

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID PADA
MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMKN 1 WONOASRI**

SKRIPSI



Oleh:

DIO SHAPUTRO WIBOWO

NIM: 1705101076

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2024

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DESAIN GRAFIS BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN
MULTIMEDIA DI SMKN 1 WONOASRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik UNIVERSITAS PGRI
Madiun, untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Strata 1 Teknik Informatika

**OLEH:
DIO SHAPUTRO WIBOWO
NIM. 1705101076**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Dio Shaputro Wibowo telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Madiun, 22 Juli 2024

Pembimbing I,



Sri Anardani, S.Kom., M.T.

NIDN. 0726058001

Madiun, 22 Juli 2024

Pembimbing II,



Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0722089002

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Dio Shaputro Wibowo telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024

Tim Penguji



Sri Anardani, S.Kom., M.T.
NIDN. 0726058001

Penguji I



Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0722089002

Penguji II



Puguh Jayadi, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0722089002

Penguji III

Menyetujui
Dekan Fakultas Teknik



Nasution Hidayat, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Mengetahui
Kaprodik Teknik Informatika



Lailuba Sorjana STT, S.Kom., M.MT
NIDN. 0714029102

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dio Shaputro Wibowo

NIM : 1705101076

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 22 Juli 2024
Yang membuat pernyataan,



Dio Shaputro Wibowo
NPM. 1705101076

MOTTO :

"Tetaplah seperti kapal yang kokoh, mengarungi kehidupan dengan keberanian, kesabaran, dan keyakinan akan arah yang ingin dijalani."

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

*Kedua orang tuaku, Kakakku, dan keluarga serta teman – teman yang sudah
mendukungku.*

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penyusun memanjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Desain Grafis Berbasis Android pada Mata Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Wonoasri". Laporan ini telah disusun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan laporan ini. Untuk itu penyusun menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan ini, yaitu kepada:

1. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. selaku Rektor Universitas PGRI Madiun
2. Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun.
3. Latjuba Sofyana STT, S.Kom., M.MT selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Sri Anardani, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan laporan skripsi kepada penyusun
5. Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2 yang juga telah memberikan bimbingan kepada penyusun.
6. Kedua orang tuaku, Bapak Rudi Wibowo dan ibu Diani Dwi Kustina, yang mendukung, mendidik, doa mereka untuk penyusun tidak akan pernah lepas.
7. Kakak saya Maylita Widi Astari yang menjadi penyemangatku untuk memotivasiku dan mengajariku tentang hidup.
8. Teman-teman seperjuangan skripsiku, yang selalu semangat untuk menuju kelulusan.

9. Dan seluruh teman-teman yang belum disebutkan namanya, penyusun mengucapkan terima kasih atas dukungannya.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan dalam laporan ini baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penyusun menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar dapat memperbaiki laporan ini. Akhir kata, penyusun berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi kepada pembaca.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Desain Grafis.....	9
3. Android	10
4. Adobe Animate	11
5. Metode <i>Waterfall</i>	13
6. Diagram <i>Activity</i>	15
7. <i>Flowchart</i>	17
8. HIPO (<i>Hierarchyplus Input-Proses Output</i>)	20
B. Kajian Empiris	21
C. Kerangka Berfikir.....	24
BAB III Metode Penelitian	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian	26

B. Metode Pengembangan Sistem	27
C. Rancangan Penelitian	30
D. Teknik Pengembangan Sistem	33
BAB IV ANALISIS PEMBAHASAN.....	35
A. Analisis Sistem.....	35
1. Analisis Sitem Lama	35
2. Analisis Sistem Baru	35
B. Perancangan Sistem	36
1. Perancangan Diagram HIPO	36
2. <i>Flowchart</i> Sistem	47
3. Diagram <i>Activity</i>	48
4. Perancangan Antarmuka	51
C. Implementasi	61
D. Pengujian.....	72
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Diagram <i>Activity</i>	16
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	18
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	26
Tabel 4.1 Keterangan Diagram VTOC (<i>Visual Table of Content</i>)	37
Tabel 4.2 <i>Overview</i> Mulai Belajar	39
Table 4.3 <i>Overview</i> Menu Materi	39
Table 4.4 <i>Overview</i> Menu Video	40
Table 4.5 <i>Overview</i> Menu Soal.....	40
Table 4.6 <i>Overview</i> Menu Tentang.....	41
Table 4.7 <i>Overview</i> Unsur Tata Letak	41
Table 4.8 <i>Overview</i> CMYK & RGB	42
Table 4.9 <i>Overview</i> Prinsip Tata Letak.....	43
Table 4.10 <i>Overview</i> Format Gambar.....	44
Table 4.11 <i>Overview</i> Contoh Soal	45
Table 4.12 <i>Overview</i> Soal Evaluasi	46
Table 4.13 <i>Overview</i> Nilai	46
Tabel 4.14 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Awal.....	73
Tabel 4.15 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Menu Materi	73
Table 4.16 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Unsur Tata Letak	74
Table 4.17 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman CMYK & RGB.....	76
Table 4.18 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Prinsip Tata Letak.....	76
Table 4.19 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Format Gambar.....	78
Table 4.20 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Isi Materi.....	79
Table 4.21 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Menu Video	80
Table 4.22 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Menu Soal.....	80
Table 4.23 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Contoh Soal	83
Table 4.24 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Soal Evaluasi	84
Table 4.25 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Nilai	85
Table 4.26 Pengujian <i>Black Box</i> pada Halaman Menu Tentang.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	14
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Alur Rancangan Metode <i>Waterfall</i>	28
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Rancangan	31
Gambar 4.1 Diagram VTOC (<i>Visual Table of Content</i>)	37
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Sistem Multimedia Pembelajaran	47
Gambar 4.3 Diagram <i>Activity</i> pada Menu Materi	48
Gambar 4.4 Diagram <i>Activity</i> pada Menu Video	49
Gambar 4.5 Diagram <i>Activity</i> pada Menu Soal.....	50
Gambar 4.6 Diagram <i>Activity</i> pada Menu Tentang.....	51
Gambar 4.7 Antarmuka Halaman Awal.....	52
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Menu Materi	53
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Materi Unsur Tata Letak.....	53
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Materi CMYK & RGB	54
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Materi Prinsip Tata Letak	55
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Materi Format Gambar	55
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Isi Materi.....	56
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Menu Video	57
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Menu Soal	58
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Contoh Soal.....	59
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Soal Evaluasi.....	59
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Nilai	60
Gambar 4.19 Antarmuka Halaman Menu Tentang.....	61
Gambar 4.20 Implementasi Halaman Awal	62
Gambar 4.21 Implementasi Halaman Menu Materi.....	63
Gambar 4.22 Implementasi Halaman Materi Unsur Tata Letak	63
Gambar 4.23 Implementasi Halaman Materi CMYK & RGB.....	64
Gambar 4.24 Implementasi Halaman Materi Prinsip Tata Letak	65
Gambar 4.25 Implementasi Halaman Materi Format Gambar.....	66
Gambar 4.26 Implementasi Halaman Isi Materi	67

Gambar 4.27 Implementasi Halaman Menu Video.....	68
Gambar 4.28 Implementasi Halaman Menu Soal	69
Gambar 4.29 Implementasi Halaman Contoh Soal.....	70
Gambar 4.30 Implementasi Halaman Soal Evaluasi.....	70
Gambar 4.31 Implementasi Halaman Nilai.....	71
Gambar 4.32 Implementasi Halaman Menu Tentang	72