

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA MATERI**  
**STATISTIKA KELAS X SMK SWASTA TRISAKTI**  
**LAGUBOTI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh:**  
**SYLVIE REGINA C. SILAEN**  
**NIM: 20521077**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MEDAN**  
**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Articulate Storyline 3* Pada Materi Statistika Kelas X SMK  
Swasta Trisakti Laguboti  
Penulis : Sylvie Regina C. Silaen  
NIM : 20521077  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 12 Juli 2023.

Disahkan Oleh:  
Ketua Penguji,



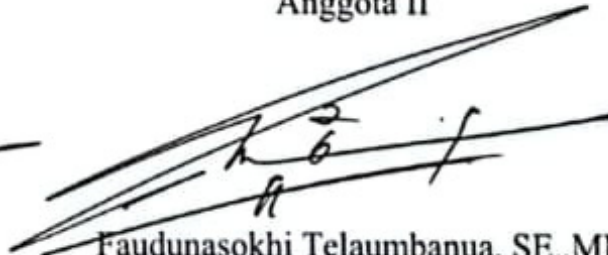
Yusmar Ali, SE., M.Si  
NIP. 195811121981031005

Anggota I



Fitri Evita, S.Pd., M.S  
NIDN 0025078310

Anggota II



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 198006022002121001



Mengetahui,  
Kepala Unit Pengelola PNMK  
PSDKU Medan



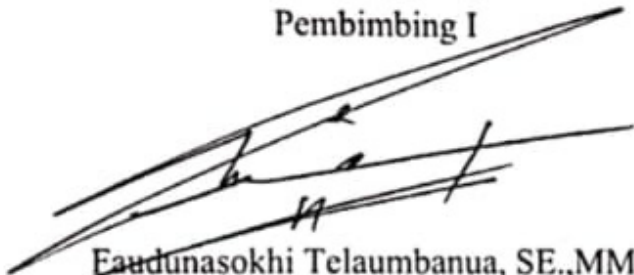
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202006041002

# LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
*Articulate Storyline 3* Pada Materi Statistika Kelas X SMK  
Swasta Trisakti Laguboti  
Penulis : Sylvic Regina C. Silaen  
NIM : 20521077  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Medan, 12 Juli 2023

Pembimbing I



Eandunasokhi Telaumbanua, SE.,MM  
NIP. 198006022002121001

Pembimbing II



Efrizal Siregar, S.Pd.,M.Pd  
NIP. 198708252019031010

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198506252019031007

# PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sylvie Regina C. Silaen  
NIM : 20521077  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Statistika Kelas X SMK Swasta Trisakti Laguboti” 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.

Medan, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Sylvie Regina C. Silaen

NIM. 20521077

# PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sylvie Regina C. Silaen  
NIM : 20521077  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2020

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Statistika Kelas X SMK Swasta Trisakti Laguboti.

Dengan 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

Medan, 12 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Sylvie Regina C. Silaen  
NIM. 20521077



## **ABSTRACT**

*This study aims to produce learning media in the form of mobile-based interactive learning media using Articulate Storyline 3 software. This research was developed using (1) observation, (2) literature study as well as (3) interview methods. This research was conducted at Trisakti Laguboti Private Vocational School. Based on the results of the study, it can be concluded that the process of making interactive learning media has 3 stages of production, namely pre-production starting from determining ideas and ideas in determining design concepts, then production processes such as making prototypes in Articulate Storyline 3 software, post-production where production results will be used as applications can be useful for teachers and also students at Trisakti Laguboti Private Vocational School.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Applications, Articulate Storyline 3, Statistics, Trisakti Laguboti Private Vocational School*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yakni berupa media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3*. Penelitian ini dikembangkan dengan metode (1) observasi, (2) studi pustaka juga (3) wawancara. Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Trisakti Laguboti. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, Proses pembuatan media pembelajaran interaktif memiliki 3 tahapan produksi yaitu pra produksi dimulai dari penentuan ide dan gagasan dalam menentukan konsep design, kemudian proses produksi seperti pembuatan *prototype* pada *software Articulate Storyline 3*, pasca produksi dimana hasil produksi akan dijadikan aplikasi dapat bermanfaat bagi guru dan juga siswa di SMK Swasta Trisakti Laguboti.

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran Interaktif, Aplikasi, Articulate Storyline 3, Statistika, SMK Swasta Trisakti Laguboti*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, M.Si, selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, M.Kom, selaku Koordinator Prodi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
6. Efrizal Siregar, S.Pd.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.
8. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa-Siswi SMK Swata Trisakti Laguboti

yang telah bekerja sama dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada orang tua saya, Ibu Bina Hutajulu serta ketiga saudara saya Pedro Renhard Silaen , Grace Yohana Silaen dan Aprilia Vanesa Silaen selaku keluarga saya yang telah memberikan dukungan yang besar kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman seperjuangan saya terutama Beby Deyniarahma Hakim, Gesya Ajeng Adhiva , juga Alda Christ Silalahi, yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 21 Juni 2023

Penulis



Sylvie Regina C. Silaen  
20521077



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
A. Media Pembelajaran .....	5
B. Media Pembelajaran Interaktif .....	6
C. <i>Canva</i> .....	7
D. <i>Software Articulate Storyline 3</i> .....	7
E. <i>Website 2 Apk Buidar</i> .....	10
F. Statistika .....	11
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>12</b>
A. Data / Objek Penulisan .....	12
B. Teknik Pengumpulan Data .....	14
C. Ruang Lingkup .....	16
D. Langkah Kerja .....	17
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>21</b>
A. Analisis Kebutuhan .....	21
B. Target Audiens .....	22
C. Design ( Perancangan ) .....	22
D. <i>Development</i> ( Pengembangan ) .....	26
E. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> .....	33
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>38</b>
A. Kesimpulan .....	38
B. Saran .....	38

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Aplikasi <i>Canva</i> .....	7
Gambar 2 Tampilan Aplikasi <i>Canva</i> .....	7
Gambar 3 Logo <i>Software Articulate Storyline 3</i> .....	8
Gambar 4 <i>Preview Software Articulate Storyline 3</i> .....	9
Gambar 5 Tampilan Lembar Kerja <i>Articulate Storyline 3</i> .....	9
Gambar 6 Logo <i>Website 2 Apk Builder</i> .....	10
Gambar 7 Tampilan Aplikasi <i>Website 2 Apk Builder</i> .....	10
Gambar 8 Struktur Organisasi Sekolah.....	13
Gambar 9 Langkah Kerja .....	17
Gambar 10 <i>Design Ukuran Halaman Canva</i> .....	22
Gambar 11 <i>Design Ukuran Logo</i> .....	23
Gambar 12 <i>Design Logo Aplikasi</i> .....	23
Gambar 13 <i>Design Halaman Opening Aplikasi</i> .....	24
Gambar 14 <i>Design Tampilan Menu Utama</i> .....	24
Gambar 15 <i>Design Tampilan Materi</i> .....	25
Gambar 16 Ukuran Halaman <i>Articulate Storyline 3 1</i> .....	26
Gambar 17 Ukuran Halaman <i>Articulate Storyline 3 2</i> .....	26
Gambar 18 <i>Design Tampilan Opening</i> .....	27
Gambar 19 Materi <i>Canva</i> ke <i>Articulate Storyline 3 1</i> .....	27
Gambar 20 Materi <i>Canva</i> ke <i>Articulate Storyline 3 2</i> .....	28
Gambar 21 Materi <i>Canva</i> ke <i>Articulate Storyline 3 3</i> .....	28
Gambar 22 <i>Trigger</i> .....	29
Gambar 23 <i>Trigger Wizard</i> .....	29
Gambar 24 <i>Publish Articulate Storyline 3 1</i> .....	30
Gambar 25 <i>Publish Articulate Storyline 3 2</i> .....	30
Gambar 26 <i>Rename story_html 5</i> .....	31
Gambar 27 <i>Rename story_html 5</i> menjadi <i>index</i> .....	31
Gambar 28 <i>Publish Articulate Storyline 3</i> ke <i>Website 2 Apk Builder 1</i> .....	32
Gambar 29 <i>Publish Articulate Storyline 3</i> ke <i>Website 2 Apk Builder 2</i> .....	32
Gambar 30 Hasil Logo Aplikasi.....	33
Gambar 31 Tampilan di <i>Handphone 1</i> .....	34
Gambar 32 Tampilan di <i>Handphone 2</i> .....	35
Gambar 33 Tampilan di <i>Handphone 3</i> .....	33

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 4. Dokumentasi Pengerjaan Karya
- Lampiran 5. Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 6. Surat Permohonan Penelitian Data
- Lampiran 7. Surat Balasan Permohonan Penelitian Data
- Lampiran 8. Hasil Turnitin