JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TES PSIKOLOGI DARI BUKU "WHO AM I?" SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI BAGI PARA REMAJA

PERANCANGAN

Mutia Karisma Arta
NIM 1612416024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TES PSIKOLOGI DARI BUKU "WHO AM I?" SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI BAGI PARA REMAJA diajukan oleh Mutia Karisma Arta, NIM 1612416024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi

Daru Tunggul Aji, SS., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TES PSIKOLOGI DARI BUKU "WHO AM I?" SEBAGAI SARANA UNTUK MENGENAL POTENSI DIRI BAGI PARA REMAJA

Oleh: Mutia Karisma Arta

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang dialami remaja lulusan SMA/SMK adalah kebingungan dalam menenentukan bidang yang hendak digeluti, dikarenakan kurangnya memahami potensi yang dimiliki. Memilih bidang yang kurang tepat dapat berdampak stress pada remaja dan juga menurunnya kinerja mereka. Sebetulnya persoalan tersebut dapat diatasi dengan mengenal potensi diri sejak dini dengan menggunakan tes psikologi.

Metode pencarian data melalui penyebaran angket menggunakan google form untuk mengetahui tes seperti apa yang dibutuhkan remaja lulusan SMA/SMK dan studi literasi. Kemudian akan diolah menggunakan metode SWOT sebagai dasar media dan metode analisis 5W+1H sebagai dasar untuk objek perancangan. Sehingga dirumuskan solusi yaitu merancang multimedia interaktif tes psikologi dari buku "Who Am I?" sebagai sarana untuk mengenal potensi diri bagi para remaja.

Penggunaan media aplikasi android akan mempermudah akses serta penyebaran dengan target audience yaitu remaja yang mayoritas menggunakan smartphone. Perancangan media interaktif berupa aplikasi android ini diharapkan proses penyampaian akan terasa lebih menyenangkan karena dapat mencakup deskripsi, gambar, animasi, musik, dan tombol navigasi. Tampilan media aplikasinya berupa beberapa tes psikologi yang jawabannya dapat dikalkulasi untuk mendapatkan hasil yang tepat sesuai respon target audience.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Aplikasi, Android, Tes psikologi, Potensi, "Who Am I?",Remaja, Remaja lulusan SMA/SMK

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DESIGN OF INTERACTIVE MULTIMEDIA PSYCHOLOGICAL TESTS FROM THE BOOK "WHO AM I?" AS A MEANS TO RECOGNIZE YOUR POTENTIAL FOR YOUTH

By: Mutia Karisma Arta

ABSTRACT

One of the problems experienced by high school / vocational high school graduates is confusion in determining the field to be engaged in, due to a lack of understanding of their potential. Choosing an inappropriate field can impact stress on adolescents and also reduce their performance. Actually, this problem can be overcome by recognizing one's potential from an early age using psychological tests.

The method of searching for data is through distributing questionnaires using google form to find out what kind of tests are needed for high school / vocational high school graduates and literacy studies. Then it will be processed using the SWOT method as the basis for the media and the 5W + 1H analysis method as the basis for the design object. So a solution is formulated, namely designing interactive multimedia psychological tests from the book "Who Am I?" as a means to identify self-potential for adolescents.

The use of android application media will facilitate access and distribution with the target audience, namely teenagers who mostly use smartphones. It is hoped that the interactive media design in the form of an android application will be more enjoyable in the delivery process because it can include descriptions, images, animation, music, and navigation buttons. The application media display is in the form of several psychological tests whose answers can be calculated to get the right results according to the response of the target audience.

Keywords: Interactive Multimedia, Applications, Android, Psychological Test, Potential, "Who Am I?", Teen, Adolescents who graduated from high school / vocational high school

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Masa depan karir seseorang ditentukan dari keputusan apa yang dibuat ketika selesai dari masa studinya, ingin melanjutkan kembali studi ke jenjang yang lebih tinggi atau langsung masuk ke dunia kerja. Masa-masa seperti itu umumnya terjadi pasca lulus SMA/SMK. Seperti yang disampaikan Adellia (2015: 23) awal masa remaja biasa disebut sebagai "usia belasan" atau dalam bahasa Inggris disebut "teenager", yaitu usia 13 - 19 tahun dimana dalam bahasa Inggris angka tersebut berakhiran "teen". Kadang masa remaja juga merujuk pada usia Sekolah Menengah (12 - 17 tahun).

Permasalahan yang umumnya terjadi pada remaja rentan usia lulusan SMA/SMK seperti kebingungan dalam memilih jurusan bukanlah hal yang baru. Maka tidak sedikit kasus seputar siswa lulusan SMA/SMK yang mengalami kebingungan dalam menentukan pilihan jurusan kuliah apa yang sebaiknya mereka pilih. Seperti yang dikutip dalam halaman web kompasiana.com, Salah satu perusahaan rintisan hasil binaan Skystar Ventures, Tech Incubator Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yakni Youthmanual, melakukan penelitian selama dua tahun untuk mendalami lebih dari 400.000 profil dan data siswa dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Dari hasil penelitian tersebut, ditemukan fakta yang cukup menarik yakni 92% siswa SMA/SMK sederajat bingung dan tidak tahu akan menjadi apa kedepannya. Selain itu, ditemukan pula bahwa faktor utama mengapa siswa dan mahasiswa kesulitan dalam menentukan jurusan adalah karena mereka tidak paham apa bakat dan potensi yang mereka miliki.

Kebingungan yang mereka alami sebab ketidak tahuan mereka terhadap potensi yang dimiliki ini dapat berakibat fatal, selain resiko pengangguran karena tidak dapat menyelesaikan studi yang tidak sesuai dengan minat karir mereka, namun juga dapat mengakibatkan stres pada individu yang menjalani studi tersebut. Dukungan dari orang terdekat juga mempengaruhi, keputusan memilih bidang studi yang akan digeluti seharusnya berasal dari diri sendiri bukan karena paksaan dari pihak lain. Sebetulnya persoalan tersebut dapat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

diatasi dengan mengenal potensi diri sejak dini. Sehingga mereka dapat mempertimbangkan jurusan bidang apa yang mampu mereka tekuni.

Memahami arti potensi, menurut Endra K Pihadhi (2004: 6) potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi, atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud disini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah. Sedangkan Sri Habsari (2005: 2) menjelaskan, potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik. Sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri-ciri proses fisik, perilaku dan psikologis yang dimiliki.

Melihat kondisi tersebut mendorong berbagai pihak untuk ikut serta dalam memberikan edukasi kepada calon mahasiswa yang masih kebingungan dalam memilih jurusan kuliah, salah satunya adalah @PsikologID. @PsikologID dalam buku "Who Am I?" seri ke 3 (2014: IV) adalah komunitas psikologi digital yang hadir atas dasar kebutuhan akan pemahaman tersebut, "kami" bukan lagi berdiri sendiri, tapi sudah jadi bagian dari kesatuan "kita" tempat dimana teman-teman dari media sosial belajar bersama dan mengkaji potensi secara bersama-sama, @PsikoloID terbuka untuk umum, melalui website, fanspage,akun regional di masing-masing kota, guna untuk tetap belajar dan bertumbuh secara bersama-sama. Melalui sebuah buku yang berjudul "Who Am I?", @PsikologID berharap semoga apa yang disajikan dalam kumpulan tes kepribadian ini dapat membantu menemukan pintu yang tepat, yang akan berguna dalam pola interaksi dengan orang lain, pekerjaan dan juga masalah hubungan antarmanusia @PsikologID.(2013:V). Namun sayangnya buku tersebut masih banyak didominasi tulisan sehingga memberikan kesan baku dan terlalu serius. Maka dari itu diperlukan pengembangan agar buku tersebut menjadi lebih menarik, seperti dengan memasukan unsur ilustrasi, animasi, dan suara guna memudahkan pembaca untuk lebih memahami isi buku tersebut.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Oleh karena itu media yang cocok untuk upaya pengembangan buku tersebut adalah dengan multimedia interaktif.

Pemilihan multimedia interaktif sebagai media penyampai pesan dipandang sebagai media yang tepat, sebab memenuhi keriteria yang disebutkan diatas, Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari berbagai jenis media sekaligus dengan disertai fungsi interaktif media yang memungkinkan pengguna mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Didukung dengan teori dari Menurut Vaughan (2004 dalam Binanto, 2008:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang multimedia interaktif tes psikologi berdasarkan dari buku "*Who Am I?*" yang menarik dan informatif sebagai sarana untuk mengenal potensi diri.

3. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan maka Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai sarana untuk mengenal potensi diri bagi para lulusan SMA dan SMK, supaya mereka dapat memilih jurusan atau menentukan pilihan untuk masa depan sendiri setelah mengenal potensi diri mereka.

4. Teori dan Metode Perancangan

a. Teori

1) Multimedia Interaktif

Menurut Vaughan (2004 dalam Binanto, 2008:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.

2) Potensi

Menurut Endra K Pihadhi (2004: 6) potensi bisa disebut sebagai kekuatan, energi, atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal. Potensi diri yang dimaksud disini suatu kekuatan yang masih terpendam yang berupa fisik, karakter, minat, bakat, kecerdasan dan nilai-nilai yang terkandung dalam diri tetapi belum dimanfaatkan dan diolah.

Sedangkan Sri Habsari (2005: 2) menjelaskan, potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang 26 dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik. Sedangkan diri adalah seperangkat proses atau ciri-ciri proses fisik, perilaku dan psikologis yang dimiliki..

3) Remaja

Awal masa remaja biasa disebut sebagai "usia belasan" atau dalam bahasa inggris disebut "teenager", yaitu usia 13 - 19 tahun dimana dalam bahasa Inggris angka tersebut berakhiran "teen". Kadang masa remaja juga merujuk pada usia Sekolah Menengah (12 - 17 tahun) Adellia (2015: 23).

Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa (Izzaty,et al, 2008:124 dalam Adellia 2015: 22).

4) @PsikologID

Seperti yang dikutip dari laman psikologid.com bahwa PsikologID merupakan komunitas psikologi digital yang bermula dari akun jejaring sosial twitter dengan followers lebih dari 850 ribu orang. Akun tersebut menyajikan informasi, quotes, serta tips dan pembahasan menarik setiap harinya, melihat kebutuhan informasi yang terus berkembang maka PsikologID terus berinovasi dan pada akhirnya membuat

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

komunitas #PID. Kumpulan dari Guru, Konselor, Psikolog, Mahasiswa psikologi dan praktisi yang sadar akan kebutuhan masyarakat terhadap hal baik.

5) Buku *Who Am I?*

Buku *"Who Am I?"* menyajikan tes kepribadian sederhana dan popular, berdasarkan pengetahuan ilmiah, serta pengembangan yang praktis dan langsung bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Kita dapat menemukan siapa diri kita dan bagaimana orang disekitar berperilaku, mengenali apa yang kita pergunakan adalah suatu jalan untuk memaksimalkan diri. Semoga apa yang disajiakan dalam kumpulan tes kepribadian ini dapat membantu menemukan pintu yang tepat, yang akan berguna dalam pola interaksi dengan orang lain, pekerjaan dan juga masalah hubungan antarmanusia. (@PsikologID, 2013:V).

b. Metode Pengumpulan Data

1) Data Primer

Pengumpulan data dengan cara menyebar angket pada siwa SMA dan SMK, untuk mengetahui tes psikologi apa yang mereka butuhkan dan nantinya akan dijadikan konten untuk aplikasi.

2) Data Sekunder

Mengumpulkan data tentang berbagai macam info-info dan pengetahuan seputar tes psikologi untuk mendukung perancangan multimedia interaktif. Kajian pustaka dari beberapa buku teori multimedia interaktif, Android, dan buku tes psikologi & potensi. Data yang mendukung perancangan ini juga dapat diperoleh dari beberapa website di internet.

c. Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data dan studi literatur, pada tahap berikutnya adalah melakukan proses analisis data untuk menentukan proses kreatif dengan metode analisis SWOT dan 5W + 1H.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Strategi Matrik SWOT

	Strength	**Weakness**
Opportunities	**Strategi SO** • Membuat perancangan multimedia interaktif aplikasi android tes psikologi yang unik, tepat sasaran, menyenangkan.dan komunikatif. • Membuat perancangan dengan konten yang menghibur sehingga dapat menarik minat target audience.	**Strategi WO** • Membuat perancangan dengan desain yang menarik agar dapat menarik perhatian dan minat target audience untuk mengunduh dan menyebarluaskan ke teman-temannya. • Aplikasi dapat diunduh secara gratis dan ukuran aplikasi tidak terlalu besar sehingga tidak memberatkan target audience.
Threat	**Strategi ST** • Merancang multimedia interaktif aplikasi android tes psikologi menggunakan bahasa dan istilah yang jelas sehingga mudah dipahami • Menggabungkan kombinasi teks, suara, gambar, animasi, dan video dalam perancangan untuk membantu audience memahami konten yang hendak disampaikan.	**Strategi WT** • Memberikan jangkauan akses yang mudah dengan mengunggah aplikasi ke Play Store dan dapat diunduh dengan gratis. • Membuat aplikasi yang dapat diakses kapan saja tanpa ada batasan waktu sehingga dapat diakses ketika luang

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

5 W + 1H

1) *What,* Apa yang diangkat dari perancangan ini?

   Perancangan multimedia interaktif aplikasi Android berjudul "Who Am I?" akan memberikan beberapa tes psikologi guna membantu para remaja mengetahui potensi diri yang dimiliki sehingga mereka akan mudah menentukan masa depan mereka sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

2) *Why,* Mengapa perancangan ini perlu dibuat?

   Berdasarkan kuisioner yang dibagikan secara online kepada target audience sebanyak 46 responden dari beberapa kota di Indonesia, 91% dari mereka berencana kuliah setelah lulus. Sebanyak 19% dari mereka belum menentukan bidang yang hendak diambil, dan 81% dari mereka sudah tahu meski dari total semua responden 69% dari mereka belum mengetahui potensi yang mereka miliki. Sedangkan rata-rata mereka yang menjawab sudah tahu potensi diri, mereka mengetahuinya melalui prasangka/hanya menerka-nerka sendiri.

3) *When*, Kapan aplikasi ini diluncurkan dipasaran?

   Aplikasi ini akan diluncurkan pada 23 Juli, bertepatan dengan Hari Anak Nasional serta awal perkuliahan semester gasal 2021/2022. Selanjutnya akan terus digunakan target audience dalam membantu mengenal dan memahami potensi diri.

4) *Who*, Siapa Target Audiens perancangan ini?

   Remaja yang berusia belasan atau dalam bahasa inggris disebut "teenager", dengan rentan usia 15 - 19 tahun dimana dalam bahasa Inggris angka tersebut berakhiran "teen".

5) *Where,* Dimana saja para remaja dapat mengakses aplikasi tes psikologi ini?

   Aplikasi dapat diunduh lewat platform Google Play Store dan dapat diakses dimana saja kapan saja, karena aplikasi ini dapat diinstal di smartphone Android yang merupakan barang yang mudah dibawa kemana pun dan cenderung barang yang wajib dibawa saat berada diluar rumah.

6) *How*, Bagaimana proses perancangan aplikasi ini ?

   a) Pengumpulan data

   b) Analisis

   c) Membuat naskah dan storyboard

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

d) Studi Visual
e) Membuat Karakter Tokoh
f) Sketsa Layout aplikasi
g) Pewarnaan
h) Pembuatan Prototype
i) Uji pengguna
j) Evaluasi respon dari Target Audiens
k) Finishing

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan multimedia interaktif berbasis android ini merupakan perancangan media alternative dalam penyampaian tes psikologi sebagai sarana mengenal potensi diri bagi para remaja. aplikasi ini dikemas dengan visualisasi yang menarik serta bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami oleh target audiens yang merupakan remaja usia 15-19 tahun.

Tema aplikasi yang akan dirancang adalah potensi, cara mengenal potensi diri melalui tes psikologi dari buku "Who Am I?" untuk remaja guna membantu mereka memilih bidang yang hendak digeluti ketika lulus dari sekolah menengah. Berdasarkan tema tersebut pemilihan judul aplikasi ini adalah "Who Am I?" mengacu pada judul asli buku tes psikolog yang digunakan yaitu "Who Am I?". Penggunaan judul tersebut bertujuan untuk mewakili konten dari aplikasi yaitu tes psikologi yang akan membantu audience mengenal diri mereka.

Strategi penyajian aplikasi ini adalah dengan

a. Membuat 2 orang remaja bernama Budi dan Ani yang berperan sebagai teman user guna memandu ketika mengerjakan tes yang di tampilkan, karakter diberi nama demikian karena nama tersebut cukup familiar sebab umumnya kedua nama tersebut sering digunakan sebagai contoh tokoh dalam mata pelajaran sekolah. Ani digambarkan sebagai siswi yang pandai di bidang akademis sedangkan Budi pandai di bidang non Akademis.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

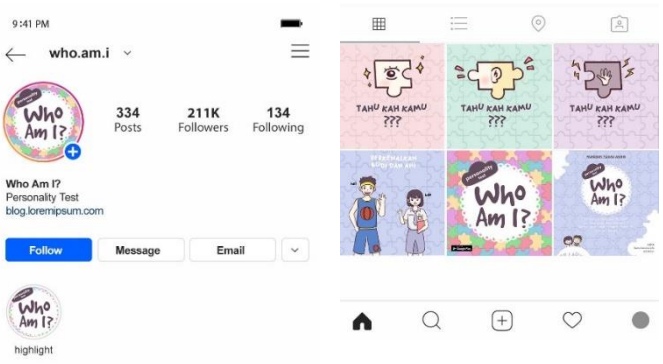
b. Menggunakan warna pastel dan cerah. Warna - warna yang dapat membangkitkan keceriaan sehingga dapat membangun mood yang menyenangkan dan merangsang kreatifitas.

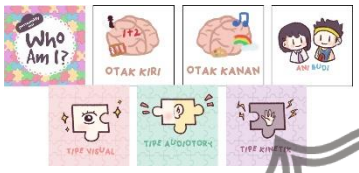
c. Layout untuk pertanyaan satu dan dua dibuat berbeda guna memberikan variasi supaya user tidak bosan ketika menggunakan aplikasinya. Untuk tes ke dua dibuat berupa cerita untuk meningkatkan pengalaman user sehingga user dapat membayangkan masuk kedalam cerita bersama dengan karakter Ani. Untuk backgroud mengadaptasi lingkungan sekitar seperti jalan rumah teras dan kamar karakter.

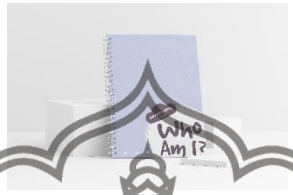
Setelah membuat naskah pertanyaan berdasarkan buku tes *Who Am I?*, barulah masuk ke tahap visualisasi dari sketsa hingga pewarnaan. Kemudian masuk ke pembuatan prototype sebelum merancang aplikasinya, ketika prototype selesai dilakukan uji coba kepada beberapa target audiens untuk mengetahui respon mereka apa saja yang perlu diperbaiki. Setelah mendapat respon baru lah aplikasi ini dibuat dengan menggunakan android studio. Meski masih dalam bentuk beta versi, aplikasi ini hasilnya diunggah ke google playstore. Untuk media utamanya berupa aplikasi android

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sedangkan untuk media pendukung berupa kaos, note book, stiker, akun ig







C. KESIMPULAN

Permasalahan yang umumnya terjadi pada remaja rentan usia lulusan SMA/SMK seperti kebingungan dalam memilih jurusan. Sebab kurangnya memahami potensi yang dimiliki sehingga memilih jurusan yang tidak sesuai dengan kemampuan individu dapat berdampak pada performa ketika bekerja di bidang yang dipilih. Guna mengatasi masalah tersebut mereka perlu mengenal potensi diri sejak dini. Sehingga perancangan aplikasi tes psikologi "Who Am I?" menjadi solusi yang cukup berguna, untuk membantu mengenali potensi yang dimiliki audiens.

Tes psikologi dapat memberi gambaran seputar kemampuan dan kelebihan individu. Untuk mengetahui potensi perlu dilakukan tes kepribadian, salah satu tes yang disuguhkan dalam perancangan ini adalah tes golongan otak kiri atau kanan guna mengetahuii kedominanan otak audiens. Ketika telah mendapat hasil dari jawaban tes nya dapat diketahui potensi yang dimiliki serta karir apa yang sesuai dengan potensi tersebut. Untuk memudahkan audiens dalam mengolah potensi pun diperlukannya pula cara belajar sehingga disuguhkan pula tes tipe belajar, agar audiens dapat mengetahui cara belajar yang tepat untuk mengasah potensi yang mereka miliki.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku

@PsikologID. 2013. Who Am I?. Jakarta: Tangga Pustaka.

@PsikologID. 2014. Who Am I? 3. Jakarta: Lintas Kata.

Amborse, Gavin and Harris Paul . 2005. Basics Design : Layout . London : AVA Publishing

Binanto, Iwan. 2008. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta : Andy Publisher

Derry, I. 2013. Bila SI Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Fakto-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisakimia: Jakarta.

Habsari, Sri. 2005. Bimbingan & Konseling Sma Kelas XI. Jakarta: Grasindo,

Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.

Jefkins, Frank. {1997), Advertising. Edisi Ketiga. Edisi Indonesia. Erlangga. Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual Yogyakarta: Andi Offset.

Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9

McCloud, Scout. 2001. Understandings Comics atau Memahami Komik, terjemahan S. Kinanti (2002). Jakarta: KPG

Noerhadi, Toety Heraty. 1989. Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik Sosial. Majalah Ilmu-ilmu Sosial, XVI, No. 2.

Nugroho, Eko. 2008. Pengenalan Teori Warna, Yogyakarta: Andi

Prihadhi, Endra K. 2004. My Potensi. Jakarta: Elek Media Komputindo.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.

Jurnal

Adi Widarma dan Sri Rahayu. 2014. *Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Malayu Estate -*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kabupaten Asahan Program Studi Teknik Informatika, Universitas Asahan Sumatra Utara.

Alisia, Stell 2017 *Perancangan Buku Layout Portofolio Untuk Perusahaan Concept Talk* dari jurusan Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya.

Sulistio Adi , Saputro (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Relasi Dan Fungsi Untuk Siswa Smp Kelas VIII.* S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dewi Arini, Adilla. (2015) *Perancangan Multimedia Interaktif Aplikasi Android "Moody Meidy" Sebagai Pengenalan Manajemen Stres Untuk Remaja Putri.* Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Manumpil. M.Dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado*. Ejoural Keperawatan,

Syarifudin, Danang. (2014) *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Menumbuhkan Minat Anak Untuk Menyukai Sayuran Dan Buah-Buahan Sejak Usia Dini.* Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.

Wibowo, Febri Yudi dan Hastari Utama. 2016. *Pembuatan Game Cerita Bergambar Berbasis Dekstop*. Teknologi Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Witari, dkk. 2017. Analisis Visual Sampul Majalah "Bobo" Edisi Bulan April 2016. Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

Webtografi

Admin, (2016, 20 Januari) *6 komponen – komponen multimedia (lengkap)* diakses 06 Juni 2020 dari markijar.com: http://www.markijar.com/2016/01/6-komponen-komponen-multimedia-lengkap.html

Admin, *Component* diakses 10 mei 2021 dari material.io: https://material.io/components

Awaliyah, Gumanti (2019, 07 Februari) 87 Persen Mahasiswa Mengaku

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Salah Pilih Jurusan. diakses 02 Februari 2020 dari republika.co.id: https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/19/02/07/pmjuhw368-87-persen-mahasiswa-mengaku-salah-pilih-jurusan

forest-mt.seekrtech.com diakses 2 oktober 2020

Herdyanto, Abraham (2020, Juni 25) 9 Cara Membuat Aplikasi Android Sendiri dengan Mudah dan Simpel, diakses 06 Juni 2020dari idntimes.com: https://www.idntimes.com/tech/gadget/amp/abraham-herdyanto/cara-membuat-aplikasi-android

Huda, Fakthan Amirul (2019, 1 April) Pengertian Gadget (smartphone), diakses 06 Juni 2020 dari fakthan.web.id: http://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone

Riadi, Muchlisin (2013, 27 Okt) Potensi Diri. diakses 13 Mei 2020 dari www.kajianpustaka.com: https://www.kajianpustaka.com/2013/10/potensi-diri.html

Yunandika, Nike (2018, 11 April) Angka Siswa yang Salah Pilih Jurusan Masih Tinggi. diakses 02 Februari 2020 dari kompaisana.com: https://www.kompasiana.com/nikeputrie/5acdb6f1bde5752eb04d6ef2/angka-siswa-yang-salah-pilih-jurusan-masih-tinggi

Ratna, Tedja (2018) diakses 20 Oktober 2020 dari docplayer.info: https://docplayer.info/54778781-Bab-4-konsep-4-1-landasan-teori-teori-layout-layout-menurut-gavin-amborse-paul-harris-london-2005.html

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta