

ABSTRAK

Dio Shaputro Wibowo. 2024. Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Desain Grafis Berbasis Android pada Mata Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Wonoasri. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, Teknik, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (I) Sri Anardani, S.Kom., M.T. (II) Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi penting seiring dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk mata pelajaran Desain Grafis dalam kurikulum Multimedia di SMKN 1 Wonoasri. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall* yang terstruktur dengan tahap-tahap yang jelas serta telah diujikan pada smartphone android dengan fitur-fitur yang terintegrasi di dalamnya. Media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran desain grafis dibuat menggunakan Figma untuk merancang desain antarmuka.

HIPO (*Hierarchy Input Process Output*) digunakan untuk mengorganisir program, memfasilitasi komunikasi, dan menentukan kerangka kerja sistem secara berurutan kepada pengembang. VTOC (*Visual Table of Content*) diadopsi sebagai panduan bab untuk memberikan gambaran hierarki HIPO secara komprehensif, memberikan ringkasan terstruktur tentang keseluruhan program. Metode *blackbox* digunakan dalam pengujian untuk menjamin fungsi keseluruhan system dan mendapatkan hasil normal yang dapat diartikan semua fungsi tidak ditemukan kesalahan atau error. Berdasarkan pengujian tersebut, maka disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif desain grafis berbasis android pada mata pelajaran multimedia di SMKN 1 Wonoasri ini layak dan baik digunakan sebagai alternatif media belajar secara luring dan daring di SMKN 1 Wonoasri.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Android, *Waterfall*, *Blackbox*

ABSTRACT

Dio Shaputro Wibowo. 2024. Design and Development of Interactive Learning Media for Android-Based Graphic Design in Multimedia Subjects at SMKN 1 Wonoasri. Thesis. Informatics Engineering Study Program, Engineering, PGRI MADIUN UNIVERSITY. Supervisor (I) Sri Anardani, S.Kom., M.T. (II) Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.

The use of technology in learning becomes important as time goes by. This research aims to design and develop an Android-based interactive learning media for Graphic Design subjects in the Multimedia curriculum at SMKN 1 Wonoasri. The system development method used is the waterfall method which is structured with clear stages and has been tested on an Android smartphone with features integrated into it. Interactive learning media for graphic design subjects was created using Figma to design the interface.

HIPO (Hierarchy Input Process Output) is used to organize programs, facilitate communication, and determine the system framework sequentially to developers. VTOC (Visual Table of Content) was adopted as a chapter guide to provide a comprehensive overview of the HIPO hierarchy, providing a structured summary of the entire program. The black box method is used in testing to guarantee the function of the entire system and obtain normal results which can be interpreted as saying that no errors or errors were found in all functions. Based on these tests, it was concluded that the application of Android-based interactive graphic design learning media in multimedia subjects at SMKN 1 Wonoasri was feasible and good to use as an alternative offline and online learning media at SMKN 1 Wonoasri.

Keywords: Interactive Learning Media, Android, Waterfall, Blackbox