

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF WASPADA DEMAM BERDARAH DENGUE (DBD) MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

Oleh
Ikhsan Hadiwijaya

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat lunak media interaktif dengan tema “Waspada Demam Berdarah Dengue (DBD)” dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan Media interaktif “Waspada Demam Berdarah Dengue (DBD).

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan menggunakan desain perangkat lunak menggunakan *Waterfall Model*. Pengujian perangkat lunak dilakukan melalui pengujian yang disesuaikan dengan kebutuhan aspek pengujian perangkat lunak media interaktif dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran. Pengujian kelayakan media interaktif ini dilakukan melalui alpha dan beta testing. Pengukuran kelayakan media interaktif ini menggunakan skala Likert.

Hasil pengukuran kelayakan media interaktif ini dari seluruh ahli rekayasa perangkat lunak, media materi dan pengguna secara berurutan memiliki presentase sebesar 66% , 65,14% , 68,36% dan 80,22%. Hasil pengukuran kelayakan dari ahli rekayasa perangkat lunak, media, materi berada dikategori layak, sedangkan hasil pengukuran kelayakan pada pengguna berada di kategori sangat Layak. Hasil pengukuran tingkat kelayakan dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki kualitas layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Media interaktif, Demam Berdarah Dengue, Macromedia Flash 8.

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA “WASPADA DEMAM BERDARAH DENGUE (DBD)” using MACROMEDIA FLASH 8

Ikhsan Hadiwijaya

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop an interactive media software with the theme Beware of Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) and find out worthiness level of the development of interactive media " Waspada Demam Berdarah Dengue (DBD)".

This research is Research and Development. This research is using Method development approach ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) with the Waterfall Model. Testing is done with testing aspects that tailored to the needs of software testing aspects of interactive media in the software engineering aspects, aspects of visual communication and design aspects of learning. Testing the worthiness of interactive media is done through alpha and beta testing. The worthiness of interactive media measurement using a Likert scale.

The measurement results of the worthiness of this interactive media throughout the software engineering experts, media content and users respectively have a percentage of 66%, 65.14%, 68.36% and 80.22%. Results of the worthiness of measurement expert software engineering, media, and media content are categorized worth, the worthiness of measurement results in the user being in the category of very Worthy. The measurement results can be concluded that the feasibility of interactive media has a feasible quality to be used.

Keywords : Interactive Media, Dengue Hemorrhagic Fever, Macromedia Flash 8