

**PENERAPAN PRINSIP *MULTIMEDIA LEARNING*
THEORY DALAM DESAIN *BOARD BOOK*
ANAK “PETUALANGAN JUNI”**

Skripsi



Disusun oleh

Andhika Rizky Ramadhan

22SA11A085

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

2026

**PENERAPAN PRINSIP *MULTIMEDIA LEARNING*
THEORY DALAM DESAIN *BOARD BOOK*
ANAK “PETUALANGAN JUNI”**

Skripsi

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



Disusun oleh

Andhika Rizky Ramadhan

22SA11A085

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

2026

PERSETUJUAN

Skripsi

**PENERAPAN PRINSIP *MULTIMEDIA LEARNING*
THEORY DALAM DESAIN BOARD BOOK
ANAK “PETUALANGAN JUNI”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andhika Rizky Ramadhan

22SA11A085

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 06 Juli 2026

Dosen Pembimbing 1,

Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.

NIDN. 0618028602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Agustus 2026

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Informatika

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

Dr. Ir. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., IPM., ASEAN Eng.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**PENERAPAN PRINSIP *MULTIMEDIA LEARNING*
THEORY DALAM DESAIN BOARD BOOK
ANAK “PETUALANGAN JUNI”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andhika Rizky Ramadhan

22SA11A085

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 11 Agustus 2026

Prof. Dr. Taqwa Hariguna, S.T., M.Kom.
NIDN. 0618098301

Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.
NIDN. 0606029101

Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
NIDN. 0618028602

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 11 Agustus 2026

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Andhika Rizky Ramadhan
NIM : 22SA11A085
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Penerapan Prinsip *Multimedia Learning Theory*
Dalam Desain *Board Book* Anak “Petualangan Juni”
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom.
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 06 Juli 2026

Yang menyatakan,

Bermaterai

10000

Andhika Rizky Ramadhan
NIM. 22SA11A085

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat selama saya menjalani perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu, arahan, serta bimbingan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.

Terima kasih kepada teman-teman dan semua pihak yang telah menemani, membantu, serta memberikan dukungan selama proses perkuliahan. Terakhir, skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri, yang telah berusaha, bertahan, dan terus melangkah hingga dapat menyelesaikan apa yang telah dimulai.

HALAMAN MOTTO

“People learn better from words and pictures than from words alone.”

Richard E. Mayer



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Prinsip *Multimedia Learning Theory* dalam Desain *Board Book* Anak ‘Petualangan Juni’”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.) pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
2. Dr. Ir. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs., IPM., ASEAN Eng., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
3. Dr. Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama penulis menempuh pendidikan.
5. Para guru Taman Kanak-kanak yang telah bersedia membantu dalam proses evaluasi *board book* serta memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, dan motivasi selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian dan pengembangan media pembelajaran anak.

Purwokerto, 31 Juli 2026

Penulis