

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAL LAMBANG NEGARA
DAN SILA-SILA PANCASILA
(Studi Kasus: Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

MAYA DEVI PRAMESTI

2212030543

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAL LAMBANG NEGARA
DAN SILA-SILA PANCASILA
(Studi Kasus : Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

MAYA DEVI PRAMESTI

2212030543

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mengenai Lambang
Negara Dan Sila-sila Pancasila
(Studi Kasus: Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

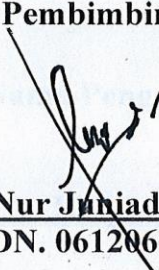
Maya Devi Pramesti

2212030543

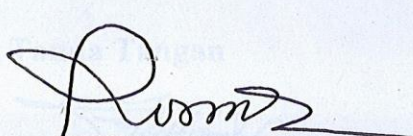
Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal

Pembimbing 1


M. Nur Juniadi, M.M
NIDN. 0612066903

Pembimbing 2

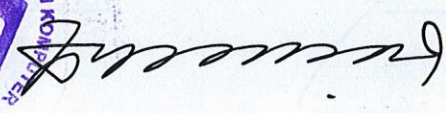

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

gelar Ahli Madya Komputer

Pada tanggal _____ 2025




Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK AMIKOM Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGENAL LAMBANG NEGARA
DAN SILA-SILA PANCASILA
(Studi Kasus : Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maya Devi Pramesti
2212030543**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal (tanggal ujian pendadaran)

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eko Hariadi, M.Kom

Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom

Nina Dewi Lashwaty, SE., M.SI

MOTTO

“Belajar bukan hanya tentang memahami, tetapi juga merasakan”

“Sesulit apapun jalannya, tetap semangat dan jangan menyerah”

“sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT atas segala Rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan, Kesehatan dan kesempatan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak, ibu, adek, dan tante yang senantiasa mendukung, memberikan semangat dan mendoakan dalam setiap langkah yang ditempuh.
3. Bapak M. Nur Juniadi.M.M selaku dosen pembimbing 1 dan bapak Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan memberikan saran yang sangat berharga selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Dosen dan karyawan di STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama masa studi saya.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah berbagi suka dan duka, memeberikan dukungan, motivasi, serta kenangan yang berharga.
6. Pemilik NIM 2213010487 yang senantiasa menemani, memberi semangat, dan membantu proses punyusunan Tugas akhir ini.
7. Ibu Nanik Sulistyawati selaku kepala sekolah SD Negeri Banaran Boyolali yang telah memeberikan ijin dan kesempatan untuk melakukan penellitian di sekolahan tersebut.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL LAMBANG NEGARA DAN SILA-SILA PANCASILA (Studi Kasus : Kelas 2 SD Negeri Banaran Boyolali)”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Diploma III Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak, ibu, adek, dan tante yang senantiasa mendukung, memberikan semangat dan mendoakan dalam setiap langkah yang ditempuh.
2. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S.T.,M.M., M.Kom. selaku ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Bapak M.Nur Juniadi.M.M selaku dosen pembimbing 1 dan bapak Afnan Rosyidi, S.T,M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan memberikan saran yang sangat berharga selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen dan karyawan di STMIK Amikom Surakarta.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

6. Pemilik NIM 2213010487 yang senantiasa menemani, memberi semangat, dan membantu proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Nanik Sulistyawati selaku kepala sekolah SD Negeri Banaran Boyolali yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran untuk kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sumber referensi bagi yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Sukoharjo, 11 Agustus 2025

Penulis

Maya Devi Pramesti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ixx
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.4.1 Bagi SD Negeri Banaran Boyolali	3
1.4.2 Bagi Penulis	3
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta	4
1.5.3 Bagi SD Negeri Banaran Boyolali	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Wawancara.....	6
1.6.3 Metode Kepustakaan	6
1.6.4 Metode Kuisisioner.....	6
1.7 Teori Yang Digunakan	7
1.7.1 Multimedia	7
1.7.2 Multimedia Interaktif	7

1.7.3	Komponen Multimedia	8
1.7.4	Struktur Navigasi	9
1.7.5	Lambang Negara	11
1.7.6	Sila-Sila Pancasila	12
1.7.7	<i>Storyboard</i>	13
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	13
1.7.6	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
1.7.6	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	14
1.9	Sistematika Penulisan	15
1.10	Jadwal Kegiatan	16
BAB II GAMBARAN OBYEK		17
2.1	Profil SD Negeri Banaran Boyolali	17
2.2	Struktur Organisasi	19
2.3	Visi dan Misi	20
2.4	Letak Geografis SD Negeri Banaran Boyolali	20
2.5	Target Produk	22
BAB III PEMBAHASAN		23
3.1	Merancang Konsep	23
3.2	Merancang Isi	23
3.3	Merancang Naskah	24
3.4	Merancang Grafik (<i>Design</i>)	25
3.5	Produksi Sistem	28
3.5.1	Pembuatan Halaman Aplikasi	28
3.5.2	Pembuatan Halaman Masuk	29
3.5.3	Pembuatan Halaman Menu Utama	31
3.5.4	Pembuatan Halaman Menu Materi	33
3.5.5	Pembuatan Halaman Materi	34
3.5.6	Pembuatan Halaman Video Pembelajaran	35
3.5.7	Pembuatan Halaman Quiz	37
3.5.8	Pembuatan Halaman Menu Informasi	38
3.5.9	Pembuatan Halaman Standar Kompetensi	39

3.6 Menjalankan dan Pengujian Sistem	40
3.6.1 Pengujian Sistem	40
3.6.1 Menjalankan Sistem	43
BAB IV PENUTUP	49
4.1 Kesimpulan	49
4.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Nilai Pelajaran Pancasila Kelas 2	5
Tabel 1. 2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan	16
Tabel 2. 1 Profil SD Negeri Banaran Boyolali	18
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	25
Tabel 3. 1 Lanjutan	26
Tabel 3. 1 Lanjutan	27
Tabel 3. 1 Lanjutan	28
Tabel 3. 2 <i>Blackbox</i>	41
Tabel 3. 2 Lanjutan	42
Tabel 3. 2 Lanjutan	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur <i>Linear</i>	9
Gambar 1. 2 Struktur <i>Hierarki</i>	10
Gambar 1. 3 Struktur <i>Non-Linear</i>	10
Gambar 1. 4 Struktur Kombinasi	11
Gambar 1. 5 Lambang Negara	12
Gambar 1. 6 Lambang Sila-Sila Pancasila	13
Gambar 2. 1 Tampak Muka SD Negeri Banaran Boyolali	17
Gambar 2. 2 Tampak Didalam Kelas	18
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi SD Negeri Banaran Boyolali	19
Gambar 2. 4 Google Maps SD Negeri Banaran Boyolali	21
Gambar 3. 1 Struktur <i>Hierarki</i> Merancang Naskah	24
Gambar 3. 2 Pembuatan Halaman Aplikasi	29
Gambar 3. 3 Halaman Masuk	29
Gambar 3. 4 Halaman Menu Utama	31
Gambar 3. 5 Halaman Menu Materi	33
Gambar 3. 6 Halaman Materi	34
Gambar 3. 7 Halaman Video Pembelajaran	35
Gambar 3. 8 Halaman Quiz	37
Gambar 3. 9 Halaman Menu Informasi	38
Gambar 3. 10 Halaman Standar Kompetensi	39
Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Masuk	44
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Menu Utama	44

Gambar 3. 13 Tampilan Halaman Menu Materi	45
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Materi Lambang Negara	45
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Materi Sila-Sila Pancasila	46
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Video Pembelajaran	46
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman <i>Quiz</i>	47
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman <i>Score Quiz</i>	47
Gambar 3. 19 Tampilan Halaman Informasi	48
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Standar Kompetensi	48

