

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PAHAN ANGGA SARIRA
BERBASIS ARTICULATE STORYLINE**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2022**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PAHAN
ANGGA SARIRA BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Informatika**

**Oleh
TRISNA SARI
NIM. 1905021018**

**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 TUNUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

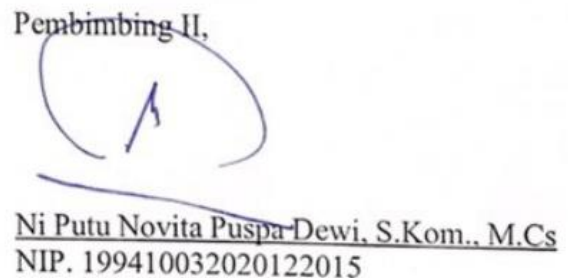
Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



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

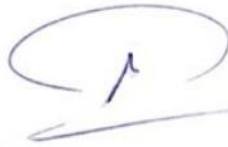
Tugas Akhir oleh **Trisna Sari** ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 13 Oktober 2022

Dewan Penguji



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

(Ketua)



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

(Anggota)



Dr. Komang Setemem, S.Si., M.T.
NIP. 197603152001121002

(Anggota)



Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197711282001122001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik Dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T.
NIP. 19908152019031018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



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

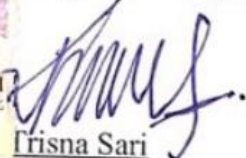
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Media Pembelajaran Interaktif Pahan Angga Sarira Berbasis Articulate Storyline**” beserta seluruh isinya ialah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan menginput dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 13 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,




Grisna Sari
NIM. 1905021018

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Media Pembelajaran Interaktif Pahan Angga Sarira Berbasis *Articulate Storyline***”. Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah sebagai pertanggung jawaban atas pembuatan tugas akhir Media Pembelajaran Pengenalan Anggota Tubuh Bahasa Bali.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik dalam proses pencarian data, pengerjaan program maupun dalam pembuatan laporan ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, 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. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing satu yang bersedia membimbing penulis dalam pembuatan program tugas akhir dan menyusun laporan.
6. Ibu Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing dua yang telah bersedia membimbing penulis dalam pembuatan program tugas akhir dan menyusun laporan.
7. Staf dan dosen pengajar program studi Manajemen Informatika yang telah membimbing, mengarahkan, serta berbagi ilmu selama tiga tahun ini hingga akhir pembuatan tugas akhir ini.
8. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

9. Rekan – rekan mahasiswa program studi manajemen informatika yang telah membantu memberikan saran atau arahan terkait laporan Tugas Akhir ini.

10. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis mohon kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.



Singaraja, 13 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	5
2.3 <i>Articulate Storyline</i>	7
2.3.1 Fungsi Multimedia <i>Articulate Storyline</i>	7
2.3.2 Kelebihan <i>Articulate Storyline</i>	8
2.4 Bahasa Bali.....	8
2.5 Anggota Tubuh Manusia (Angga Sarira).....	9
2.6 Aplikasi Pendukung.....	10
2.6.1 <i>Photoshop</i>	10
2.6.2 <i>Draw.io</i>	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	12
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	12
3.2 Data.....	12
3.2.1 Sumber Data.....	12
3.2.2 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.3 Tahapan Pengembangan Sistem.....	13
3.4 Rancangan Antarmuka.....	17

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Gambaran Umum Sistem	24
4.2 Hasil Pengembangan Produk	24
4.2.1 Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	25
4.2.2 Tahap <i>Desain</i>	25
4.2.3 Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	25
4.2.4 Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan)	26
4.2.5 Testing (Pengujian)	35
4.3 Uji Ahli Media	37
4.4 Uji Ahli Konten	40
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45



DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1 Tabel Rancangan Media Pembelajaran	18
Table 4.1 Sumber Data Observasi	26
Table 4.2 Tabel Uji Coba Aplikasi.....	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode MDLC 1	14
Gambar 3.2 FlowChart Media Pembelajaran Bahasa Bali	17
Gambar 4.1 Tampilan Awal Flash Screen	27
Gambar 4.2 Tampilan Inputan Profil User	28
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama	28
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kompetensi	29
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	29
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi	30
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Materi	30
Gambar 4.8 Tampilan Materi Kegunaan Pahan Angka	31
Gambar 4.9 Tampilan Point Siswa	31
Gambar 4.10 Tampilan Soal Kuis	32
Gambar 4.11 Tampilan Skor Siswa	32
Gambar 4.12 Tampilan Referensi	33
Gambar 4.13 Tampilan Profil Pengembang	33
Gambar 4.14 Tampilan Kegunaan Aplikasi	34
Gambar 4.15 Tampilan Setting Backsound	34
Gambar 4.16 Validasi Ahli Media 1	38
Gambar 4.17 Validasi Ahli Media 2	39
Gambar 4.18 Validasi Ahli Konten 1	40
Gambar 4.19 Validasi Ahli Konten 2	41