

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SISTEM PENCERNAAN MAKANAN PADA MANUSIA**



**OLEH:
YUNIAR RISTY FAUZI
NIM. 1905021020**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
SISTEM PENCERNAAN MAKANAN PADA MANUSIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga

Jurusan Manajemen Informatika



Oleh

Yuniar Risty Fauzi

NIM 1905021020

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

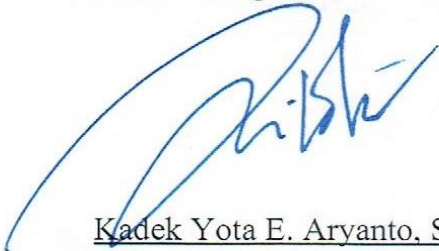
2022

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui,

Pembimbing I,



Kadek Yota E. Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.
NIP. 197803242005011001

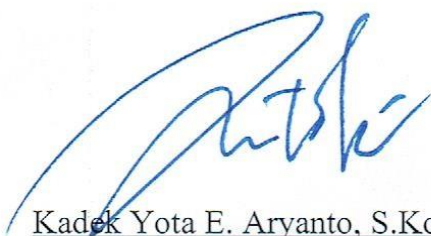
Pembimbing II,



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197905112006041004

Tugas akhir oleh **Yuniar Risty Fauzi** ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 13 Juli 2022

Dewan Penguji



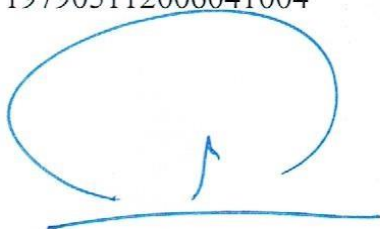
Kadek Yota E. Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.
NIP. 197803242005011001

(Ketua)



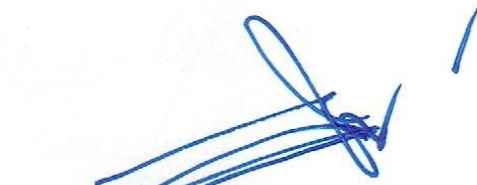
I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197905112006041004

(Anggota)



Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs
NIP. 199410032020122015

(Anggota)



Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs
NIP. 198708042015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna Memenuhi Syarat-syarat untuk mencapai Gelar Ahli Madya

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.
NIP. 199008152019031018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Pada Manusia**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 13 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Yuniar Risty Fauzi
NIM. 1905021020

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia” tepat pada waktunya.

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah sebagai pertanggungjawaban atas pembuatan tugas akhir media pembelajaran interaktif sistem pencernaan makanan pada manusia. Berkat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak, hambatan tersebut dapat penulis hadapi. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T. selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D. selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyusunan laporan.
6. Bapak I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyusunan laporan.
7. Seluruh jajaran staf dan dosen pengajar program studi Manajemen Informatika yang telah membantu penyusunan tugas akhir ini.
8. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan dalam laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang

positif dan membangun dari pembaca untuk penyempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Singaraja, 13 Juli 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	5
2.2 <i>Unity</i>	5
2.3 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	5
2.4 <i>Blender</i>	6
2.5 <i>Visual Studio Code</i>	6
2.6 <i>Recorder</i>	6
2.7 <i>Adobe Premier Pro 2019</i>	7
2.8 Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia.....	7
2.8.1 Pengertian Pencernaan Makanan.....	7
2.8.2 Proses Pencernaan Makanan.....	8
2.8.3 Alat/Bagian Pencernaan Makanan.....	8
2.8.4 Gangguan/Penyakit pada Sistem Pencernaan.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
3.1 Lokasi Penelitian.....	10
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	10
3.3 Metode Pengembangan.....	10
3.3.1 Metode MDLC.....	11
3.3.2 <i>Diagram Flowchart</i>	13

3.4 Responden.....	14
3.5 Storyboard.....	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Gambaran Umum Sistem.....	20
4.2 Implementasi Program.....	20
4.3 Hasil Pengembangan.....	25
4.4 Uji Coba Program.....	31
4.5 Uji Ahli Media.....	32
4.6 Uji Ahli Konten.....	35
BAB V PENUTUP.....	38
4.7 Kesimpulan.....	38
4.8 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode Multimedia Development Life Cycle	11
Gambar 3.2 Diagram Flowchart.....	14
Gambar 4.1 Tampilan intro	25
Gambar 4.2 Tampilan menu utama.....	26
Gambar 4.3 Tampilan petunjuk	26
Gambar 4.4 Tampilan materi	27
Gambar 4.5 Tampilan Materi Pengertian dan Proses.....	27
Gambar 4.6 Tampilan Materi Bagian-bagian.....	28
Gambar 4.7 Tampilan Materi Kesimpulan.....	28
Gambar 4.8 Tampilan materi gangguan atau penyakit	29
Gambar 4.9 Tampilan mulai latihan soal	29
Gambar 4.10 Latihan soal	30
Gambar 4.11 Tampilan nilai dan button coba lagi	30
Gambar 4.12 Tampilan nilai dan button selesai.....	31
Gambar 4.13 Validasi ahli media 1.....	33
Gambar 4.14 Validasi ahli media 2.....	34
Gambar 4.15 Validasi Ahli Konten 1.....	35
Gambar 4.16 Validasi Ahli Konten 2.....	36
Gambar 4.17 Validasi Ahli Konten 3.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Topik dan Materi.....	15
Tabel 3.2 Storyboard.....	16
Tabel 4.1 Souce Code Scene Management.....	21
Tabel 4.2 Source Code Scene Loader.....	22
Tabel 4.3 Source Code Scene Latihan.....	23
Tabel 4.4 Source Code Btnfx.....	24
Tabel 4.5 Uji Coba Mediassss Pembelajaran Interaktif.....	31

