

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA
MATA PELAJARAN DASAR – DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA
PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan,
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

Prabhangkara Adhi Prayoga

NIM 1804307

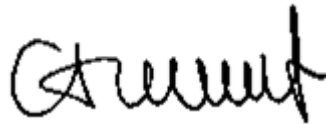
**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PRABHANGKARA ADHI PRAYOGA
1804307**

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN DASAR – DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK
PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Dosen Pembimbing 1



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870877201

Dosen Pembimbing 2



Fahmi Candra Permana, S.Si. M.T.

NIP. 920171219900422101

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Pendidikan Multimedia



Fahmi Candra Permana, S.Si. M.T.

NIP. 920171219900422101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ***“Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual”*** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Prabhankara Adhi Prayoga

NIM. 1804307

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan mengucapkan segala puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual”* adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Selama menyusun skripsi, penulis mendapat banyak sekali dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu :

1. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing proses pengerjaan skripsi mulai dari tahap awal hingga akhir;
2. Bapak Fahmi Candra Permana, S.Si. M.T. selaku dosen pembimbing 2 dan juga sebagai dosen wali sekaligus ketua program studi S-1 Pendidikan Multimedia, yang turut serta membimbing proses pengerjaan skripsi, dan membimbing penulis selama menjadi mahasiswa di kampus ini;
3. Bapak Drs. Agung Indaryanto, M.Pd. selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Kota Bandung;
4. Ibu Leni Irawati, S.Pd selaku guru pamong SMK Negeri 3 Kota Bandung;
5. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku validator ahli media pada penelitian ini;
6. Bapak Ismail Maulana, S.Pd., M.Sn. selaku guru mata pelajaran dasar – dasar desain komunikasi visual X DKV 3 SMK Negeri 3 Kota Bandung sekaligus selaku validator ahli materi pada penelitian ini;
7. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada kedua orang tua yakni Bapak Slamet Riyadi, dan Ibu Titin Prihatin yang selalu memberikan dukungan, saran, motivasi, serta doa yang selalu dipanjatkan tiada henti kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi

ini, dan juga kepada keluarga peneliti salah satunya adik sepupu tercinta peneliti Ratu Siti Fathimah Kusumaningrat yang selalu memberikan motivasi dan semangat selama peneliti berkuliah di Bandung, serta kepada keluarga peneliti yaitu Ate Nilam Mayasari dan Um Hendra Hermawan, yang sudah banyak membantu peneliti selama peneliti berkuliah di Bandung;

8. Bapak Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd. selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru;
9. Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M. Pd. selaku Wakil Direktur Kampus UPI di Cibiru;
10. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia yang telah memberikan ilmu serta bimbingannya selama menjadi mahasiswa di program studi ini;
11. Selanjutnya tak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh teman – teman terbaik penulis terutama untuk teman – teman dari Hikari yakni, Akbar Nur Ilam, Muhammad Hadi Naufal Hidayat, dan Wahyu Spto Adhi, lalu teman – teman fs squad yakni Dedi Supriadji, dan Shafira Ananda yang telah memberikan semangat, bantuan, hingga menjadi tempat untuk bercerita dan berkeluh kesah selama proses pengerjaan skripsi ini, dan penulis juga ucapkan terimakasih kepada teman – teman dari *autumnal studios*, khususnya kepada Hasnan Abdul Hakim, dan Alifiandi Nursanni Wiriadikusumah selaku partner PPLSP yang selalu menemani dan banyak membantu peneliti selama melaksanakan kegiatan PPLSP serta penelitian, dan peneliti juga ucapkan terimakasih kepada Muhammad Ridwan Alfarisi Hisbillah yang sudah banyak membantu peneliti dalam mengembangkan aplikasi android;
12. Tak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada siswa kelas X DKV 3 SMKN 3 Bandung yang sudah menjadi responden dalam penelitian ini;
13. Terima kasih peneliti ucapkan juga kepada sahabat terbaik yang telah menemani peneliti sejak awal peneliti berkuliah hingga akhirnya peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini, terimakasih kepada Jasmine, Vero, Archi, Grey, Thomas, Naomi, Angel, Felix, Putri, dan Ayu;
14. Untuk teman – teman kelas A dan B Pendidikan Multimedia angkatan 2018, peneliti juga ucapkan terima kasih, terutama untuk Wineu Siti Rachmawati,

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Febyana Chitta, Eva Afifa (*partner cirebonese squad*), Nabila Tiara Putri, dan Fadhillah Nuzul Aini;

15. Terakhir peneliti ucapkan terimakasih kepada semua orang yang telah membantu, membimbing, dan memberi semangat kepada peneliti yang namanya tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa pada penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk kesempurnaan pada peneletian selanjutnya.

Bandung, Juni 2022

Peneliti



Prabhankara Adhi Prayoga
NIM. 1804307

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA
PELAJARAN DASAR – DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK
PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Prabhangkara Adhi Prayoga

NIM. 1804307

ABSTRAK

Pendidikan adalah suatu proses yang sangat penting yang terdapat dalam kehidupan manusia, dalam proses pembelajaran pendidik harus menyiapkan perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran, pendidik dapat melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media berupa aplikasi berbasis Android khususnya pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X Program Keahlian Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan aplikasi berbasis android pada mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Program Keahlian Desain Komunikasi Visual yang hasil produknya dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran khususnya untuk kelas X DKV 3 SMKN 3 Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, dan Distribution*, hasil dari penelitian ini adalah dilakukannya proses perancangan dan desain aplikasi, hasil kelayakan media, dan hasil produk berupa aplikasi berbasis android. Hasil dari pengujian media menunjukkan bahwa tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli media sebesar 81,25% yang dikategorikan sebagai “sangat layak” dan ahli materi sebesar 94,44% yang dikategorikan sebagai “sangat layak”, serta angket respon siswa yang dihasilkan sebesar 91,01% yang dikategorikan sebagai “sangat layak”, sehingga aplikasi ini layak untuk digunakan sebagai inovasi dalam media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Berbasis Android, Inovasi Media Pembelajaran

**ANDROID BASED APP DEVELOPMENT IN BASIC VISUAL
COMMUNICATION DESIGN LESSONS AS A LEARNING MEDIA
INNOVATION FOR 10th GRADE VOCATIONAL HIGH SCHOOL
VISUAL COMMUNICATION DESIGN EXPERTISE PROGRAM**

Prabhangkara Adhi Prayoga

NIM. 1804307

ABSTRACT

Education is a very important process in human life, in the learning process, educators must prepare learning tools, one of them is a learning media, educators can innovate in developing a learning media, one of them is by using media in the form of Android-based app, especially in Basic Visual Communication Design subject 10th grade Visual Communication Design Expertise Program. This study aims to develop an android-based app on Basic Visual Communication Design subject for 10th grade student in vocational high school, Visual Communication Design Expertise Program whose products can be used as learning media innovations, especially for X DKV 3 SMKN 3 Bandung. This research was conducted using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method which consists of six stages, namely Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, and Distribution. and the product results in the form of an android-based app. The results of media testing show that the level of product feasibility based on media expert validation is 81.25% which is categorized as "very feasible" and material expert is 94.44% which is categorized as "very feasible", and the student response questionnaire generated is 91,01% are categorized as "very feasible", so this application is suitable to be used as an innovation in learning media

Key Word : Learning Media, Android-Based App, Learning Media Innovation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
1.6 Kerangka Berpikir	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Aplikasi Android	10
2.2 Media Pembelajaran	12
2.3 Sekolah Menengah Kejuruan	15
2.4 Mata Pelajaran Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual	18
2.5 Unity	19
2.6 Prinsip Desain Media Pembelajaran.....	20
2.7 Penelitian Terdahulu.....	21
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Metode dan Desain Penelitian	23
3.3 Populasi dan Sampel.....	25
3.4 Instrumen Penelitian.....	25
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.6 Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Tahap <i>Concept</i> (Pengonsepan)	36
4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	38
4.3 Tahap <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Bahan Materi).....	50
4.4 Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	53

4.5	Tahap <i>Testing</i> (Pengujian).....	69
4.6	Tahap <i>Distribution</i> (Distribusi).....	82
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		83
5.1	Simpulan.....	83
5.2	Implikasi.....	84
5.3	Rekomendasi	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android.....	11
Tabel 2.2 Spektrum Keahlian SMK Pusat Keunggulan.....	17
Tabel 3.1 Data dan Instrumen Penelitian	26
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Media.....	27
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	27
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	28
Tabel 3.5 Skor Penilaian Pengujian Alpha	33
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media.....	34
Tabel 3.7 Skor Penilaian Pengujian Beta.....	34
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media.....	35
Tabel 4.1 Cakupan Materi Dasar – Dasar Desain Komunikasi Visual.....	39
Tabel 4.2 <i>Wireframe</i> Aplikasi.....	42
Tabel 4.3 Hasil Pembuatan Aset Grafis	47
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i> Aplikasi	51
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 1	70
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Tahap 2.....	74
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	75
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa	79
Tabel 4.9 Saran dan tanggapan siswa	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	9
Gambar 3.2 Rumus Uji Deskriptif Presentase Validator	33
Gambar 3.3 Rumus Uji Deskriptif Presentase Respon Siswa.....	34
Gambar 4.1 Logo Aplikasi.....	37
Gambar 4.2 Kode Warna Utama Aplikasi	38
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	41
Gambar 4.4 Proses Desain UI/UX Aplikasi.....	54
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Waktu Rata – Rata Membaca.....	55
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Aplikasi	55
Gambar 4.7 Proses Pembuatan <i>Splash Screen</i>	56
Gambar 4.8 Proses Pembuatan <i>Loading Screen</i>	57
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Halaman Pada Menu	57
Gambar 4.10 Proses Pembuatan <i>Side Menu</i>	58
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Tombol Pengaturan Volume Suara	58
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Halaman Materi.....	59
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Latihan Soal	60
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Halaman Pembahasan	61
Gambar 4.15 Tampilan <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 4.16 Tampilan <i>Opening Scene</i>	62
Gambar 4.17 Tampilan <i>Loading Screen</i>	62
Gambar 4.18 Tampilan Main Menu.....	63
Gambar 4.19 Tampilan <i>Side Menu</i>	63
Gambar 4.20 Tampilan <i>Glosarium</i>	64
Gambar 4.21 Tampilan Struktur Kurikulum.....	64
Gambar 4.22 Tampilan <i>About Apps</i>	65
Gambar 4.23 Tampilan <i>Settings</i>	65
Gambar 4.24 Tampilan Isi Materi.....	66
Gambar 4.25 Tampilan Isi Materi dan <i>Button</i>	66
Gambar 4.26 Tampilan <i>Loading Screen</i> Latihan Soal	67
Gambar 4.27 Tampilan Latihan Soal	67

Gambar 4.28 Tampilan <i>Pop Up</i> jawaban benar	68
Gambar 4.29 Tampilan <i>Pop Up</i> jawaban salah.....	68
Gambar 4.30 Tampilan Skoring Latihan Soal.....	69
Gambar 4.31 Tampilan Pembahasan Soal	69
Gambar 4.32 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1	71
Gambar 4.33 Hasil Revisi Pemberian <i>Hover</i>	72
Gambar 4.34 Hasil Revisi Penggantian <i>Font</i>	72
Gambar 4.35 Hasil Revisi Pemberian Animasi.....	73
Gambar 4.36 Hasil Revisi Perubahan Warna Tombol	73
Gambar 4.37 Hasil Revisi Perubahan Warna Tampilan Materi.....	74
Gambar 4.38 Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2.....	75
Gambar 4.39 Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi	76
Gambar 4.40 Hasil Revisi Penambahan Elemen Video.....	77
Gambar 4.41 Hasil Revisi Penambahan Video Pada BAB 6 & 7	78
Gambar 4.42 Hasil Revisi Penambahan Video BAB 8 dan Tampilan Ketika Video di Putar	78
Gambar 4.43 Grafik Penilaian Respon Siswa	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Peneliti.....	91
Lampiran 2. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	92
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	93
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 5. <i>Script audiosettings</i>	98
Lampiran 6. <i>Script exitbutton</i>	98
Lampiran 7. <i>Script HamburgerMenuController</i>	99
Lampiran 8. <i>Script Jawab</i>	99
Lampiran 9. <i>Script Loading</i>	100
Lampiran 10. <i>Script PindahScene</i>	100
Lampiran 11. <i>Script Skor</i>	101
Lampiran 12. <i>Script Sound</i>	101
Lampiran 13. <i>Script SpriteAnim</i>	102
Lampiran 14. <i>Script VideoScript</i>	103
Lampiran 15. Gambar Contoh Materi BAB 2.....	104
Lampiran 16. Gambar Contoh Materi BAB 5.....	105
Lampiran 17. Gambar Contoh Materi BAB 6.....	105
Lampiran 18. Gambar Contoh Materi BAB 7.....	105
Lampiran 19. Gambar Contoh Materi BAB 8.....	106
Lampiran 20. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media.....	107
Lampiran 21. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Penilaian Ahli Media	108
Lampiran 22. Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Media	109
Lampiran 23. Angket Validasi Ahli Media Tahap 1	110
Lampiran 24. Angket Validasi Ahli Media Tahap 2.....	113
Lampiran 25. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi	115
Lampiran 26. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Penilaian Ahli Materi	116
Lampiran 27. Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 28. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Penilaian Angket Respon Siswa	118
Lampiran 29. Kisi – Kisi Angket Respon Siswa.....	119
Lampiran 30. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 1	120

Lampiran 31. Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2	123
Lampiran 32. Hasil Penilaian Angket Respon Siswa.....	125
Lampiran 33. Dokumentasi Kegiatan Pengujian di Kelas X DKV 3 SMKN 3 Bandung	126

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Al Rasyid, M. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Dasar Dasar Elektronika* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/45950>
- Anggraini, R. H. (2018). *Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1(1), 221.
- Apilevels.com. (n.d.). *Android API Levels*. Retrieved June 1, 2022, from <https://apilevels.com/>
- Aplikasi. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 15 Mei 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>.
- Ardika Yanti, P. (2020). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Materi Unsur Tata Letak Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Untuk Kelas X Jurusan Multimedia Di Smk Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- At Taufiq, M. H., & Hidayati, A. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Biro Travel dengan SMS Gateway dan Google Maps API*. *MULTINETICS*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.32722/vol2.no1.2016.pp43-48>
- Aulya, N. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Kompetensi Dasar Pengolahan Hasil Ternak Besar Di Smkn 4 Pertanian Garut*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azizah, Z. B. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/76137/>
- Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/ELINVO.V2I2.17315>

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- F, P. (2011). *Pemrograman Android Untuk Pemula* (Yuswanto & Subari (ed.)). Cerdas Pustaka Publisher.
- Hananto, B. A. (2018). *Melihat Keseimbangan Visual Dalam Tipografi (Studi Kasus Karya Desain Logotype Pada Mata Kuliah Tipografi Dasar)*. 1, 76–82.
- Hartawan, M. S. (2022). *Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Filmpenerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film*. 02, 43–47. <http://ejurnal.swadharma.ac.id/index.php/jeis/article/view/161/131>
- Harwikarya, Ramayanti, D., & Ani, N. (2017). *Dasar Pemrograman 2 - Implementasi Menggunakan Java, C++, Matlab, dan Pascal* (A. A. C (ed.)). Penerbit ANDI.
- Iyohu, S., Katili, M. R., & Lahinta, A. (2021). *Perancangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture di SMK Negeri 4 Gorontalo*. *Journal of Information Technology Education*, 1(1), 1–13.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). *Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9, 73–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tanra.v9i1.29458>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 165/M/2021 Tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2158. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Kusnandi. (2017). *Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare To Be Different."* *Journal Wahana Pendidikan*, 4(1), 132–144.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nana, N. (2019). *Penerapan Model Creative Problem Solving Berbasis Blog Sebagai Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Fisika. Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 190. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28544>
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2020). *Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application : Suatu Tinjauan Literatur. Automata*, 1(2), 45–49.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. Jurnal Transformatika*, 14(2), 86. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Nurhayati, R., & Afifah, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop Up untuk Pembelajaran Karya Sastra Bahasa Jerman di Kelas XI SMA Negeri 1 Tarik Sidoarjo. Journal DaFIIna - Journal Deutsch Als Fremdsprache in Indonesien*, 1(2), 143–151. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/1388>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Padmasari, A. C., Hernawan, A. H., Rostika, D., & Wahyuningsih, Y. (2021). *Usability Testing Of Digital Map Application Using Hand Gesture*

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Recognition As A Historical Learning Media For Elementary School. Journal of Physics: Conference Series, 1987(1), 12010.*
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012010>
- Pratama, A. G., Yusuf, R., & Sutomo, B. (2022). *Penerapan Motion Flat Design Pada Object Video Promosi Case Studi Stmik Dharma Wacana. Jurnal Computer Science and Information System, 2(1), 2–5.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.53514/jc.v1i1.49>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, Yanti, Simarmata, J., Charmidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)).
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik da Masalah - Masalah Sosial* (2nd ed.). PENERBIT GAVA MEDIA.
- RiAnisa, A. Z., Berlilana, & Astuti, T. (2014). *E-Tung (Edugame Berhitung) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Tk. Jurnal Telematika, 7(2), 1–12.*
- Sari, W. M., Riswanto, R., & Partono, P. (2019). *Validitas Mobile Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Suhu Dan Kalor. Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, 7(1), 35.*
<https://doi.org/10.20527/bipf.v7i1.5728>
- StartCounter Global Stats. (2021). *Mobile Operating System Market Share Indonesia Nov 2020 - Nov 2021*. Diakses pada 24 Desember 2021, dari <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Suandi, A., Khasanah, F. N., & Retnoningsih, E. (2017). *Pengujian Sistem Informasi E-commerce Usaha Gudang Cokelat Menggunakan Uji Alpha dan Beta. Information System for Educators and Professionals, 2(1), 61–70.*
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). *Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 29.* <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sulfemi, W. B., & Qodir, A. (2017). *Relationship of 2013 Curriculum With Motivation Learning Students in Pelita Ciampea Vocational School. Jurnal*

Prabhangkara Adhi Prayoga, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR - DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS X SMK PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ilmiah Edutecno, 17(2), 1–12.

Wayan, I., & Pradnyana, Y. (2018). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Fotografi Berbasis Android dan Web Service*. Jl. Udayana Kampus Tengah, 0362, 27213. <http://pti.undiksha.ac.id/senapati>

Widyawati, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Gerak Untuk Kelas Iv Sd*. Universitas Pendidikan Indonesia.