

**PENGEMBANGAN ANIMASI SEBAGAI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN PERANCANGAN BASIS DATA**

Skripsi

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan untuk
Mencapai Derajat Sarjana-1



Disusun Oleh:

Gala Pradipta Adhipalaka

20160140052

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gala Pradipta Adhipalaka
NIM : 20160140052
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknologi Informasi

Menyatakan Bahwa skripsi ini dengan judul **“PENGEMBANGAN ANIMASI SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN PERANCANGAN BASIS DATA”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat tertulis ataupun diterbitkan dalam Pustaka.

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Yang Menyatakan



Gala Pradipta Adhipalaka

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'aalamin puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN ANIMASI SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN PERANCANGAN BASIS DATA”**

Skripsi ini merupakan suatu persyaratan yang dilakukan untuk menyelesaikan program pendidikan Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis memahami tanpa bantuan, doa, serta bimbingan dari semua orang pasti akan kesulitan untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya atas dukungan dan kontribusi, khususnya kepada:

1. Allah SWT atas karunia dan rahmatnya.
2. Ayah dan Ibu saya, juga keluarga saya yang selalu memberi semangat, motivasi, serta do'a yang tidak pernah berhenti dipanjatkan kepada saya.
3. Bapak Cahya Damarjati, S.T. M.Eng., Ph.D. selaku Kepala Program studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Dr. Dwijoko Purbohadi, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing II.
6. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji.
7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Semua pihak yang sudah memberi semangat, motivasi, do'a, serta membantu dalam pengerjaan penulisan ini.

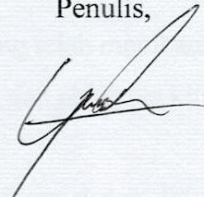
Penulis memohon maaf jika tidak dapat menyebutkan satu persatu, dan penulis juga memohon maaf jika ada kesalahan dalam pemilihan kata, sistematika

penulisan, serta susunan dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk karya yang lebih baik di masa yang akan datang. Demikian yang dapat penulis sampaikan dalam penulisan ini, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis maupun semua orang.

Wassalamualaikum warahmatullah wabarakatuh

Yogyakarta, 22 Juli 2023

Penulis,



Gala Pradipta Adhipalaka

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan:

1. Ayah Saya Ir. Johan Purnawan, Alhamdulillah berkat doa yang terus mengalir saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu saya Anastasia Revi Anggraini Sidharta S. H berkat doa, semangat, dan motivasi yang selalu diberikan untuk saya sehingga saya dapat terus mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
3. Adik saya Nara yang telah menyelesaikan kuliahnya lebih dulu daripada saya.
4. Teman – teman seperjuangan pengejar S. Kom yang telah membantu saya pada detik - detik terakhir pengerjaan skripsi saya, dan akhirnya kita dapat menyelesaikan perjuangan kita bersama.
5. Untuk diri sendiri yang akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik hingga akhir.

MOTTO

"Jangan berlebihan dalam mencintai sehingga menjadi keterikatan. Jangan pula berlebihan dalam membenci sehingga membawa kebinasaan. Bersabarlah karena kesabaran adalah sebuah pilar keimanan."

- Umar bin Khattab

"Jangan bersedih atas apa yang telah berlalu kecuali kau tahu itu bisa membuatmu bekerja lebih keras untuk apa yang akan datang."

- Umar bin Khattab

"Hiduplah sebagaimana semaumu, tetapi ingat, bahwa engkau akan mati. Dan cintailah siapa yang engkau sukai, namun ingat, engkau akan berpisah dengannya. Dan berbuatlah seperti yang engkau kehendaki, namun ingat, engkau pasti akan menerima balasannya nanti."

- Imam Ghazali

"Kehidupan itu cuma dua hari. Satu hari untukmu dan satu hari melawanmu. Maka pada saat ia untukmu, jangan bangga dan gegabah dan pada saat ia melawanmu bersabarlah. Karena keduanya adalah ujian bagimu."

- Ali bin Abi Thalib

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
INTISARI.....	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
Tabel 2.1 1 Tabel Keaslian Penulis 21	xiv
Tabel 4.1 1 Tabel Pengujian Halaman dan Tombol 41	xiv
Gambar 3.1 1 Metode Waterfall 27	xv
Gambar 3.1 2 Usecase Diagram 30	xv
Gambar 3.1 3 Class Diagram 31	xv
Gambar 3.1 4 Activity Diagram 33	xv
Gambar 3.1 5 Halaman Scene 1 35	xv
Gambar 3.1 6 Halaman Scene 2 36	xv
Gambar 3.1 7 Halaman Scene 3 37	xv
Gambar 3.1 8 Halaman Scene 4 38	xv
Gambar 3.1 9 Halaman Scene 5 39	xv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 LATAR BELAKANG.....	16
1.2 RUMUSAN MASALAH	17
1.3 BATASAN MASALAH	17
1.4 TUJUAN	17
1.5 MANFAAT	18
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	18

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	20
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	20
2.2 LANDASAN TEORI	24
2.2.1 APLIKASI.....	24
2.2.2 ANIMASI.....	24
2.2.3 BASIS DATA.....	24
2.2.4 <i>MACROMEDIA FLASH</i>	25
2.2.5 <i>ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM</i>	25
2.2.6 ENTITAS	25
2.2.7 ATRIBUT.....	25
2.2.8 RELASI.....	25
2.2.9 <i>USE CASE DIAGRAM</i>	26
2.2.10 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	26
2.2.11 <i>CLASS DIAGRAM</i>	26
2.2.12 <i>DRAW.IO</i>	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 ALAT DAN BAHAN	28
3.1.1 Alat	28
3.1.2 Bahan.....	29
3.2 METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.2.1 Alur Penelitian.....	29
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN.....	31
3.4 DESAIN	31
3.4.1 <i>Usecase Diagram</i>	31
3.4.3 <i>Class Diagram</i>	34
3.4.4 <i>Activity Diagram</i>	35
3.1 IMPLEMENTASI HALAMAN <i>INTERFACE</i>	36
3.5.1 Halaman <i>Scene 1</i>	36

3.5.2	Halaman <i>Scene</i> 2	38
3.5.3	Halaman <i>Scene</i> 3	39
3.5.4	Halaman <i>Scene</i> 4	40
3.5.5	Halaman <i>Scene</i> 5	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	PENGUJIAN	42
4.2	PEMBAHASAN	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		44
5.1	KESIMPULAN	44
5.2	SARAN	45
DAFTAR PUSTAKA.....		46
LAMPIRAN		47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 1 Tabel Keaslian Penulis	43
Tabel 4.1 1 Tabel Pengujian Halaman dan Tombol	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 1 Metode Waterfall.....	29
Gambar 3.1 2 Usecase Diagram.....	32
Gambar 3.1 3 Class Diagram.....	34
Gambar 3.1 4 Activity Diagram.....	35
Gambar 3.1 5 Halaman Scene 1.....	37
Gambar 3.1 6 Halaman Scene 2.....	38
Gambar 3.1 7 Halaman Scene 3.....	39
Gambar 3.1 8 Halaman Scene 4.....	40
Gambar 3.1 9 Halaman Scene 5.....	41