

**ANIMASI PROSEDUR OPERASIONAL STANDAR
LAYANAN PADA UPT LAYANAN BIMBINGAN
KONSELING**

TUGAS AKHIR

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi Manajemen Informatika**



**Oleh
Komang Bagus Adi Putra
NIM 1705021032**

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

2020

TUGAS AKHIR

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



Pembimbing I,

Pembimbing II,



A.A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198806222015041003



Dr. Komang Setemeh, S.Si., M.T.

NIP. 197603152001121002

Tugas akhir oleh Komang Bagus Adi Putra ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 13 Agustus 2020

Dewan Penguji,


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


(Ketua)


A.A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP.198806222015041003

(Anggota)


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

(Anggota)


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

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha guna memnuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada :

Hari : .Kamis.....

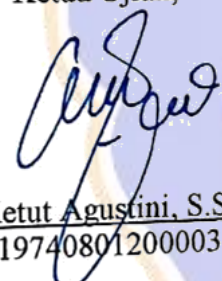
Tanggal : 13. Agustus. 2020



Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


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


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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Loede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “*Animasi Prosedur Operasional Standar Layanan Pada UPT Layanan Bimbingan Konseling*” 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 resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 13 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Komang Bagus Adi Putra
NIM. 1705021032

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Animasi Prosedur Operasional Standar Layanan Pada UPT Layanan Bimbingan Konseling” tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak 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. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak A.A. Gede Yudhi Paramartha S.Kom, M.Kom. selaku pembimbing satu yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyusun laporan.
6. Bapak Dr. Komang Setemen S.Si, M.T. selaku pembimbing dua sekaligus telah bersedia membimbing penulis dalam menyusun laporan
7. Staf dan dosen pengajar di Program Studi Manajemen Informatika yang telah mendidik dan meberikan ilmu yang berguna.
8. Ibu Putu Rahayu Ujianti, S.Psi, M.Psi, Psikolog telah bersedia dalam memberikan informasi tentang Standar Operasional Prosedur Layanan pada UPT Layanan Bimbingan Konseling.
9. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.

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 yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 13 Agustus 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Prosedur Operasional Standar.....	4
2.2 Prosedur Operasional Standar UPT Layanan BK.....	4
2.3 Animasi.....	5
2.4 <i>Motion Graphic</i>	5
2.5 <i>Storyboard</i>	6
2.6 <i>Software</i> Pendukung	6
2.6.1 <i>Corel Draw</i>	7
2.6.2 <i>Audacity</i>	7
2.6.3 <i>Adobe After Effects</i>	8

BAB III METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	9
3.2 Metode Pengembangan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)... 9	
3.2.1 <i>Concept</i>	10
3.2.2 <i>Design</i>	10
3.2.3 <i>Material Collecting</i>	11
3.2.4 <i>Assembly</i>	12
3.2.5 <i>Testing</i>	12
3.2.6 <i>Distribution</i>	13
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
4.1 Gambaran Umum.....	14
4.2 Metode Pengembangan Animasi	14
4.3 Tahap <i>Concept</i>	15
4.4 Tahap <i>Design</i>	15
4.5 Tahap <i>Material Collecting</i>	28
4.6 Tahap <i>Assembly</i>	30
4.7 Tahap Pengujian Animasi.....	32
4.7.1 Pengujian Animasi	33
4.7.2 Uji Animasi Dengan <i>Software</i>	39
4.7.3 Uji Validitas	40
4.7.4 Uji Ahli Materi	44
4.8 Tahap <i>Distribution</i>	46
 BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> SOP ke-1	16
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> SOP ke-2	19
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> SOP ke-3	22
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> SOP ke-4	24
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> SOP ke-5	27
Tabel 4.6 <i>Testing</i> Animasi SOP ke-1	33
Tabel 4.7 <i>Testing</i> Animasi SOP ke-2	34
Tabel 4.8 <i>Testing</i> Animasi SOP ke-3	36
Tabel 4.9 <i>Testing</i> Animasi SOP ke-4	37
Tabel 4.10 <i>Testing</i> Animasi SOP ke-5	39
Tabel 4.11 Uji Animasi Dengan <i>Software</i> Pemutar Video	40
Tabel 4.12 Kuesioner <i>Short</i> UEQ	41
Tabel 4.13 Data Hasil Responden	41
Tabel 4.14 Transformasi Data Responden	42
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Ahli Materi	45
Tabel 4.16 Tabel Konversi Skala 4	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	9
Gambar 3.2 Pembuatan Objek dengan menggunakan <i>Corel Draw</i>	11
Gambar 4.1 Bahan Dalam Pembuatan Animasi.....	29
Gambar 4.2 Membuat <i>Composition</i>	30
Gambar 4.3 Import Bahan Animasi	31
Gambar 4.4 Menata Posisi Bahan Animasi.....	31
Gambar 4.5 <i>Render</i> Animasi.....	32
Gambar 4.6 Short UEQ (<i>Mean and Variance</i>) Dalam Format Tabel	43
Gambar 4.7 Grafik Nilai Tengah Per Item.....	43
Gambar 4.8 Skala Pragmatis dan Hedonis.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Hasil Kuisisioner Penelitian Uji Validitas 1	53
Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Penelitian Uji Validitas 2	54
Lampiran 3 Hasil Angket Validitas Ahli Materi.....	55
Lampiran 4 Hasil Uji Coba Animasi.....	58
Lampiran 5 Hasil Uji Coba Animasi Dengan Menggunakan <i>Software</i>	64
Lampiran 6 Hasil Wawancara Dengan Narasumber.....	67

