

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SEBAGAI SARANA BELAJAR LITERASI FINANSIAL
UNTUK SISWA KELAS 7 DI SMPIT NURUL ILMI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

MITHA SYAFIAH RAYHANI

NIM : 19012071

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2022

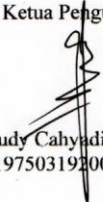
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif
Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk
Siswa Kelas 7 Di SMPIT Nurul Ilmi
Penulis : Mitha Syafiah Rayhani
NIM : 19012071
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis


Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 19 Juli 2022

Disahkan oleh:


Ketua Penguji,


Rudy Cahyadi, MT
NIP. 197503192008121002

Anggota 1


Prilly Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom
NIP. 199104192019032015

Anggota 2


Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis

Dipl.-Ing Deddy Stevano H. Tobing, M. Si (Hun)
NIP. 198305292014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif
Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk
Siswa Kelas 7 Di SMPIT Nurul Ilmi

Penulis : Mitha Syafiah Rayhani

NIM : 19012071

Program Studi : Multimedia

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 14 Juli 2022

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, M. Ti
NIP. 198703092014042001

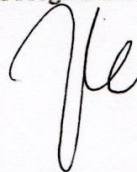
Pembimbing II



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.kom
NIP. 198612282010122005

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitha Syafiiyah Rayhani
NIM : 19012071
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021-2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk Siswa Kelas 7 Di SMPIT Nurul Ilmi* adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang menyatakan,



Mitha Syafiiyah Rayhani
NIM. 19012071

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mitha Syafiiyah Rayhani
NIM : 19012071
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021-2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: : *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk Siswa Kelas 7 di Smpit Nurul Ilmi* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juli 2022

Yang menyatakan,



Mitha Syafiiyah Rayhani

NIM: 19012071

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk Siswa Kelas 7 Di SMPIT Nurul Ilmi
Penulis : Mitha Syafiiyah Rayhani
Pembimbing I : Sari Setyaning Tyas
Pembimbing II : Yuyun Khairunisa

Financial literacy is needed to educate people to be aware and understand how to manage finances wisely. However, the lack of ability in financial management conduce people unable to utilize natural resources and manage finances properly. Dealing with the demographic bonus, the Indonesian government is promoting a school literacy movement to support and develop the nation's successors who are economically literate. Based on unstructured interviews that have been conducted with the Social Studies teacher at SMPIT Nurul Ilmi, financial literacy education was taught in general in economics but it was not been taught specifically. Therefore, this research aimed to create an interactive financial literacy learning application 'Belajar Duit' for students in SMPIT Nurul Ilmi. Through literature studies, researchers collected library data by reading, recording, and processing data from books, journals, and websites as research material to create the 'Belajar Duit' application. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) has been used as a method of developing the application. Based on the results of the *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI) test, the test scale value obtained was *Efficiency*=97.1, *Affect*=95.2, *Helpfulness*=96.5, *Controlability*=93.5, and *Learnability*=89.7. In conclusion, the 'Belajar Duit' application is very efficient to help the teaching and learning process at SMPIT Nurul Ilmi.

Keywords: *Financial Literacy, Interactive Learning Applications, E-Learning, Financial Economy*

Literasi finansial sangat diperlukan untuk mendidik manusia agar sadar dan paham mengelola keuangan secara bijak. Akan tetapi, kurangnya kemampuan dalam manajemen keuangan membuat masyarakat tidak dapat memanfaatkan sumber daya alam dan mengelola keuangan dengan baik. Untuk menghadapi bonus demografi, pemerintah Indonesia menggalakan gerakan literasi sekolah untuk mendukung dan mengembangkan penerus bangsa yang melek ekonomi. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan dengan Guru IPS di SMPIT Nurul Ilmi, pendidikan literasi finansial masih diajarkan secara umum dalam pelajaran ekonomi namun secara spesifik masih belum diajarkan. Maka, penelitian ini bertujuan pembuatan aplikasi pembelajaran literasi finansial interaktif 'Belajar Duit' untuk Siswa SMPIT Nurul Ilmi. Melalui studi literatur, peneliti mengumpulkan data pustaka melalui membaca, mencatat, dan mengolah data dari sumber buku, jurnal, dan website sebagai bahan penelitian untuk membuat aplikasi 'Belajar Duit'. *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) telah digunakan sebagai metode pengembang aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil dari pengujian *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI), nilai skala pengujian yang diperoleh yaitu *Efficiency*=97,1; *Affect*=95,2; *Helpfulness*=96,5; *Controlability*=93,5; dan *Learnability*=89,7. Kesimpulannya, aplikasi 'Belajar Duit' sangat efisien untuk membantu proses belajar mengajar di SMPIT Nurul Ilmi.

Kata Kunci: *Literasi Finansial, Aplikasi Pembelajaran Interaktif, E-Learning, Ekonomi Keuangan*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang dan pembuat karya produk aplikasi pembelajaran interaktif literasi finansial sebagai media pembelajaran. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Belajar Literasi Finansial untuk Siswa Kelas 7 Di SMPIT Nurul Ilmi”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

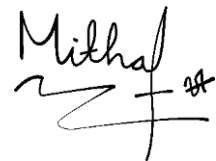
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Dipl.-Ing Deddy Stevano H. Tobing, M. Si (Hun) Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT. Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom selaku Koordinator Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Sari Setyaning Tyas, M. TI, sebagai dosen Pembimbing I.
7. Yuyun Khairunisa, S.Si., M.kom, sebagai dosen Pembimbing II.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Ibu Tati Eliawati, sebagai narasumber dan guru ips SMPIT Nurul Ilmi yang telah banyak membantu penulis melakukan penelitian.
10. Pihak sekolah serta peserta didik SMPIT Nurul Ilmi kelas 7A dan 7B yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
11. Ke dua Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
12. Teman - teman senior dan seperjuangan Jurusan Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan penulisan maupun karya tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 22 Juli 2022

Penulis,



Mitha Syafiiyah Rayhani

NIM. 19012071

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
1. Tujuan Teoritis	4
2. Tujuan Praktis	5
F. Manfaat Penulisan	5
1. Manfaat bagi penulis	5
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif	5
3. Manfaat bagi masyarakat	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Literasi Finansial	7
B. Media Pembelajaran	8
C. Unity	8
D. <i>Unified Modelling Language</i>	9
1. <i>Use case Diagram</i>	9

2. <i>Activity Diagram</i>	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	12
A. Data atau Objek Penulisan.....	12
1. Logo	12
2. Visi	12
3. Misi	13
B. Metode Pengumpulan Data.....	13
1. Studi Literatur	13
2. Wawancara.....	14
3. Aplikasi Sejenis.....	14
C. Sumber Data	14
1. Data Primer	14
2. Data Sekunder	15
D. Ruang Lingkup	15
1. Peran Penulis.....	15
2. Kategori Karya	16
3. Ide Kreatif	16
E. Langkah Kerja.....	16
1. Praproduksi atau Persiapan	17
2. Produksi atau Pelaksanaan	34
3. Pascaproduksi.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	39
A. Implementasi Aplikasi Belajar Duit	39
1. Tampilan Halaman Awal Aplikasi Belajar Duit	39
2. Tampilan Menu Informasi Aplikasi Belajar Duit	40

3.	Tampilan Menu Panduan Aplikasi Belajar Duit	40
4.	Tampilan Menu Keluar Aplikasi Belajar Duit	41
5.	Tampilan Halaman Utama Aplikasi Belajar Duit	42
6.	Tampilan Menu Ruang Lingkup Aplikasi Belajar Duit	42
7.	Tampilan Menu Latihan Soal Aplikasi Belajar Duit	43
8.	Tampilan <i>Pop up</i> Jawaban Latihan Soal Aplikasi Belajar Duit.....	44
9.	Tampilan Halaman Judul Materi.....	44
10.	Tampilan Menu Video Materi	45
11.	Tampilan Menu Teks Materi	46
B.	Kebutuhan Perangkat	47
1.	Perangkat Keras	47
2.	Perangkat Lunak.....	47
C.	Kebutuhan Aplikasi	50
1.	<i>Asset</i> Aplikasi	50
2.	<i>Asset</i> Video	53
3.	<i>Asset</i> Suara	53
D.	Pengujian Aplikasi	54
1.	Uji Fungsi (Functional Test)	54
2.	Uji Kebergunaan (<i>usability</i>).....	58
BAB V	64
PENUTUP	64
A.	Simpulan	64
B.	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol <i>Use case</i> Diagram	9
Tabel 2. Simbol <i>Activity</i> Diagram	11
Tabel 3. <i>Button</i> Aplikasi.....	51
Tabel 4. <i>Asset</i> Video.....	53
Tabel 5. <i>Asset</i> Suara	53
Tabel 6. Hasil Uji Coba Fungsi	55
Tabel 7. Hasil Kuisisioner SUMI.....	58
Tabel 8. Perhitungan skor hasil pengujian SUMI	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Persentase Literasi Keuangan berdasarkan Usia	2
Gambar 2. Logo SMPIT Nurul Ilmi	12
Gambar 3. Alur Langkah Kerja	17
Gambar 4. <i>Use case</i> Diagram	20
Gambar 5. <i>Activity</i> Diagram Panduan	21
Gambar 6. <i>Activity</i> Diagram Musik	22
Gambar 7. <i>Activity</i> Diagram Informasi	22
Gambar 8. <i>Activity</i> Diagram Mulai	23
Gambar 9. <i>Activity</i> Diagram Ruang Lingkup	24
Gambar 10. <i>Activity</i> Diagram Materi Pembelajaran	25
Gambar 11. <i>Activity</i> Diagram Latihan Soal	26
Gambar 12. <i>Activity</i> Diagram Keluar	27
Gambar 13. Moodboard Aplikasi	28
Gambar 14. Rancangan Tampilan Halaman Awal	28
Gambar 15. Rancangan Tampilan Menu Pengaturan	29
Gambar 16. Rancangan Tampilan Menu Informasi	30
Gambar 17. Rancangan Tampilan Halaman Utama	30
Gambar 18. Rancangan Tampilan Menu Ruang Lingkup	31
Gambar 19. Rancangan Tampilan Video Materi	31
Gambar 20. Rancangan Tampilan Teks Materi	32
Gambar 21. Rancangan Tampilan Menu latihan soal	33
Gambar 22. Rancangan Tampilan <i>Pop up</i> Latihan Soal	33
Gambar 23. Rancangan Tampilan Keluar Aplikasi	34
Gambar 24. Karakter 3D “Ibu Guru”	35
Gambar 25. Tampilan Halaman Awal	39
Gambar 26. Tampilan Menu Informasi	40
Gambar 27. Tampilan Menu Panduan	41
Gambar 28. Tampilan Menu Keluar Aplikasi	41
Gambar 29. Tampilan Halaman Utama	42
Gambar 30. Tampilan Menu Ruang Lingkup	43

Gambar 31. Tampilan Menu Latihan Soal	43
Gambar 32. Tampilan <i>Pop up</i> Hasil Jawaban Latihan Soal	44
Gambar 33. Tampilan Halaman Judul Materi	45
Gambar 34. Tampilan Menu Video Materi	46
Gambar 35. Tampilan Menu Teks Materi	46
Gambar 36. Logo Aplikasi Belajar Duit.....	50
Gambar 37. <i>Asset Ilustrasi</i> atau <i>Vector</i>	52
Gambar 38. Tampilan <i>Pop up</i> Aplikasi.....	52
Gambar 39. Grafik Nilai Median Pengujian SUMI	62
Gambar 40. Grafik Nilai Rata-Rata/ <i>Mean</i> Pengujian SUMI.....	62