

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN**

**SEBAGAI PENGENALAN JAJANAN PASAR TRADISIONAL**

**BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

PROYEK TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

**Muhammad Ridho**

**NIM: 2290343071**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2026**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Sebagai Pengenalan Jajanan Pasar Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar

Penulis : Muhammad Ridho

NIM : 2290343071

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, tanggal 15 Juli 2026.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Herly Nurrahmi., M.Kom  
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Roy Nuary Singarimbun, M.Kom  
NIP. 199001062025061002

Anggota 2



Hawa Asma Ul Husna S.Pd. M.Hum  
NIP. 199110242019032027

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrahman, S.T., M.MSI  
NIP. 197711132010121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Media Pembelajaran Sebagai Pengenalan Jajanan Pasar Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar"

Penulis : Muhammad Ridho

NIM : 2290343071

Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

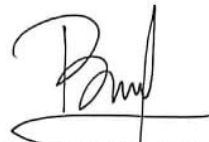
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ..... Jakarta ....., tanggal 30 Juni 2026 .....

Pembimbing 1



Sarjaya Pinem, S.Kom., M.Se  
NIP. 198902262020121007

Pembimbing 2



Nabila Rida Tri Nisa, S.Stat., M.Stat  
NIP. 199705012024062002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia



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

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

### PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Ridho  
NIM : 2290343071  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Sebagai Pengenalan Jajanan Pasar Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar

**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, 29 Juni 2026

  
Muhammad Ridho  
NIM. 2290343071

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

### PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Ridho  
NIM : 2290343071  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2025/2026

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:

Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Sebagai Pengenalan Jajanan Pasar Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar.

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

Jakarta, 29 Juni 2026

  
Muhammad Ridho  
NIM. 2290343071

## ABSTRACT

Elementary school students have limited knowledge of traditional market snacks, making it necessary to provide a more engaging and interactive learning medium to introduce Indonesia's culinary heritage. This study aims to develop SI JAKA (Simulasi Jajanan Karakter), an Android-based learning application for introducing traditional market snacks. The development employed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, consisting of the *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, and *Distribution* stages. The application was developed using Unity with the C# programming language, while Blender was used to create the 3D assets. The application provides learning materials for 20 traditional market snacks, a 3D gallery, interactive quizzes, and application information. The system was evaluated through *Blackbox Testing* and *User Acceptance Testing* involving 32 fifth-grade students of SDN Gedong 08 using a Likert-scale questionnaire. The testing results obtained a score of 1,491 out of a maximum score of 1,600, or 93.19%, which falls into the Very Good category. These findings indicate that the SI JAKA application is suitable as an interactive learning medium for introducing traditional market snacks to elementary school students.

Keywords: Learning media, Android, traditional market snacks, multimedia application, MDLC.

## ABSTRAK

Pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai jajanan pasar tradisional masih terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu proses pengenalan budaya kuliner Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi SI JAKA (Simulasi Jajanan Karakter) berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan jajanan pasar tradisional. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahap *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Aplikasi dikembangkan menggunakan Unity dengan bahasa pemrograman C# serta Blender untuk pembuatan aset 3D. Fitur yang tersedia meliputi materi 20 jenis jajanan pasar tradisional, galeri objek 3D, kuis sederhana, dan informasi aplikasi. Pengujian dilakukan menggunakan *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Testing* terhadap 32 siswa kelas V SDN Gedong 08 menggunakan kuesioner skala Likert. Hasil pengujian memperoleh skor 1.491 dari skor maksimum 1.600 atau sebesar 93,19% yang termasuk kategori Sangat Baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SI JAKA layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan jajanan pasar tradisional kepada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Android, jajanan pasar tradisional, aplikasi multimedia, MDLC.

## **Prakata**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir berjudul “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Sebagai Pengenalan Jajanan Pasar Tradisional Bagi Siswa Sekolah Dasar” dapat diselesaikan. Naskah ini disusun sebagai salah satu syarat akademik pada Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif.

Perancangan dan pengembangan karya Tugas Akhir ini dilaksanakan sejak Februari hingga akhir Juni 2026. Seluruh proses pengerjaan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, pemodelan asset 3D menggunakan blender, hingga tahap assembling logika sistem di *unity* dilakukan dengan bimbingan dari para dosen pembimbing. Karya tugas akhir ini dirancang dan diimplementasikan secara khusus untuk membantu proses pembelajaran siswa di SDN Gedong 08. Seluruh kebutuhan operasional dan teknis selama pengembangan aplikasi ini, termasuk penyediaan perangkat keras, perangkat lunak pengembangan serta kebutuhan internet untuk riset ditanggung secara mandiri oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D, Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.MSI., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Sari Setyaning Tyas, S.Kom., MTI., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
7. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penulisan Tugas Akhir.

8. Nabilla Rida Tri Nisa, S.Stat., M.Stat. selaku selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penulisan Tugas Akhir.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Pihak SD Negeri Gedong 08 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian serta memberikan informasi, masukan, dan arahan terkait kebutuhan pengembangan aplikasi yang dibuat.
11. Teruntuk kedua orang tua tersayang dari keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat yang tulus. Terima kasih karena sudah memberikan keberanian, kepercayaan dan dukungan penuh hingga penulis mampu melakukan penulisan ini.
12. Kakak, abang, dan ponakan dari penulis, terima kasih atas untaian doa, perhatian, hiburan, serta dukungan hangatnya yang membantu menguatkan penulis hingga sampai di titik ini.
13. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu serta memberikan dukungan dalam proses penelitian, pengembangan sistem, dan penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Jakarta, 27 Januari 2026  
Penulis,

**Muhammad Ridho**  
NIM. 2290343071



## DAFTAR ISI

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| Halaman Cover .....                                   | i         |
| Prakata .....                                         | vii       |
| Daftar Isi .....                                      | ix        |
| Daftar Gambar .....                                   | xii       |
| Daftar Tabel .....                                    | xiii      |
| <b>BAB I</b> .....                                    | <b>1</b>  |
| A. LATAR BELAKANG MASALAH .....                       | 1         |
| B. IDENTIFIKASI MASALAH .....                         | 4         |
| C. BATASAN MASALAH .....                              | 4         |
| D. RUMUSAN MASALAH .....                              | 5         |
| E. TUJUAN KAJIAN .....                                | 5         |
| F. MANFAAT KAJIAN .....                               | 5         |
| 1. MANFAAT BAGI PENULIS .....                         | 5         |
| 2. MANFAAT BAGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF ..... | 6         |
| 3. MANFAAT BAGI MITRA .....                           | 6         |
| <b>BAB II</b> .....                                   | <b>7</b>  |
| A. KAJIAN TEORI .....                                 | 7         |
| 1. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA .....       | 7         |
| 2. JAJANAN PASAR TRADISIONAL .....                    | 9         |
| 3. KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR .....            | 13        |
| 4. ANDROID .....                                      | 14        |
| 5. <i>UNITY</i> GAME ENGINE .....                     | 15        |
| 6. BLENDER 3D .....                                   | 16        |
| 7. ADOBE ILLUSTRATOR .....                            | 17        |
| 8. MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) .....     | 18        |
| 9. BLACKBOX TESTING .....                             | 20        |
| B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN .....                | 20        |
| <b>BAB III</b> .....                                  | <b>23</b> |
| A. JENIS PENELITIAN .....                             | 23        |
| B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN .....                  | 23        |
| 1. TEMPAT PENELITIAN .....                            | 23        |
| 2. WAKTU PENELITIAN .....                             | 24        |
| C. SUBJEK PENELITIAN .....                            | 24        |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| D. METODE PENGUMPULAN DATA .....                      | 24 |
| 1. OBSERVASI .....                                    | 25 |
| 2. STUDI PUSTAKA .....                                | 25 |
| 3. DOKUMENTASI .....                                  | 25 |
| 4. WAWANCARA .....                                    | 26 |
| E. METODE PENGEMBANGAN APLIKASI .....                 | 26 |
| 1. CONCEPT .....                                      | 27 |
| 2. DESIGN .....                                       | 27 |
| 3. MATERIAL COLLECTING .....                          | 28 |
| 4. ASSEMBLY .....                                     | 28 |
| 5. TESTING .....                                      | 29 |
| 6. DISTRIBUTION .....                                 | 30 |
| F. METODE PENGUJIAN SISTEM .....                      | 31 |
| 1. BLACKBOX TESTING .....                             | 32 |
| 2. <i>USER</i> TESTING .....                          | 34 |
| BAB IV .....                                          | 36 |
| A. HASIL PENGEMBANGAN APLIKASI MENGGUNAKAN MDLC ..... | 36 |
| 1. CONCEPT .....                                      | 36 |
| 2. DESIGN .....                                       | 46 |
| 3. MATERIAL COLLECTING .....                          | 48 |
| 4. ASSEMBLY .....                                     | 49 |
| 5. TESTING .....                                      | 52 |
| 6. DISTRIBUTION .....                                 | 53 |
| B. IMPLEMENTASI ANTARMUKA APLIKASI .....              | 54 |
| 1. INTRO SI JAKA .....                                | 54 |
| 2. MENU UTAMA .....                                   | 55 |
| 3. HALAMAN MATERI .....                               | 56 |
| 4. ISI KONTEN MATERI .....                            | 57 |
| 5. GALERI 3D .....                                    | 58 |
| 6. HALAMAN KUIS .....                                 | 59 |
| 7. POP UP HASIL KUIS .....                            | 60 |
| 8. TENTANG .....                                      | 61 |

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| C. HASIL PENGUJIAN BLACKBOX TESTING ..... | 62 |
| D. HASIL PENGUJIAN KUESIONER .....        | 62 |
| 1. USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) .....    | 64 |
| 2. PEMBAHASAN RESPON SISWA.....           | 67 |
| BAB V .....                               | 68 |
| A. KESIMPULAN .....                       | 68 |
| B. IMPLIKASI.....                         | 69 |
| C. SARAN.....                             | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                       | 72 |
| LAMPIRAN.....                             | 75 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1 Jajanan Pasar Tradisional.....                     | 9  |
| Gambar 2 Logo Siswa Sekolah Dasar.....                      | 13 |
| Gambar 3 Logo Android.....                                  | 14 |
| Gambar 4 Logo <i>Unity</i> .....                            | 15 |
| Gambar 5 Logo Blender.....                                  | 16 |
| Gambar 6 Logo Adobe Illustrator.....                        | 17 |
| Gambar 7 Konsep MDLC.....                                   | 19 |
| Gambar 8 <i>Flowchart</i> Aplikasi SI JAKA.....             | 37 |
| Gambar 9 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi SI JAKA .....     | 38 |
| Gambar 10 <i>Activity</i> Diagram Halaman Menu Materi ..... | 40 |
| Gambar 11 <i>Activity</i> Diagram Halaman Galeri 3D .....   | 42 |
| Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Halaman Kuis .....        | 44 |
| Gambar 13 Scene Menu Utama SI JAKA .....                    | 49 |
| Gambar 14 Konfigurasi tombol dengan script.....             | 50 |
| Gambar 15 Integrasi aset 2D dengan script .....             | 50 |
| Gambar 16 Integrasi model 3D dengan script .....            | 51 |
| Gambar 17 Pembuatan struktur kuis.....                      | 52 |
| Gambar 18 Implementasi Intro SI JAKA .....                  | 54 |
| Gambar 19 Implementasi Menu Utama .....                     | 55 |
| Gambar 20 Implementasi Menu Materi.....                     | 56 |
| Gambar 21 Implementasi Isi Konten Materi.....               | 57 |
| Gambar 22 Implementasi Galeri 3D .....                      | 58 |
| Gambar 23 Implementasi Konten Kuis.....                     | 59 |
| Gambar 24 Implementasi Skor Hasil Kuis .....                | 60 |
| Gambar 25 Tentang Pembuat.....                              | 61 |

## DAFTAR TABEL

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Penelitian Terdahulu .....                       | 21 |
| Tabel 2 Aset Material SI JAKA.....                       | 28 |
| Tabel 3 Metode Pengujian .....                           | 33 |
| Tabel 4 Spesifikasi Perangkat Pengembang .....           | 33 |
| Tabel 5 Spesifikasi Perangkat Android.....               | 34 |
| Tabel 6 <i>Wireframe</i> Aplikasi.....                   | 46 |
| Tabel 7 Aset Material SI JAKA.....                       | 48 |
| Tabel 8 Hasil Pengujian Blackbox Testing.....            | 62 |
| Tabel 9 Tabel Indikator Penilaian.....                   | 65 |
| Tabel 10 Perhitungan Rata - Rata Hasil Kuisisioner ..... | 66 |
| Tabel 11 Perhitungan Persentase .....                    | 66 |