WIJAKSONO
19102169

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Akhir
Pada Tanggal: 1 November 2023

Penguji I,



Muhammad Lulu Latif
Usman, S.Pd., M.Han.

NIDN. 0421019501

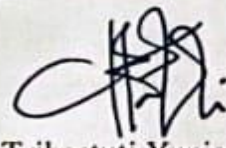
Penguji II,



Ditas Fanny
Hebrasianto Permadi,
S.ST. M.Kom.

NIDN. 0731039201

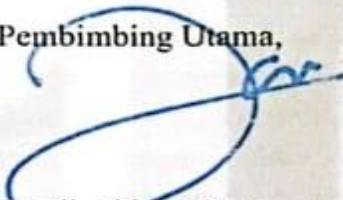
Penguji III,



Trihastuti Yuniati,
S.Kom., M.T.

NIDN. 0602068902

Pembimbing Utama,



Dasril Aldo, S.Kom.,
M.Kom.

NIDN. 1026049401



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : ISNA WAHYU WIJAKSONO
NIM : 19102169
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE (Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)

Dosen Pembimbing Utama : Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim 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 tanggungjawab saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan mencabut gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 1 Agustus 2023,
Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI' and '10000' along with a small emblem. Below the stamp, the number '1DCDAKX656338761' is printed.

Isna Wahyu Wijaksono

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur senantiasa kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Proposal Penelitian Tugas Akhir dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIVE CYCLE (Study Kasus Di TK Pertiwi Lemberang)”**. Adapun tujuan utama penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna untuk peneliti dan pembaca. Dalam menyelesaikan proposal ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan serta dukungan, baik secara moril dan materil. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs, selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
4. Dasril Aldo S. Kom., M. Kom, selaku Dosen Pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Laporan Proposal Penelitian.
5. Kepada keluarga peneliti yang selalu memberi support dan dukungan berupa moril dan materil.
6. Kepada Kepala Sekolah Azizah Agustinah, S.PD.Paud. yang telah memberi saya kesempatan untuk meneliti dan membantu mendapatkan informasi untuk melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang.

Akhir kata, Peneliti berharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan dalam setiap langkah yang dilalui.

Purwokerto, 01 Agustus 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Isna Wahyu Wijaksono', written on a white background with faint horizontal lines.

Isna Wahyu Wijaksono

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. <i>Android</i>	9
2.2.2. <i>Multimedia Interaktif</i>	9
2.2.3. <i>UML</i>	11
2.2.4. <i>Blackbox Testing</i>	15
2.2.5. <i>Adobe Animate 2022</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1. Subjek dan Objek Penelitian	17

3.2. Alat dan Bahan Penelitian	17
3.3. Diagram Alir Penelitian.....	18
BAB IV	24
4.1. Tahap <i>Concept</i> (Konsep)	24
4.2. Tahap <i>Design</i>	24
4.3. Tahap <i>Material Collecting</i> (pengumpulan bahan).....	30
4.4. Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	32
4.5. Tahap Uji <i>Blackbox Testing</i>	36
BAB V.....	40
5.1. Kesimpulan.....	40
5.2. SARAN	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.	7
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 3.1 software.....	17
Tabel 3.2 Hardware.....	17
Tabel 3.3 Pengujian Multimedia Interaktif	21
Tabel 4.1 Hasil Aplikasi.....	35
Tabel 4.2 Hasil Uji Blackbox Testing.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	18
Gambar 4.1 Struktur Sistem.....	25
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Diagram.....	26
Gambar 4. 3 <i>Sequence</i> Diagram.....	26
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram.....	27
Gambar 4.5 Desain Awal Multimedia Interaktif.....	28
Gambar 4.6 Desain Halaman tentang	28
Gambar 4.7 Desain Halaman Pilih Jenis Hewan	29
Gambar 4.8 Desain Halaman Unggas	29
Gambar 4.9 Desain Halaman Reptil	30
Gambar 4.10 Desain Halaman Mamalia	30
Gambar 4.11 Aset.....	31
Gambar 4.12 Pembuatan aset (Adobe Photoshop).....	31
Gambar 4.13 Proses Pembuatan aplikasi	32
Gambar 4.14 <i>Convert to symbol</i>	33
Gambar 4.15 <i>Action</i>	33
Gambar 4.16 <i>Test Movie</i>	34
Gambar 4.17 <i>Publish</i> ke APK.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Daftar pertanyaan wawancara Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang.....	43
Lampiran 1.2 Pengujian Pengenalan Nama Hewan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Lemberang.....	44