

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN “ I’M A BARISTA “
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya
pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Bayu Febry Andiyana

12.02.8185

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN “ I’M A BARISTA “
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya
pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Bayu Febry Andiyana

12.02.8185

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN “I’M A
BARISTA” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Febry Andiyana
12.02.8185

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 November 2015

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN “I’M A
BARISTA” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Febry Andiyana
12.02.8185

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si., MT.
NIK 190302038

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK 190302215

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 1 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab kami.

Purworejo, 1 Februari 2016



Bayu Febry Andiyana
12.02.8185



HALAMAN MOTTO

Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya
revisi dan saya menang

#Bayu Febry Andiyana

Tiada doa yang lebih indah selain doa agar
skripsi ini cepat selesai

#Bayu Febry Andiyana



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk Orang Tua saya yang senantiasa selalu membimbing dan menyertai saya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Doa merekalah yang membuat saya mendapatkan energi positif yang selalu menggugah semangat saya demi Tugas Akhir ini. Semoga Tuhan selalu memberkati Orang Tua saya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul **PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN “I’M A BARISTA”**

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini saya ajukan sebagai syarat kelulusan program Diploma-3 jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini saya banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof., Dr., H. M. Suyanto MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Ibu Krisnawati S.Si, MT selaku ketua jurusan manajemen informatika
STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom, selaku dosen pembimbing tugas akhir
ini.



5. Teman-teman 12-D3-MI-01 yang telah mendukung dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Teman silaturahmi saya Monalisa Fajar Astuti yang selalu setia memberikan saya semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada saya akan mendapatkan balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Saya menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan saya terima dengan tangan terbuka, demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam Laporan Tugas Akhir ini, saya minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi saya pada khususnya dan semua pihak.

Yogyakarta, 1 Februari 2016



Bayu Febry Andiyana

DAFTAR ISI

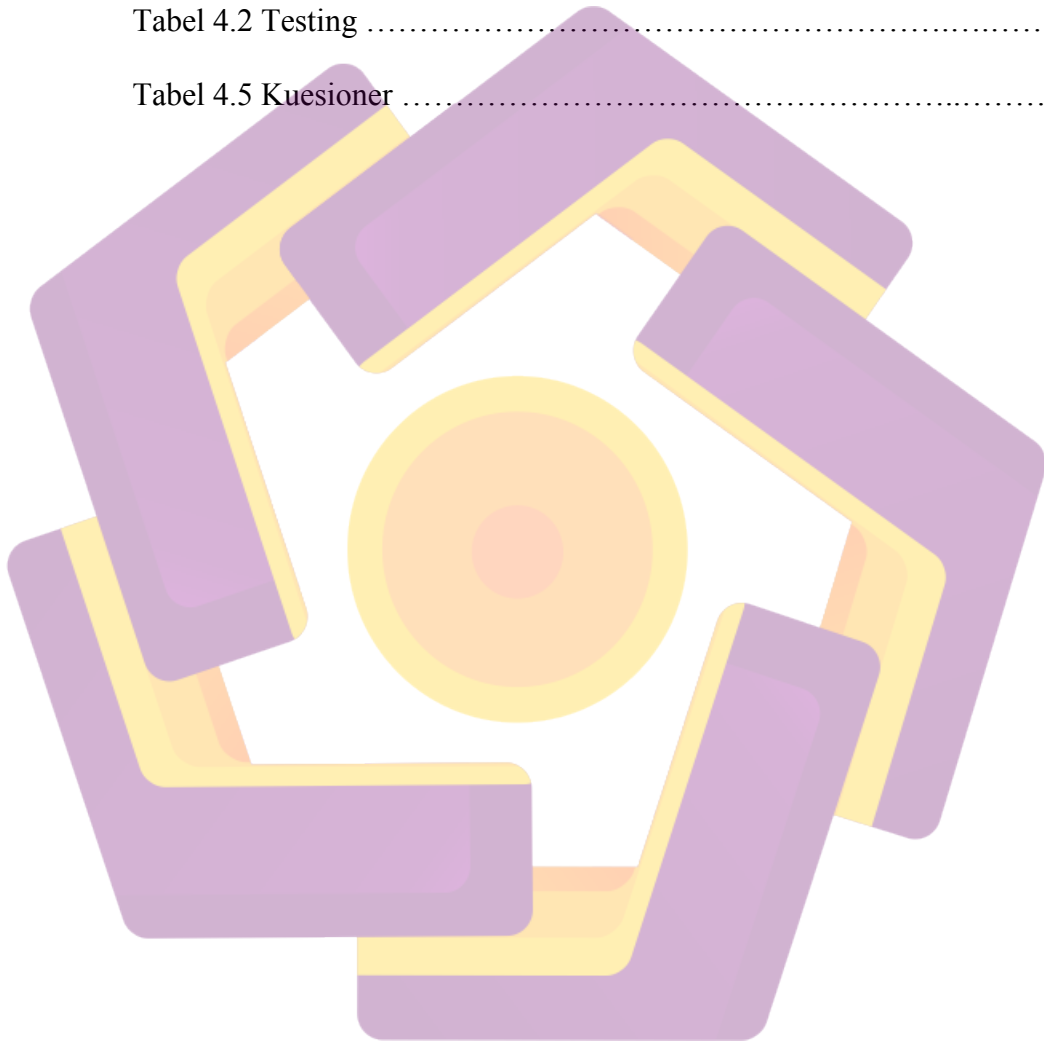
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
Bagi Penulis	3
Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA	4
Bagi Masyarakat Umum	4

1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian Aplikasi	8
2.2.2 Pengertian Aplikasi Pembelajaran	8
2.3 Metode Pengembangan SDLC	9
2.4 Software Yang Digunakan	10
2.4.1 Adobe Flash	10
BAB III PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	12
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	12
3.2 Perancangan Aplikasi	14
3.2.1 Gambaran Umum	14
3.2.2 Aturan Aplikasi	15
3.2.3 Media Input	15
3.2.4 Rancangan Level Aplikasi	15
3.2.5 Flowchart Sistem Aplikasi	16
3.2.6 Suara	16
3.2.7 Rancangan Karakter dan Aksesoris Aplikasi	17
3.2.8 Rancangan Antar Muka	17

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	22
4.1 Implementasi Aplikasi Pembelajaran	22
4.1.1 Pembuatan Aset Aplikasi Pembelajaran	22
4.2 Pembuatan Aplikasi Pembelajaran	27
4.2.1 Pembuatan File Aplikasi Pembelajaran Adobe Flash	27
4.2.2 Memasukkan File-File Ke Aplikasi Adobe Flash	28
4.2.3 Publishing Aplikasi Pembelajaran I'm a Barista	29
4.2.4 Listing Program	29
4.3 Implementasi	31
4.3.1 Panduan Menggunakan Aplikasi Pembelajaran I'm a Barista	31
4.4 Pengujian	35
4.5 Hasil Pengujian Pengguna	36
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR TABEL

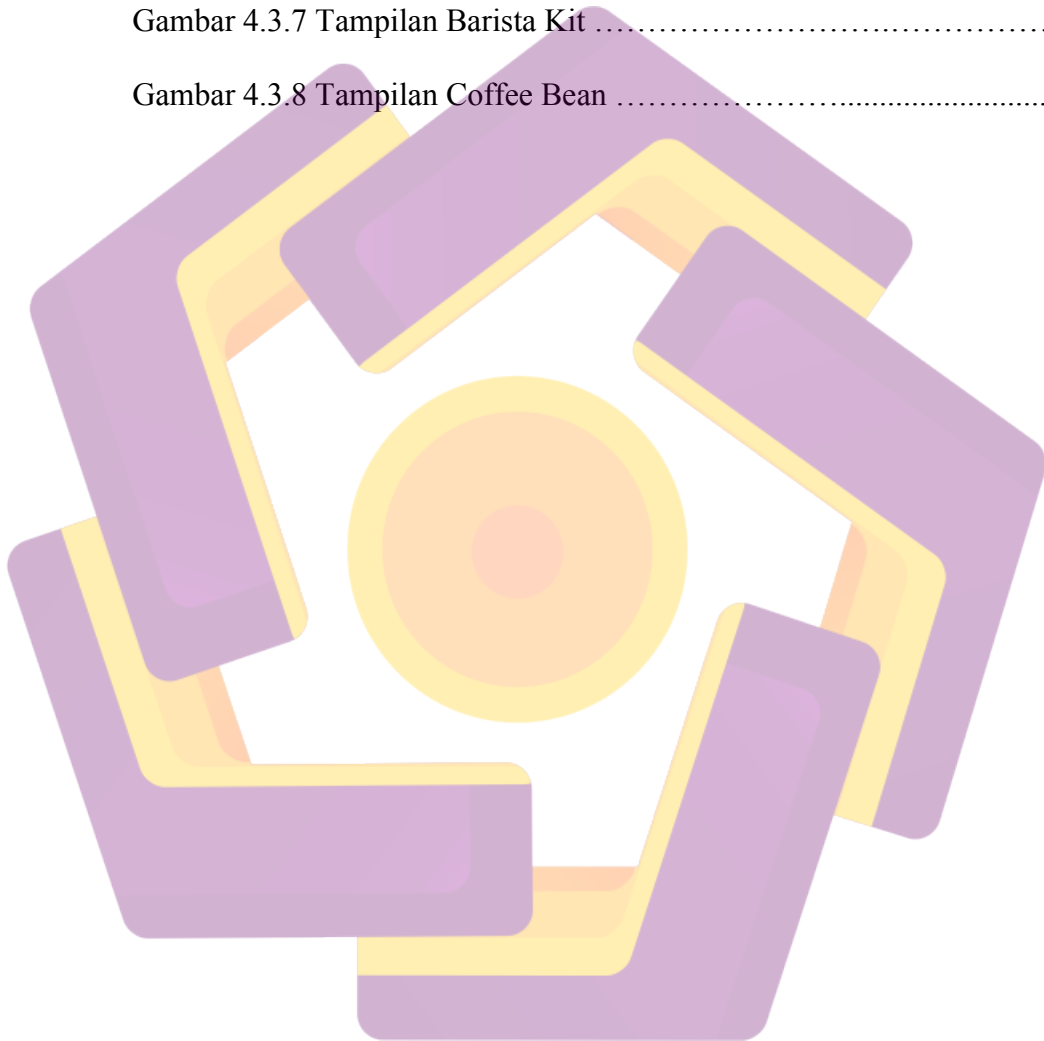
Tabel 2.1 Perbandingan aplikasi pembelajaran sejenis.....	7
Tabel 4.1 Tombol Aplikasi.....	27
Tabel 4.2 Testing	36
Tabel 4.5 Kuesioner	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Tampilan Adobe Flash	11
Gambar 3.2.5 Flowchart Aplikasi I'm a Barista	16
Gambar 3.2.8.1 Tampilan Awal Aplikasi I'm a Barista.....	18
Gambar 3.2.8.2 Menu Utama.....	18
Gambar 3.2.8.3 Sub Menu.....	19
Gambar 3.2.8.4 Tampilan Sub Menu History of Coffee Bean	19
Gambar 3.2.8.5 Tampilan Sub Menu Espresso Based.....	20
Gambar 3.2.8.6 Tampilan Sub Menu Barista Kit.....	20
Gambar 3.2.8.7 Tampilan Sub Menu Kind of Coffee Bean	21
Gambar 4.1.1.1 Tampilan Splash Screen.....	23
Gambar 4.1.1.2 Tampilan Menu Utama.....	24
Gambar 4.1.1.3 Tampilan Sub Menu.....	24
Gambar 4.1.1.4 Tampilan Menu History.....	25
Gambar 4.1.1.5 Tampilan Menu Espresso	25
Gambar 4.1.1.6 Tampilan Menu Barista Kit.....	26
Gambar 4.1.1.7 Tampilan Menu Coffee Bean.....	26
Gambar 4.2.1 Tampilan Awal Adobe Flash.....	28
Gambar 4.2.2 Tampilan Import	28
Gambar 4.2.3 Tampilan Publishing.....	29
Gambar 4.3.1 Tampilan Icon Aplikasi "I'm a Barista"	31
Gambar 4.3.2 Tampilan Splash Screen.....	32

Gambar 4.3.3 Tampilan Menu Utama	32
Gambar 4.3.4 Tampilan Sub Menu	33
Gambar 4.3.5 Tampilan Video Stopmotion History.....	33
Gambar 4.3.6 Tampilan Menu Espresso	34
Gambar 4.3.7 Tampilan Barista Kit	34
Gambar 4.3.8 Tampilan Coffee Bean	35



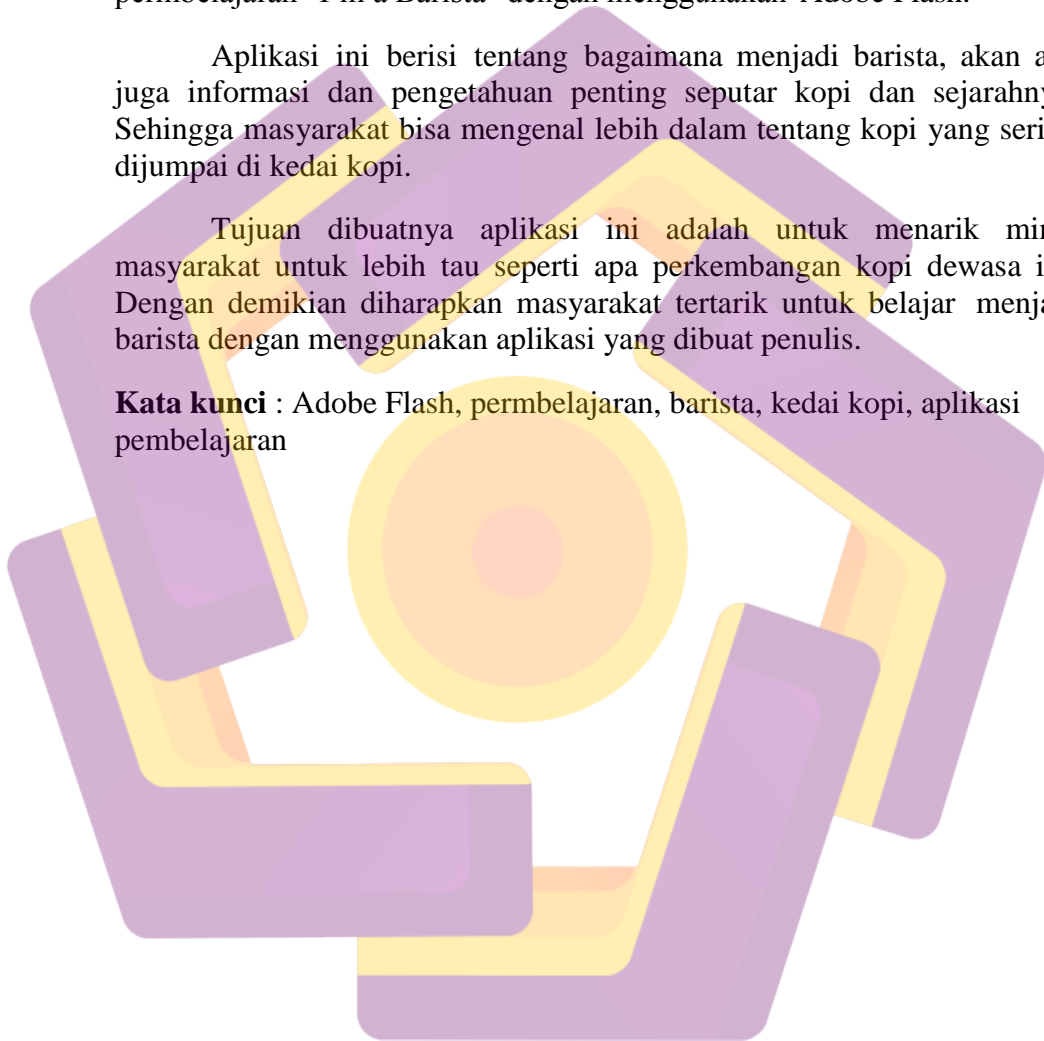
INTISARI

Sekarang ini, teknologi informasi telah merambah sampai masyarakat luas. Selain itu perkembangan kedai kopi dewasa ini juga telah banyak diminati masyarakat luas. Untuk menarik minat masyarakat terutama dalam bidang barista, penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran "I'm a Barista" dengan menggunakan Adobe Flash.

Aplikasi ini berisi tentang bagaimana menjadi barista, akan ada juga informasi dan pengetahuan penting seputar kopi dan sejarahnya. Sehingga masyarakat bisa mengenal lebih dalam tentang kopi yang sering dijumpai di kedai kopi.

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk menarik minat masyarakat untuk lebih tau seperti apa perkembangan kopi dewasa ini. Dengan demikian diharapkan masyarakat tertarik untuk belajar menjadi barista dengan menggunakan aplikasi yang dibuat penulis.

Kata kunci : Adobe Flash, pembelajaran, barista, kedai kopi, aplikasi pembelajaran



ABSTRACT

Nowadays , information technology has penetrated to the wider community . Besides the development of today's coffee shop also has a lot of wide public interest . To attract people , especially in the field of barista , the author makes an learning application " I'm a Barista " using Adobe Flash.

This application contains about how to become a barista , there is also important information and knowledge about coffee and its history . So that people can know more about the coffee that is often found in the coffee shop.

The objective of this application is to attract people to better know what kind of coffee development today . It is expected the public interested in learning to be a barista to use the application made the author.

Keywords : Adobe Flash , learning , barista , coffee shop , learning application

