

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu dan Teknologi yang semakin berkembang pesat khususnya dalam penggunaan *smartphone*. Memberikan dampak pada perkembangan dunia pendidikan dalam pemanfaatan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dapat membantu dalam memudahkan penyampaian materi kepada anak-anak dengan materi yang di kemas dalam bentuk multimedia interaktif yang bersifat mendidik dan menghibur bagi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi multimedia interaktif berbasis android dengan memperkenalkan wisata yang berada di Kabupaten Bandung Barat kepada anak Sekolah Dasar sebagai media pengenalan dan pembelajaran yang mudah untuk di pahami. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Unity engine dan visual studio community 2022. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi multimedia interaktif berbasis android ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dengan 6 tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pengujian pada penelitian menggunakan metode pengujian *alpha* dan *beta*. Dengan pengujian *alpha* yang dilakukan oleh penguji dengan menggunakan metode *black box testing* dan pengujian *beta* yang dilakukan menggunakan penyebaran kusioner kepada anak kelas 4 SD Negeri Situbolang. Dan berdasarkan hasil pengujian *alpha* dan *beta* yang telah dilakukan, didapatkan hasil dengan semua menu dan materi yang terdapat pada aplikasi bisa dijalankan dengan baik. Sehingga pada penilainya aplikasi berada pada tahap sangat baik dan layak digunakan.

Kata Kunci: MDLC, perancangan aplikasi, multimedia interaktif, aplikasi android

ABSTRACT

The development of science and technology is growing rapidly, especially in the use of smartphones. Having an impact on the development of the world of education in the use of smartphones. Smartphones facilitate the delivery of material to children with material packaged in the form of interactive multimedia that is educational and entertaining for them. This research aims to design an Android-based interactive multimedia application by introducing tourism in West Bandung Regency to elementary school children as a medium for introduction and learning that is easy to understand. This application was created using Unity engine software and Visual Studio Community 2022. The method used in designing this Android-based interactive multimedia application is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of 6 stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Testing in research uses alpha and beta testing methods. Alpha testing was carried out by examiners using the black box testing method, and beta testing was carried out using questionnaires to grade 4 children at Situbolang State Elementary School. Based on the alpha and beta tests carried out, the results show that all menus and material contained in the application can run well. Hence, the application assessment is at a very good stage and suitable for use.

Keywords: MDLC, application design, interactive multimedia, android applications