Nama : Muhammad Hidayat

Nim : 1515400036

RIVIEW JURNAL MULTIMEDIA

|  |  |
| --- | --- |
| JUDUL | **APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGENALAN SENDI HELEN KELLER** |
| JURNAL | Jurnal Teknik Informatika e-ISSN-P 2407-2192 Volume 5 Nomor 2, September 2016 |
| PENULIS | Muhammad Son Muarai & Siska Wulandari |
| e-ISSN | 2407-2192 |
| REVIEW | Muhammad Hidayat (1515400036) |
| ABSTRAK | Sandi Helen Keller adalah cara berkomunikasi untuk para tuna rungu atau tuna wicara dalam kepramukaan, dimana berita disampaikan dengan menggunakan isyarat jari yang diterjemahkan menjadi huruf dan angka. Mempelajari sandi helen keller dalam pramuka saat ini masih menggunakan buku saku, hal ini tentu saja membuat sebagian besar anggota pramuka kesulitan dalam memahami sandi helen keller. Untuk mempermudah mempelajari sandi helen keller sebagai salah satu media penyampaian berita yang masih digunakan saat ini, yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibuat dalam bentuk multimedia berupa *audio*, animasi, teks, gambar dan *game* interaktif yang dapat digunakan sebagai media berlatih untuk mengetahui nilai pencapaian dari pembelajaran. Hasil dalam tugas akhir ini adalah aplikasi pengenalan sandi helen keller berbasis multimedia yang dapat mempermudah dalam mempelajari sandi helen keller sehingga proses belajar lebih menyenangkan. |
| SUBJEK PENELITIAN | Tuna rungu dan masyarakat |
| PENDAHULUAN | Peningkatan kualitas sumber daya manusia tentu tidak luput dari peranan dunia pendidikan. Selain dunia pendidikan hal lain yang tidak kalah penting yaitu dengan cara berorganisasi. Salah satu organisasi besar yang aktif di Indonesia adalah pramuka.Ada beberapa cara alternatif sebagai media penyampaian informasi diantaranya dengan menggunakan aplikasi pembelajaran untuk mempermudah proses belajar dan *game* interaktif sebagai media untuk mengasah keterampilan, dimana media tersebut memadukan antara *audio* visual dan animasi yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan *computer* untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, *misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel*[3]. aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*end user*) [4]. multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, *audio*, dan animasi secara terintegrasi[1]. Flash adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari [2]. |
| METODE PENELITIAN | 1. Pengumpulan data :    1. Observasi    2. Studi Pustaka    3. Wawancara 2. Pengembangan Sistem :    1. Metode Perancangan Software yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting, assembly, testing*, dan *distribution.* |
| METODE PENGUJIAN | Black Box Testing |
| PERANCANGAN SOFTWARE | Perangkat Lunak :   * 1. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate*   2. *Adobe Flash Professioanal CS6*   3. *Cool Edit Pro 2.1*   4. *Adobe Photoshop CS5*   5. *Freemake Video Converter*   6. *Paint Tool SAI* |
| PERANCANGAN SISTEM | 1. Perancangan sistem modeling menggunakan Usecase diagram dan Activity diagram. 2. Usecase diagram      1. Acivity diagram |
| KESIMPULAN DAN SARAN | Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa : Software pembelajaran sandi Helen Keller ini telah dibuat dalam bentuk multimedia interaktif yang dikombinasi oleh animasi, suara, serta gambar, *game* pada aplikasi ini terdiri dari tiga level yang dibedakan oleh tingkat kesulitan kata, g*ame* dapat digunakan untuk media berlatih dan mengasah keterampilan sandi Helen Keller, berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa anggota pramuka memberikan respon yang baik terhadap aplikasi ini karena sangat membantu proses belajar sandi Helen Keller. |