

**ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN PENTINGNYA
KESELAMATAN BERKENDARA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1)



Nama : SAHWA WULANUARI

NIM : 11180181

**Program Studi Sistem Informasi
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
NUSA MANDIRI**

Jakarta

2018

ABSTRAKSI

Sahwa Wulanuari (11180181), Animasi Interaktif Pengenalan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor

Menciptakan terwujudnya lalu-lintas yang tertib dan teratur dapat terwujud dengan memupuk rasa disiplin dalam berlalu-lintas pada setiap pengendara, salah satu syarat wajib untuk dapat mengemudi di jalan raya adalah memiliki Surat Izin Mengemudi. Media pengenalan untuk pelajar diharapkan dapat memberikan fitur-fitur lebih seperti peragaan secara langsung, materi yang lebih detil, dan terkesan menyenangkan. Animasi merupakan teknologi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, salah satunya adalah media pengenalan keselamatan berkendara sepeda motor. Penggunaan media ini dalam proses pengenalan dapat memotivasi anak dan meningkatkan pengetahuan. Perangkat lunak yang digunakan untuk animasi media pengenalan adalah *Macromedia Flash 8*.

Kata Kunci : Animasi, Media Pengenalan, Keselamatan Berkendara, Sepeda Motor

ABSTRACT

Sahwa Wulanuari (11180181), Interactive Animation for the Introduction of Motorcycle

Safety Creating an orderly and orderly traffic can be realized by fostering a sense of discipline in the traffic of each driver, one of the mandatory conditions for being able to drive on the highway is to have a driver's license. Media introduction for students is expected to be able to provide more features such as live demonstrations, material that is more detailed, and pleasant. Animation is a technology that can be used for various purposes, one of which is the media for the introduction of motorcycle driving safety. The use of this media in the introduction process can motivate children and increase knowledge. The software used for media recognition animation is Macromedia Flash 8.

Keywords: Animation, Media Introduction, Driving Safety, Motorcycle

DAFTAR ISI

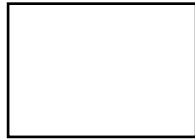
	Halaman
LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR	 vii
LEMBAR ABSTRAKSI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	1
1.3. Perumusan Masalah	1
1.4. Maksud dan Tujuan	1
1.5. Metode Penelitian	1
1.5.1. Teknik Pengumpulan data	1
A. Observasi	1
B. Wawancara	1
C. Studi Pustaka	1
1.5.2. Model Pengembangan Sistem	1
A. Analisa Kebutuhan Sistem	1
B. Desain	1
C. <i>Code generation</i>	1
D. <i>Testing</i>	1
E. <i>Support</i>	1
1.6. Ruang lingkup	1
 BAB II LANDASAN TEORI	 1
2.1. Tinjauan Pustaka	1
2.2. Penelitian Terkait	1
 BAB III PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN	 1
3.1. Analisa Kebutuhan Software	1
3.2. Desain	1
3.2.1. Karakteristik software	1
3.2.2. Perancangan story board	1
3.2.3. <i>User Interface</i>	1
3.2.4. <i>State Trasition Diagram</i>	1
3.4. <i>Code Generation</i>	1
3.4.1. <i>Testing</i>	1

a. <i>White Box</i>	1
3.4.2. <i>Support</i>	1
3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif	1
BAB IV PENUTUP	1
4.1. Kesimpulan	1
4.2. Saran-saran	1
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	1
LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	1
LAMPIRAN	1
Daftar Kuesioner Uji Coba Animasi Interaktif	1



DAFTAR SIMBOL

a. Simbol State Transition Diagram



STATE

Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.



TRANSITION

Perubahan suatu state yang diikuti dengan perubahan nilai kondisi dan nilai variabel objek.

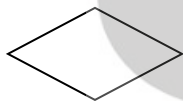


b. Simbol Flowchart



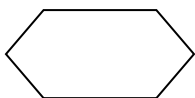
TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu kegiatan.



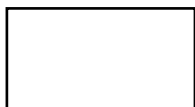
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.



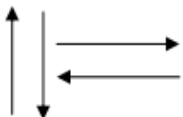
PREPARATION

Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan digunakan.



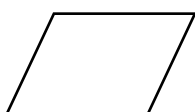
PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang berlangsung.



FLOW LINE

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.



INPUT/OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses pemasukan data yang berupa pembacaan data sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Tampilan Area Kerja <i>Flash CS4</i>	11
Gambar III.1. Tampilan Halaman <i>Opening</i>	22
Gambar III.2. Tampilan Halaman Menu Utama.....	23
Gambar III.3. Tampilan Halaman Materi	24
Gambar III.4. Tampilan Halaman Perlengkapan	25
Gambar III.5. Tampilan Halaman Penjelasan.....	26
Gambar III.6. Tampilan Halaman <i>Game</i>	27
Gambar III.7. Tampilan Halaman mulai <i>Game</i>	28
Gambar III.8. Tampilan Halaman Profil.....	29
Gambar III.9. <i>State Diagram</i> Menu Utama	30
Gambar III.10. <i>State Transition</i> Materi	30
Gambar III.11. <i>State Diagram</i> Info	31
Gambar III.12. <i>State Diagram</i> Game.....	31
Gambar III.13. <i>State Diagram</i> Profil.....	32
Gambar III.14. Bagan Alir Halaman <i>game</i>	33
Gambar III.15. Grafik Alir Halaman <i>game</i>	34
Gambar III.16. Tampilan Grafik <i>Pre-Test</i> Kuisioner	
Pengendara Sepeda motor	41
Gambar III.17. Tampilan Grafik <i>Post-Test</i> Kuisioner	
Pengendara Sepeda motor	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel III.1. Tabel <i>Storyboard</i> Opening	19
Tabel III.2. Tabel <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama	19
Tabel III.3. Tabel <i>Storyboard</i> Halaman Materi.....	20
Tabel III.4. Tabel <i>Storyboard</i> Halaman Info.....	20
Tabel III.5. Tabel <i>Storyboard</i> Halaman Game.....	21
Tabel III.6. Tabel <i>Storyboard</i> Halaman Profil	21
Tabel III.7. Tabel Kebutuhan Hardware dan Software	39
Tabel III.8. Tabel Kuesioner Pre-Test Animasi Pengenalan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor.....	40
Tabel III.9. Tabel Grafik Kuesioner Pre-Test Animasi Pengenalan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor.....	41
Tabel III.10. Tabel Kuesioner Post-Test Animasi Pengenalan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor.....	42
Tabel III.11. Tabel Grafik Kuesioner Post-Test Animasi Pengenalan Keselamatan Berkendara Sepeda Motor	43



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A.1. Kuisioner Pre-Test Animasi Pembelajaran Ilmu Tajwid MI Nurul Falah Jakarta
- Lampiran A.2. Kuisioner Post-Test Animasi Pembelajaran Ilmu Tajwid MI Nurul Falah Jakarta
- Lampiran B.1. Surat Riset MI Nurul Falah Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Lestari dan Triyono, Ramadian Agus. 2010. Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Pada Taman Kanak-Kanak Siwi Peni 1 Sragen. ISSN : 1979-9330.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CCYQFjAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.ijns.org%2Findex.php%2Fijns%2Farticle%2Fdownload%2F188%2F185&ei=9NH1UsOMAYnrlAW0p4G4Bw&usg=AFQjCNEKYT7UnE1TnYmNOY36nnpn78xHbVw&bvm=bv.60983673,d.dGI> (20 Oktober 2014)
- Noviyanto, S. T., Fiftin. 2008. Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia dan Game Interaktif. Vol2 No 1- Januari 2008.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&ved=0CDIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.journal.uad.ac.id%2Findex.php%2FJIFO%2Farticle%2Fdownload%2F283%2F114&ei=qM71UqOWLYaGlAWA8oGoDA&usg=AFQjCNEERo93b6mFPJBHaxn1mNMUOa4rqg&bvm=bv.60983673,d.dGI> (20 Oktober 2013)
- Shalahuddin M, Rosa A.S. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Wahana Komputer. 2010. Adobe Flash CS4. Semarang.
- Widiastuti, Nelly Indriani dan setiawan, Irawan. 2012. Jurnal Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Vol 1 No 2–Oktober 2012 ISSN: 2089-9033.
<http://komputa.if.unikom.ac.id/s/data/jurnal/volume-1-2/6-komputa-1-2-game-edukasi-walisongo-nelly.pdf/pdf/6-komputa-1-2-game-edukasi-walisongo-nelly.pdf> (20 Oktober 2013)
- Wiyarti, dkk. 2013. Pembangunan Media Pembelajaran Alat Transportasi. ISSN: 1979-9930.
https://www.google.com/search?q=jurnal&oq=jurnal&aqs=chrome..69i57j69i61l3j69i59l2.1582j0j9&sourceid=chrome&espv=210&es_sm=93&ie=UTF-8#q=pembangunan+media+pembelajaran+alat+transportasi+dan+rambu-rambu+lalu+lintas+pada+taman+kanak-kanak+pertiwi+1+plumbungan+karangmalang+sragen (20 Oktober 2013)