**Widyaningsih, N. 2023.** “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Logika dan Algoritma Komputer Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Depok (Studi kasus: SMK Negeri 1 Depok)*”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Dr. Arief Hermawan, M.T.

# ABSTRAK

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilatar belakangi oleh belum adanya media pembelajaran yang bersifat interaktif pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital materi logika dan algoritma komputer di SMK Negeri 1 Depok, media pembelajaran bersifat monoton sehingga peserta didik cenderung pasif dalam materi pembelajaran akibatnya nilai rata-rata kelas memperoleh rata-rata 69,16 dengan kategori di bawah skor ketuntasan minimal (SKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengukur fungsionalitas multimedia pembelajaran interaktif logika dan algoritma komputer kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Depok. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kerangka penelitian Research & Development (R&D) dengan lima tahapan pengembangan, mengadaptasi pengembangan multimedia oleh Luther (1994) yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangan multimedia pembelajaran interaktif logika dan algoritma komputer kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Depok antara lain Adobe Animate 2020 CC, Corel Draw, Adobe Audition, Adobe Premiere serta Adobe Air SDK sebagai penghasil program dalam bentuk aplikasi untuk dapat diinstal pada *platform* android yang dapat digunakan secara mudah oleh peserta didik dalam belajar. Hasil Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif logika dan algoritma komputer kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Depok telah melalui uji fungsionalitas dan seluruh tool utama telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran logika dan algoritma komputer.

Kata kunci: Multimedia Pemebalajaran Interaktif, Logika dan Algoritma Komputer, Bisnis Daring dan Pemasaran

***Widyaningsih, N. 2023****. "Development of Multimedia Interactive Learning Logic and Computer Algorithms for Class X Online Business and Marketing at SMK Negeri 1 Depok (Case study: SMK Negeri 1 Depok)". Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Dr. Arief Hermawan, M.T.*

# *ABSTRACT*

*The background to the development of interactive learning multimedia is the absence of interactive learning media in simulation and digital communication subjects, logic material and computer algorithms at SMK Negeri 1 Depok, learning media are monotonous so students tend to be passive in learning material as a result, the average value is the class average obtained an average of 69.16 in the category below the minimum completeness score (SKM). This study aims to develop and measure the multimedia functionality of interactive learning logic and computer algorithms for class X Online Business and Marketing at SMK Negeri 1 Depok. The research methodology used in this study is the Research & Development (R&D) research framework with five stages of development, adapting the multimedia development by Luther (1994) namely concept, design or design, material collection, manufacture, testing. The software used to develop multimedia interactive learning logic and computer algorithms class X Online Business and Marketing SMK Negeri 1 Depok includes Adobe Animate 2020 CC, Corel Draw, Adobe Audition, Adobe Premiere and Adobe Air SDK as program producers in the form of applications to be able to installed on the android platform that can be used easily by students in learning. The results of the development of multimedia interactive learning logic and computer algorithms for class X Online Business and Marketing at SMK Negeri 1 Depok have gone through a functionality test and all the main tools have run as expected. So that it can be used as a learning medium in the subjects of logic and computer algorithms*

*Keywords: Interactive Learning Multimedia, Computer Logic and Algorithm, Online Business and Marketing*