

**ANIMASI 2 DIMENSI INTERAKTIF TENTANG SIKLUS MAKHLUK
HIDUP KUPU KUPU SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SISWA
SD NEGERI KARANGRENA 01**

Skripsi



Disusun oleh

**Isya Rizky Kusuma
19SA1259**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

**ANIMASI 2 DIMENSI INTERAKTIF TENTANG SIKLUS MAKHLUK
HIDUP KUPU KUPU SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SISWA
SD NEGERI KARANGRENA 01**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Isya Rizky Kusuma
19SA1259

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

PERSETUJUAN

Skripsi

**ANIMASI 2 DIMENSI INTERAKTIF TENTANG SIKLUS MAKHLUK
HIDUP KUPU KUPU SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SISWA
SD NEGERI KARANGRENA 01**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isya Rizky Kusuma

19SA1259

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 13 Juni 2025

Dosen Pembimbing,

Dr. Fandy Setvo Utomo, S.Kom., M.Cs.

NIDN. 0615128401

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 23 Juli 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Fandy Setvo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**ANIMASI 2 DIMENSI INTERAKTIF TENTANG SIKLUS MAKHLUK
HIDUP KUPU KUPU SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN SISWA
SD NEGERI KARANGRENA 01**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isya Rizky Kusuma

19SA1259

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 23 Juli 2025

Septi Fajarwati, M.Pd.
NIDN. 0623098304

Aulia Hamdi, M.Kom.
NIDN. 0628128702

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0615128401

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 23 Juli 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Isya Rizky Kusuma
NIM : 19SA1259
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : UniversitasAmikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Animasi 2 Dimensi Interaktif Tentang Siklus
Makhluk Hidup Kupu Kupu Sebagai
Pendukung Pembelajaran Siswa SD Negeri
Karangrena 01.

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 13 Juni 2025

Yang menyatakan,

materai

Isya Rizky Kusuma
NIM. 19SA1259

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, penulis ingin mempersembahkan tugas akhir ini untuk mereka yang menyertai langkah penulis:

1. Allah Subhanahu wata'ala atas segala nikmat yang diberikanNya.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta Bapak dan Ibu, adik saya, serta keluarga besar dan semua teman-teman yang sudah *support* saya selama ini. Semoga dengan ini bisa membuat bangga keduanya.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa meluangkan waktu dan memberikan masukan-masukan yang bermanfaat kepada saya.
4. Seluruh sahabat-sahabat saya di IF 2019 yang telah memberikan semangat serta doa-doanya.

HALAMAN MOTTO

"Usaha dan keberanian tidak cukup tanpa adanya tujuan dan arah perencanaan".

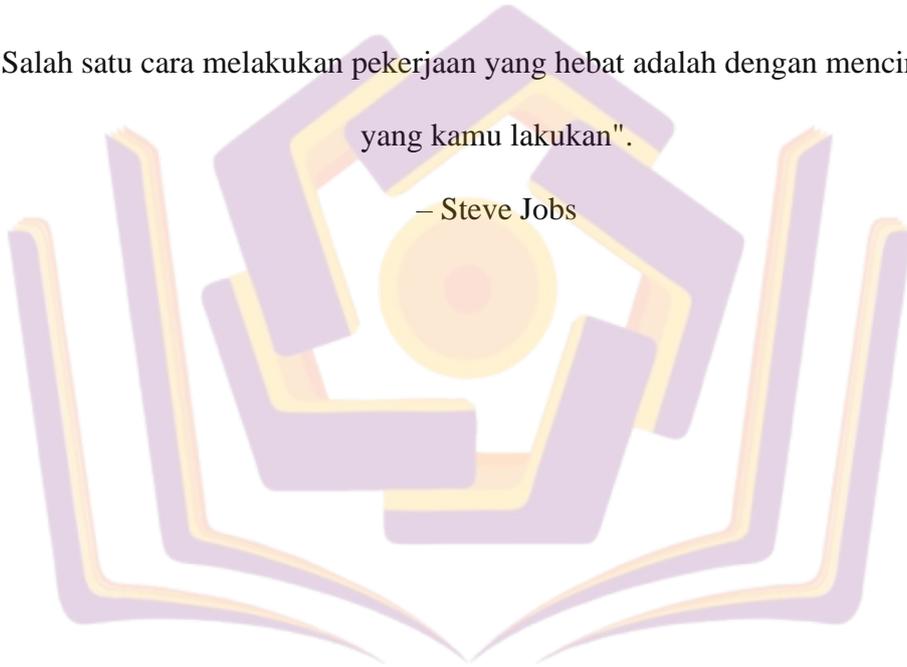
– John F. Kennedy

"Investasi paling penting yang bisa kamu lakukan adalah untuk dirimu sendiri".

– Warren Buffett

"Salah satu cara melakukan pekerjaan yang hebat adalah dengan mencintai apa yang kamu lakukan".

– Steve Jobs



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang di beri Judul “Animasi 2 Dimensi Interaktif Tentang Siklus Makhluk Hidup Kupu Kupu Sebagai Pendukung Pembelajaran Siswa SD Negeri Karangrena 01.”

Didalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku Kaprodi Informatika.
4. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bekerja sama dan memberi masukan-masukan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Seluruh Staff Pengajar (Dosen) Universitas Amikom Purwokerto atas segala limpahan ilmu yang diperoleh penulis selama menimba ilmu di Program Studi Informatika.
6. Seluruh teman-teman IF 2019 yang selalu memberikan bantuan dan sarandalam pengerjaan skripsi ini.

7. **Semua** pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan, kekurangan dan masih jauh dari kata kesempurnaan baik dari segi penulisan maupun penyajian. Kritik dan saran yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan, semoga hasil karya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.



Penulis,