

**PERANCANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK STOP  
MOTION SEBAGAI ALTERNATIF SOSIALISASI TAGLINE  
DARMAJAYA THE BEST**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA KOMPUTER  
Pada Program Studi Teknik Informatika  
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung**



Oleh

**KOMANG DWI PURNOMÔ**  
NPM. 1511010056

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN



### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa tugas akhir yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 22 Oktober 2019



  
**KOMANG DWI PURNOMO**

**NPM 1511010077**

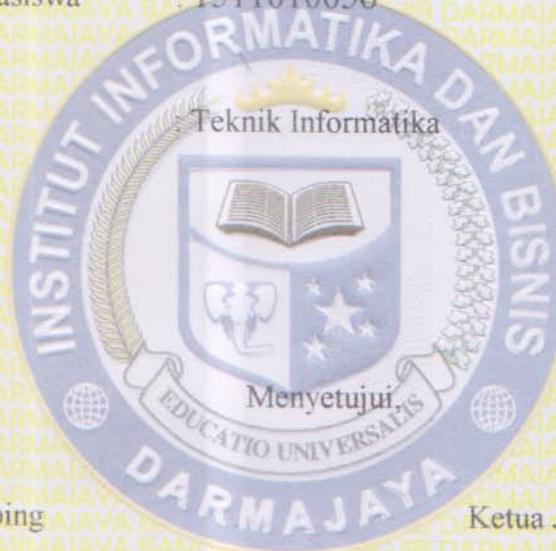
**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : Perancangan Film Animasi Menggunakan Teknik  
Stop Motion Sebagai Alternatif Sosialisasi Tagline  
Darmajaya The Best.

Nama Mahasiswa : **Komang Dwi Purnomo**

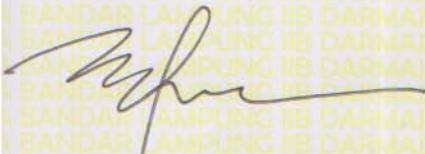
No. Pokok Mahasiswa : 1511010056

Jurusan : Teknik Informatika



Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan

  
**Fitria, S.T., M.Kom**  
NIK. 00490802

  
**Yuni Arkhiansvah, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 00480802

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Teknik Informatika Insitut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk

Memenuhi Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer

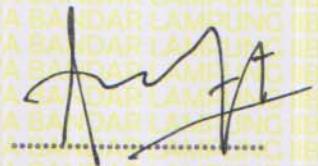
Mengesahkan

1. Tim Penguji

Tanda Tangan

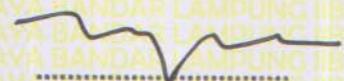
Ketua

: **Isnandar Agus, M.Kom**



Anggota

: **Hariyanto Wibowo, S.Kom., M.T.I**



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



**Hariyanto, S.Kom., M.M**

**NIK. 00210800**

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 September 2019

## **RIWAYAT HIDUP**

- I. Identitas
- a. Nama : Komang Dwi Purnomo
  - b. NPM : 1511010056
  - c. Tempat / Tanggal Lahir : Bali Sadhar Utara, 22 Mei 1997
  - d. Agama : Hindu
  - e. Alamat : Bali Sadhar Utara
  - f. Suku : Bali
  - g. Kewarganegaraan : Indonesia
  - h. No Telp/Hp : 082282261098
  - i. E-Mail : mangpur05@gmail.com
- II. Riwayat Pendidikan
- a. Sekolah Dasar : SDN 3 Bali Sadhar Utara
  - b. Sekolah Menengah Pertama : SMPN 2 Banjit
  - c. Sekolah Menengah Atas : SMKN 1 Banjit
  - d. Perguruan Tinggi : 2015 IIB Darmajaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar

Yang Menyatakan,  
Bandar Lampung, 22 Oktober 2019

**KOMANG DWI PURNOMO**  
**NPM 1511010056**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan bismillahirrahmanirrahim penulis mempersembahkan hasil karya tulis ini untuk orang-orang yang memberi dukungan baik itu materi maupun doa saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan anugrah yang telah di berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua Orang tuaku Bapak Wayan jati dan Ibu Nyoman suyanti yang senantiasa mencurahkan kasih sayangnya untuk keberhasilan dan setiap doanya untuk kehidupanku.
3. Ibu fitria, S.T.,M.Kom selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan masukan-masukan terbaik sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Mbakku yang ku sayangi Luh santi yang selalu mendukung dan mengharapakan keberhasilanku.
5. Adikku yang ku sayangi Ketut wiranto yang selalu support dalam hal apapun.
6. Teman-teman ku tio aditya putra, irhash ainur rafi, yeni siswanti, andika, rini fitriani, yunita parwati, nengah turita sari yang sama-sama berjuang dan yang selalu mensupport baik langsung maupun tidak langsung
7. Terimakasih banyak kepada semua dosen yang telah membimbingku dan memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan dukungan
8. Almamaterku tercinta instutut informatika dan bisnis darmajaya (IIB) yang telah memberikan banyak bekal ilmu pengetahuan.

## **MOTTO**

“Katakan semua akan baik baik saja maka segalanya akan  
menjadi baik”

**Karena Ucapan Mu Adalah Doa**

## ABSTRAK

### PERANCANGAN FILM ANIMASI MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION SEBAGAI ALTERNATIF SOSIALISASI TAGLINE DARMAJAYA THE BEST

Oleh:  
**KOMANG DWI PURNOMO**

**1511010056**

Bandar Lampung, Telp. 082282261098

Teknik Informatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung

e-mail: [mangpur05@gmail.com](mailto:mangpur05@gmail.com)

IIB Darmajaya adalah salah satu perguruan tinggi swasta dilampung, yang dimana sering disebut darmajaya the best. Darmajaya the best adalah sebuah budaya yang menjadi pedoman bagi semua sivitas akademik kampus biru ini dalam berkarya, baik itu belajar maupun bekerja. Darmajaya *the best* adalah singkatan dari taqwa, *heart*, energick, brilliant, empathy, synergy, dan trustworthy di dalam kalimat tersebut terkandung makna yang harus dijalani semua sivitas akademik Darmajaya. Informasi tentang IIB Darmajaya *the best* kepada sivitas akademik IIB Darmajaya selama ini masih menggunakan media buku atau kertas poster. Media penyajian kurang menarik perhatian karena informasi ini hanya dirancang dalam bentuk tulisan. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Informasi yang diperoleh sivitas akademik Darmajaya selama ini masih menggunakan media tulis. Kurang menariknya informasi yang digunakan, menyebabkan banyak sivitas akademik darmajaya yang kurang memahami makna Darmajaya *the best*.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dibangun sebuah aplikasi Perancangan Film Animasi Menggunakan Teknik *Stop Motion* Sebagai Alternatif Sosialisasi Tagline Darmajaya *The Best* Berbasisi Android. Aplikasi ini sangat efektif sebagai media informasi yang berbasis android sehingga lebih mudah untuk memahami makna yang terkandung dalam Darmajaya *the best* dengan animasi *stop motion*. Hal ini dilakukan karena kurang menariknya media informasi yang digunakan.

Sistem aplikasi dirancang menggunakan metode MDLC dan diuji menggunakan Black Box untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat aplikasi ini dibutuhkan atau tidak sehingga dibantu dengan penyebaran kuesioner kepada sivitas akademik darmajaya. Aplikasi ini sudah tersedia di *playstore* yang dapat diunduh secara gratis sehingga pengguna dapat dengan mudah untuk menggunakan.

Hasil sistem aplikasi ini dapat memberikan hasil membantu memberikan informasi dalam memahami makna yang terkandung dalam Darmajaya *the best*.

**Kata kunci** :*Android, MDLC, Animasi Stop Motion.*

## ABSTRACT

### DESIGN OF ANIMATION FILM USING STOP MOTION TECHNIQUE AS AN ALTERNATIVE TAGLINE SOCIALIZATION DARMAJAYA THE BEST

By:  
**KOMANG DWI PURNOMO**  
1511010056

Bandar Lampung, Tel. 082282261098  
Informatics Engineering, Darmajaya Institute of Informatics and Business,  
Bandar Lampung  
e-mail: [mangpur05@gmail.com](mailto:mangpur05@gmail.com)

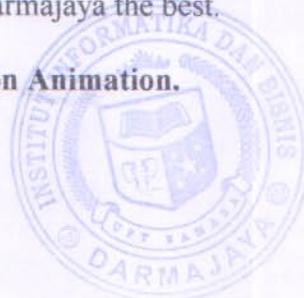
IIB Darmajaya is one of the private tertiary institutions, which is often called Darmajaya the best. Darmajaya the best is a culture that serves as a guideline for all academic members of the blue campus in their work, both study and work. Darmajaya the best is an abbreviation of taqwa, heart, energetic, brilliant, empathy, synergy, and trustworhty in the sentence contained the meaning that must be lived by all Darmajaya academic community. Information about IIB Darmajaya the best to the IIB Darmajaya academic community is still using the media of books or poster paper. The presentation media is not attracting attention because this information is only designed in a written form. This research was conducted to overcome existing problems. Information obtained by Darmajaya academic society is still using written media. The lack of interesting information used, causes many academic Darmajaya members who do not understand the meaning of Darmajaya the best.

Based on this, it is necessary to build an animation film design application using the *stop motion* technique as an alternative socialization of Darmajaya The Best Android Based Tagline. This application is very effective as an android-based information media so that it is easier to understand the meaning contained in Darmajaya the best with the *stop motion* animation. This is done because of the lack of interesting information media used.

The application system was designed using the MDLC method and tested using the Black Box to get more accurate information whether this application was needed or not so that it was assisted by distributing questionnaires to Darmajaya academic community. This application is already available in PlayStore which can be downloaded for free, so users can easily use it.

The results of this application system can help provide the information in understanding the meaning contained in Darmajaya the best.

**Keywords: Android, MDLC, Stop Motion Animation.**



## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Tuhan yang maha Esa, atas limpahan Anugrah bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Ketua Yayasan Alfian Husein Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung.
2. Bapak Ir.Firmansyah YA,MBA,M.Sc, Selaku Rektor Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung .
3. Bapak Sriyanto,S.Kom.,MM, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung.
4. Bapak Yuni Arkhiansyah, M.Kom,Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung .
5. Para Dosen,Staf dan Karyawan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung yang telah meberikan bantuan langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehigga saya lebih mudah sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun skripsi ini..
7. Almamaterku tercinta Institut Informatika dan Bisnis (IIB) yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Tuhan yang maha Esa. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yang Menyatakan

Bandar Lampung, 22 Oktober 2019

KOMANG DWI PURNOMO

NPM.1511010056

## DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN

PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

KATA PENGANTAR

ABSTRACT

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Penelitian .....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Animasi.....	5
2.1.1 Pengertian Animasi.....	5

2.2 <i>Stop Motion</i> .....	5
2.2.1 Pengertian <i>Stop Motion</i> .....	5
2.2.2 Animasi Clay ( <i>Clay Animaotion</i> ) .....	6
2.3 Android .....	7
2.4 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem.....	8
2.4.1 Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ).....	8
2.4.2 JDK ( <i>Java Development Kit</i> ).....	8
2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	9
2.5.1 Metode Pengembangan Multimedia.....	9
2.5.2 <i>Unified Modeling Language</i> (UML) .....	10
2.5.3 <i>Storyboard</i> .....	14
2.5.4 Pengujian <i>Black Box</i> .....	14

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	15
3.1.1 Tempat Penelitian .....	15
3.1.2 Waktu Penelitian .....	15
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	15
3.2.1 Wawancara .....	15
3.2.3 Studi Pustaka .....	15
3.3 Tahapan Penjadwalan Pengembangan Sistem.....	15
3.3.1 Penjelasan Alur Diagram <i>Work Breakdown Structure</i> .....	16
a Komunikasi ( <i>Communication</i> ).....	16
b Perencanaan Secara Cepat ( <i>Quick Plan</i> ) .....	16
c Pemodelan Perancangan Cepat ( <i>Modelling Quick Desain</i> ).....	16
d Pembentukan Multimedia <i>Development Life Cycle</i> .....	17
e Penyerahan Sistem dan Umpan Balik.....	17

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Komunikasi.....	18
4.1.1 Wawancara .....	18
4.1.2 kuesioner .....	18
4.1.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	18
4.2 Perencanaan .....	18
4.2.1 Penjadwalan .....	18
4.3 Pemodelan Perancangan .....	19
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	20
4.3.1.1 Rancangan Sistem Yang Diusulkan .....	20
4.3.1.2 Design (Desain) .....	22
4.3.2 Interface .....	23
4.3.2.1 Rancangan <i>Interface Splash Screen</i> .....	23
4.3.2.2 Rancangan <i>Interface Menu Utama</i> .....	24
4.3.2.3 Rancangan <i>Interface Menu Profile Darmajaya</i> .....	25
4.3.2.4 Rancangan <i>Interface Menu Tips</i> .....	26
4.3.2.5 Rancangan <i>Interface Menu Lessons And Tricks</i> .....	27
4.3.2.6 Rancangan <i>Interface Menu Watch Vidio Guide</i> .....	28
4.3.2.7 Rancangan <i>Interface Menu About</i> .....	29
4.4 Pembentukan Perancangan .....	29
4.4.1 Perancangan Sistem .....	30
4.4.1.1 Tampilan Splash Screen .....	30
4.4.1.2 Tampilan Menu Utama.....	30
4.4.1.3 Tampilan Menu Profile Darmajaya .....	31
4.4.1.4 Tampilan Menu Tips .....	32
4.4.1.5 Tampilan Menu Lessons And Tricks .....	32
4.4.1.6 Tampilan Menu Watch Vidio Guide .....	33
4.4.1.7 Tampilan Menu About .....	33
4.5 Pembahasan .....	34
4.5.1 Pengujian Aplikasi.....	34

4.5.1.1 Perangkat Pengujian <i>Black Box</i> .....	34
4.5.1.2 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> .....	34
4.5.1.3 Hasil Pengujian Kuesioner .....	37
4.6 Penyerahan Sistem Dan Umpan Balik (MDLC) .....	37
4.7 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi .....	38
4.7.1 Kelebihan Aplikasi .....	38
4.7.2 Kekurangan Aplikasi .....	38

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....	39
5.2 Saran .....	39

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Studio .....	6
Gambar 2.2 <i>Shaun The Sheep</i> .....	6
Gambar 2.3 Pegangan gerakan per gerakan .....	7
Gambar 3.1 <i>Work Breakdown Structure</i> .....	16
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> .....	21
Gambar 4.3 Rancangan <i>Interface Splash Screen</i> .....	23
Gambar 4.4 Rancangan <i>Interface</i> menu Utama .....	24
Gambar 4.5 Rancangan interface menu profil darmajaya.....	25
Gambar 4.6 Rancangan <i>Interface Menu Tips</i> .....	26
Gambar 4.7 Rancangan <i>Interface</i> menu <i>Leasson And Triks</i> .....	27
Gambar 4.8 Rancangan <i>Interface</i> menu <i>Watch Vidio Guide</i> .....	28
Gambar 4.9 Rancangan <i>Interface</i> menu <i>About</i> .....	29
Gambar 4.10 Tampilan menu <i>Splash Screen</i> .....	30
Gambar 4.11 Tampilan menu utama.....	31
Gambar 4.3 Tampilan menu profil darmajaya .....	31
Gambar 4.4 Tampilan menu <i>Tips</i> .....	32
Gambar 4.5 Tampilan menu <i>leasson and triks</i> .....	32
Gambar 4.6 Tampilan menu <i>watch vidio guide</i> .....	33
Gambar 4.7 Tampilan menu <i>about</i> .....	33
Gambar 4.7 Pengujian Kuesioner .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	13
Tabel 4.1 Penjadwalan .....	19
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Aplikasi .....	22
Tabel 4.3 Pengujian menu utama .....	34
Tabel 4.4 Pengujian menu profil darmajaya .....	35
Tabel 4.5 Pengujian menu tips .....	35
Tabel 4.6 Pengujian menu <i>lessons and tricks</i> .....	36
Tabel 4.7 Pengujian menu <i>watch vidio guide</i> .....	36
Tabel 4.8 Pengujian menu <i>about</i> .....	37

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini terjadi sangat pesat dan cepat, baik di dunia teknologi informasi maupun komunikasi. Akan lebih berguna apabila teknologi yang sedang berkembang saat ini dimanfaatkan untuk pembelajaran di dunia pendidikan baik formal ataupun informal. Aplikasi multimedia mampu memberikan suatu informasi yang mudah dipahami, sehingga orang akan lebih mudah dalam menangkap informasi yang di pelajari.

IIB Darmajaya adalah salah satu perguruan tinggi swasta dilampung, yang dimana sering disebut darmajaya the best. Darmajaya the best adalah sebuah budaya yang menjadi pedoman bagi semua sivitas akademik kampus biru ini dalam berkarya, baik itu belajar maupun bekerja. Darmajaya *the best* adalah singkatan dari taqwa, *heart*, energick, brilliant, empathy, synergy, dan trustworthy di dalam kalimat tersebut terkandung makna yang harus dijalani semua sivitas akademik Darmajaya.

Informasi tentang IIB Darmajaya *the best* kepada sivitas akademik IIB Darmajaya selama ini masih menggunakan media buku atau kertas poster. Media penyajian kurang menarik perhatian karena informasi ini hanya dirancang dalam bentuk tulisan. Maka diperlukan metode dalam bentuk animasi yang merupakan metode *stop motion* yang menyajikan animasi dari metode ini lahir dari dua konvensi atau disiplin yaitu film dan gambar. Teknologi multimedia merupakan potensi besar dalam hal pengelolaan informasi karena menyediakan pilihan yang dapat mengatur informasi dengan cepat dan efektif. Dengan berbagai fitur yang mendukung pemanfaatan text dan bentuk animasi tiga dimensi, sivitas akademik darmajaya akan lebih mengerti, mudah diterima dan dipahami.

*Stop motion* merupakan upaya untuk menggabungkan media informasi dengan animasi, bersifat interaktif menurut waktu nyata (*real time*), serta berbentuk animasi 3D. Pada peneliatian sebelumnya (Johan, 2012) telah disampaikan, selama ini *stop motion* merupakan teknik pembuatan animasi paling sederhana. Animasi pada dasarnya merupakan kumpulan gambar-gambar yang berurutan kemudian gambar-gambar tersebut digerakan hingga menjadi sebuah vidio animasi. Tidak seperti jenis animasi pada umumnya yang memiliki gerakan yang halus dan juga tidak lincah, gerakannya terpatah-patah karena keterbatasan dari gerakan objek atau gambar yang digunakan.

Berdasarkan untaian diatas, maka pada pembahasan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah **perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best* berbasis android.**

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan media aplikasi yang efektif. Untuk itu, dibangun suatu perangkat lunak yang dapat membantu memudahkan proses informasi berbasis perangkat yang saat ini populer digunakan yaitu android.

## **1.2 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada tanggal 25 juni 2019 s/d 25 juli 2019 di Iib Darmajaya Lampung.

### **2. Batasan masalah**

Dikarenakan luas dan kompleksnya pembahasan, maka untuk skripsi ini ruang lingkup yang dibahas yaitu dibatasi pada pembuatan animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang diambil yaitu “Bagaimana merancang dan membangun film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best* ?”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah Merancang dan membangun sebuah film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best* yang dapat membantu mempermudah informasi serta mempermudah memahami makna yang terkandung dalam darmajaya *the best*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Memberikan kemudahan informasi dan kemudahan memahami makna yang terkandung dalam darmajaya *the best*, Sekaligus memperkenalkan jenis film animasi menggunakan teknik *stop motion* tersebut secara luas dan dengan adanya film animasi menggunakan teknik *stop motion* ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman tentang makna darmajaya *the best*.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan dalam memberikan gambaran secara utuh penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang dibuatnya perangkat lunak perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best*, rumusan masalah yang didapat, batasan masalah yang dibuat, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang diterapkan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori terkait perangkat lunak perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan yang ditanyakan dalam perumusan masalah dan analisa yang dilakukan dalam membangun perangkat lunak perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best* berbasis android. Selain itu, bab ini membahas prosedur sistem baru yang diajukan, use case diagram, activity diagram, perancangan tatap muka.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengkodean yang dilakukan, sehingga yang dibahas pada bab ini adalah bagaimana tampilan aplikasi saat dijalankan. Selanjutnya dipaparkan tentang instalasi perangkat lunak dan bagaimana aplikasi ini diuji.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan perangkat lunak perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif sosialisasi tagline darmajaya *the best* berbasis android selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Animasi**

##### **2.1.1 Pengertian Animasi**

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani Anima yaitu yang berarti memberi nyawa. Sedangkan film animasi yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (*The Little Oxford Dictionary* 19). Arti lainnya, animasi disebut juga suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (Shadrina, 2009). Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya.

#### **2.2 Stop Motion**

##### **2.2.1 Pengertian *Stop Motion***

*Stop motion* adalah animasi yang memanipulasi gambar agar suatu benda dapat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan frame (*Pharosproduction*, 2006, chap. I). Cara kerja *stop motion* yaitu mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, memfoto satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. *Stop motion animation* sering pula disebut *clay mation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai obyek yang digerakkan. Jenis animasi ini menggabungkan unsur fotografi dan gerak. Bagi orang yang tidak bisa menggambar namun memahami prinsip animasi maka bisa membuat animasi dengan teknik *stopmotion* karena yang diperlukan hanya memotret obyek secara berurutan dan teratur.

### 2.2.2 Animasi Clay (*Clay Animation*)

Animasi Clay Juga disebut sebagai *Clay mation*, merupakan tipe animasi *stop motion* menggunakan figure yang terbuat dari clay (tanah liat) atau bahan sejenisnya sebagai objek yang di gunakan agar suatu benda mati dapat bergerak sendiri dan tergantung dalam perhitungan frame. mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, dengan cara foto satu per satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. Contoh: *Wallace and Gromit, Chicken Run, Shaun The Sheep*.



Gambar 2.1 Ruang Studio

(Sumber: <http://oprekzone.com/proses-pembuatan-animasi-stopmotion-3d-shaun-the-sheep>)



Gambar 2.2 Shaun The Sheep

(Sumber: <http://drjt.wordpress.com/tag/shaun-the-sheep/>)



Gambar 2.3 Pegangan gerakan per gerakan

(Sumber: <http://oprekzone.com/proses-pembuatan-animasi-stopmotion-3d-shaun-the-sheep>)

### 2.3 Android

Android adalah platform open source yang komprehensif dan dirancang untuk mobile devices. Dikatakan komprehensif karena Android menyediakan semua tools dan frameworks yang lengkap untuk pengembangan aplikasi pada suatu mobile device. Sistem Android menggunakan database untuk menyimpan informasi penting yang diperlukan agar tetap tersimpan meskipun device dimatikan. Untuk melakukan penyimpanan data pada database, sistem Android menggunakan SQLite yang merupakan suatu open source database yang cukup stabil dan banyak digunakan pada banyak device berukuran kecil (Silvia dkk, 2014) dalam (Setiawan dkk, 2013). Android merupakan sebuah sistem operasi pada ponsel berbasis Linux yang mencakup sistem operasi dan middleware. Fasilitas open source atau sistem operasi yang dapat dikembangkan dengan bebas bagi penggunaannya membuat banyak orang untuk mengembangkannya dengan inovasi – inovasi yang semakin berkembang terhadap sistem operasinya maupun pada pembangunan aplikasi mobile nya tersebut. Maka tak heran saat ini banyak pengembang yang membangun aplikasi mobile pada platform Android (Ichwan dkk, 2013). Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak

ketiga. Oleh karena itu, adanya keterbatasan dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka (Saepulloh dan Fatimah, 2016) dalam (Suanto, 2011).

## **2.4 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem**

Untuk membangun aplikasi prancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* diperlukan beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi tersebut. Beberapa perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **2.4.1 Android SDK (*Software Development Kit*)**

Android SDK adalah tools API (*Application Programming Interface*) yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman Java. Beberapa fitur-fitur Android yang paling penting adalah mesin Virtual Dalvik yang dioptimalkan untuk perangkat mobile, integrated browser berdasarkan engine open source WebKit, Grafis yang dioptimalkan dan didukung oleh libraries grafis 2D, grafis 3D berdasarkan spesifikasi opengl ES 1.0 (Opsional akselerasi perangkat keras), kemudian SQLite untuk penyimpanan data (database). Fitur-fitur android lainnya termasuk media yang mendukung audio, video, dan gambar, juga ada fitur bluetooth, EDGE, 3G dan WiFi, dengan fitur kamera, GPS, dan kompas. Selanjutnya fitur yang juga turut disediakan adalah lingkungan Development yang lengkap dan kaya termasuk perangkat emulator, tools untuk debugging, profil dan kinerja memori, dan plugin untuk IDE Eclipse (Sinsuw dan Najoran, 2013).

### **2.4.2 JDK (*Java Development Kit*)**

JDK adalah sebuah perangkat peralatan yang digunakan untuk membangun perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. JDK berjalan diatas sebuah *virtual machine* yang dinamakan JVM (*Java Virtual Machine*). Dokumentasi JDK berisi spesifikasi API, deskripsi fitur, panduan pengembang,

referensi halaman untuk perkakas JDK dan utilitas, demo, dan link ke informasi terkait (Arifin dkk).

## **2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

### **2.5.1 Metode Pengembangan Multimedia**

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah Aplikasi perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif tagline darmajaya the best. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*, dimana metode ini memiliki 6 (enam) tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution (Ningrum dan Kuswardani, 2017) dalam (Luther, 1994).

#### 1. Concept

Tahap concept (konsep) adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

#### 2. Design

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

#### 3. Material Collecting

Material collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

#### 4. Assembly

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

#### 5. Testing

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.

Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

#### 6. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

### 2.5.2 *Unified Modeling Language (UML)*

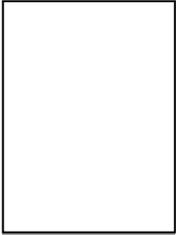
*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, atau VB. NET (Sulistiyorini, 2009).

Menurut Sulistiyorini (2009) ada beberapa jenis diagram dalam UML adalah sebagai berikut :

#### 1. Diagram Use Case

Diagram use case menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (actor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengandunia luar. Diagram use case dapat digunakan selama proses analisis untuk menangkap requirements sistem dan untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Selama tahap desain, use case diagram menetapkan perilaku (behavior) sistem saat diimplementasikan.

Tabel 2.1 *Use Case Diagram*.

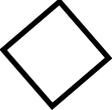
Simbol	Keterangan
	<p><b>Actor</b> : Mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. <i>Actor</i> hanya berinteraksi dengan use case tetapi tidak memiliki kontrol atas use case.</p>
	<p><b>Use Case</b> : Adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga <i>customer</i> atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p><b>Subsystem</b> : Menspesifikasikan paket yang menampilkan <i>system</i> secara terbatas.</p>
	<p><b>Association</b> : Menghubungkan link antar element.</p>
	<p><b>Generalization</b> : Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.</p>
	<p><b>Include</b> : Yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.</p>

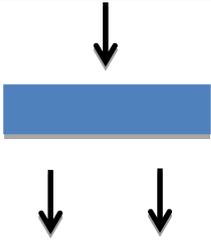
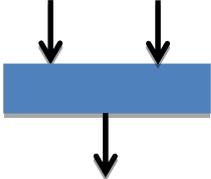
	<p><b>Extend</b> : Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.</p>

## 2. Activity Diagram

*Activity* diagram memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan sebuah *flowchart* karena dapat dimodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas ke dalam keadaan sesaat (*state*). Seringkali bermanfaat bila dibuat sebuah *activity* terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan. *Activity* diagram juga sangat berguna ketika ingin menggambarkan perilaku paralel atau menjelaskan bagaimana perilaku dalam berbagai *use case* berinteraksi. Dapat digunakan statechart diagram untuk memodelkan perilaku dinamis satu kelas atau objek. Statechart diagram memperlihatkan urutan keadaan sesaat (*state*) yang dilalui sebuah objek, kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari satu *state* atau aktivitas ke *state* atau aktivitas lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu *state* lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu *state* atau aktivitas. Diagram aktivitas paling cocok digunakan untuk memodelkan urutan aktivitas dalam suatu proses.

Tabel 2.2 Activity Diagram.

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
 <p data-bbox="459 636 624 669"><b>Status Awal</b></p>	<p data-bbox="794 360 1353 450">Status awal aktivitas <i>system</i>, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
 <p data-bbox="480 1003 600 1037"><b>Aktivitas</b></p>	<p data-bbox="794 748 1353 837">Aktifitas yang di lakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
 <p data-bbox="453 1330 622 1364"><b>Percabangan</b></p>	<p data-bbox="794 1055 1353 1144">Asisoasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
 <p data-bbox="453 1715 624 1749"><b>Status Akhir</b></p>	<p data-bbox="794 1442 1353 1576">Status akhir yang dilakukan <i>system</i>, sebuah diagram aktivitas, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>

 <p style="text-align: center;"><b>Percabangan</b></p>	<p>Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Penggabungan</b></p>	<p>Digunakan untuk kegiatan yang digabungkan.</p>

### 2.5.3 Storyboard

*Storyboard* adalah rancangan tampilan yang mendeskripsikan fungsi dari fitur-fitur yang disediakan pada suatu aplikasi yang dibuat secara rinci dan tepat. Dalam storyboard pemikiran dideskripsikan dan direncanakan melalui tulisan, gambar, animasi dan suara. Hasil penulisan *storyboard* akan digunakan dalam menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif, sehingga media pembelajaran interaktif tersebut akan lebih terstruktur (Munir, 2014).

### 2.5.4 Pengujian *Black Box*

*Black box* testing adalah memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat dari isinya, tapi cukup dikenai proses testing dibagian luar dalam (Adami dan Budihartanti, 2016) dalam (Rizky dan Soetam, 2011).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **3.1.1 Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di IIB Darmajaya Lampung yang beralamat di Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan selama 5 bulan di mulai dari 15 Mei 2019 sampai 30 Agustus 2019, adapun lama waktu waktu analisis dan pengumpulan data pada bulai Juli.

#### **3.2 Metode Pengumpulan Data**

##### **3.2.1 Wawancara**

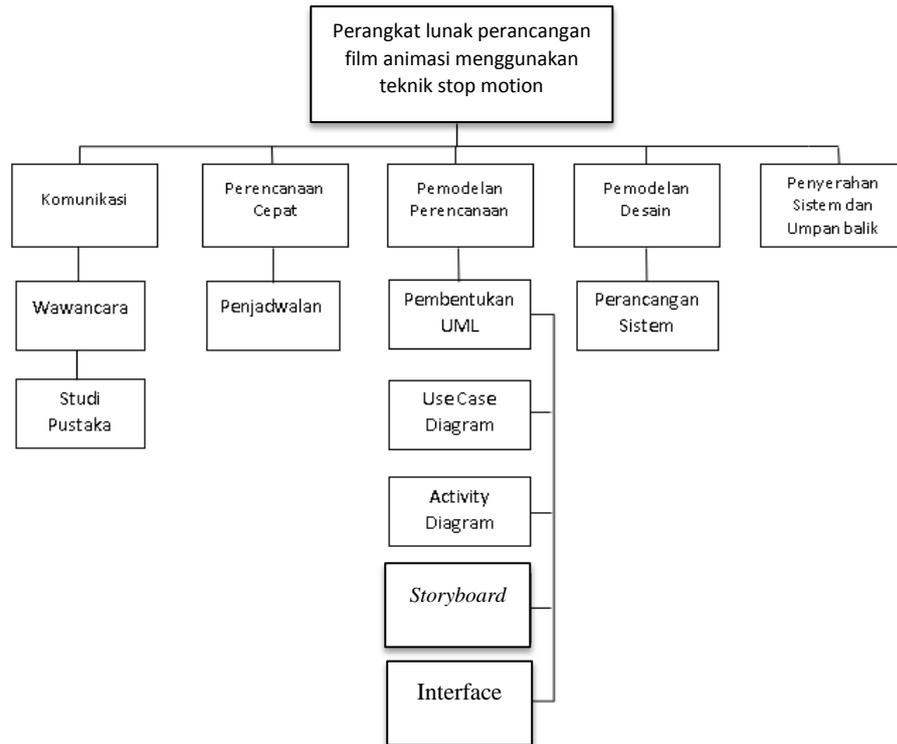
Wawancara ini peneliti bertemu dan berinteraksi langsung dengan yang berkaitan yaitu mahasiswa Darmajaya, hal ini diperlukan agar mendapat data yang relevan. Peneleti melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan data.

##### **3.2.2 Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari buku-buku yang ada, artikel atau jurnal seseorang, guna memperoleh data tambahan.

#### **3.3 Tahapan Penjadwalan Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem menggunakan tahapan penjadwalan dapat dibagi dalam unsur-unsur pekerjaan yang lebih kecil, sehingga hasil dari proses ini disebut dengan *Work Breakdown Structure (WBS)*, agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut :



Gambar 3.1 *Work Breakdown Structure (WBS)*

### 3.3.1 Penjelasan Alur Diagram *Work Breakdown Structure*

#### a. Komunikasi (*Communication*)

Pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan pihak terkait, dimana seperti melakukan wawancara kepada mahasiswa Darmajaya terkait tentang informasi Darmajaya *the best* tersebut.

#### b. Perencanaan Secara Cepat (*Quick Plan*)

Dalam melakukan perencanaan dan pembentukan MDLC lebih dahulu melakukan *quick plan*, seperti spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

#### c. Pemodelan Perancangan Cepat (*Modelling Quick Desain*)

Pembentukan perancangan menggunakan model *UML (Unified Modelling Language)* yang dibuat dalam bentuk *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan pemodelan *inteface*.

**d. Pembentukan Multimedia *Development Life Cycle***

Dari pembuatan aplikasi menggunakan *software Android Studio* dengan bahasa pemrograman *Java*, hasil yang dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah perangkat lunak perancangan film animasi menggunakan *stop motion*.

**e. Penyerahan Sistem dan Umpan Balik**

Pada tahapan ini adalah tahap dimana aplikasi selesai dibuat dan telah dilakukan uji coba pada perangkat *smartphone*, selanjutnya mengkonfirmasi kepada guru bidang studi apakah aplikasi ini layak digunakan, jika layak akan didistribusikan dan jika tidak maka akan dilakukan perbaikan sesuai ketentuan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Komunikasi**

##### **4.1.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada mahasiswa Darmajaya di kampus IIB Darmajaya, menggunakan metode tanya jawab untuk mendapatkan data, data disini adalah informasi tentang Darmajaya *the best*.

##### **4.1.2 kuisisioner**

Setelah peneliti melakukan wawancara, maka peneliti melanjutkan Pengumpulan data dengan cara, yaitu menyerahkan kuisisioner untuk di isi oleh para responden dalam kuisisioner ini peneliti menyiapkan enam soal pertanyaan untuk di isi oleh responden agar peneliti dapat menyimpulkan dan mengetahui apakah penyediaan film animasi menggunakan teknik stop motion sesuai dengan kebutuhan para sivitas akademik Darmajaya.

##### **4.1.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak**

Kebutuhan perangkat lunak yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Karakter Animasi
- Kamera dslr dengan kemampuan recording untuk mengambil gambar
- Lensa ef 16-35
- Green screen untuk memudahkan dalam editing

#### **4.2 Perencanaan**

##### **4.2.1 Penjadwalan**

Penjadwalan dilakukan guna untuk melakukan tahapan pembuatan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan tahapan penjadwalan Work Breakdown Structure (WBS), yang sudah dijelaskan dalam bab III sebelumnya. Hasil penjadwalan dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Penjadwalan

No	Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4				Bulan 5				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Komunikasi																					
	a. Wawancara	■	■																			
	b. Studi Pustaka	■	■	■																		
2.	Perencanaan																					
	a. Penjadwalan	■	■																			
3.	Pemodelan Perancangan																					
	a. Use case diagram				■	■																
	b. Activity diagram				■	■	■															
	c. Interface					■	■															
4.	Pembentukan perancangan																					
	a. Perancangan sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5.	Penyerahan dan umpan balik																					■

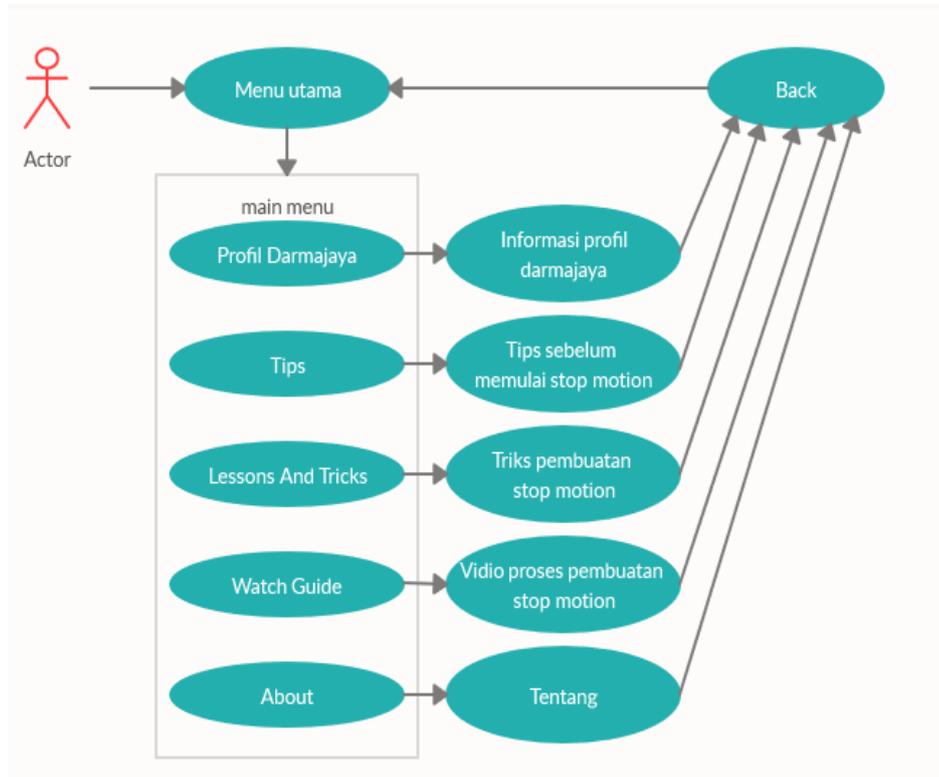
### 4.3 Pemodelan Perancangan

Dalam melakukan pemodelan perancangan dilakukan pembuatan perancangan menggunakan model Unified Modeling Language (UML), dibuat dalam bentuk *use case diagram*, *activity diagram*, dan pemodelan *interface*.

### 4.3.1 Use Case Diagram

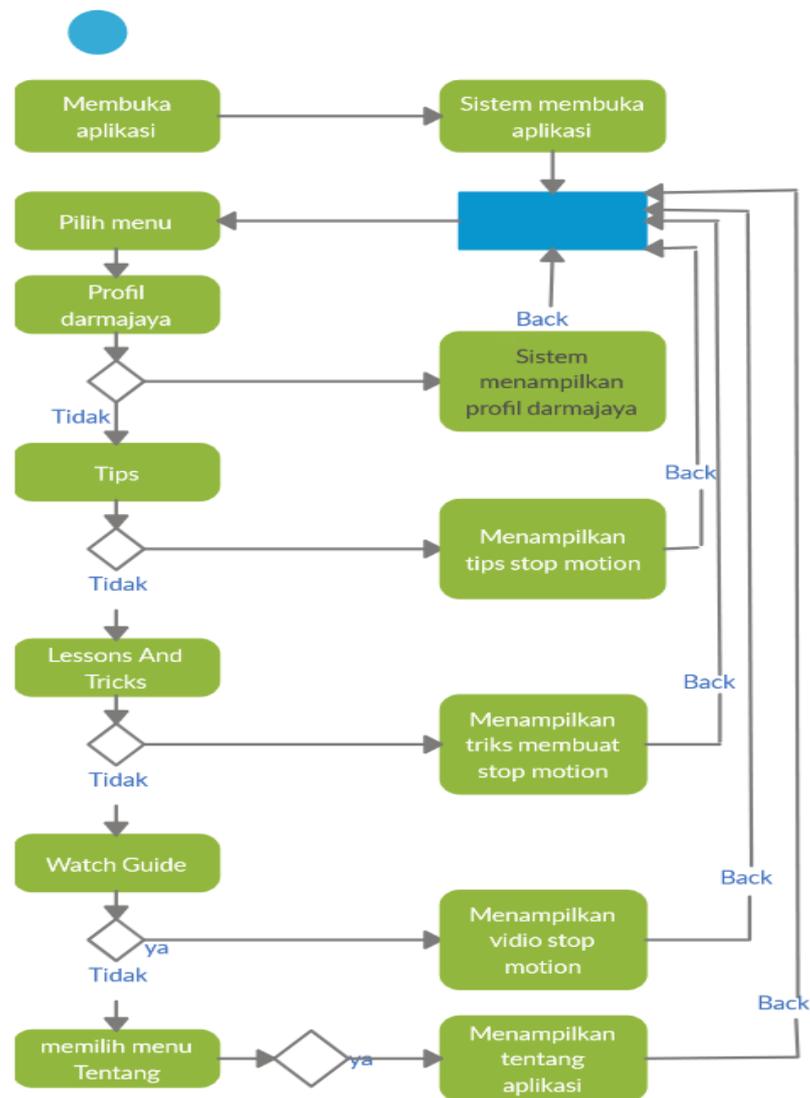
#### 4.3.1.1 Rancangan Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem terlebih dahulu dilakukan Sebelum melakukan pembuatan sistem. Sistem yang digunakan model UML yang digambarkan dalam bentuk use case diagram dan activity diagram. use case diagram yang digunakan :



**Gambar 4.1** UML use case diagram

Pada gambar di atas tampak use case diagram yang memperlihatkan 5 pilihan menu untuk yaitu profil darmajaya, tips, lessons and tricks, watch video guide, about. Di dalam menu profil darmajaya berisi tentang profil darmajay *the best*, di dalam menu tips user akan mendapatkan tips sebelum memulai membuat film animasi stop motion, di dalam menu lessons and tricks user akan diajarkan trik bagaimana membuat film *stop motion*. Didalam menu *watch video guide* User akan diarahkan untuk meliat vidio tahap-tahap proses pembuatan stop mition. Menu *back* yang digunakan untuk kembali ke menu utama. Proses dalam menjalankan program aplikasi ini terdapat pada *activity diagram* di bawah ini :



**Gambar 4.2** UML activity diagram

Pada gambar *activity* diagram diatas di bagian kanan adalah proses yang di lakukan system dan di sebelah kiri adalah proses user. *User* mambuka aplikasi Perancangan film animasi *stop motion* kemudian aplikasi di proses oleh system dan tampilan menu utama akan terbuka. *User* memilih tombol yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Jika user memilih tombol Profil Darmajaya maka aplikasi akan membuka menu profil darmajaya, jika user memilih menu Tips maka aplikasi akan di arahkan ke Tips stop motion. jika user memilih tombol Blajar & Trikks maka aplikasi akan menampilkan trikks *stop motion*. Jika user memilih tombol Tonton vidio maka aplikasi akan menampilkan vidio *stop motion*.

#### 4.3.1.2 Design (Desain)

Ini adalah tahap menyusun layout atau tampilan (interface) dari sebuah aplikasi. Pada tahap perancangan yang dibuat menggunakan metode *storyboard*. *Storyboard* adalah metode untuk menjelaskan alur atau jalannya cerita dalam aplikasi. Tujuan dari pada penggunaan storyboard adalah untuk menjelaskan kepada user bagaimana aplikasi berjalan dan menggambarkan isi daripada aplikasi yang dibuat. Sedangkan untuk pengembang, *storyboard* digunakan untuk pedoman dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat sehingga tetap berjalan sesuai dengan yang di inginkan. Aplikasi yang di buat menggunakan *Storyboard*:

**Tabel 4.2** Storyboard Aplikasi

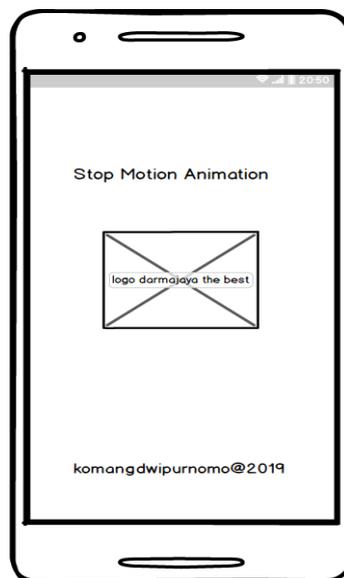
Scene	Sequence	Visual	Link
0	1	Sketsa tampilan menu utama yang berisi pilihan navigasi aplikasi ketika aplikasi baru di buka.	Scene 0, Sequence 1
0	2	Sketsa tampilan menu profil darmajaya yang berisi profil darmajaya.	Scene 0, Sequence 2
0	3	Sketsa tampilan menu tips yang berisi tips sebelum membuat animasi stop motion.	Scene 0, Sequence 3
0	4	Sketsa tampilan menu lessons and tricks yang berisi triks membuat animasi stop motion.	Scene 0, Sequence 4
0	5	Sketsa tampilan menu watch video guide yang berisi vidio stop motion.	Scene 0, Sequence 5
1	6	Sketsa tampilan menu about me yang berisi tentang aplikasi (apk version, developer dll)	Scene 1, Sequence 6

### 4.3.2 Interface

Pemodelan interface adalah desain awal sebelum membangun suatu perangkat lunak, hasil dari perangkat lunak yang dibangun nantinya tidak akan jauh berbeda dengan perancangan interface yang dibuat.

#### 4.3.2.1 Rancangan Interface Splash Screen

Halaman splash screen akan muncul saat pertama kali aplikasi dijalankan dan memiliki durasi 3000ms/3detik. Dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut :



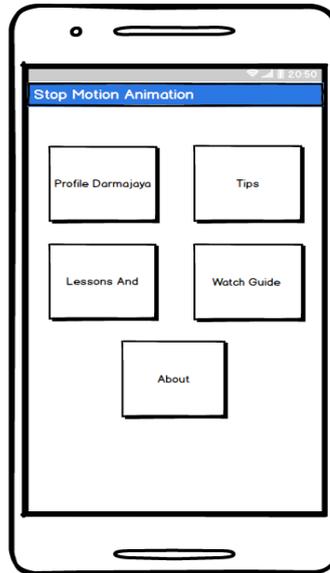
**Gambar 4.3** Rancangan interface Splash Screen

Penjelasan item :

- Gambar  
Terdapat gambar pada halaman splash screen yang berisi gambar dari logo darmajaya *the best*.
- Teks  
Pada bagian atas gambar ada sebuah teks yang merupakan nama aplikasi yang berwarna putih.
- Background  
Halaman *splash screen* menggunakan *background* berwarna biru.

#### 4.3.2.2 Rancangan Interface Menu Utama

Menu utama adalah tampilan halaman *second* dari aplikasi setelah *splash screen*, halaman ini berisikan beberapa menu item yang dapat dipilih oleh pengguna. Dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut:



**Gambar 4.4** Rancangan interface menu utama.

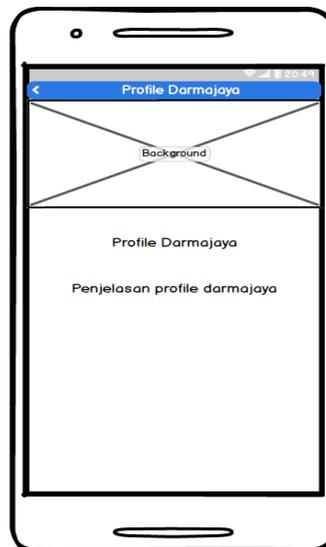
Penjelasan item :

- Teks  
Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan *stop motion animation* itu merupakan nama dari aplikasi.
- Profile darmajaya  
Pada menu profile darmajaya menggunakan icon logo darmajaya berwarna biru, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada bagian menu profile darmajaya yang berisikan, profile dan penjelasan tentang darmajaya.
- *Tips*  
Pada menu tips menggunakan icon logo warna hijau, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju pada halaman tips yang berisi panduan sebelum memulai animasi *stop motion*.

- *Leasson and tricks*  
Dalam menu *leasson and tricks* menggunakan icon berwarna biru, dalam menu *leasson and tricks* ini terdapat menu panduan untuk membuat animasi *stop motion*.
- *Watch guide*  
Pada menu *watch guide* ini menggunakan icon vidio dengan warna biru, jika user menekan icon tersebut maka akan menuju kehalaman *watch vidio* yang berisi vidio panduan dan hasil.
- *About*  
Dalam menu *about* menggunakan icon berwarna ungu, dalam menu *about* ini terdapat menu informasi tentang developer dan versi aplikasi.
- *Background*  
Halaman menu menggunakan *background* berwarna putih

#### 4.3.2.3 Rancangan Interface Menu Profil Darmajaya

Menu profile darmajaya adalah menu yang berisikan penjelasan tentang Darmajaya, dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut :



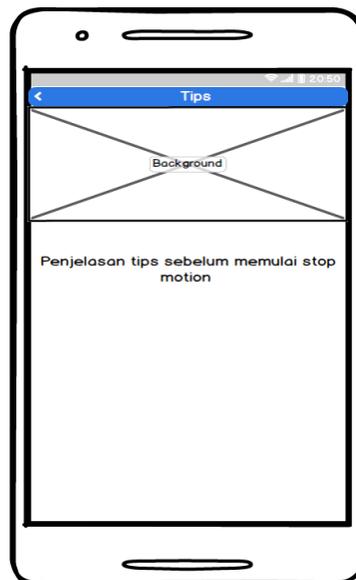
**Gambar 4.5** Rancangan interface menu profil darmajaya.

Penjelasan item :

- Teks  
Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan profile darmajaya itu merupakan nama menu.
- Background  
Halaman menu profile menggunakan background foto darmajaya.
- Teks  
Pada bagian bawah aplikasi terdapat teks bertuliskan profile darmajaya itu merupakan penjelasan tentang profile darmajaya.

#### 4.3.2.4 Rancangan Interface Menu Tips

Menu tips adalah menu yang berisikan tentang tips sebelum memulai *animasi stop motion*, dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut :



**Gambar 4.6** Rancangan interface menu *tips*.

Penjelasan item :

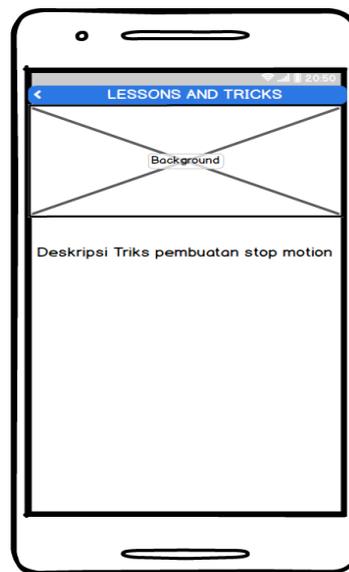
- Teks  
Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan *tips* itu merupakan nama menu.
- Background  
Halaman menu tips menggunakan background foto kamera.

- Teks

Pada bagian bawah aplikasi terdapat teks bertuliskan profile tips itu merupakan penjelasan tentang tips sebelum memulai animasi *stop motion*.

#### 4.3.2.5 Rancangan Interface Menu Lessons And Tricks

Menu leasson and ticks adalah menu yang berisikan tentang tricks pembuatan animasi *stop motion*, dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut :



**Gambar 4.7** Rancangan interface menu *leasson and tricks*.

Penjelasan item :

- Teks

Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan *leasson and tricks* itu merupakan nama menu.

- Background

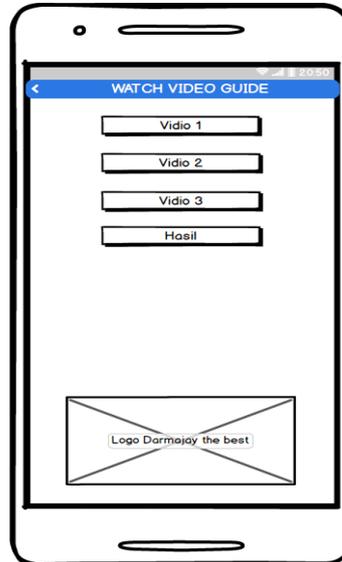
Halaman menu *leasson and tricks* menggunakan background foto karakter *stop motion*.

- Teks

Pada bagian bawah aplikasi terdapat teks bertuliskan *leasson and tricks* itu merupakan penjelasan tentang *tricks* pembuatan animasi *stop motion*.

#### 4.3.2.6 Rancangan Interface Menu Watch Vidio Guide

Menu watch guide adalah menu yang berisikan vidio panduan dan hasil animasi *stop motion*, dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut :



**Gambar 4.8** Rancangan interface menu *watch vidio guide*.

Penjelasan item :

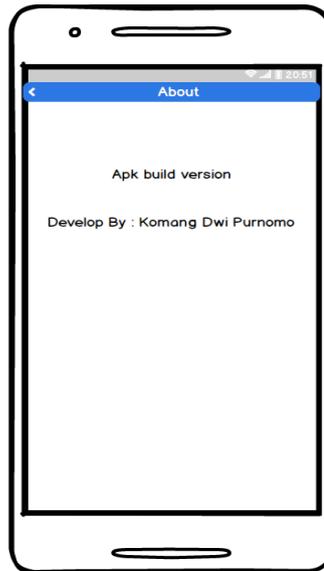
- Teks  
Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan *watch guide* itu merupakan nama menu.
- Vidio 1  
Pada vidio 1 berisi vidio panduan pembuatan kerangka animasi *stop motion*.
- Vidio 2  
Pada vidio 2 berisi vidio panduan pembuatan karakter animasi *stop motion*.
- Vidio 3  
Pada vidio 3 berisi vidio panduan pembuatan kepala animasi *stop motion*.
- Hasil  
Pada hasil berisi vidio animasi stop motion darmajaya *the best*.

- Background

Pada bagian bawah terdapat background dengan logo darmajaya *the best*.

#### 4.3.2.7 Rancangan Interface Menu About

Menu about adalah menu yang berisikan tentang profil dari developer dan versi aplikasi, dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut :



**Gambar 4.9** Rancangan interface menu about.

Penjelasan item :

- Teks

Pada bagian atas aplikasi terdapat teks bertuliskan about itu merupakan nama menu.

- Teks

Pada bagian bawah terdapat teks untuk menampilkan versi aplikasi, developer dan lain-lain.

#### 4.4. Pembentukan Perancangan

Setelah melalui tahap pemodelan perancangan maka tahapan selanjutnya pembentukan perancangan MDLC dengan menggunakan aplikasi android studio yang memakai bahasa pemrograman java, coding tersebut dapat dilihat pada halaman lampiran penelitian.

#### 4.4.1 Perancangan Sistem

##### 4.4.1 Tampilan *Splash Screen*

*Splash screen* akan muncul pada saat aplikasi baru pertama kali dijalankan, tampilan splash screen perangkat lunak ini menggunakan warna background berwarna biru yang berada dibagian atas aplikasi, dan ada menggunakan logo darmajaya the best yang berada pada bagian tengah-tengah aplikasi, agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini :



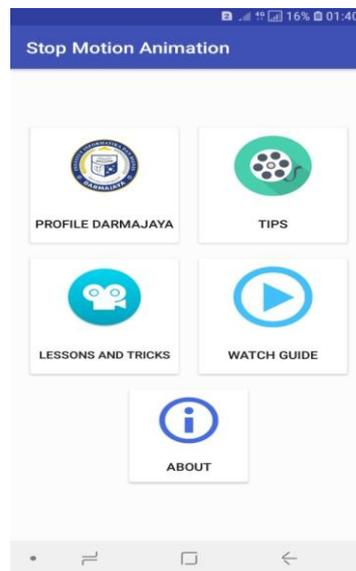
**Gambar 4.10** Tampilan *splash screen*.

##### 4.4.2 Tampilan Menu Utama

Menu home adalah tampilan second dari aplikasi perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion*, disini terdapat nama aplikasi di bagian paling atas dan juga terdapat lima menu inti pada aplikasi ini antara lain :

- Menu profile darmajaya adalah menu berisikan profile dan penjelasan tentang darmajaya *the best*.
- Menu tips adalah menu yang menjelaskan tentang sebelum memulai animasi *stop motion*.
- Menu lesson and tricks adalah menu yang menjelaskan tricks pembuatan animasi *stop motion*.
- Menu match guide adalah menu yang berisi vidio panduan dan hasil animasi *stop motion*.

- Menu about adalah menu yang berisi informasi pembuat aplikasi dan versi dari aplikasi



**Gambar 4.11** Tampilan menu utama.

#### 4.4.3 Tampilan Menu Profil Darmajaya

Menu Profil Darmajaya adalah keadaan atau potensi dan gambaran yang ada dalam iib darmajaya, supaya user mengetahui profil yang ada di iib darmajaya.



**Gambar 4.12** Tampilan menu profil darmajaya.

#### 4.4.4 Tampilan Menu Tips

Di dalam menu ini terdapat tips sebelum memulai animasi *stop motion*. Terdapat banyak tips yang dapat dipelajari. Lihat gambar di berikut :



Gambar 4.13 Tampilan menu tips.

#### 4.4.5 Tampilan Menu Lessons And Tricks

Menu lessons and tricks menampilkan deskripsi dan trik untuk membuat *stop motion* dari awal hingga selesai. Lihat gambar di berikut ini :



Gambar 4.14 Tampilan menu *lessons and tricks*.

#### 4.4.6 Tampilan Menu *Watch Video Guide*

Menu *watch video guide* yang menampilkan video panduan membuat animasi *stop motion* dan film animasi *stop motion darmajaya the best*. Di menu ini *user* dapat melihat video panduan dan film animasi. Lihat gambar di berikut ini :



Gambar 4.15 Tampilan menu *watch guide*.

#### 4.4.7 Tampilan Menu *About*

Menu tentang menampilkan deskripsi singkat mengenai aplikasi perancangan film animasi *stop motion*. Di bagian bawah terdapat versi aplikasi dan nama pengembang aplikasi. Lebih jelas lihat gambar di berikut ini :



Gambar 4.16 Tampilan menu *about*.

## 4.5 Pembahasan

### 4.5.1 Pengujian Aplikasi

Untuk memastikan aplikasi berjalan secara fungsional penulis telah melakukan uji aplikasi menggunakan metode *black box*. Aplikasi diuji dengan perangkat android berbeda spesifikasi untuk membuktikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik.

#### 4.5.1.1 Perangkat Penguji *Black Box*.

Pengujian dilakukan menggunakan perangkat dengan spesifikasi yang berbeda, pada tahap ini pengujian menggunakan 2 perangkat mobile diantaranya :

- a. Xiaomi Redmi Note 7 Snapdragon

Perangkat ini memiliki chipset Qualcomm MSM8956 Snapdragon 650, GPU Adreno 510, RAM/ROM 2/16GB, kamera utama 16MP, resolusi layar 1080x1920 (5.5 inchi), sistem operasi android 8.0 (Oreo).

- b. Samsung Galaxy A6

Perangkat ini memiliki chipset Qualcomm MSM8952 Snapdragon 617, GPU, RAM/ROM 4/32GB, kamera utama 16 MP, resolusi layar 1920x1080 (5 inchi), android 8.0 (Oreo).

#### 4.5.1.2 Hasil Pengujian *Black Box*

Berikut ini adalah tabel dari hasil uji aplikasi dengan metode *black box* :

- a. Pengujian Pada Menu Utama

**Tabel 4.3** Pengujian menu utama

Perangkat Penguji	
Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon	Samsung Galaxy A6
	
Respon Time	
4 detik	4 detik
Kesimpulan	

Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik
-----------------------	-----------------------

b. Pengujian Pada Menu Profil Darmajaya

**Tabel 4.4** Pengujian menu profil darmajaya

<b>Perangkat Penguji</b>	
<b>Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon</b>	<b>Samsung Galaxy A6</b>
	
<b>Respon Time</b>	
1 detik	1 detik
<b>Kesimpulan</b>	
Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik

c. Pengujian Pada Menu Tips

**Tabel 4.5** Pengujian menu tips

<b>Perangkat Penguji</b>	
<b>Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon</b>	<b>Samsung Galaxy A6</b>
	
<b>Respon Time</b>	
1 detik	1 detik
<b>Kesimpulan</b>	
Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik

d. Pengujian Pada Menu *Lessons And Tricks*

Tabel 4.6 Pengujian menu lessons and tricks

Perangkat Penguji	
Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon	Samsung Galaxy A6
	
<b>Respon Time</b>	
2 detik	2 detik
<b>Kesimpulan</b>	
Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik

e. Pengujian Pada Menu *Watch Video Guide*

Tabel 4.7 Pengujian menu watch vidio guide

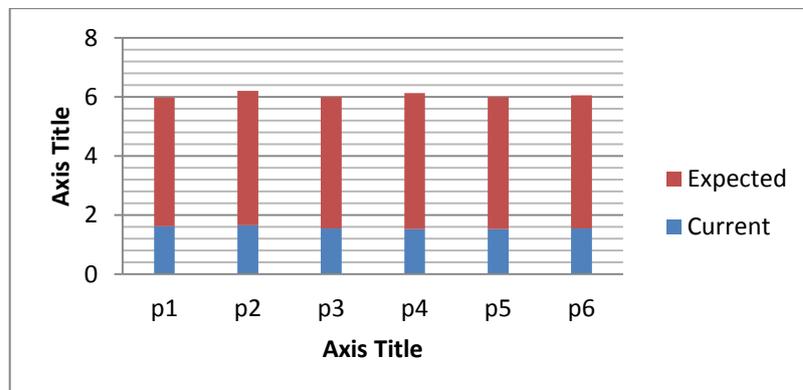
Perangkat Penguji	
Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon	Samsung Galaxy A6
	
<b>Respon Time</b>	
2 detik	3 detik
<b>Kesimpulan</b>	
Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik

f. Pengujian Pada Menu *About*

Tabel 4.8 Pengujian menu about

Perangkat Penguji	
Xiaomi Redmi Note 3 Snapdragon	Samsung Galaxy A6
	
Respon Time	
1 detik	1 detik
Kesimpulan	
Berfungsi dengan baik	Berfungsi dengan baik

## 4.5.1.3 Hasil Pengujian Kuesioner



Gambar 4.17 Pengujian Kuesioner

4.6 Penyerahan Sistem Dan Umpan Balik Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC)

Penyerahan sistem dan umpan balik merupakan tahap akhir ketika aplikasi telah dibuat dan diuji coba apakah perangkat lunak layak digunakan, jika layak selanjutnya peneliti mendistribusikan melalui Google Play Store agar semua orang bisa mengunduhnya dan jika tidak maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan ketentuan yang ada.

#### **4.7 Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi**

Berdasarkan dari hasil pengujian aplikasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pemanfaatan pada aplikasi ini berjalan sesuai dengan rencana dan rancangan yang telah dibuat , yaitu dapat membuat film animasi menggunakan teknik *stop motion* dengan baik.

##### **4.7.1 Kelebihan Aplikasi**

Kelebihan dari aplikasi perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif tagline darmajaya the best adalah sebagai berikut :

- a. Dengan film animasi user tidak bingung lagi cara untuk menyampaikan informasi.
- b. Memiliki tips yang sangat baik untuk pemula dan sebelum memulai animasi *stop motion*. Sehingga user dapat memahaminya dengan baik.
- c. Menampilkan video panduan lengkap dengan jelas.
- d. Tampilan aplikasi yang user interface sehingga user dapat dengan mudah bernavigasi di aplikasi ini.
- e. Aplikasi bersifat mobile sehingga dapat diinstall di platform apapun dengan operasi system android minimal 4.1 Jelly Bean.

##### **4.7.2 Kekurangan Aplikasi**

Kekurangan dari aplikasi perancangan film animasi menggunakan teknik *stop motion* sebagai alternatif tagline darmajaya the best adalah sebagai berikut :

- a. Diperlukan perangkat yang memiliki spesifikasi cukup baik untuk menjalankan aplikasi ini dengan lancar.
- b. Tidak ada fitur simpan karena belum menggunakan database.
- c. Hanya bisa diinstall di sistem operasi android.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sesuai yang ada di latar belakang serta pembahasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dengan memanfaatkan aplikasi ini dapat membantu baik menyampaikan informasi darmajaya the best dengan film animasi stop motion tersebut.
2. Dengan film animasi stop motion user tidak perlu bingung lagi bagaimana cara menyampaikan informasi yang menarik. Cukup dengan membuat film animasi user sudah dapat menyampaikan informasi yang menarik.

#### **5.2 Saran**

Penyampaian Saran yang sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi perancangan film animasi menggunakan teknik stop motion sebagai alternatif tagline darmajaya the best dapat mendukung system operasi iOS dan Windows Phone.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan lebih banyak karakter.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan gerakan sesuai dengan budaya yang ada di IIB Darmajaya.

## DAFTAR PUSTAKA

Fitria, F., & Ya, M. A. E. (2017). Model Analisis Sistem Aplikasi Media Ajar Online Sebagai Strategi Penguatan Daya Saing Sumber Daya Manusia. *E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali*, 43-48.

Artaye, K., & Wijane, K. (2018, November). Media Pembelajaran Geguritan Bali Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 383-389).

Fitria, F., Lestari, S., & Kurniawan, H. (2016, October). Design And Analysis Model Application System Teaching Media Online. In *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)* (pp. 42-46).

Lestari, T. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS X DI SMK N 11 SEMARANG (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

LAILATUR R, R. I. S. T. A. G. A. M. A. (2014). PENCIPTAAN KARYA ANIMASI STOP MOTION “KOBARAN SEMANGAT BUNG TOMO”. *Jurnal Seni Rupa*, 2(2).

Sigit, H. T., & Anwar, K. (2017). Aplikasi Android Kamus Bahasa Jawa Serang-Indonesia Menggunakan Algoritma Knutt Morris Pratt. *ProTekInfo (Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 2, 29-33.

Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 2-3.

Hansun, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Rute Bus Mayasari Bakti Dengan Algoritma Knuth-Morris-pratt Berbasis Android. *Informatika: Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, 12(1).

Priebe, K. A. (2011). *The advanced art of stop-motion animation*. Cengage Learning.

Suwasono, A. A. (2016). PENGANTAR ANIMASI 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional.

# Lampiran

```

<?xml version="1.0"
encoding="utf-8" ?>
<LinearLayout

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"

xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"

xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="match_parent"

tools:context="com.demotxt.droidsrc.stopmotiondj.MainActivity"

android:orientation="vertical"
    android:padding="10dp"

android:background="#fcfcfc"

android:gravity="center"
    android:id="@+id/ll">
    <LinearLayout

android:clipToPadding="false"

android:gravity="center"

android:orientation="horizontal"

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="wrap_content">
<android.support.v7.widget.CardView

android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground"

android:id="@+id/profile"

android:layout_width="150dp"

android:layout_height="150dp"

android:layout_margin="10dp"
        <LinearLayout

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="match_parent"

android:orientation="vertical"

android:gravity="center">
            <ImageView

android:layout_width="100dp"

android:layout_height="100dp"

android:src="@drawable/icon"

android:id="@+id/image1"

android:padding="10dp"/>
                <Button

android:id="@+id/buttonprofile"

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="match_parent"

android:background="@android:color/transparent"

```

```

android:text="PROFILE
DARMAJAYA"

android:textSize="14dp" />
</LinearLayout>
</android.support.v7.widget
.CardView>

<android.support.v7.widget.
CardView

android:foreground="?androi
d:attr/selectableItemBackgr
ound"

android:layout_width="150dp
"

android:layout_height="150d
p"

android:layout_gravity="cen
ter"

android:layout_margin="10dp
">
<LinearLayout

android:layout_width="match
_parent"

android:layout_height="matc
h_parent"

android:orientation="vertic
al"

android:gravity="center">
<ImageView

android:layout_width="100dp
"

android:layout_height="100d
p"

android:src="@drawable/tips
"

android:id="@+id/image2"

android:padding="10dp"/>

<Button

android:layout_width="match
_parent"

android:layout_height="matc
h_parent"

android:text="TIPS"

android:id="@+id/buttontips
"

android:background="@androi
d:color/transparent"/>

</LinearLayout>

</android.support.v7.widget
.CardView>

</LinearLayout>

<LinearLayout

android:clipToPadding="fals
e"

android:gravity="center"

android:orientation="horizo
ntal"

android:layout_width="match
_parent"

android:layout_height="wrap
_content">

<android.support.v7.widget.
CardView

android:foreground="?androi
d:attr/selectableItemBackgr
ound"

android:id="@+id/profile"

```

```

android:layout_width="150dp
"
                                                                    </LinearLayout>

android:layout_height="150d
p"
                                                                    </android.support.v7.widget
                                                                    .CardView>

android:layout_margin="10dp
">
                                                                    <android.support.v7.widget.
                                                                    CardView

                                                                    <LinearLayout

android:layout_width="match
_parent"
                                                                    android:foreground="?androi
                                                                    d:attr/selectableItemBackgr
                                                                    ound"

android:layout_height="matc
h_parent"
                                                                    android:id="@+id/profile"

android:orientation="vertic
al"
                                                                    android:layout_width="150dp
                                                                    "

                                                                    android:layout_height="150d
                                                                    p"

                                                                    android:layout_margin="10dp
                                                                    ">

                                                                    <LinearLayout

                                                                    android:layout_width="match
                                                                    _parent"

                                                                    android:layout_height="matc
                                                                    h_parent"

                                                                    android:orientation="vertic
                                                                    al"

                                                                    android:gravity="center">
                                                                    <ImageView

android:layout_width="100dp
"
                                                                    android:layout_margin="10dp
                                                                    ">

                                                                    <LinearLayout

                                                                    android:layout_height="100d
                                                                    p"

                                                                    android:layout_width="match
                                                                    _parent"

                                                                    android:src="@drawable/tric
                                                                    ks"
                                                                    android:layout_height="matc
                                                                    h_parent"

                                                                    android:orientation="vertic
                                                                    al"

                                                                    android:id="@+id/image3"

                                                                    android:padding="10dp"/>

                                                                    <Button

                                                                    android:gravity="center">
                                                                    <ImageView

                                                                    android:layout_width="100dp
                                                                    "

                                                                    android:layout_height="100d
                                                                    p"

                                                                    android:src="@drawable/watc
                                                                    h"

                                                                    android:id="@+id/image4"

                                                                    android:padding="10dp"/>

                                                                    <Button

android:background="@androi
d:color/transparent"/>

```

```

android:layout_width="match
_parent"

android:layout_height="matc
h_parent"

android:text="Watch Guide"

android:id="@+id/buttonwatc
h"

android:background="@androi
d:color/transparent"/>

        </LinearLayout>

</android.support.v7.widget
.CardView>

    </LinearLayout>

    <LinearLayout

android:clipToPadding="fals
e"

android:gravity="center"

android:orientation="horizo
ntal"

android:layout_width="match
_parent"

android:layout_height="wrap
_content">

<android.support.v7.widget.
CardView

android:foreground="?androi
d:attr/selectableItemBackgr
ound"

android:layout_width="120dp
"

android:layout_height="120d
p"

android:layout_margin="10dp
">

```

```

<LinearLayout

```

```

android:layout_width="match
_parent"

```

```

android:layout_height="matc
h_parent"

```

```

android:orientation="vertic
al"

```

```

android:gravity="center">

```

```

<ImageView

```

```

android:layout_width="80dp"

```

```

android:layout_height="80dp
"

```

```

android:src="@drawable/abou
t"

```

```

android:id="@+id/image5"

```

```

android:padding="10dp"/>

```

```

<Button

```

```

android:layout_width="match
_parent"

```

```

android:layout_height="matc
h_parent"

```

```

android:text="About"

```

```

android:id="@+id/buttonabou
t"

```

```

android:background="@androi
d:color/transparent"/>

```

```

</LinearLayout>

```

```

</android.support.v7.widget
.CardView>

```

```

</LinearLayout>

```

```

</LinearLayout>

```

```

package
com.demotxt.droidsorce.stopm
otiondj;

import
android.content.Intent;
import
android.support.v7.app.AppC
ompatActivity;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import
android.widget.Button;

public class MainActivity
extends AppCompatActivity {
    Button
    btn_profile,btn_tips,btn_tr
icks,btn_watch,btn_about;
    @Override
    protected void
    onCreate(Bundle
    savedInstanceState) {

super.onCreate(savedInstanc
eState);

    setContentView(R.layout.act
ivity_main);
        btn_profile =
        (Button) findViewById(R.id.b
uttonprofile);
        btn_tips =
        (Button) findViewById(R.id.b
uttontips);
        btn_tricks =
        (Button) findViewById(R.id.b
uttontricks);
        btn_watch =
        (Button) findViewById(R.id.b
uttonwatch);
        btn_about =
        (Button) findViewById(R.id.b
uttonabout);

    btn_profile.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void
        onClick(View argo) {
            //TODO
            Auto-generated method stub
            Intent i =
            new
            Intent(getApplicationContext
            (), Main2Activity.class);
            startActivity(i);
        }
    });

    btn_tips.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void
        onClick(View argo) {
            //TODO
            Auto-generated method stub
            Intent i =
            new
            Intent(getApplicationContext
            (), Main3Activity.class);
            startActivity(i);
        }
    });

    btn_tricks.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void
        onClick(View view) {
            //TODO
            Auto-generated method stub
            Intent i =
            new
            Intent(getApplicationContext
            (), Main4Activity.class);
            startActivity(i);
        }
    });
}
}

```

```

btn_watch.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void
onClick(View view) {

        //TODO
        Auto-generated method stub
        Intent i =
new
Intent(getApplicationContext()
(), Main5Activity.class);

startActivity(i);
    }

});

btn_about.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
    @Override
    public void
onClick(View view) {

        //TODO
        Auto-generated method stub
        Intent i =
new
Intent(getApplicationContext()
(), Main6Activity.class);

startActivity(i);
    }

});
}
}

```



Institut Informatika & Bisnis  
**DARMAJAYA**

Yayasan Alfian Husin  
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700261 http://darmajaya.ac.id

**FORMULIR**

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

**FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR \*)**

NAMA : Komang Dwi Putnomo  
 NIM : 1511010056  
 PEMBIMBING I :  
 PEMBIMBING II :  
 JUDUL LAPORAN : Perancangan Film animasi menggunakan Teknik Stop motion sebagai alternatif Tagline Darmajaya The Best  
 WAKTU : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	3/10/18	Ace judul proposal	[Signature]
2	29/10/18	Perbaiki Bab 1 dan 2 proposal	[Signature]
3	6/11/18	Ace Seminar proposal	[Signature]
4	20/05/19	Revisi bab 1 & 2 Redaksional	[Signature]
5	22/05/19	Perbaiki bab 2 & 3	[Signature]
6	16/06/19	Ace bab 2 & 3	[Signature]
7	27/06/19	Revisi bab 3 dan program	[Signature]
8	29/08/19	Ace program, bab 4 & 5, cekapi	[Signature]
9	30/08/19	Ace Erdang	[Signature]
10			

\*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 30/8/2015

Ketua Jurusan  
 ( [Signature] )  
 ( Zaidir Jamel )  
 NIK.



**SURAT KEPUTUSAN**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**  
**NOMOR : SK.0259/DMJ/DFIK/BAAK/VIII-19**  
**Tentang**  
**Dosen Pembimbing Skripsi**  
**Program Studi S1 Teknik Informatika**  
**REKTOR IIB DARMAJAYA**

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.  
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Menimbang :** 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.  
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi  
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya  
4. STATUTA IBI Darmajaya  
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi  
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung  
Pada tanggal : 15 Agustus 2019  
a.n. Rektor IIB Darmajaya,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D  
NIK. 00210800

1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya  
Nomor : SK. 0259/DMJ/DFIK/BAK/VIII-19  
Tanggal : 15 Agustus 2019  
Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi  
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

Judul Penulisan Skripsi dan Dosen Pembimbing  
Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

NO.	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	*Komang Dwi Purmomo	1511010056	Perancangan Film Animasi Menggunakan Teknik Stop Motion Sebagai Alternatif Sosialisasi Tagline Darmajaya The Best	Firria, S.T, M.Kom
2	*Ihhash Ainur Rafiq	1511010068	Virtual Tour Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Berbasis Web	Yuni Arkhansyah, M.Kom
3	*Tio Aditya Putra	1511010077	Penerapan Sistem Single Sign On Berbasis Web Pada Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya	Sulyono, S.Kom, M.T.I

Keterangan : \* Surat Keputusan Perpanjangan

A.n. Rektor IIB Darmajaya  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
Srivanto, S.Kom, M.M., Ph.D  
NIK. 00210800