

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN **ZOOLOGI BERBASIS**

ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

SKRIPSI

Program Studi Teknik Informatika



FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2017

APPLICATION DEVELOPMENT OF ZOOLOGY LEARNING MEDIA

USING ADOBE FLASH CS6 FOR ANDROID

Undergraduate Thesis

Proposed As One Of Terms To Acquire Degree

**BACHELOR OF ENGINEERING
INFORMATION ENGINEERING TECHNOLOGY**



UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA

JAKARTA

2017

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : GITA AMALIA RAMADHAN

NIM : 011301503125031

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA

Menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir ini adalah murni hasil karya sendiri dan seluruh isi Skripsi/Tugas Akhir menjadi tanggung jawab saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan Skripsi/Tugas Akhir ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juli 2017

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

(GITA AMALIA RAMADHAN)

011301503125031

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ZOOLOGI
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

OLEH :

NAMA : GITA AMALIA RAMADHAN

NIM : 011301503125031

Telah dipertahankan didepan Penguji pada tanggal 07 Agustus 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Ketua Penguji/Pembimbing I

Zulkifli, S.Kom, M.Kom

Anggota Penguji I


Nanik

(Sukarno Bahat, S.Kom, M.Kom)

Anggota Penguji II


Berlin Sitorus

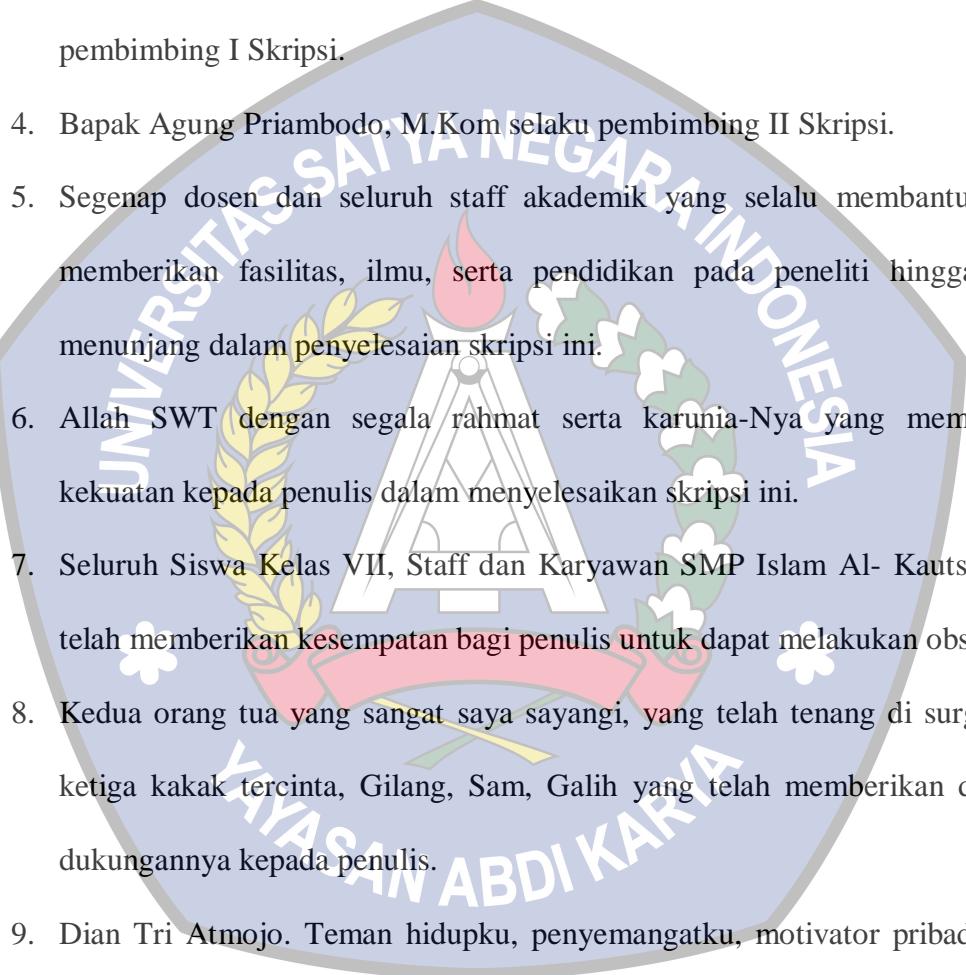
(Berlin Sitorus, S.Kom, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Zoologi Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash CS6*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat dengan berbagai observasi, penelitian, beberapa sumber literatur dan dalam jangka waktu tertentu sehingga menghasilkan karya yang dapat dipertanggung jawabkan hasilnya. Serta ditujukan untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu (S-1) pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai. Secara khusus rasa terima kasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Yusriani Sapta Dewi, M.Si, selaku Rektor Universitas Satya Negara Indonesia.



2. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Bapak Zulkifli, S.Kom.,M.Kom, selaku Ketua Jurusan Program Strata Satu (S1) Teknik Informatika, Universitas Satya Negara Indonesia dan selaku pembimbing I Skripsi.
4. Bapak Agung Priambodo, M.Kom selaku pembimbing II Skripsi.
5. Segenap dosen dan seluruh staff akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Siswa Kelas VII, Staff dan Karyawan SMP Islam Al- Kautsar yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat melakukan observasi.
8. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi, yang telah tenang di surge. Dan ketiga kakak tercinta, Gilang, Sam, Galih yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
9. Dian Tri Atmojo. Teman hidupku, penyemangatku, motivator pribadi, yang tanpa henti selalu memberikan dukungan dan semangat.
10. Sahabat serta rekan-rekan seperjuangan tercinta yang tak henti memberikan dukungannya.

Penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran, masukkan, dan kritik yang membangun agar memperoleh

laporan yang lebih sempurna. Akhir kata penulis mengharapkan semoga laporan Skripsi ini dapat dipahami dan bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Satya Negara Indonesia dan semua pihak serta dapat menambah wacana agar kedepannya dapat dikembangkan lagi lebih dalam.

Jakarta, 19 Juli 2017

Gita Amalia Ramadhan



ABSTRAK

Media pembelajaran selalu berkembang setiap tahunnya, mulai dari penggunaan media visual, media cetak maupun media interaktif seperti *game* edukasi (*edu game*).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Learning media is always growing every year, ranging from the use of visual media, print media and interactive media such as educational games (*edu game*). In the process of learning, the media has a function as a carrier of information from the source (teacher) to the recipient (student). Learning media should strive to take advantage of the prosessed by the media and try to avoid obstacles that may arise in the learning process.