

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGENALAN BUDAYA JAKARTA MELALUI VIDEO
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SDN SUSUKAN 06

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



APRILIA KHUSNUL KHOTIMAH

NIM: 19012018

PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2022

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENGENALAN BUDAYA JAKARTA MELALUI VIDEO
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI SDN SUSUKAN 06

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



APRILIA KHUSNUL KHOTIMAH

NIM: 19012018

PROGRAM STUDI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2022

LEMBARAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif
Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 06
Penulis : Aprilia Khusnul Khotimah
NIM : 19012018
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, pada hari 18 Juli 2022.

Disahkan oleh:

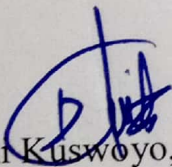
Ketua Penguji,



Suratni, SS., M.Hum

NIP. 198310242009122002

Anggota 1



Dedi Kuswoyo, S.Kom., M. Kom
NIP. 198803012019031011

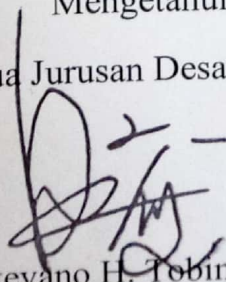
Anggota 2



Ince Dian Aprilyani Azir, S.S., M.A
NIP. 199004032019032019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



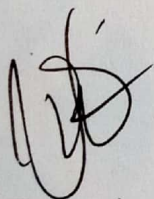
Deddy Stevano H. Tobing, M.Si(Hun)
NIP. 198010312014041001

LEMBARAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif
Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 06
Penulis : Aprilia Khusnul Khotimah
NIM : 19012018
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

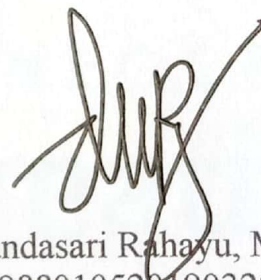
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2022

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, M.TI.
NIP. 198703092014042001


Pembimbing II



Dwi Mandasari Rahayu, M.M.
NIP. 198801052019032012

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



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

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia Khusnul Khotimah
NIM : 19012018
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 06* 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Aprilia Khusnul Khotimah
NIM: 19012018

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Aprilia Khusnul Khotimah
NIM : 19012018
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 06* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Degan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Aprilia Khusnul Khotimah

NIM: 19012018

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 editor telah menyunting karya produk aplikasi video interaktif tentang pengenalan hewan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "**Pengenalan Budaya Jakarta Melalui Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di SDN Susukan 06**".

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


1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING., MT, selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
3. Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom., selaku Ketua Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Sari Setyaning Tyas, M. TI., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Dwi Mandasari Rahayu, MM., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

7. Para guru dan orang tua murid serta peserta didik SDN Susukan 06 yang telah membantu penulis melakukan penelitian terkait.
8. Teman-teman senior dan seperjuangan Jurusan Desain Grafis yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Orang tua saya dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

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

Jakarta, 9 Juli 2022

Penulis,



Aprilia Khusnul Khotimah

NIM. 19012018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Media Pembelajaran	6
B. Video Interaktif	6
C. <i>Motion Graphic</i>	6
D. <i>Android</i>	7
E. Pengenalan Budaya Jakarta	7
F. UML (Unified Modeling Language)	7
1. Use Case Diagram	7
2. <i>Activity Diagram</i>	8
3. <i>Sequence Diagram</i>	9
4. <i>Class Diagram</i>	10
BAB III METODE PELAKSANAAN	11
A. Data Objek/Penelitian	11
B. Teknik Pengumpulan Data	11
1. Observasi	11
2. Wawancara	11
3. Studi Pustaka	12
4. Kuesioner	12
C. Ruang Lingkup	12
1. Peran Penulis	12
2. Kategori Kreatif	13
3. Ide Kreatif	13

- D. Langkah Kerja
 - 1. PraProduksi/Persiapan
 - 2. Produksi/Pelaksanaan
 - 3. Pasca Produksi

BAB IV PEMBAHASAN

- A. Implementasi Aplikasi Pengenalan Budaya Jakarta
 - 1. Tampilan Aplikasi *Splash Screen*
 - 2. Tampilan Aplikasi *Main Menu* Utama
 - 3. Tampilan Aplikasi *Main Menu* Materi Video
 - 4. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Sejarah
 - 5. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Lagu
 - 6. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Minuman
Makanan
 - 7. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Kesenian
 - 8. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Permainan
 - 9. Tampilan Aplikasi *Menu* Materi Video Kuis
 - 10. Tampilan Aplikasi *Main Menu* Info Aplikasi
 - 11. Tampilan Aplikasi *Main Menu* Keluar
- B. Kebutuhan Perangkat
 - 1. Perangkat Keras
 - 2. Perangkat Lunak
- C. Kebutuhan Aplikasi
 - 1. Aset Aplikasi
 - 2. Audio
 - 3. Video Motion Graphic
- D. Pengujian Aplikasi
 - 1. Uji Coba Fungsi
 - 2. Uji Coba Kompatibilitas
 - 3. Uji Pengguna

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran.....

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
Tabel 2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	9
Tabel 3. Simbol <i>Sequence Diagram</i>	9
Tabel 4. <i>Backsound</i>	37
Tabel 5. <i>Video Motion Graphic</i>	38
Tabel 6. Uji Coba Fungsi Aplikasi	39
Tabel 7. Uji Coba Kompabilitas	40
Tabel 8. Skala Penilaian	41
Tabel 9. Pertanyaan	41
Tabel 10. Nama Responden	43
Tabel 11. Hasil Kuesioner	44
Tabel 12. Persentase Kelayakan	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Langkah Kerja	14
Gambar 2. <i>Use Case Diagram</i>	15
Gambar 3. <i>Activity Diagram Main Menu</i>	16
Gambar 4. <i>Activity Diagram Menu Materi Pilihan Video</i>	16
Gambar 5. <i>Activity Diagram Menu Info Aplikasi</i>	17
Gambar 6. <i>Activity Diagram Menu Keluar</i>	17
Gambar 7. <i>Sequence Diagram Menu Materi Video</i>	18
Gambar 8. <i>Sequence Diagram Menu Info Aplikasi</i>	19
Gambar 9. <i>Sequence Diagram Menu Keluar</i>	19
Gambar 10. <i>Class Diagram</i>	20
Gambar 11. Rancangan <i>Splash Screen</i>	20
Gambar 12. Rancangan <i>Main Menu</i>	21
Gambar 13. Rancangan <i>Main Menu Materi</i>	21
Gambar 14. Rancangan <i>Menu Materi Pemutar Video</i>	22
Gambar 15. Rancangan <i>Menu Materi Pemutar Video Kuis</i>	22
Gambar 16. Rancangan <i>Main Menu Info Aplikasi</i>	23
Gambar 17. Rancangan <i>Main Menu Keluar</i>	23
Gambar 18. Tampilan <i>Splash Screen</i>	25
Gambar 19. Tampilan <i>Main Menu Utama</i>	26
Gambar 20. Tampilan <i>Main Menu Materi</i>	26
Gambar 21. Tampilan <i>Menu Materi Video Sejarah</i>	27
Gambar 22. Tampilan <i>Menu Materi Video Lagu</i>	27
Gambar 23. Tampilan <i>Menu Materi Video Minuman Makanan</i>	28
Gambar 24. Tampilan <i>Menu Materi Video Kesenian</i>	28
Gambar 25. Tampilan <i>Menu Materi Video Permainan</i>	29
Gambar 26. Tampilan <i>Menu Materi Video Kuis</i>	29
Gambar 27. Tampilan <i>Main Menu Info Aplikasi</i>	30
Gambar 28. Tampilan <i>Main Menu Keluar</i>	30
Gambar 29. Aset Aplikasi <i>GUI</i>	34
Gambar 30. Aset Aplikasi <i>Vector</i>	36
Gambar 31. Aset Foto	37