

ABSTRACT

The use of multimedia as a learning medium proved effective in increasing the understanding of the material provided. One important part of the multimedia is animated. Today animation are not only used for entertainment, but also the animation can be used as a medium of learning, to commercial media. This research is intended for designing multimedia applications to build tutorials in the form of animation and 3D simulation of the Making E-KTP card accompanied by detailed information so that people can easily understand about E-KTP card, and how the process of making E-KTP card correctly. Software development method used is the method by Luther multimedia system development using Blender application that can support the process of making animation and 3D simulation. To test the application using black box testing, the results of tests performed by the black box method can be concluded that the resulting application in accordance with the functionality that has been designed, and meet the needs of users as needs analysis conducted

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Keywords: Multimedia, Animation, E-KTP, Blender.

ABSTRAKSI

Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman akan materi yang diberikan. Salah satu bagian penting pada multimedia adalah animasi. Animasi pada saat ini tidak hanya dimanfaatkan untuk dunia hiburan, tetapi animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, hingga media komersial. Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang aplikasi multimedia untuk membangun tutorial dalam bentuk animasi dan simulasi 3D mengenai Pembuatan E-KTP yang disertai dengan informasi secara detail sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengerti tentang E-KTP, dan bagaimana proses pembuatan E-KTP dengan benar. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metode pengembangan sistem multimedia oleh Luther dengan menggunakan aplikasi Blender yang dapat mendukung proses pembuatan animasi dan simulasi 3D. Untuk pengujian aplikasi menggunakan pengujian *black box*, hasil dari pengujian yang dilakukan dengan metode *black box* dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan fungsionalitas yang telah dirancang, dan telah memenuhi kebutuhan pengguna sesuai analisa kebutuhan yang dilakukan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Kata Kunci: Multimedia, Animasi, E-KTP, Blender.