

► **PROSIDING**

SEMMAU 2020

**SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI ILMIAH
SISTEM INFORMASI, INFORMATIKA &
KOMUNIKASI**

**TEMA: "Akselerasi Smart
Learning di Era New Normal"**

ISBN: 978-602-73628-0-2



STIKOM UYELINDO KUPANG



PROSIDING SEMMAU 2020

Penulis,
Pemakalah SEMMAU 2020

Penerbit,
STIKOM UYELINDO KUPANG

PROSIDING SEMMAU 2020

KOMITE

Penulis :

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2020)

ISBN : 978-602-73628-0-2

Komite Program :

Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)
Prof. Drs. Mustafid, M.Eng., Ph.D. (UNDIP)
Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)
Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D. (UAJ Yogyakarta)
Prof. Dr. Ir. Agus Buono, M.Si., M.Kom. (IPB)
Prof. Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)
Prof. Dra. Sri Hartati, M.Si., Ph.D. (UGM)
Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom. (UKSW)
Prof. Dr. rer. nat. Achmad Benny Mutiara, S.Si, SKom (Gundar)

Penyunting :

Yampi R Kaesmetan, S.Kom., M.Kom.
Yohanes Payong, S.Kom., M.T.
Mardhalia Saitakela, S.Kom., M.T.
Melani Zemil
Esther Laer

Desain Sampul :

Roberth Naiheli

Redaksi :

Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp. (0380) 8554501, Fax (0380) 8554501
Email : semmau@uyelindo.ac.id
<http://www.semmau.uyelindo.ac.id>.

Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp. (0380) 8554501, Fax (0380) 8554501
Email : stikom@uyelindo.ac.id
<http://www.lp3mstikomuyelindo.ac.id>.

Cetakan keenam November 2020

Hak Cipta di Lindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PROSIDING SEMMAU 2020

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2020 dengan Tema “Akselerasi *Smart Learning* di Era New Normal”. dapat kami terbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2020 dan dilakukan secara Virtual pada tanggal 21 November 2020, kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 24 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “AKSELERASI *SMART LEARNING* DI ERA NEW NORMAL” menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Dr.rer.nat. Achmad Benny Mutiara, SSi, SKom.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2020 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara dimasa depan. Amin.

Kupang, November 2020

Panitia,

Erna Rosani Nubatornis

PROSIDING SEMMAU 2020

DAFTAR ISI

	Halaman
SISTEM PAKAR DIAGNOSA HAMA PENYAKIT PADA TANAMAN CABAI RAWIT MENGGUNAKAN METODE TEOREMA BAYES <i>Apolonia D F Berek Yampi R Kaesmetan</i>	969 - 976
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PAROKI XYZ <i>Alfred Yulius Arthadi Putra</i>	977 - 982
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DOSEN TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE <i>Chasma M.I BuluLaga, Marinus I. J. Lamabelawa</i>	983 - 995
ANALISIS PENGENALAN MOTIF KAIN TENUN SUKU BOTI MENGGUNAKAN ALGORITMA BACPROPOGATION <i>Erna Rosani Nubatonis, Jimi Asmara</i>	996 -1002
RANCANG BANGUN WEBSITE SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN KELAS MENGGUNAKAN METODE AHP (STUDI KASUS: SMA TZU CHI CENGKARENG) <i>Febry Fernando, Fenina Adline Twince Tobing</i>	1003- 1009
SISTEM PAKAR PENENTUAN PENYAKIT PADA TANAMAN BAWANG MERAH DENGAN METODE TEOREMA BAYES <i>Muhamad Fauzi, Marinus I. J Lamabelawa</i>	1010 - 1020
PENJUALAN TIKET PADA PT.ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) CABANG KUPANG BERBASIS WEB <i>Feldi Nopriadi Amalo, Tri Ana Setyarini, Skolastika S. Igon</i>	1021- 1028
PEMETAAN BATAS WILAYAH REPULIK INDONESIA(RI) DAN REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DE TIMOR-LESTE (RDTL) DI KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU) BERBASIS WEBSITE <i>Stevanus Gidenius Elu, Yohanes Suban Belutowe</i>	1029 - 1037
SISTEM INFORMASI PELAYANAN KELUARGA BERENCANA KAMPUNG KB BERBASIS WEB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KB KABUPATEN ALOR <i>Hans Julianus Maleimakuni, Semlinda Juszandri Bulan</i>	1038 - 1043
APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN <i>Helmi A. sagan, Max Abr. S. Lenggu Mardhalia Saitakela</i>	1044 - 1051
SISTEM LAYANAN DAN INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : DESA OELATIMO) <i>Kenny A.N Perulu, Tri Ana Setyarini, Remerta Noni Naatonis</i>	1052 - 1061

PROSIDING SEMMAU 2020

PENGEMBANGAN FITUR PENGOLAHAN DATA NILAI MAHASISWA PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING <i>Emanuel Safirman Bata</i>	1062 - 1070
PENYUSUNAN DOKUMEN PENGENALAN SISTEM INFORMASI PADA RUBY MOTOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE EIAIJ <i>Kristina</i>	1071 - 1078
PENENTUAN KELAYAKAN DAGING BABI (Studi Kasus : Rumah Potong Hewan Belo) <i>Mariana Elisabeth Gokok Sumarlin Dewi Anggraini</i>	1079 - 1088
PEMODELAN PREDIKSI PUNCAK PANDEMI VIRUS SARS-COV-2 DI INDONESIA DENGAN ANALISIS REGRESI <i>Marlinda Vasty Overbeek</i>	1089 - 1093
PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (Studi Kasus: Kabupaten Sumba Barat) <i>Menhya Snae, Hasibun Asikin</i>	1094 - 1102
KLASIFIKASI HASIL EKSTRASI TENUN IKAT SUMBA DENGAN METODE FUZZY K-NEAREST NEIGHBOR <i>Olivio D. J. Gusmao</i>	1103 - 1107
E-COMMERCE PEMASARAN HASIL LAUT LOKAL KOTA KUPANG <i>Rezky Heindry Oematan¹ Remerta Noni Naatonis²</i>	1108 - 1115
PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK <i>Theresia Wihelmina Mado, Maria Florentina Rumba , Marina</i>	1116 - 1125
M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA) <i>Sinyo Y.A.B Day, Sumarlin, Remerta Noni Naatonis</i>	1126 - 1136
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON KARYAWAN BERDASARKAN HASIL TES PSIKOLOGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS <i>Yuninda Lado, Yohanes S. Belutowe</i>	1137 - 1144
IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOUR DALAM PENENTUAN KUNJUNGAN WISATA ALAM DI KOTA KUPANG <i>Yulia Siokain Petrus Katemba</i>	1145 - 1155
SISTIM ABSENSI BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 KUPANG <i>Yermias J.I. Leuhoe, Diana Anantasia Pidi</i>	1157 - 1165

PROSIDING SEMMAU 2020

***SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT PADA TERNAK BABI
MENGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOUR (K-NN)***

Yuspan N. Lero, Marinus I. J. Lamabelawa, Erna R. Nubatonis

1166 - 1172

PROSIDING SEMMAU 2020

Naraumber dan Keynote Speaker SEMMAU 2020

PEMBICARA PERTAMA



Drs Ade Erlangga Masdiana., M.Si
SEKERTARIS LLDIKTI WILAYAH XV

KEYNOTE SPEAKER



PROF. DR.RER.NAT. ACHMAD BENNY MUTIARA, SSI, SKOM

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK

Theresia Wihelmina Mado¹, Maria Florentina Rumba², Marina³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nusa Nipa, Maumere
E-mail : theresia.mado@gmail.com

ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) is the beginning of learning for children. At the beginning of this learning period, it is necessary to know various general knowledge so that it is hoped that it can become the foundation for the program, further learning. Knowledge of children also concerns the natural environment around children including animals and plants. The children's learning process can be made in a more attractive packaging, in this case the creation of multimedia-based learning media. The use of technology for students or in this case children can be used as a new development in carrying out learning activities using technology. Children generally have limited knowledge depending on the information they receive. Visualization tends to be used to receive information and remember it in the brain.

Keywords: PAUD, Knowledge, Children, based learning media

1. Pendahuluan

Pada umumnya anak-anak memiliki daya imajinasi yang cukup tinggi, sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang suatu materi yang diberikan harus memperhatikan aspek nyata yang dapat menumbuhkan imajinasi, agar dapat dibayangkan hal yang sesungguhnya terjadi atau bentuk nyata yang dapat digambarkan melalui visualisasi [2]. Hewan atau disebut dengan binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi. Kehidupan hewan di permukaan bumi di pengaruhi oleh keadaan lingkungan sekitar dan sesuai dengan tempat tinggalnya. Adapun hewan yang hidup di darat, di laut, dan yang hidup di hutan. Hewan yang tergolong hidup di darat yaitu babi, harimau, gajah, kuda, beruang dll, hewan yang tergolong hidup di laut yaitu penyu, kepiting, kerang, bintang laut, gurita, ubur-ubur, kuda laut dll, dan hewan yang hidup di hutan ular, moyet, harimau, singa, rusa, gajah, panda, jerapah, tupai, gorila dll. Anak – anak perlu dikenalkan juga pengetahuan tentang hewan sedini mungkin. Pembelajaran tentang hewan agar menarik perlu disajikan dalam media interaktif yang mudah dipahami buat anak. Dengan adanya program aplikasi ini diharapkan mampu menambah motivasi belajar peserta didik dan mengubah sistem pembelajaran yang ada sekarang menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis teknologi. Hal ini diharapkan agar anak lebih termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar anak.

2. Metode Penulisan

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Adapun hasil penelitian yang

dijadikan perbandingan yang tidak terlepas dari judul penelitian yaitu media pembelajaran untuk anak TK.

Penelitian yang dilakukan oleh Pamuji [3] tentang Pengenalan buah dan sayur merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran di taman kanak-kanak. Pembelajaran buah dan sayur sangat penting bagi anak-anak khususnya untuk memotivasi anak agar lebih menyukai buah dan sayur. Materi pengenalan buah dan sayur sangat menarik untuk diajarkan pada anak usia taman kanak-kanak. Buah dan sayur yang sangat beragam dengan aneka warna yang menarik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan penulis, ternyata pembelajaran materi buah dan sayur di TK Pembina Wanadadi belum mampu menarik perhatian para siswa. Hal tersebut disebabkan penyampaian materi yang masih konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pengenalan buah dan sayur kepada para siswanya. Selain untuk mempermudah guru, media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar para siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Zahara,2009 [4], tentang Pengenalan Warna. Warna merupakan salah satu materi pembelajaran dari bahasa Inggris yang membahas tentang jenis-jenis warna. Siswa memerlukan objek gambar untuk menjelaskan materinya. Oleh karena itu,perlu disusun media pembelajaran yang membuat materi tersebut menjadi ilmu yang mudah dipahami, antara lain dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang telah ada seperti penggunaan teknologi komputer. Tugas akhir ini bertujuan untuk mengatasi hal tersebut, mulai dari pemberian objek visual secara langsung

agar tidak membosankan dalam proses belajar mengajar.

2.2 Landasan Teori

2.2.1. Media pembelajaran

Media pembelajaran bisa juga diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar dan sebagai alat pengajaran dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih mudah sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

2.2.2. Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Adapun jenis-jenis elemen multimedia antara lain sebagai berikut :

1. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang menjadi dasar utama dalam menyampaikan informasi karena teks

adalah jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil..

2. Gambar

Secara umum, image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

3. Audio

Multimedia tidak akan lengkap jika tanpa suara. Suara dibagi menjadi 3 kategori :

1. Ucapan (speech) : suara orang berbicara

2. Musik (music) : suara yang dihasilkan oleh alat musik

3. Efek suara (sound effect) : suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll.

4. Video

Video merupakan gabungan elemen multimedia yang lengkap karena menggabungkan semua elemen multimedia yang ada untuk menyajikan informasi video menggunakan sistem animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk file dan format tertentu..

2.2.3. Hewan

Hewan atau disebut dengan binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan animalia atau metazoa adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi.

1. Hewan yang hidup di darat

PROSIDING SEMMAU 2020

Hewan yang hidup di darat adalah Hewan yang tinggal, beradaptasi dan berkembang biak di daratan adapun ciri-ciri hewan yang hidup di darat seperti Ekosistem yang memiliki lingkungan fisik berupa daratan dan hewan beradaptasi pada lingkungan atau wilayah daratan.

2. Hewan yang hidup di laut

Hewan laut adalah hewan invertebrata yang bergerak bebas dengan menggunakan kaki-kaki tabungnya, merayap sepanjang dasar laut dalam kecepatan yang cukup rendah untuk kebanyakan spesies.

3. Hewan yang hidup Hutan

Hewan yang hidup di hutan adalah Hewan yang liar dan merupakan hewan yang hidup bebas di alam baik di perkampungan, hutan, sungai, ataupun di laut. Hewan liar tidak dipelihara manusia.

2.2.4. Adobe flash Cs6

1. Adobe Flash

Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti Illustrator atau Photoshop Flash Professional CS6 dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh Adobe Flash versi sebelumnya, seperti bone tool yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, 3D Rotation tool yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

2. Action Scripts 2.0

Action Scripts merupakan bahasa pemrograman atau scripting do flash dengan . Action Scripts anda dapat lebih bebas berkreasi lagi seperti membuat tombol-tombol navigasi

dan elemen yang dapat berinteraksi dengan pengunjung.

2.3. Story Board

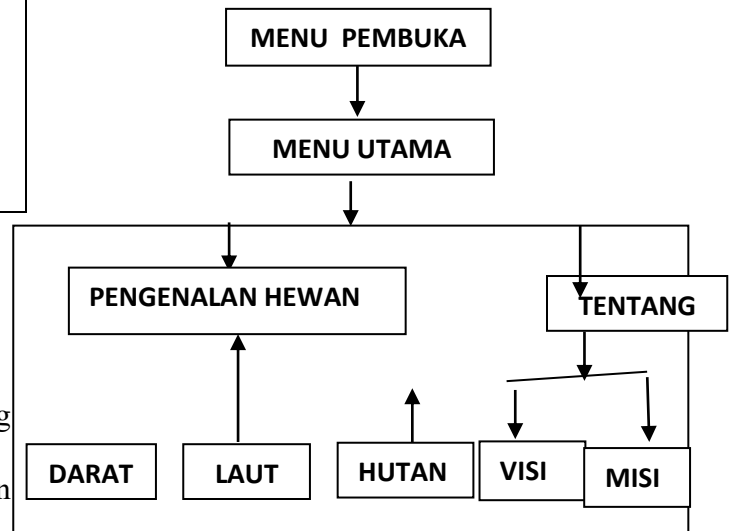
Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

TOPIK		APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN		
T(Te xt)	G(Gam bar)	A(Ani masi)	S(Su ara)	ARAH KETERANGAN
JUDUL : PENGENALAN HEWAN		KETERANGAN GRAFIK		
T2	TB.1.1	T1 : Text (Pengenalan Hewan)		-Jika TB1.1 ditekan maka akan muncul ke menu hewan didarat
TB.1.2	TB1.3	StoryBoard menu utama tada 5 tombol yaitu		
TB1.5		TB 1.1 : Tombol pengenalan hewan		-Jika TB 1.2 di tekan maka akan muncul

PROSIDING SEMMAU 2020

	didarat	ke menu hewan dilaut
	TB 1.2 : Tombol pengenalan hewan dilaut	
	TB 1.3 : Tombol pengenalan hewan didarat dan diair	-Jika TB 1.3 di tekan maka akan muncul ke menu hewan didarat dan diair
	TB 1.5 : Tombol Home	
		-Jika TB 1.5 ditekan maka akan masuk pada menu home

berurut. Dengan kata lain struktur ini hanya dapat menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat di tampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya. Salah satu yang terpenting dari struktur ini adalah terjadinya pecabangan. Adapun struktur navigasi pada media pembelajaran untuk anak yang digambarkan sebagai berikut :



3. Analisa

3.1. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah sistem yang menggambarkan secara garis besar halaman dari seluruh aplikasi dan juga menggambarkan bagaimana hubungan antar halaman-halaman tersebut. Struktur Navigasi yang di gunakan adalah campuran merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang

3.2. Story Board

Story Board adalah kolom teks, audio dan visualisasi dengan keterangan mengenai content dan visualisai yang digunakan untuk produks sebuah course(kursus atau rangkaian

PROSIDING SEMMAU 2020

pelajaran).Berikut ini adalah Story Board "Media Pembelajaran Untuk anak TK Lusitada".

A. Story Board Menu Pembuka

TOPIK			APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN		
T(G(Ga		
A(Anim			S(suar		
JUDUL : M E N U P E M B U K A	KETERANG AN GRAFIK	ARAH KETERANG AN			
T1	T1 : Media pembelajaran pengenalan hewan	-Jika TB1.1 ditekan maka akan masuk ke menu utama			
TB.1.1	StoryBoard menu pembuka ada 2 tombol dan 2 gambar yaitu: TB 1.1 : Tombol Masuk TB 1.2 : Tombol Keluar	-Jika TB 1.2 di tekan maka akan keluar dari aplikasi			
TB1.2					
G1					
G2					

	G1 : gambar backgrou nd	
	G2: singa	

Story Board Menu Pembuka akan secara otomatis masuk ke halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat beberapa animasi dan tombol-tombol yaitu, Tombol masuk (TB 1.1) dan tombol keluar (TB 1.2).

A. Story Board Menu Utama

TOPIK			APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN		
T(G(G		
A(Animas			S(suara		
JUDUL : M E N U U T A M A	KETERANGA N GRAFIK	ARAH KETERANGA N			
T2	T2 : Hewan	-Jika TB1.3 ditekan maka akan masuk ke menu hewan darat,laut dan hutan			
T3	T3 : Tentang				
T4	T4: kuis				

PROSIDING SEMMAU 2020

	Storyboard menu utama ada 4 tombol 1 gambar yaitu :	-Jika TB 1.4 di tekan maka akan 3 ditekan maka akan masuk ke menu tentang yang berisi visi dan misi sekolah
TB.1.3		
TB1.4		
TB1.5	TB 1.3 : Tombol hewan	
TB1.6	TB 1.4 : Tombol tentang	
G3	TB 1.5 : Tombol kuis TB 1.6 : Tombol home G3 : gambar background	-Jika TB 1.5 di tekan maka akan 3 ditekan maka akan masuk ke menu kuis -Jika TB 1.6 di tekan maka akan kembali ke menu pembuka

Story Board pada Menu utama terdapat 4 tombol yaitu tombol hewan,tombol tentang,tombol kuis, dan 1 gambar dimana saat kita klik tombol TB 1.3 akan masuk ke menu-menu hewan, tombol TB 1.4 akan masuk ke menu tentang dan tombol TB 1.5 akan masuk ke kuis.

B. Story Board Hewan

TOPIK			APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN		
T(Teks)			G(Gambar)		
A(Animasi)			S(suara)		
JUDUL	KETERANGAN GRAFIK	ARAH KETERANGAN			
T5	T5 : Hutan	-Jika TB1.7 ditekan maka akan menampilkan hewan-hewan hutan			
T6	T6 : Darat				
T7	T7: Laut				
TB1.6	Storyboard menu utama ada 4 tombol yaitu :	-Jika TB 1.8 di tekan maka akan 3 ditekan maka akan menampilkan hewan-hewan Darat			
TB.1.7					
TB1.8					
TB1.9					
G4	TB 1.7 : Tombol Hutan TB 1.8 : Tombol Darat TB 1.9 : Tombol Laut TB 1.6 : Tombol home	-Jika TB 1.9 di tekan maka akan menampilkan hewan-hewan Laut -Jika TB 1.10 di			

PROSIDING SEMMAU 2020

	G4 : gambar background	tekan maka akan kembali ke menu utama
--	------------------------	---------------------------------------

C. Story Board Menu Hutan

TOPIK	APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN	
JUDUL : HEWAN	KETERANGAN GRAFIK	ARAH KETERANGAN

T8		
T9	T8: kupu-kupu T9 :Lebah	-Jika TB 1.10 ditekan maka akan menampilkan kupu-kupu
T10		
T11	T10:capung T11:Elang	- Jika TB 1.11 ditekan maka akan menampilkan Lebah
T12		
T13	T12:Kelalawar T13:B.Kolibri	- Jika TB 1.12 ditekan maka akan menampilkan Capung
TB.1.10.s1		
TB.1.11.s2		
TB.1.12.s3		
TB.1.13.s4	TB 1.10 : Tombol kupu-kupu dan suara	- Jika TB 1.13 ditekan maka akan menampilkan Elang
TB.1.14.s5		
TB.1.15.s6		
TB.1.16	TB 1.11 : Tombol Lebah dan suara	-Jika TB 1.14 ditekan maka akan menampilkan Kelalawar
TB1.6	TB 1.12 : Tombol Capung dan suara	- Jika TB 1.15 ditekan maka akan menampilkan B.Kolibri
G5	TB 1.13: Tombol Elang dan suara	
	TB 1.14 : Tombol Kelalawar dan suara	- Jika TB 1.16 ditekan maka lanjut ke freme ke 2
	TB 1.15 : Tombol Burung	- Jika TB 1.6 ditekan maka

PROSIDING SEMMAU 2020

	Kolibri dan suara	akan ke menu
	TB 1.16 : Tombol next	
	TB 1.6 : Tombol home	
	G5 : gambarbackground	

D. Story Board Menu Laut

TOPIK	APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN	
	T(Text) Gamb animas	S(Suar)
JUDUL : HEWAN LAUT	KETERANGAN GRAFIK	ARAH KETERANGAN
T38	T38: Lumba2	-Jika TB 1.42 ditekan maka akan menampilkan Lumba2
T39	T39:Kudalaut	
T40		
T41	T40 : Kura-kura	
TB.1.42.31	T41:Ikan	-Jika TB 1.43 ditekan maka akan menampilkan Kudalaut
TB.1.43.32	Storyboard	
TB.1.44.33	Hewan yg hidup di hutan ada	-Jika TB 1.44 ditekan maka akan menampilkan Kura-kura
TB.1.45.34	14 tombol yaitu	
TB.1.16		
TB.1.6	TB 1.42 : Tombol Lumba-lumba	-Jika TB 1.45 ditekan maka akan menampilkan Ikan
G11	TB 1.43 : Tombol Kuda laut	
	TB 1.44 : Tombol kura-kura	

PROSIDING SEMMAU 2020

TB 1.45: Tombol Ikan	-Jika TB 1.16 ditekan maka akan lanjut ke frame 2
TB 1.16 : Tombol next	
TB 1.6 : Tombol home	-Jika TB 1.6 di tekan maka akan kembali ke menu utama
G11 : gambar background	

- [2] Adam Faroqi,(2014) aplikasi multimedia interaktif pembelajaran membaca, menulis, berhitung (calistung), volume VIII, Fakultas Sains dan Teknologi
- [3] Pamuji, (2018)."*Pengenalan buah dan sayur* " jurnal skala husada volume 8 (hlm.119-125) gizi jakarta
- [4] Zahara (2009), Hubungan Dukungan sosial teman sebaya reguler dengan penyelesaian sosial pada siswa kelas enam SD Bina Insani Bogor, *Jurnal*. Universitas diponegoro.
- [5] Fatimah (2012), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Gula Dan Hasil Olahnyanya Untuk Siswa Kelas X Jasa Boga Smk Negeri 1 Sewon
- [6] Cecep Muhamad Sidik R,(2018) aplikasi pengenalan profil negara di asia berbasis augmented reality volume 4, Jurusan Informatika Fakultas Teknik Universitas Siliwangi Tasikmalaya

4. KESIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi multimedia ini dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru dalam kelas sehingga anak tidak cepat merasa bosan, dapat mempermudah menarik minat belajar anak agar anak tidak cepat merasa bosan nyaman dan menyenangkan.Serta dapat memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pelajaran dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sufajar Butsianto, (2017) APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI, volume 6, Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Pelita Bangsa

PROSIDING SEMMAU 2020

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Yayasan Uyelewon Indonesia
2. STIKOM Uyelindo Kupang
3. LP3M STIKOM Uyelindo Kupang
4. Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
5. Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis. ,Ph.D. (UI)
6. Prof.Daniel Herman Fredy Manongga,M.Sc., Ph.D. (UKSW)
7. Prof. Drs. Mustafid, M.Eng., Ph.D. (UNDIP)
8. Prof.Dr.Ir. Kuswara Setiawan,M.T. (UPH)
9. Prof. Suyoto, M.Sc., Ph.D. (UAJ Yogyakarta)
10. Prof. Dr. Ir. Agus Buono, M.Si., M.Kom.(IPB)
11. Prof. Dr. Achmad Nizar, S.Kom., M.Kom. (UI)
12. Prof. Dra. Sri Hartati, M.Si., Ph.D (UGM)
13. Prof. Dr. Eko Sedyono, M.Kom (UKSW)
14. Prof. Dr.rer.nat. Achmad Benny Mutiara, SSi, SKom (Gundar)
15. APTIKOM
16. Seluruh Civitas Akademika STIKOM Uyelindo Kupang yang terlibat dalam Kepanitiaan

PROSIDING SEMMAU 2020

PARALEL SESSION SEMMAU 2020

PARALEL 2 : INFORMATION SYSTEM
MODERATOR : REMERTA NONI NAATONIS, S.KOM., M.Cs

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2020- 02	ALFRED YULIUS ARTHADI PUTRA	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PAROKI XYZ
SEM2020- 07	FELDI NOPRIADI AMALO, TRI ANA SETYARINI, SKOLASTIKA S. IGON	PENJUALAN TIKET PADA PT.ASDP INDONESIA FERRY (PERSERO) CABANG KUPANG BERBASIS WEB
SEM2020- 09	HANS JULIANUS MALEIMAKUNI, SEMLINDA JUSZANDRI BULAN	SISTEM INFORMASI PELAYANAN KELUARGA BERENCANA KAMPUNG KB BERBASIS WEB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK DAN KB KABUPATEN ALOR
SEM2020- 10	HELMI A. SAGRAN, MAX ABR. S. LENGGU MARDHALIA SAITAKELA	APLIKASI PENJUALAN BAHAN BANGUNAN BERBASIS WEBSITE PADA TOKO INDAH BANGUNAN
SEM2020- 11	KENNY A.N PERULU, TRI ANA SETYARINI, REMERTA NONI NAATONIS	SISTEM LAYANAN DAN INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : DESA OELATIMO)
SEM2020- 13	KRISTINA	PENYUSUNAN DOKUMEN PENGENALAN SISTEM INFORMASI PADA RUBY MOTOR DENGAN MENGGUNAKAN METODE EIAIJ
SEM2020- 16	MENHYA SNAE, HASIBUN ASIKIN	PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK PRODUK INDUSTRI RUMAH TANGGA (STUDI KASUS: KABUPATEN SUMBA BARAT)
SEM2020- 19	THERESIA W. MADO, MARIA F. RUMBA , MARINA	PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS HEWAN BAGI ANAK

PROSIDING SEMMAU 2020

PARALEL SESSION SEMMAU 2020

**PARALEL 2
MODERATOR**

**: SOFT COMPUTING
: YAMPI R. KAESMETAN, M.KOM**

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2020-01	APOLONIA D F BEREK YAMPI R KAESMETAN	SISTEM PAKAR DIAGNOSA HAMA PENYAKIT PADA TANAMAN CABAI RAWIT MENGGUNAKAN METODE TEOREMA BAYES
SEM2020- 03	CHASMA M.I. BULULAGA, MARINUS I. J. LAMABELAWA	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN DOSEN TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE
SEM2020- 04	ERNA R. NUBATONIS, JIMI ASMARA	ANALISIS PENGENALAN MOTIF KAIN TENUN SUKU BOTI MENGGUNAKAN ALGORITMA BACPROGATION
SEM2020- 05	FEBRY FERNANDO, FENINA A. T. TOBING	RANCANG BANGUN WEBSITE SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KENAIKAN KELAS MENGGUNAKAN METODE AHP (STUDI KASUS: SMA TZU CHI CENGKARENG)
SEM2020- 06	MUHAMAD FAUZI, MARINUS I. J LAMABELAWA	SISTEM PAKAR PENENTUAN PENYAKIT PADA TANAMAN BAWANG MERAH DENGAN METODE TEOREMA BAYES
SEM2020- 14	MARIANA E. GOKOK. SUMARLIN, DEWI ANGGRAINI.	PENENTUAN KELAYAKAN DAGING BABI (STUDI KASUS : RUMAH POTONG HEWAN BELO)
SEM2020- 15	MARLINDA VASTY OVERBEEK	PEMODELAN PREDIKSI PUNCAK PANDEMI VIRUS SARS-COV-2 DI INDONESIA DENGAN ANALISIS REGRESI
SEM2020- 21	YUNINDA LADO, YOHANES S. BELUTOWE	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI CALON KARYAWAN BERDASARKAN HASIL TES PSIKOLOGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS
SEM2020- 22	YULIA SIOKAIN PETRUS KATEMBA	IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOUR DALAM PENENTUAN KUNJUNGAN WISATA ALAM DI KOTA KUPANG
SEM2020- 24	YUSPAN N. LERO, MARINUS I. J. LAMABELAWA, ERNA R. NUBATONIS	SISTEM PAKAR MENDIAGNOSA PENYAKIT PADA TERNAK BABI MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOUR (K-NN)

PROSIDING SEMMAU 2020

PARALEL 3 : **MOBILE COMPUTING**
MODERATOR : **EMANUEL SAFIRMAN BATA, S.KOM., MT**

ID	PEMAKALAH	JUDUL MAKALAH
SEM2020- 08	STEVANUS G. ELU, YOHANES SUBAN BELUTOWE	PEMETAAN BATAS WILAYAH REPULIK INDONESIA(RI) DAN REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DE TIMOR-LESTE (RDTL) DI KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA (TTU) BERBASIS WEBSITE
SEM2020- 12	EMANUEL SAFIRMAN BATA	PENGEMBANGAN FITUR PENGOLAHAN DATA NILAI MAHASISWA PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING
SEM2020- 18	REZKY HEINDRY OEMATAN REMERTA NONI NAATONIS	E-COMMERCE PEMASARAN HASIL LAUT LOKAL KOTA KUPANG
SEM2020- 20	SINYO Y.A.B DAY, SUMARLIN, REMERTA NONI NAATONIS	M-PEMESANAN MATERIAL BANGUNAN (STUDI KASUS : UD. SAMA JAYA)
SEM2020- 23	YERMIAS J.I. LEUHOE, DIANA ANANTASIA PIDI	SISTIM ABSENSI BERBASIS ANDROID PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 KUPANG

Prosiding SEMMAU merupakan buku publikasi untuk menampung hasil penelitian yang berhubungan dengan bidang sains dan teknologi. Bidang penelitian yang dimaksud adalah Sistem Informasi, Soft Computing, Mobile Computing.

Prosiding SEMMAU diterbitkan oleh Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat, Bekerja sama dengan Program Studi Teknik Informatika dan Program Studi Sistem Informasi STIKOM Uyelindo Kupang. **Redaksi** mengundang para professional dari dunia usaha, pendidikan dan peneliti untuk menulis mengenai perkembangan ilmu di bidang **Teknologi Informasi**.

Prosiding SEMMAU diterbitkan 1 (satu) kali dalam setahun.

STIKOM UYELINDO KUPANG

Jl. Perintis Kemerdekaan I - Kayu Putih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax,0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.lpemstikomuyelindo.ac.id>

email: stikom@uyelindo.ac.id, semmau@uyelindo.ac.id

PROGRAM STUDI :

PERGURUAN TINGGI TERAKREDITASI B

SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI B

TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI B

TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI B

ISBN



9 78 - 602 - 73628 - 0 - 2