

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI



Oleh
Era Azriani
190210107

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Era Azriani
190210107**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT KETERANGAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Era Azriani
NPM : 190210107
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI
BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8 BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur - unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 10 September 2022



Era Azriani
190210107

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Era Azriani
190210107**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 27 Januari 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rahmat Fauzi', is written over a horizontal line.

**Rahmat Fauzi, S.kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *android* untuk siswa SMP. Berdasarkan, penelitian hasil belajar siswa Sekolah SMPN 8 BATAM pada mata pelajaran Seni Budaya, merupakan mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain yaitu 71. Hal ini ditunjukkan dengan data dari 39 siswa, ada 24 siswa (61,53%) yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68, sedangkan sisanya 15 siswa (38,67%) nilainya di atas KKM. Di dalam meningkatkan proses pembelajaran, maka diperlukan sebuah media untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan guru, digunakan media pembelajaran interaktif yang saat ini sangat berkembang di dunia pendidikan. Dengan begitu peneliti tertarik untuk merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate*. Hal ini mendorong penulis untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan metode *waterfall* yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa/i dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Tahapan model *waterfall* antara lain *requirement, design, implementation, verification*, dan *maintenance*. Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif seni budaya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan yang menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci: *Adobe Animate* , *Android*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of android-based applications for junior high school students. Based on research on student learning outcomes at SMPN 8 BATAM in the subject of Cultural Arts, it is a subject that has a low score compared to other subjects, namely 71. This is shown by data from 39 students, there are 24 students (61.53%) who get a score below the Minimum Completeness Criteria (KKM), namely 68, while the remaining 15 students (38.67%) above the KKM. In improving the learning process, a medium is needed to foster enthusiasm, interest, and activate students in the teaching and learning process in the classroom. To assist students in improving their understanding of the material presented by the teacher, interactive learning media is used which is currently very developed in the world of education. Thus the researcher is very interested in designing an Android-based Interactive Learning Media application for Cultural Arts Class VII using Adobe Animate. This prompted the author to build a multimedia-based application using the waterfall method which is expected to help and facilitate students in understanding the material taught by the teacher. The stages of the waterfall model include requirements, design, implementation, verification, and maintenance. The conclusion obtained in this study is that the application of interactive learning media for arts and culture can be used as an interesting and not boring additional learning media.

Keywords: Adobe Animate, Android, Learning Media

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil a'alamin puji syukur berkat kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Welly Sugianto S.T., M.M . Dekan Fakultas Teknik dan Komputer.
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Rahmat Fauzi, S.Kom., M.kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam
6. Kepada kedua Orang Tua dan keluarga tercinta
7. Ucapan terima kasih kepada teman saya yaitu grup T.E.E.N yang telah membantu dalam penulis dalam menyelesaikan proposal ini dan sebagai support system.
8. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman terdekat, Soni Hartono N yang terus memberikan dukungan baik dorongan semangat dan materi dalam melakukan penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Batam, 10 September 2022

Era Azriani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT KETERANGAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.6.1 Manfaat Praktis.....	5
1.6.2 Manfaat Teoritis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Dasar	7
2.1.1 Implementasi.....	7
2.1.2 Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Definisi Seni Budaya.....	9
2.1.4 <i>Android</i>	13
2.1.5 Waterfall	14
2.2 Teori Khusus.....	16
2.2.1 Definisi <i>Adobe Animate</i>	16
2.2.2 <i>Adobe AIR</i>	17
2.2.3 <i>Storyboard</i>	18
2.2.4 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.3 Penelitian Terdahulu	22
2.4 Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	28

3.1.1 Tahapan Penelitian.....	28
3.1.2 Tempat Penelitian	30
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	30
3.2 Proses Perancangan Sistem	31
3.2.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	32
3.2.2 Konsep	48
3.2.3 Desain Perancangan Aplikasi.....	49
3.3 Metode Pengujian Sistem	57
3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	59
4.1.1 Antarmuka Sistem	59
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Pengujian Aplikasi.....	70
4.2.2 Pengujian Tes Pengguna.....	72
4.2.3 Perbandingan Nilai Siswa.....	72
4.3 Implementasi	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
Lampiran 1 Pendukung Penelitian	
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup	
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Seni Rupa.....	10
Gambar 2.2 Seni Tari.....	10
Gambar 2.3 Seni Musik.....	11
Gambar 2.4 Seni Teater.....	12
Gambar 2.5 Logo <i>Android</i>	13
Gambar 2.6 Tahapan metode waterfall.....	16
Gambar 2.7 Logo <i>Adobe Animate</i>	16
Gambar 2.8 Logo <i>Adobe AIR</i>	17
Gambar 2.9 Kerangka Pemikiran	27
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Tempat lokasi penelitian.....	30
Gambar 3.3 Diagram Usecase	33
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama	35
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Menu Profil.....	36
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Menu Evaluasi	37
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Menu Capaian.....	38
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Menu Materi	39
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Menu Panduan	40
Gambar 3.10 <i>Sequence</i> Diagram Menu Utama	41
Gambar 3.11 <i>Sequence</i> Diagram Menu Profil.....	42
Gambar 3.12 <i>Sequence</i> Diagram Menu Evaluasi	43
Gambar 3.13 <i>Sequence</i> Diagram Menu Capaian.....	44
Gambar 3.14 <i>Sequence</i> Diagram Menu Materi	45
Gambar 3.15 <i>Sequence</i> Diagram Menu Panduan	46
Gambar 3.16 <i>Class Diagram</i>	47
Gambar 3.17 Desain Awal Aplikasi.....	50
Gambar 3.18 Desain Input Nama	50
Gambar 3.19 Desain Menu Utama	51
Gambar 3.20 Desain Menu Materi	51
Gambar 3.21 Desain Menu Seni Tari	52
Gambar 3.22 Desain Menu Seni Musik.....	53
Gambar 3.23 Desain Menu Seni Rupa	53
Gambar 3.24 Desain Menu Seni Teater.....	54
Gambar 3.25 Desain Menu Panduan	55
Gambar 3.26 Desain Menu Capaian.....	55
Gambar 3.27 Desain Menu Evaluasi	56
Gambar 3.28 Desain evaluasi pilihan ganda	56
Gambar 3.29 Desain evaluasi essai	57
Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi.....	59
Gambar 4.2 Tampilan layar input nama	60
Gambar 4.3 Tampilan menu utama	60
Gambar 4.4 Tampilan menu profil	61
Gambar 4.5 Tampilan menu capaian.....	61

Gambar 4.6 Tampilan menu panduan.....	62
Gambar 4.7 Tampilan menu panduan kedua	62
Gambar 4.8 Tampilan menu materi.....	63
Gambar 4.9 Tampilan awal menu seni tari.....	63
Gambar 4.10 Tampilan berikutnya menu seni tari	64
Gambar 4.11 Tampilan awal menu seni rupa	64
Gambar 4.12 Tampilan berikutnya menu seni rupa	65
Gambar 4.13 Tampilan awal menu seni musik	65
Gambar 4.14 Tampilan berikutnya menu seni musik.....	66
Gambar 4.15 Tampilan awal menu seni teater	66
Gambar 4.16 Tampilan berikutnya menu seni teater.....	67
Gambar 4.17 Tampilan menu evaluasi	67
Gambar 4.18 Tampilan soal pilihan ganda	68
Gambar 4.19 Tampilan soal essai.....	68
Gambar 4.20 Tampilan skor nilai dibawah 60	69
Gambar 4.21 Tampilan skor nilai = 60.....	69
Gambar 4.22 Tampilan skor nilai diatas 60.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol Use case diagram	19
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity diagram	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol Sequence diagram	20
Tabel 2.4 Simbol-simbol Class diagram	21
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	49
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian	58
Tabel 4.1 Pengujian fungsional aplikasi	71
Tabel 4.2 Pengujian <i>compatibility</i>	72
Tabel 4.3 Pengujian tes pengguna	72
Tabel 4.4 Perbandingan nilai siswa	73

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat dan bisa dikatakan telah menyentuh hampir semua bidang. Contohnya adalah perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi, pendidikan semakin maju dan berkembang. Berdasarkan hal tersebut, teknologi memiliki peran penting dalam perkembangan proses pendidikan saat ini melalui media yang dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, dan mempunyai fungsi memperjelas makna yang disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Saripuddin et al., 2014) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu fakta yang tidak dapat kita pungkiri keberadaannya. Karena gurulah yang ingin memudahkan tugasnya menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Menurut (Rusman, 2012: 140) dalam jurnal (Abdullah & Yuniarta, 2018) Media pembelajaran memiliki dua fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu media sebagai alat bantu mengajar dan media sebagai sumber belajar yang diperlukan siswa secara mandiri.

Ruang lingkup disiplin ilmu seni dan budaya sebagian besar baru dan terapan, sehingga menuntut siswa untuk menjadi orang yang kreatif dan penuh dengan ide-ide cemerlang agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memahami materi, siswa harus mengamati, bereksperimen dan berkreasi saat

belajar. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan dan seni budaya di SMPN 8 BATAM sudah sesuai dengan standar proses pendidikan namun belum maksimal seperti dalam pelaksanaannya guru kurang memaksimalkan penggunaan media sehingga siswa kurang antusias, pasif dan suka bermain sendiri di kelas Membuat kegaduhan saat belajar .

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa SMPN 8 BATAM, mata pelajaran Seni dan Keterampilan Budaya mendapat nilai paling rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya yaitu sebesar 71 poin. Hal ini ditunjukkan dengan data 39 siswa, 24 siswa (61,53%) mendapat nilai di bawah Standar Integritas Minimal (KKM) 68 poin, sedangkan sisanya 15 siswa (38,67%) mendapat nilai di atas KKM. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, diperlukan media untuk menumbuhkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran seni budaya yang berlangsung di SMP N 8 Batam Nongsa kurang menyenangkan, hal ini dikarena guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan metode ceramah dan diskusi tanpa praktek. Padahal dalam pelajaran seni budaya selalu ada materi yang mengharuskan siswa untuk praktek . keadaan seperti inilah yang membuat siswa cenderung bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan tema Seni dan Keterampilan Budaya adalah dengan mempelajari media atau media Pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penulis membuat penelitian yaitu **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI**

BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8 BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE*”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa identifikasi masalah diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran yang kurang interaktif karena masih menggunakan buku yang cenderung membosankan.
2. Belum tersedianya Aplikasi khusus Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa.
3. motivasi belajar siswa kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa masih rendah, sehingga memerlukan media sebagai perangsang motivasi tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Fitur yang terdapat pada aplikasi memuat unsur teks, gambar, suara atau audio dalam sebuah media pembelajaran berbasis *Android* untuk meningkatkan hasil belajar muatan seni budaya.
2. Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Batam Nongsa.
3. Cakupan mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas VII.
4. Materi pembelajaran yang terkait yaitu seni rupa, seni tari, seni music dan seni teater.
5. Software pendukung untuk membuat apilkasi ini yaitu *Adobe Animate*, AIRSDK.

6. Metode yang digunakan yaitu metode Waterfall.
7. Aplikasi yang akan dirancang berbasis *Android*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan maka, rumusan masalah yang dapat di ambil yaitu:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*?
2. Bagaimana *Implementasi* aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka, tujuan dari pembuatan Penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.
2. Untuk mengimplementasi Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi:

1.6.1 Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan konstribusi bagi pengembang teori utama untuk penelitian dimasa yang akan datang.
2. Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi pengembang penelitian dan penulisan sebuah karya ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya.
3. Penelitian ini diharapkan agar dapat menambahkan referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.
4. bisa digunakan /dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baru dalam penerapan metode pembelajaran individual yang dapat diterapkan dan mudah kan pemahaman siswa dalam belajar serta dapat menambah ataupun meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan yaitu:

1. merupakan sarana dalam mengaplikasikan teori dan praktek yang telah diterima selama masa perkuliahan serta menambahkan wawasan, pengalaman, dan memecahkan memecahkan masalah pendidikan dan membantu guru menjadikan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. bisa dijadikan sebagai acuan dan masukan dalam pengembangan aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII berbasis android.

3. bisa dijadikan referensi tambahan untuk pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII berbasis android.
4. pengguna bisa lebih bersemangat dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut karena pada aplikasi dilengkapi dengan materi yang singkat dan padat, animasi serta evaluasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar

Beberapa teori dasar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, Implementasi, Media Pembelajaran, Definisi Seni Budaya, *Android* dan Waterfall.

2.1.1 Implementasi

Implementasi berasal dari bahasa Inggris "*to implement*" yang artinya mewujudkan. Pelaksanaan bukan hanya suatu kegiatan, tetapi juga suatu kegiatan yang direncanakan secara matang, dilaksanakan dengan cermat, dan dilaksanakan dengan mengacu pada norma-norma tertentu guna mencapai tujuan kegiatan. Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu kegiatan, dengan rencana penggunaan beberapa mekanisme, yang memerlukan keterampilan, kepemimpinan dan motivasi untuk mencapai tujuan yang dimaksud (Wahidin et al., 2021).

Implementasi adalah adanya suatu tindakan, kegiatan, atau sistem kerangka kerja yang mendorong adanya suatu tindakan, bagaimanapun suatu tindakan diatur dan suatu tindakan diselesaikan untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi adalah langkah yang dilakukan oleh individu atau pejabat, pemerintah atau pertemuan rahasia untuk mendorong target yang dibingkai dalam pilihan strategi. Realisasi menjadi bagian penting dari realisasi sistem. Tujuan dari realisasi adalah untuk membuat desain tetap saat menganalisis dan meneliti. Dalam hal ini, mengimplementasikan proses yang membutuhkan analisis dan pengamatan dalam sistem. Proses ini diperlukan agar sistem dapat bekerja dengan baik. Cobalah aturan yang ingin Anda terapkan. Tes ini membantu untuk memahami kesesuaian sistem.

Memperbaiki sistem bisnis. Mengantisipasi kebutuhan pengguna dari sistem yang dibuat. Dalam sumber lain dikatakan bahwa tujuan pelaksanaan adalah untuk melaksanakan dan mewujudkan suatu rencana yang telah disusun sehingga dapat menjadi nyata.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perangkat yang selama ini dihabiskan untuk belajar tanpa henti merupakan sebuah realita yang tidak dapat kita pungkiri keberadaannya. Karena instruktur harus bekerja dengan tugasnya menyampaikan data atau materi pembelajaran kepada siswa. Guru menyadari bahwa sulit bagi siswa untuk mencerna dan memahami materi pembelajaran, apalagi materi pelajaran yang kompleks dan rumit, tanpa bantuan media (Saripuddin et al., 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses pengajaran. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Secara umum, media adalah alat untuk menyampaikan atau menyampaikan informasi instruksional. Media pembelajaran adalah segala fasilitas, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa media pembelajaran sederhana, yaitu: Media pemeroleh suara digunakan untuk mengarahkan pesan suara dari sumber pesan ke penerima pesan. Media suara terkait erat dengan pendengaran. Media pembelajaran visual akan menjadi media yang memainkan peran secara langsung. Variasi media media pembelajaran akan menjadi media yang cocok untuk menampilkan suara dan gambar. Berbagai media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan sebagai

media pembelajaran yang sesuai dengan potensi suatu daerah, sekitar sekolah, atau lokasi atau masyarakat lain. Media pembelajaran selanjutnya adalah peta dan globe untuk penyajian data lokasi. Media Gambar foto yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti makalah, karya seni, pertunjukan anak, foto dari berbagai sumber, dapat sangat dilibatkan oleh para pendidik dalam kegiatan mendidik dan pembelajaran. dengan tujuan tertentu.

2.1.3 Definisi Seni Budaya

kebudayaan berasal dari kata budi/pikiran dan daya/kekuasaan. Budi artinya rasionalitas, pemikiran atau rasionalitas dan budaya artinya usaha, usaha atau usaha. Oleh karena itu, budaya mengacu pada semua rasionalitas atau pemikiran yang dibuat manusia untuk Manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Kebudayaan manusia meliputi kebutuhan hidup, keamanan, politik, ekonomi, sosial dan seni. Seni berasal dari kata art (Melayu) yang berarti halus, rumit dan kecil. Seni mencakup berbagai cabang seni. Setiap cabang memiliki keunikan tersendiri. Oleh karena itu, penciptaan karya seni apa pun membutuhkan kemampuan, keterampilan, kekuatan, dan keunikannya. Setiap seni memiliki unsur keindahan yang berbeda. Manifestasi keindahan meliputi bentuk, tindakan, dan bunyi (bunyi) (Saripuddin et al., 2014).

Kelompok seni memiliki cabang seni yang berbeda. Pembedaan pemisahan seni tidak bersifat mutlak dan pasti, karena masing-masing seni memiliki hubungan yang erat. Jika seni memiliki klasifikasi, bukan berarti seni yang satu tidak dapat diklasifikasikan ke dalam jenis seni lainnya. Misalnya, satu genre seni dapat terkandung dalam beberapa genre seni lainnya (genre, campuran). Menurut media

komunikasinya, seni dibedakan menjadi empat jenis, yaitu seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater (Saripuddin et al., 2014).



Gambar 2. 1 Seni Rupa
Sumber: (senirupa.com)

Seni rupa ialah cara mengekspresikan diri dan emosi Anda sehingga orang lain dapat menikmatinya. Seni rupa merupakan pesan keindahan yang harus disampaikan kepada penontonnya. Seni rupa merupakan suatu bentuk karya manusia yang secara estetis menyenangkan dan dapat diakses oleh orang lain. Dengan kata lain, seni rupa adalah proses menciptakan keindahan, dan tujuannya adalah untuk menikmatinya. Ekspresi karya yang disampaikan seniman kepada penonton. Dengan kata lain, seni adalah jembatan bagi orang lain untuk memahami bagaimana perasaan seniman.



Gambar 2. 2 Seni Tari
Sumber: (senitari.com)

Seni tari adalah gerak tubuh berirama pada tempat dan waktu tertentu untuk tujuan sosial, mengekspresikan emosi, maksud, dan pikiran. Suara yang dikenal sebagai iringan tari memodulasi gerakan penari dan memperkuat makna yang ingin disampaikan. Seni tari dapat dikatakan sebagai bagian dari budaya yang ada di setiap negara atau daerah, termasuk Indonesia. Ada banyak seni tari di Indonesia, setiap gerak tari adalah ciptaan orang Indonesia, dan setiap gerak tari memiliki filosofi tersendiri. Seni tari selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, sebagian orang mengatakan bahwa seni tari memiliki sejarah yang panjang.



Gambar 2. 3 Seni Musik
Sumber: (senimusik.com)

Seni musik adalah cabang seni yang lebih menitikberatkan pada penggunaan harmoni, melodi, ritme, ritme, dan vokal sebagai sarana penyampaian nilai seni itu sendiri dari seniman atau pencipta seni kepada orang lain atau penikmat seni. Sebuah komposisi musik kompetensi dan pengembangan yang muncul dari indera melalui rangkaian nada atau melodi dengan warna pencipta.



Gambar 2. 4 Seni Teater
Sumber: (seniteater.com)

Seni drama/teater adalah jenis seni pertunjukan dramatis yang dilakukan di atas panggung. Secara khusus, seni teater adalah seni drama yang menampilkan perilaku manusia melalui gerak, tari, dan nyanyian, serta disajikan melalui dialog dan pertunjukan. Teater memiliki tiga arti, yaitu gedung atau ruangan tempat pemutaran film, sandiwara, dll. Nuansa kedua adalah Ruangan luas dengan deretan kursi di samping dan belakang untuk kuliah atau presentasi ilmiah. Definisi terakhir adalah pertunjukan drama sebagai seni atau profesi, seni teater, teater dan drama. Secara etimologis, kata teater dapat diartikan sebagai tempat atau bangunan pertunjukan, sedangkan kata teater diartikan sebagai segala sesuatu yang dipertunjukkan di atas panggung untuk dikonsumsi oleh penonton.

Menurut asal katanya, seni budaya didefinisikan sebagai setiap karya seni yang secara sadar diciptakan berdasarkan akal dan pikiran sekelompok orang dan digunakan serta diwariskan dari waktu ke waktu secara lestari. Pada dasarnya sebuah ungkapan dalam pengertian seni dan budaya, dari kata *art* dan kata *culture*. Kata seni berasal dari bahasa Sansekerta, *sani* (penyembahan, pengabdian, pelayanan), dan diartikan sebagai segala sesuatu yang sengaja dibuat oleh manusia untuk menghadirkan unsur keindahan yang dapat membangkitkan perasaan orang

lain. Kata budaya berasal dari bahasa Sansekerta buddhayah, yang berarti budi atau akal yang digunakan oleh manusia, dan telah diturunkan secara terus menerus.

2.1.4 *Android*



Gambar 2. 5 Logo *Android*
Sumber: (android.com)

Android adalah sistem operasi seluler yang dimodifikasi yang menggunakan sistem operasi *Linux*. *Android* pada awalnya dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama *Android Inc* (Budihartanti & Pandiangan, 2016). *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis *Linux*. *Android* juga menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan di berbagai perangkat seluler (Parapat et al., 2017). Menurut Safaad dalam jurnal (Firdaus et al., 2022) *Android* adalah perangkat lunak untuk perangkat seluler yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi seluler terpenting.

Android telah dibuat dari satu bentuk ke bentuk lain sesuai kebutuhan, beberapa versi *Android* yang telah disampaikan sejauh ini adalah di antaranya *Android* versi 1.1 yang dirilis pada tahun 2008 lalu pada tahun yang sama diluncurkan *Android* versi 1.5 (*Cupcake*) dan kemudian *Android* versi 1.6 (*Donut*), *Android* versi 2.1 yang diberi nama *Eclair*, kemudian pada tahun berikutnya dirilis *Android* versi 2.2 (*Froyo*), *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*), lalu dirilis *Android*

versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*) yang dirancang khusus untuk tablet. Selanjutnya diluncurkan pada akhir tahun 2011 *Android* versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*), kemudian pada tahun 2012 dirilis *Android* versi 4.1 (*Jelly Beans*) dan *Android* versi 4.4 (*Kitkat*) pada tahun 2013. Lalu diluncurkan *Android* versi 5.1 (*Lollipop*), *Android* versi 6.0 (*Marshmallow*), hingga versi terbaru yaitu *Android* versi 7.0 (*Nougat*) (Anggreini & Putra, 2022).

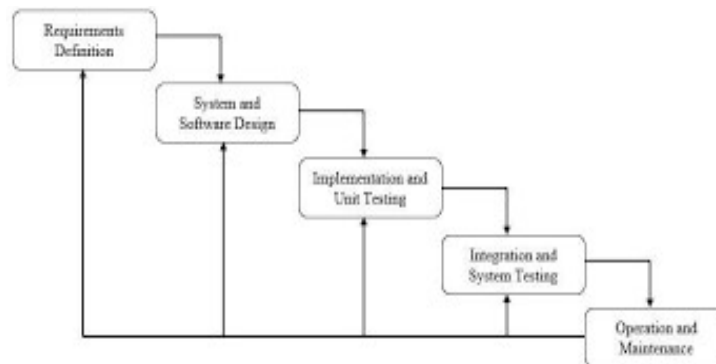
Memahami bahwa Android adalah sistem operasi berbasis Linux, Digunakan sebagai hardware explorer, baik untuk handphone, Ponsel Pintar dan Gawai. Secara umum, Android adalah sebuah platform terbuka (open source) bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka Digunakan oleh berbagai perangkat seluler.

2.1.5 Waterfall

Menurut Pressman dalam jurnal (Widiyanto & Wulandari, 2020) Model air terjun adalah model klasik untuk membangun perangkat lunak secara sistematis dan berurutan. Nama model ini sebenarnya adalah "Model Sekuensial Linear". Model ini sering disebut sebagai "siklus hidup klasik" atau model air terjun. Model ini adalah model tipikal dalam pemrograman, pertama kali diusulkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970, sehingga sering dianggap usang, namun merupakan model yang paling umum digunakan dalam pemrograman. Model ini mengadopsi strategi yang disengaja dan berurutan. Disebut model air terjun karena tahapan yang dilalui harus menunggu hasil dari tahapan yang lalu, dan dijalankan secara berurutan.

Metode waterfall adalah model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan berurutan. Metode Waterfall memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mendefinisikan persyaratan dan kendala layanan sistem, dan mendefinisikan secara detail sesuai dengan tujuan yang ditentukan dari hasil konsultasi dengan pengguna sebagai spesifikasi sistem.
2. Desain sistem dan perangkat lunak Fase desain sistem menetapkan persyaratan perangkat keras dan perangkat lunak sistem dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan pengidentifikasian dan penggambaran abstraksi sistem fundamental dari perangkat lunak dan hubungannya.
3. Implementasi dan pengujian unit Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai rangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
4. Integrasi Integrasi dan pengujian sistem Unit individu dari satu atau lebih program digabungkan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa mereka memenuhi persyaratan perangkat lunak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirim ke pelanggan.
5. Operasi Biasanya (meski tidak selalu), fase ini paling lama. Sistem diinstal dan digunakan secara signifikan. Pemeliharaan meliputi perbaikan bug yang tidak ditemukan pada tahap sebelumnya, penambahan implementasi unit sistem, dan penyempurnaan layanan sistem sesuai kebutuhan baru (Rachmawati Lucitasari & Shodiq Abdul Khannan, 2019)



Gambar 2. 6 Tahapan metode waterfall
Sumber: (waterfall.com)

2.2 Teori Khusus

Beberapa Teori Khusus yang digunakan dalam penelitian yaitu, Definisi *Adobe Animate*, *Adobe AIR*, *Storyboard*, *Unified Modelling Language (UML)*.

2.2.1 Definisi *Adobe Animate*



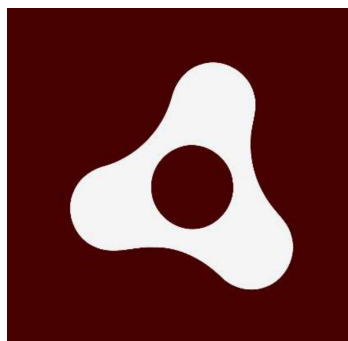
Gambar 2. 7 Logo *Adobe Animate*
Sumber: (logoadobeanimate.com)

Adobe Animate adalah program animasi multimedia yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Animate* pada dasarnya adalah pengembangan aplikasi untuk *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash* dan *FutureSplash Animator*. *Adobe Animate* memiliki fungsi yang sama dengan *Adobe Flash*, namun dengan beberapa fitur tambahan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mendesain grafik vektor dan

animasi dan mempublikasikannya ke animasi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet, dan video game dengan jenis file keluaran SWF, EXE, APK (*Android*) dan iOS (Septian et al., 2021).

Adobe animate adalah program animasi multimedia yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe animate* pada dasarnya adalah pengembangan aplikasi untuk *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash* dan *Future Splash Animator*. *Adobe Animate* memiliki fungsi yang sama dengan *Adobe Flash*, dengan beberapa fitur tambahan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mendesain grafik vektor dan animasi, serta mempublikasikannya untuk animasi, video online, situs web, aplikasi web, aplikasi internet, dan video games. Aplikasi ini juga menawarkan dukungan untuk grafis raster, *rich text*, audio, dan *video embedding*, dan kode *ActionScript*. *Adobe Animate* menghasilkan file yang dapat dipublikasi untuk animasi HTML5, WebGL, *Scalable Vector Graphics* (SVG) dan *sprite*, dan format Flash Player sebelumnya (SWF) dan serta *Adobe AIR* (desktop dan mobile).

2.2.2 *Adobe AIR*



Gambar 2. 8 Logo *Adobe AIR*
Sumber: (logoadobeair.com)

Fungsi *Adobe Air* adalah untuk menjalankan aplikasi *Android* yang dibuat menggunakan flash, dan *Adobe Air* sendiri adalah lingkungan runtime lintas

platform yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Air* dapat digunakan untuk membangun aplikasi Internet yang menggunakan fungsi Adobe Flash, Adobe Flex, HTML atau Ajax. Saat ini sudah banyak aplikasi desktop yang juga menggunakan Adobe Air. Apa perbedaan antara Adobe Air dan Flash Player? Flash Player lebih banyak digunakan untuk merender fungsionalitas Flash di dalam browser web, sedangkan Adobe Air dapat digunakan sebagai aplikasinya sendiri yang berjalan di luar browser. Namun, kedua fungsi tersebut berbagi kode, aset, kerangka kerja, alat, dan layanan yang sama (Nurhadiyan & Arisona, 2017).

2.2.3 Storyboard

Storyboarding adalah cara lain untuk membuat sketsa kalimat lengkap sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu naratif dan visual pada satu lembar untuk mengoordinasikan skrip dan visual. *Storyboard* ini membantu kita merancang sebuah cerita, seperti membuat gambaran kasar sebelum membuat objek sebenarnya (Khulsum et al., 2018). *Storyboard* adalah urutan sketsa gambar yang disusun menurut naskah. Dengan *storyboard*, seorang sutradara dapat lebih mudah mengomunikasikan ide cerita kita kepada orang lain atau anggota kru, serta dapat memandu imajinasi seseorang untuk mengikuti gambar yang disajikan, menciptakan persepsi yang sama terhadap ide cerita kita (Moh. Syarif Hidayat Affandi, Haryo Guritno, 2015).

Storyboard adalah sketsa desain gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dihasilkan. Dengan membuat storyboard sendiri, seorang pembuat cerita atau script dapat lebih mudah mengkomunikasikan sebuah pesan atau ide kepada orang lain. Dengan cara ini pesan dan konten dari pembuat

konten dapat dikomunikasikan dan dapat mempengaruhi orang sesuai dengan skrip yang dibuat.


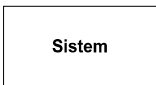

2.2.4 UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah bahasa visual untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem menggunakan diagram dan teks pendukung. UML hanya untuk pemodelan. Oleh karena itu, penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Julianto & Setiawan, 2019).

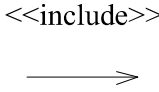
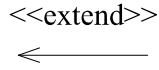

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan model perilaku dari sistem informasi yang akan dibangun. Sebuah *use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Julianto & Setiawan, 2019).

Tabel 2. 1 Simbol-simbol *Use case diagram*

Simbol	Keterangan
	<i>UseCase</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penamaan dalam use case biasanya berupa label atau kata kerja yang diikuti dengan kata benda. ▪ Batas sistem ada di dalam. ▪ Mewakili sebagian besar fungsi.
	<i>System Boundary</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagian atas batas sistem ada di nama sistem. ▪ Jelaskan ruang lingkup sistem.
	<i>Asosiasi Boundary</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghubungkan aktor ke penggunaan yang berinteraksi

Tabel 2.1 (Lanjutan)

	<i>Include</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendeskripsikan hubungan dimana satu use case (sub-use case) harus menjalankan use case lain (main use case) sebelum dapat menjalankan fungsinya. ▪ Panah menunjuk ke kasus penggunaan utama.
	<i>EXTEND</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Use case menjelaskan hubungan use case utama terlebih dahulu, daripada eksekusi independen
	<i>GENERALISASI / GENERALIZATION</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghubungkan kasus penggunaan umum ke kasus penggunaan khusus

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

2. Activity Diagram

Diagram *Activity* atau diagram aktivitas menggambarkan alur kerja atau aktivitas dari suatu sistem atau proses bisnis atau menu dalam perangkat lunak. Diagram aktivitas lebih menekankan pada penggambaran aktivitas sistem atau apa yang dapat dilakukan sistem, daripada apa yang dilakukan actor (Julianto & Setiawan, 2019).

Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity diagram*



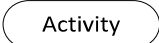
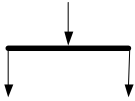
Simbol	Keterangan
	<i>Start poin</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencarian awal ▪ Selalu memulai aktivitas di tempat ▪ Hanya satu simbol awal yang dapat digunakan dalam suatu kegiatan.
	<i>End Poin</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencarian berakhir ▪ Akhir Titik akhir dari diagram aktivitas ▪ >1 simbol endpoint yang dapat digunakan dalam event.
	<i>Activities</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencarian berakhir ▪ Kata kerja yang dapat diisi untuk mendeskripsikan aktivitas ▪ Satu arus masuk dan satu arus keluar milik aktivitas.

Table 2.2 (Lanjutan)







	<p><i>Fork</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ cabang ▪ Memproses dua atau lebih secara bersamaan karena satu proses
---	---

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan perilaku objek dalam *use case* dengan menggambarkan siklus hidup objek yang terlibat dalam *use case* dan metode milik kelas yang dipakai ke objek itu (Sandfreni et al., 2021).

Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Sequence diagram*

Simbol	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Orang yang berinteraksi dengan sistem
	<p><i>Boundary</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebagai penghubung antara aktor dengan sistem
	<p><i>Control</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alur kerja sistem, yang mengontrol dan mengatur perilaku sistem.
	<p><i>Entity</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ sistem untuk menyimpan informasi ▪ Suatu sistem di mana entitas dijelaskan oleh struktur data
	<p><i>Activation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Objek yang menggambarkan kondisi interaksi ▪ Operasi durasi aktif sebanding dengan panjang simbol
	<p><i>Message</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Urutan peristiwa yang dijelaskan oleh pesan antar objek

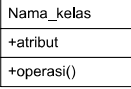


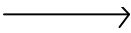

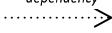
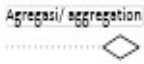
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

4 *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur dari sebuah sistem dalam hal pendefinisian kelas-kelas yang akan digunakan untuk membangun sistem. Kelas

memiliki apa yang disebut properti dan metode atau operasi (Julianto & Setiawan, 2019).

Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Class diagram*

Simbol	Deskripsi
	<ul style="list-style-type: none"> Struktur sistem yang terdapat di dalam kelas
<p>Antarmuka / interface</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep antarmuka dalam pemrograman berorientasi objek
<p>Asosiasi/ association</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Arti umum dari hubungan antar kelas, asosiasi seringkali memiliki multiplisitas
<p>Asosiasi berarah / directed association</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Satu kelas ke kelas lain menyiratkan hubungan antar kelas, dan keragaman sering ada dalam asosiasi juga
<p>generalisasi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan antara Generalisasi-Spesialisasi (khusus dan umum) dengan relasi antar kelas.
<p>Kebergantungan/ dependency</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan antara Generalisasi-Spesialisasi (khusus dan umum) dengan relasi antar kelas
<p>Agregasi/ aggregation</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan antar kelas dengan makna keseluruhan-bagian (<i>whole-part</i>)

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam membangun sebuah penelitian ini terdiri dari:

- (Saripuddin et al., 2014) **Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi**. ISSN- 1907-6738, Permasalahan yang terdapat pada jurnal tersebut yaitu, Guru di SMP DB 1 Kota Jambi masih memberikan materi ajar khususnya pada kelas seni budaya dengan menjelaskan dan memberikan tugas, sedangkan siswa hanya

mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu saja menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, dan kebanyakan salah memahami materi. Hal tersebut mendorong penulis untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan metode waterfall, dengan harapan dapat membantu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Yang terpenting, media pembelajaran ini dapat diakses oleh semua orang, karena tampilannya dirancang semenarik mungkin dan semudah mungkin digunakan.

2. (Megawati, 2020) **Media Pembelajaran Interatif Seni Budaya Pada Smk Db 4 Kota Jambi.** p-ISSN : 1907 - 3984 e-ISSN : 2541 – 1760, peneliti menjelaskan Sekolah formal biasanya bersifat wajib, suatu sistem di mana siswa mengalami berbagai kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah ada kursus budaya dan seni. Membantu siswa meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan guru melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang saat ini berkembang dengan baik di dunia pendidikan. Dengan demikian peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif seni budaya di SMK DB 4 Kota Jambi. Dievaluasi dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6* yaitu *Adobe After Effects*. Aplikasi media pembelajaran ini membantu siswa dalam proses belajarnya.
3. (Abdullah & Yunianta, 2018) **Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri.** ISSN 2089-8703(Print) ISSN 2442-5419 (Online), Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi

matematika berbasis materi trigonometri. Penelitian tersebut adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah tersebut meliputi: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validitas materi mencapai 78% untuk kategori baik dan validitas media 96,43% untuk kategori sangat baik. Uji coba media dilakukan terhadap 35 siswa kelas SMK XI TEI A Negeri 2 Salatiga dan menghasilkan indeks praktikum sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Hasil penerapan media menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat sebesar 1,1814 setelah menggunakan media yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media game edukasi matematika ini efektif, praktis dan efektif.

4. (Prastyo & Hartono, 2020) **Pengembangan Media Pembelajaran Dengan *Adobe Animate Cc* Pada Materi Gerak Parabola.** ISSN: 2088-7868, e-ISSN 2502–5708. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, membuat dan mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan *Adobe Animate CC* pada materi gerak parabola. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan dengan skor rata-rata 89,375 dari empat ahli teknis. Pada penilaian SUS menurut Adjective Rating, aplikasi termasuk dalam kategori sangat baik, *Grade Scale* termasuk dalam kategori B, dan *Acceptability Ranges* termasuk dalam kategori dapat diterima.

5. (Cholifah et al., 2021) **Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan *Adobe Animate CC* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII.** E-ISSN: 2621-4296.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bagi siswa SMP berupa aplikasi android. Berdasarkan analisis kebutuhan, materi yang dikembangkan adalah materi aljabar dengan pendekatan *contextual teaching* (CTL). Pendekatan CTL memiliki delapan komponen utama dalam proses pembelajaran, yaitu belajar secara mandiri, membuat hubungan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang bermakna, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara pertumbuhan dan perkembangan pribadi, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan evaluasi otentik. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Langkah-langkah yang dilakukan mengacu pada model ADDIE yaitu: tahap penelitian pendahuluan (*Analysis*), tahap perencanaan produk (*Design*), tahap pengembangan dan verifikasi produk (*Development*), tahap uji lapangan (*Implementation*), tahap evaluasi produk akhir (*Evaluation*). Diverifikasi oleh ahli bahasa materi dan ahli media, skor rata-rata dari keseluruhan materi bahasa adalah 84,17% yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan skor rata-rata dari aspek media adalah 86,79% yang termasuk dalam kategori sangat baik. kategori sangat baik. Pada hasil audisi lapangan guru, skor keseluruhan mencapai 92,90% yang termasuk dalam kategori sangat baik sekali. Pada uji coba lapangan skala kecil rata-rata

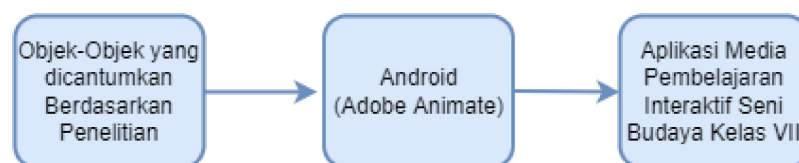
keseluruhan mencapai 88,44% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian pada uji lapangan skala besar diperoleh rata-rata persentase 91,10% secara keseluruhan yang termasuk kategori sangat baik. Setelah dilakukan evaluasi oleh ahli bahasa buku teks, ahli media, guru, dan percobaan lapangan skala kecil dan besar, dapat disimpulkan bahwa produk aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran buku teks aljabar SMP kelas VII.

6. (Saripuddin et al., 2014) **Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran seni Budaya Berbasis Multimedia pada Smp Db 1 Kota Jambi**. ISSN 1907-6738, didalam jurnal penelitian ini menjelaskan bahwa Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Alat pengajaran yang menggunakan komputer untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan sering disebut dengan CAI (*Computer Assisted Instruction*). Guru dalam menyampaikan materi di SMP DB 1 Kota Jambi khususnya pada kelas seni budaya masih menggunakan metode penjelasan dan penugasan, sedangkan siswa hanya mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu saja menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, dan kebanyakan salah memahami materi. Hal tersebut mendorong penulis untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan metode waterfall, dengan harapan dapat membantu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dan yang terpenting semua orang

dapat menggunakan media pembelajaran ini, karena tampilan yang dirancang semenarik mungkin dan mudah untuk digunakan.

2.4 Kerangka Pemikiran

Adapun yang menjadi kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu Input, Menjelaskan apa saja objek yang terdapat pada bagan ini yang nantinya akan di cantumkan kedalam aplikasi yang akan dibuat adalah materi pembelajaran, evaluasi, profil, panduan, game/kuis dan target capaian yang disertai audio pada beberapa tampilan menu. Proses, Pada bagan ini menjelaskan adanya aplikasi yang nantinya akan digunakan dengan smartphone yang menjalankan *Android*. *Android* merupakan kerangka kerja yang digunakan secara luas oleh setiap individu. *Adobe animate* merupakan software pendukung yang digunakan untuk merancang aplikasi. Output, Hasil akhir dari bagan kerangka pemikiran adalah Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya yang dirancang sebaik mungkin untuk membantu proses belajar siswa kelas VII nantinya.



Gambar 2. 9 Kerangka Pemikiran

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian mencakup beberapa langkah penerapan yang meliputi tahapan penelitian, lokasi penelitian dan waktu penelitian.

3.1.1 Tahapan Penelitian

Adapun pembuatan aplikasi ini memerlukan beberapa tahapan untuk merancang aplikasi. Ada beberapa tahapan desain aplikasi dan data yang terkumpulkan.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

1. Identifikasi masalah

Pada tahap identifikasi masalah, agar peneliti bisa membedah apa saja yang bisa menjadi nilai tambah saat diaplikasikan. Mata pelajaran seni budaya

sebagian besar materi adalah baru dan diterapkan, dengan cara ini siswa diharapkan memiliki pilihan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memahami materi, siswa harus melalui beberapa siklus untuk mengomunikasikan keinovatifannya. Pelaksanaan pembelajaran disekolah SMP N 008 Batam sudah sesuai standar proses Pendidikan tetapi belum optimal dan aplikasi yang akan dirancang mempunyai potensi yang layak untuk digunakan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan. Bagi siswa yang ingin menggunakan aplikasi ini dapat lebih mudah mengingat materi yang dipelajari karena dalam aplikasi dilengkapi dengan materi yang mudah untuk dipahami, evaluasi untuk memaksimalkan hasil belajar, panduan untuk menggunakan aplikasi dan juga memiliki audio agar aplikasi tidak terlihat monoton.

2. Pengumpulan data.

Ada beberapa metode pengumpulan data, metode yang digunakan peneliti seperti, studi Pustaka mengenai proses pembuatan aplikasi media pembelajaran yang dapat memudahkan peneliti dalam proses merancang aplikasi tersebut dan wawancara untuk mengumpulkan informasi lebih mengenai penelitian ini.

3. Perancangan aplikasi

Perancangan aplikasi membutuhkan perangkat lunak seperti *Adobe Animate*, *adobe AIR* .

4. Pengujian

Pengujian adalah untuk mencoba aplikasi kepada pengguna apakah aplikasi yang sudah dirancang dapat berfungsi dengan baik.

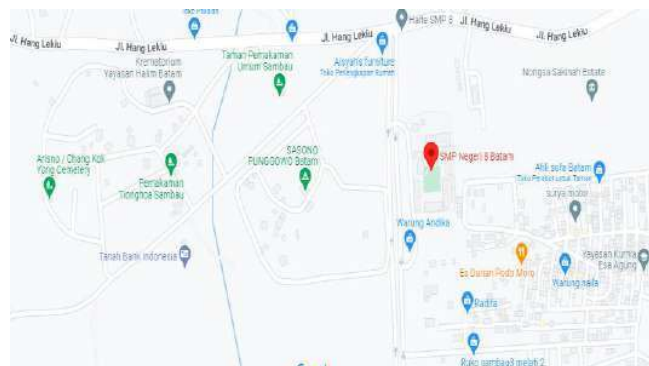
5. Implementasi

Implementasi ditujukan kepada pengguna yang akan menggunakan aplikasi.

Hal ini bertujuan agar aplikasi yang sudah dirancang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan bagi pengguna.

3.1.2 Tempat Penelitian

Tempat yang menjadi objek penelitian yaitu SMP N 008 Batam Nongsa yang beralamat Jl. Hang Lekiu, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29465.



Gambar 3. 2 Tempat lokasi penelitian
Sumber: (smpn8batam.com)

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Ada beberapa proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan memperoleh beberapa sumber informasi melalui buku dan jurnal ilmiah yang sudah

memiliki No ISSN atau E-ISSN yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat yaitu aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Guru Seni Budaya SMP N 8 Nongsa Batam yaitu Bapak Drs.Misrodin di rumah beliau yang beralamat di perumahan Bunga Raya tahap 5 Blok LH No 17.

3.2 Proses Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini proses perancangan system menggunakan metode Waterfall. Adapun tahapan-tahapan metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisis dan definisi kebutuhan Layanan sistem.

Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi untuk mendapat semua informasi mengenai informasi akan software yang digunakan dan peneliti juga melakukan wawancara untuk mendapatkan data-data informasi mengenai kebutuhan pengguna akan software yang digunakan.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Pada tahap ini peneliti melakukan Perencanaan/desain sebelum proses pengkodean dimulai. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang perlu dilakukan dan seperti apa sistem yang diinginkan.

3. Implementasi dan pengujian unit

Proses coding ada pada fase ini. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil, yang kemudian dirakit pada langkah selanjutnya. Pada tahap

ini, modul yang sudah selesai juga diperiksa lebih dekat untuk melihat apakah sudah menjalankan fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integrasi dan pengujian system

Pada langkah keempat ini, modul yang diproduksi sebelumnya dirakit. Kemudian diuji apakah perangkat lunak tersebut sesuai dengan rancangan yang diinginkan dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

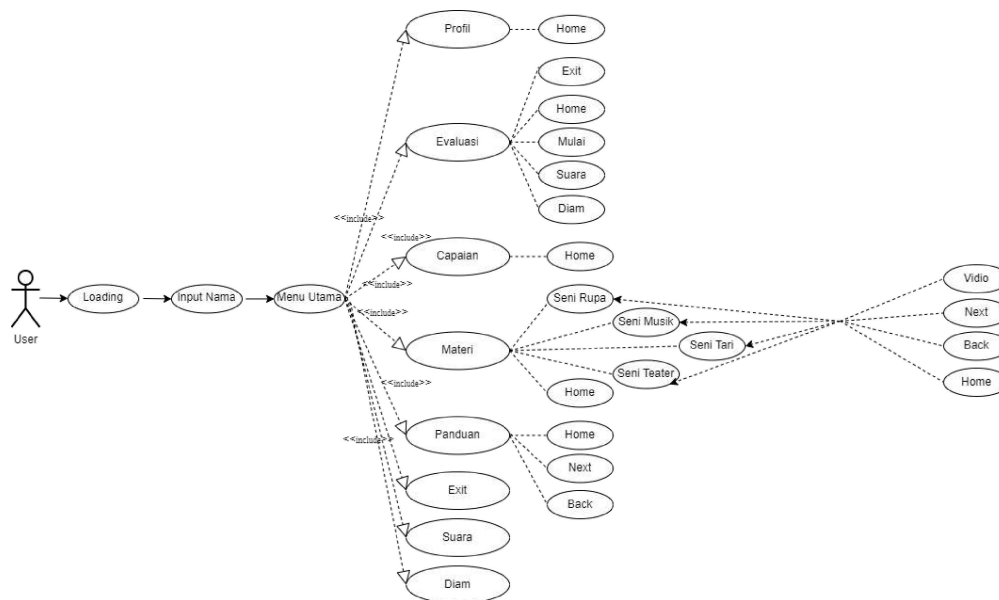
5. Operasi dan pemeliharaan

Operasi dan pemeliharaan merupakan fase terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini, perangkat lunak siap pakai untuk digunakan atau digunakan oleh para penggunanya. Adapun pengguna perangkat yang sudah selesai ditujukan untuk siswa SMP kelas VII.

3.2.1 *Unified Modelling Language (UML)*

1. *Usecase Diagram*

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun.



Gambar 3. 3 Diagram Usecase
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan diagram *Usecase* diatas, dapat dijelaskan bahwa aplikasi yang akan dirancang yaitu, Ketika *user* membuka aplikasi, *user* akan diminta menunggu proses loading kemudian *user* akan masuk ke form input Nama. pada form input Nama, *user* harus menginput empat karakter lalu klik masuk. Setelah masuk ke Aplikasi *user* akan diarahkan ke menu utama dimana pada menu utama terdapat beberapa tombol seperti tombol Profil, Evaluasi, Target Capaian, Materi, Panduan, Exit, suara dan diam. *User* mempunyai peran untuk mengontrol semua objek yang terdapat didalam aplikasi. Berikut keterangan *Usecase* diagram:

- 1) Profil merupakan Informasi atau Biodata mengenai peneliti dan terdapat tombol home untuk Kembali ke menu utama.
- 2) Evaluasi merupakan penilaian dari hasil belajar, pada menu evaluasi pengguna dapat mengerjakan soal-soal Latihan yang sudah disediakan oleh aplikasi. Pada menu evaluasi terdapat tombol mulai untuk memulai

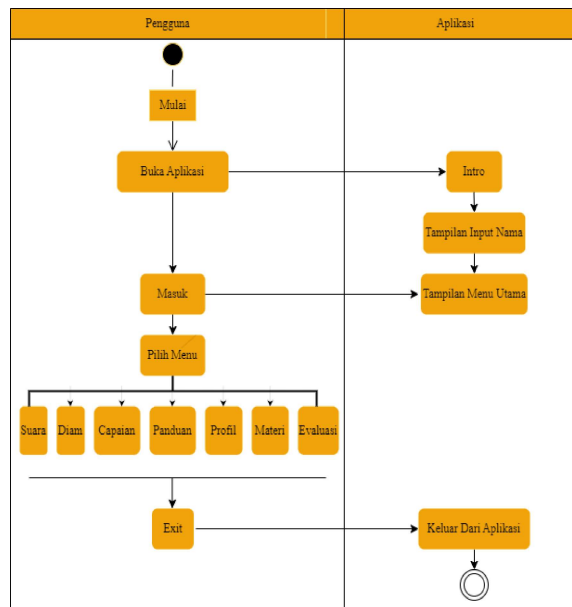
mengerjakan soal, tombol *home* untuk Kembali ke menu utama, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.

- 3) Capaian. menginformasikan maksud dari pembuat aplikasi kepada pengguna atau audiens dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama
- 4) Materi. Ketika pengguna mengklik menu materi maka akan terdapat beberapa submenu yang Berisikan materi seni budaya seperti seni tari, seni music, seni rupa dan seni teater pada menu materi terdapat tombol *home*, tombol suara dan tombol diam. Didalam masing-masing submenu terdapat tombol video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran, tombol home untuk kembali ke submenu , tombol next untuk melanjutkan materi pembelajaran dan tombol back untuk kembali ke materi sebelumnya.
- 5) Panduan. untuk pengguna adalah beberapa keterangan mengenai tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi. Pada menu panduan terdapat tombol *home*, *next* dan *back*.
- 6) *Exit* akan keluar atau menutup aplikasi.
- 7) Tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi.
- 8) Tombol diam untuk mengoff-kan suara.

2. *Activity Diagram*

a. Menu Utama

Berikut *Activity* diagram dari menu utama:



Gambar 3. 4 *Activity* Diagram Menu Utama

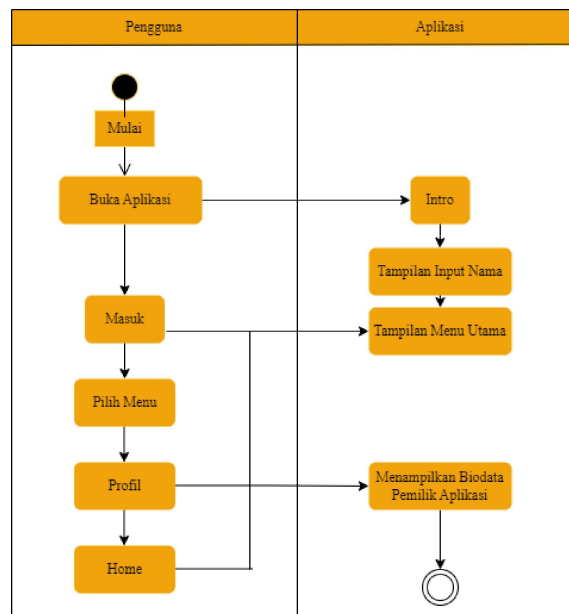
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Adapun penjelasan gambar diatas sebagai berikut:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, lalu menunggu proses loading. Setelah proses loading selesai pengguna diarahkan ke tampilan input nama, pada tampilan ini pengguna diminta menginput nama minimal 4 karakter lalu klik masuk.
- 2) Pengguna akan dialihkan pada tampilan menu utama dimana pada menu utama terdapat 5 submenu dan 3 tombol. Submenu berupa menu profil, capaian, panduan, materi dan evaluasi. Tombol berupa on(suara), off(diam) dan exit.
- 3) Menu profil menampilkan informasi mengenai perancang aplikasi, menu capaian menginformasikan maksud perancang kepada pengguna, menu panduan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, menu materi menampilkan sub menu berupa menu seni tari, musik, rupa dan teater. Menu evaluasi menampilkan soal latihan berupa pilihan ganda dan esai.

- 4) Tombol on untuk mengaktifkan suara pada aplikasi, tombol off untuk menonaktifkan suara dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.
 - 5) Selesai.
- b. Menu Profil

Berikut *Activity* diagram dari menu Profil:



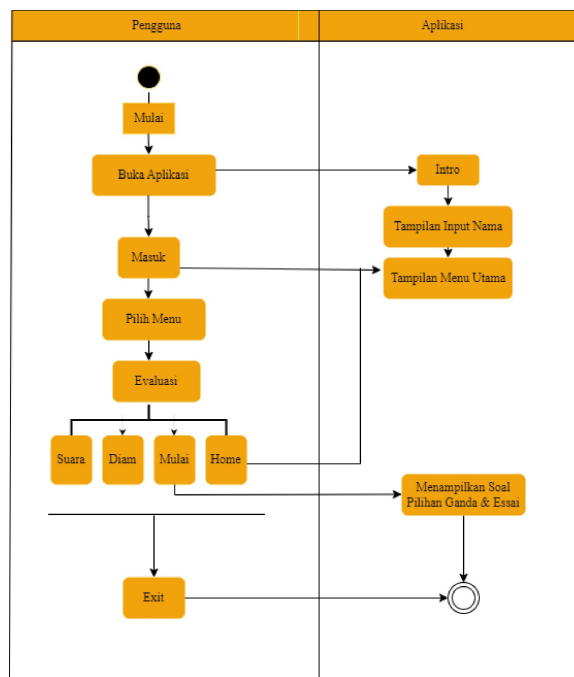
Gambar 3. 5 *Activity* Diagram Menu Profil
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berikut penjelasan dari gambar diatas:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu klik masuk maka pengguna akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Profil dan secara otomatis aplikasi akan menampilkan biodata pemilik/perancang aplikasi.
- 3) Didalam menu Profil terdapat tombol home dimana tombol *home* digunakan untuk Kembali ke menu utama.

- 4) Selesai.
- c. Menu Evaluasi

Berikut *Activity* Diagram dari menu Evaluasi:



Gambar 3. 6 *Activity* Diagram Menu Evaluasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

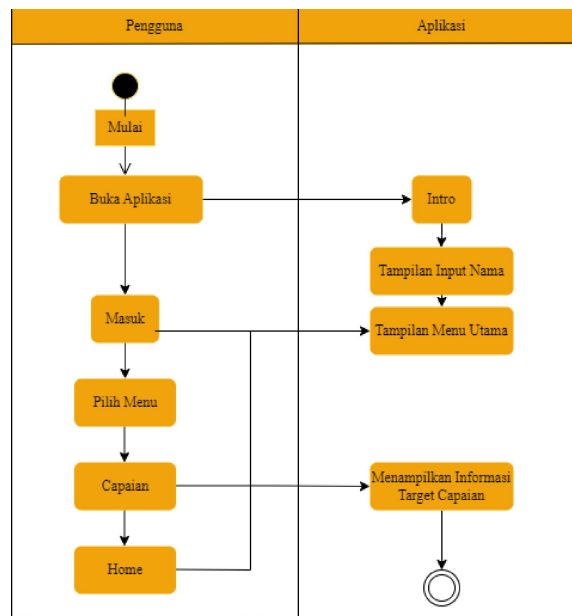
- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Evaluasi dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke soal-soal Latihan.
- 3) Didalam menu Evaluasi terdapat tombol *home* dimana tombol home digunakan untuk Kembali ke menu utama. Tombol mulai untuk mulai

mengerjakan soal, tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi, tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.

4) Selesai.

d. Menu Capaian

Berikut *Activity Diagram* dari menu Capaian:



Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Menu Capaian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

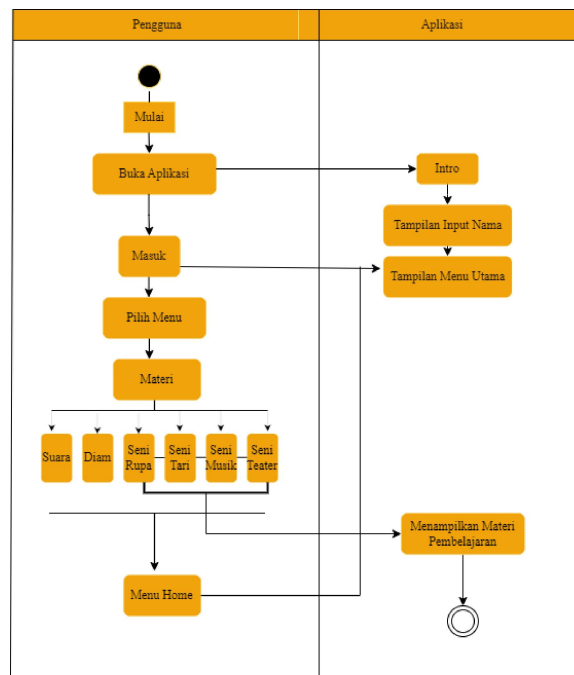
Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu Capaian dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke tampilan Informasi Target Capaian.
- 3) Didalam menu Capaian terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama.

4) Selesai.

e. Menu Materi

Berikut *Activity Diagram* dari menu Materi:



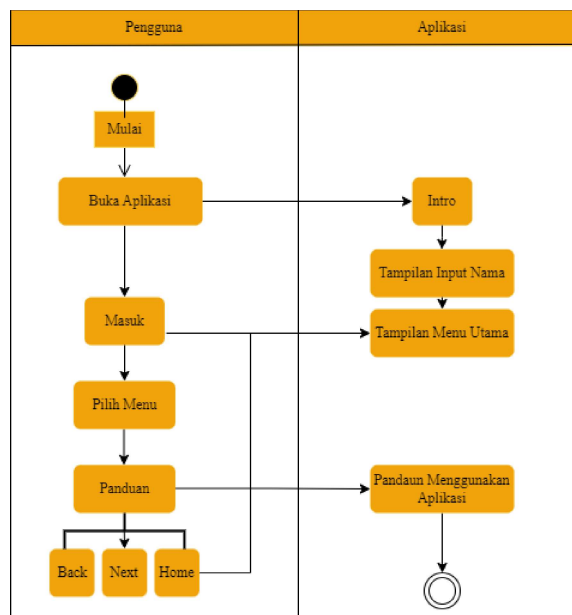
Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Menu Materi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama
- 2) Pengguna memilih menu Materi dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke submenu dari menu Materi.
- 3) Pengguna memilih materi yang mau dipelajari.

- 4) Didalam submenu materi terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama. tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi dan tombol diam untuk mengoff-kan suara.
- 5) Selesai.
- f. Menu Panduan

Berikut Diagram *Activity* dari menu Panduan:



Gambar 3. 9 Activity Diagram Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa:

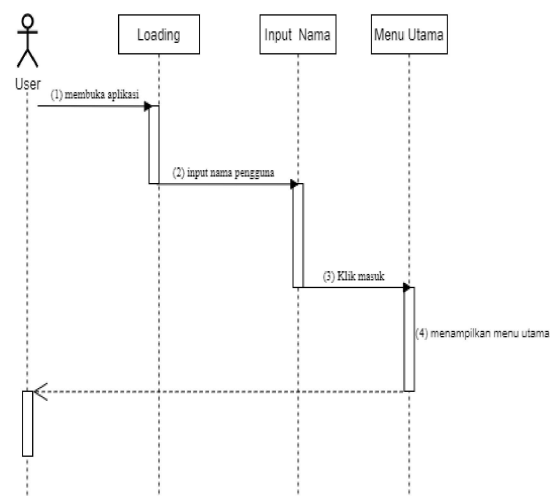
- 1) Pengguna membuka aplikasi kemudian menunggu beberapa detik untuk *loading*. kemudian pengguna diminta untuk menginput nama lalu pengguna Akan dialihkan ke menu utama
- 2) Pengguna memilih menu Panduan dan secara otomatis aplikasi akan mengarahkan ke tampilan mengenai tombol-tombol panduan.

- 3) Didalam menu Panduan terdapat tombol *home* yang digunakan untuk Kembali ke menu utama. Tombol next untuk pindah ke form selanjutnya dan tombol back untuk kembali ke form sebelumnya.

- 4) Selesai.

3. *Sequence Diagram*

a. Menu Utama

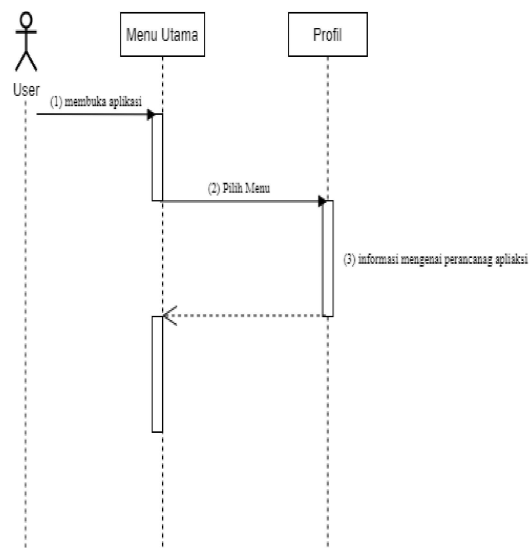


Gambar 3. 10 *Sequence Diagram Menu Utama*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) User membuka aplikasi, setelah itu user menunggu proses loading setelah proses loading selesai maka user akan diarahkan ke tampilan input nama. Pada tampilan input nama user wajib memasukkan nama pengguna dengan syarat 4 karakter lalu klik masuk.
- 2) User akan dialikan ke tampilan menu utama. Pada menu utama terdapat 5 menu dan 3 tombol. Menu profil, menu capaian, menu panduan, menu materi dan menu evaluasi. Adapun tombol yaitu, tombol *exit*, tombol on (suara) dan tombol off(diam).

- 3) Menu profil menampilkan informasi mengenai perancang aplikasi, menu capaian menginformasikan maksud perancang kepada pengguna, menu panduan menampilkan panduan penggunaan aplikasi, menu materi menampilkan sub menu berupa menu seni tari, musik, rupa dan teater. Menu evaluasi menampilkan soal latihan berupa pilihan ganda dan esai.
 - 4) Tombol on untuk mengaktifkan suara pada aplikasi, tombol off untuk menonaktifkan suara dan tombol exit untuk keluar dari aplikasi.
 - 5) Selesai.
- b. Menu Profil

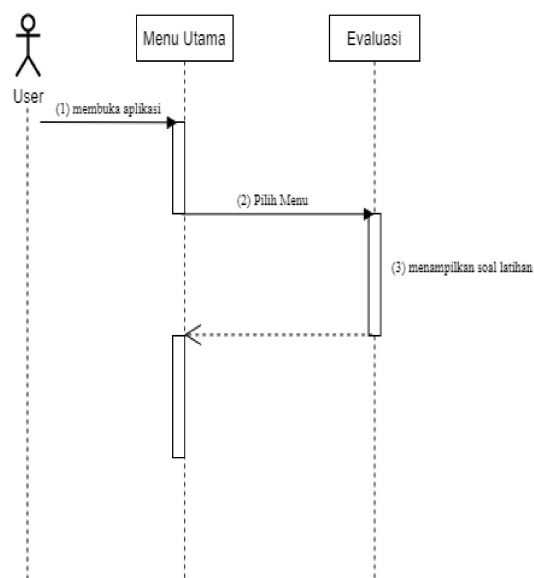


Gambar 3. 11 Sequence Diagram Menu Profil
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Profil diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke menu Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol Masuk pada layar Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.

- 2) Pengguna memilih menu / tombol Profil dan akan menampilkan informasi mengenai biodata penulis/perancang aplikasi.
 - 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Profil.
 - 4) Selesai.
- c. Menu Evaluasi

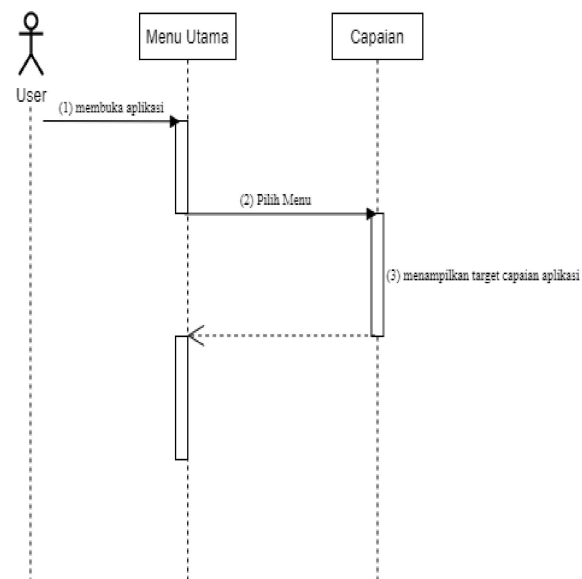


Gambar 3. 12 *Sequence Diagram Menu Evaluasi*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Evaluasi diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna menginput nama, lalu klik tombol masuk pada layar Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Evaluasi. Kemudian klik mulai pada menu Evaluasi dan akan menampilkan soal-soal Latihan.

- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama dengan menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Evaluasi. Pengguna juga bisa keluar dari aplikasi dengan menekan tombol *Exit* yang terdapat pada menu tampilan evaluasi.
 - 4) Selesai.
- d. Menu Capaian

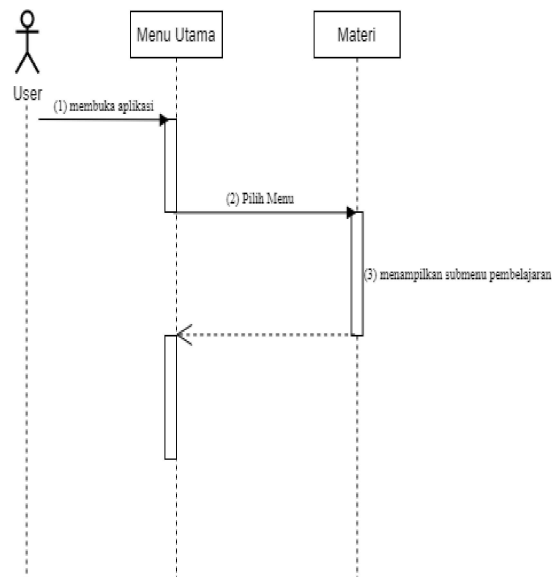


Gambar 3. 13 *Sequence Diagram Menu Capaian*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari menu Capaian diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi , kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol mulai pada menu Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol dari Capaian dan akan menampilkan informasi dari target capaian.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Capaian.

- 4) Selesai.
- e. Menu Materi

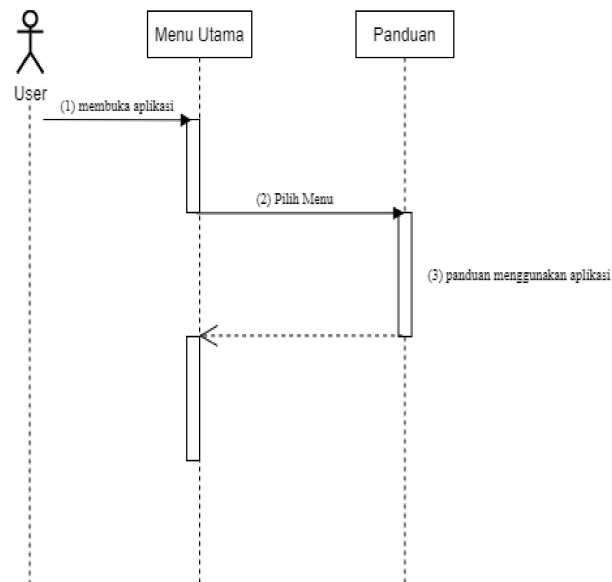


Gambar 3. 14 *Sequence Diagram Menu Materi*
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari Menu Materi diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke tampilan Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol masuk pada tampilan Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Materi dan akan menampilkan beberapa pilihan submenu seperti menu Seni tari, Seni music, Seni rupa dan Seni teater.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* yang terdapat pada setiap tampilan menu dan submenu.
- 4) Selesai.

f. Menu Panduan



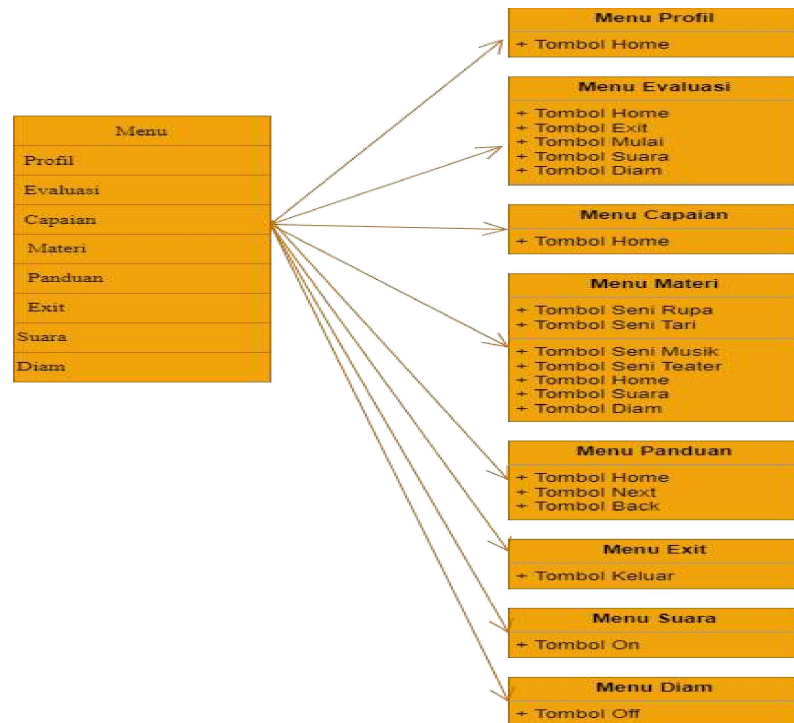
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Berdasarkan gambar dari Menu Panduan diatas dapat dijelaskan sebagai berikutiu:

- 1) Pengguna membuka aplikasi, kemudian pengguna menunggu proses *loading* lalu pengguna diarahkan ke menu Input Nama. Setelah pengguna mengklik tombol mulai pada menu Input Nama maka Akan dialihkan ke menu utama.
- 2) Pengguna memilih menu / tombol Panduan dan akan menampilkan informasi mengenai tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi.
- 3) Pengguna bisa Kembali ke menu utama jika menekan tombol *home* pada tampilan dari menu Panduan.
- 4) Selesai.

4. Class Diagram

Berikut adalah gambaran dari *Class Diagram*



Gambar 3. 16 Class Diagram
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Adapun penjelasan mengenai gambar diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Pengguna membuka aplikasi lalu *loading* kemudian input nama lalu masuk ke aplikasi dan terdapat beberapa menu utama seperti menu Profil, Evaluasi, Capaian, Materi, Panduan, tombol *exit*, tombol suara dan tombol diam.
- 2) Menu Profil terdapat informasi berupa Biodata penulis/ perancang aplikasi dan terdapat tombol *home*.
- 3) Menu Evaluasi terdapat soal-soal Latihan dan juga terdapat tombol *home*, *exit*, mulai, suara dan diam.

- 4) Menu Capaian terdapat informasi mengenai capaian target pembelajaran dan terdapat tombol *home*.
- 5) Pada menu Materi terdapat sub menu seperti menu seni tari, seni music, seni rupa dan seni teater. Setiap menu terdapat tombol *home*, tombol suara dan tombol diam.
- 6) Menu Panduan terdapat informasi mengenai tombol-tombol yang ada didalam aplikasi dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama, tombol *next* untuk pindah ke menu berikutnya dan tombol *Back* untuk kembali ke menu sebelumnya.
- 7) Menu *Exit* untuk menutup aplikasi.
- 8) Tombol suara untuk mengaktifkan suara pada aplikasi.
- 9) Tombol diam untuk mengoff-kan suara.

3.2.2 Konsep

Berikut ini beberapa tahapan untuk menentukan konsep :

1. Menentukan tujuan aplikasi (Hiburan, Pelatihan, Informasi, dan lain-lain)
2. Menentukan identifikasi pengguna (*User*)
3. Menentukan bentuk aplikasi (Interaktif, Presentasi, dan lain-lain)
4. Menentukan spesifikasi umum (Ukuran aplikasi, Dasar perancangan, Target, dan lain-lain) Menghasilkan Output yaitu berupa dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek.

Dalam tahapan konsep juga dilengkapi tabel Deskripsi Konsep, sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Deskripsi Konsep

Judul	Rancang bangun media pembelajaran interaktif seni budaya kelas VII SMPN 8 Batam berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>Adobe Animate</i>
Pendengar	Umum dan Developer
Durasi	-
File Gambar	Diambil dari Internet dengan format JPG yang digunakan untuk Background, tombol, dan lain-lain
File Suara	Diambil dari Internet dengan format WAV, MP3 yang Digunakan untuk memberikan efek suara
Animasi	Animasi pada efek tombol-tombol dan gif
Interaktivitas	Tombol Mulai, <i>Home</i> , <i>Back</i> , <i>Next</i> , <i>Exit</i> , dan beberapa tombol Pada menu utama.

Sumber: (Data Penelitian, 2022)

3.2.3 Desain Perancangan Aplikasi

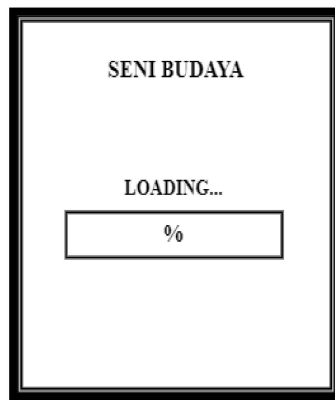
Storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun denganurut berdasarkan naskah cerita, dengan adanya *Storyboard* maka peneliti bisa menyampaikan ide cerita lebih mudah kepada orang lain. *Storyboard* memiliki fungsi yaitu sebagai suatu konsep dan ungkapan yang kreatif dalam menyampaikan ide atau gagasan, pada *Stroyboard* juga bisa menambahkan arahan seperti arahan Audio, letak atau arahan yang lainnya.

Adapun beberapa fungsi lainnya dari *Storyboard* adalah :

1. Dalam pembuatan suatu Film misalnya *Storyboard* berguna untuk menggambarkan alur cerita berdasarkan garis besarnya saja dari bagian awal, tengah dan akhir.
2. Dalam pembuatan suatu Game misalnya *Storyboard* berguna untuk membuat sketsa alur Game yang dari awal sampai akhir.

Berikut ini *Storyboard* yang digunakan untuk membuat Aplikasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya SMP N 8 Batam Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.

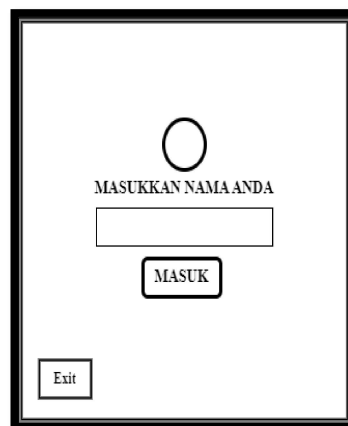
1. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 3. 17 Desain Awal Aplikasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan awal setelah Aplikasi dibuka, pada tampilan ini pengguna diminta untuk menunggu proses *loading* sebelum lanjut ke tampilan menu selanjutnya.

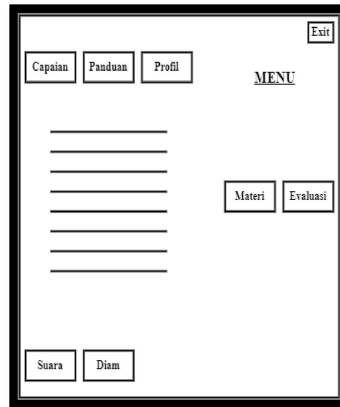
2. Tampilan Input Nama



Gambar 3. 18 Desain Input Nama
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan setelah loading dimana pengguna diminta untuk menginput Nama sebanyak minimal 4 karakter, lalu klik masuk. Pada tampilan ini juga terdapat tombol *Exit* yang digunakan untuk keluar dari Aplikasi.

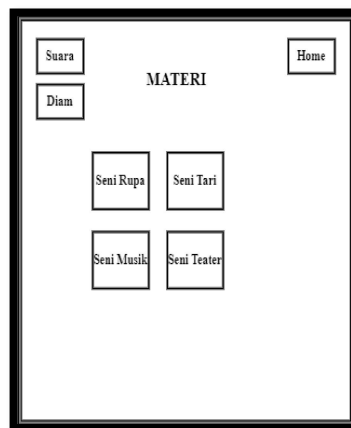
3. Menu Utama



Gambar 3. 19 Desain Menu Utama
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan setelah menu input Nama dimana pada tampilan Menu utama terdapat beberapa menu yaitu menu Capaian, Panduan, Profil, Materi, Evaluasi, Tombol *Exit*, Suara dan Tombol Diam.

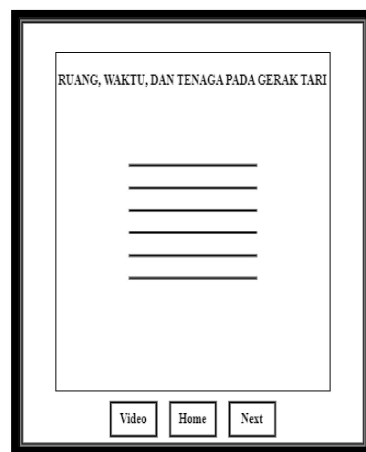
4. Menu Materi



Gambar 3. 20 Desain Menu Materi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Materi. pada Menu Materi terdapat 4 submenu pembelajaran yaitu menu Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik dan Seni Teater. Pada tampilan ini juga terdapat Tombol *Home* untuk kembali ke menu Utama, Tombol Suara dan Tombol Diam.

5. Menu Seni Tari



Gambar 3. 21 Desain Menu Seni Tari
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Tari. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Tari dan Pada tampilan Menu Seni Tari ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

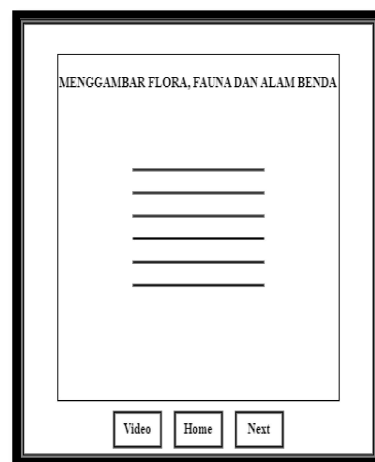
6. Menu Seni Musik



Gambar 3. 22 Desain Menu Seni Musik
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Musik. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Musik dan Pada tampilan Menu Seni Musik ini terdapat Menu *Back*, *Next*, video dan *Home*.

7. Menu Seni Rupa



Gambar 3. 23 Desain Menu Seni Rupa
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Rupa. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Rupa dan Pada tampilan Menu Seni Rupa ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

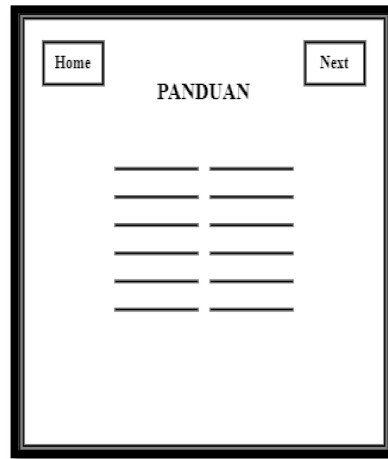
8. Menu Seni Teater



Gambar 3. 24 Desain Menu Seni Teater
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas adalah tampilan dari submenu Materi yaitu Menu Seni Teater. Pada Menu ini pengguna mulai mempelajari materi seputar Seni Teater dan Pada tampilan Menu Seni Teater ini terdapat Tombol *Home* yang digunakan untuk kembali ke Menu Utama, Tombol *Next* digunakan untuk lanjut ke tampilan pembelajaran berikutnya dan *Back* untuk kembali ke tampilan pembelajaran sebelumnya, dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.

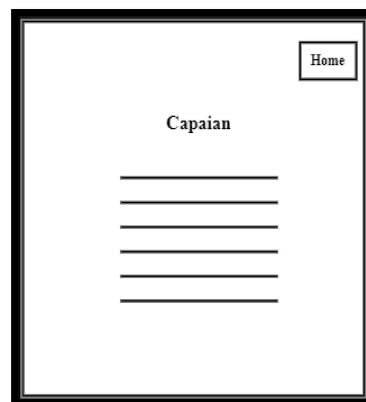
9. Menu Panduan



Gambar 3. 25 Desain Menu Panduan
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Panduan. Pada Menu Panduan terdapat Panduan berupa Nama Tombol-tombol yang terdapat pada Aplikasi. Pada Menu Panduan terdapat Tombol *Home* untuk kembali ke menu Utama, *Next* untuk berpindah ke tampilan atau panduan berikutnya dan *Back* untuk kembali ke panduan sebelumnya.

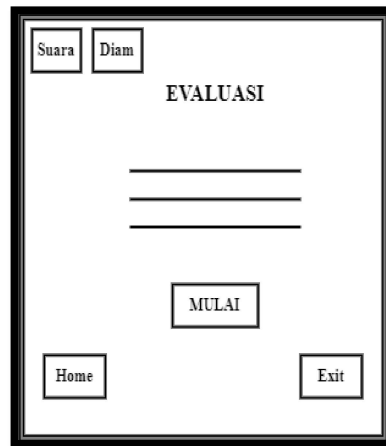
10. Menu Capaian



Gambar 3. 26 Desain Menu Capaian
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

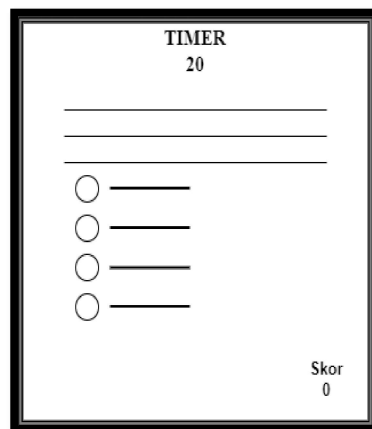
Gambar diatas adalah tampilan dari Menu Capaian yang menginformasikan maksud dari pembuat aplikasi kepada pengguna atau audiens dan terdapat tombol *home* untuk Kembali ke menu utama

11. Menu Evaluasi



Gambar 3. 27 Desain Menu Evaluasi
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan tampilan dari Menu Evaluasi. Pada menu evaluasi terdapat 5 submenu yaitu, menu Mulai, *Home*, *Exit*, Suara dan Diam.



Gambar 3. 28 Desain evaluasi pilihan ganda
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan desain dari evaluasi jenis pilihan ganda. terdapat waktu selama mengerjakan soal dan skor dari setiap jawaban.

Gambar 3. 29 Desain evaluasi essai
Sumber: (Data Penelitian, 2022)

Gambar diatas merupakan desain untuk menu evaluasi jenis essai. Terdapat skor untuk setiap jawaban dan terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama evaluasi.

3.3 Metode Pengujian Sistem

Metode yang digunakan untuk pengujian sistem yang dirancang adalah metode *Blackbox* dan metode *Whitebox* yang bertujuan agar Aplikasi yang dirancang bisa berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian dan *Implementasi* dilakukan di SMP N 8 Batam Nongsa, yang beralamat Jl. Hang Lekiu, Sambau, Kecamatan Nongsa, Kota Batam, Kepulauan Riau 29465. Penelitian ini memakan waktu selama 5 bulan dan berikut Jadwal kegiatan selama penelitian:

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu kegiatan																			
	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2022			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan judul																				
Penyusunan BAB I																				
Penyusunan BAB II																				
Penyusunan BAB III																				
Penyusunan BAB IV																				
Penyusunan BAB I-V																				
Pengumpulan skripsi																				

Sumber: (Data Penelitian, 2022)