

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
AGRIBISNIS DI FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS JANABADRA**

SKRIPSI



FAUZI NOVEMBRIAWAN

08.12.3054

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
AGRIBISNIS DI FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS JANABADRA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian prasyarat
mencapat derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

FAUZI NOVEMBRIAWAN

08.12.3054

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
AGRIBISNIS DI FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS JANABADRA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzi Novembriawan

08.12.3054

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 20 Agustus 2013

Dosen Pembimbing

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

AGRIBISNIS DI FAKULTAS PERTANIAN

UNIVERSITAS JANABADRA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzi Novembriawan

08.12.3054

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.kom
NIK. 190302052

Abidarin Rosidi, Dr.M.Ma
NIK. 190302034

Bayu Setiaji, M.kom
NIK. 190000003

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Oktober 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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



Yogyakarta, Februari 2013

FAUZI NOVEMBRIAWAN

08.12.3054

MOTTO

- **BERUSAHA SEMAKSIMAL MUNGKIN DAN SELALU BERFIKIR POSITIF**
- **HARGAILAH SELALU PENDAPAT ORANG LAIN JIKA ANDA INGIN DIHARGAI JUGA.**
- **SELALU BERSYUKUR ATAS NIKMAT YANG TELAH DIBERIKAN OLEH ALLAH SWT.**
- **SABAR DAN PD**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa hormat, maka skripsi ini akan saya persembahkan untuk :

- ❖ ALLAH SWT
Syukurku padaMU ya ALLAH yang telah KAU berikan kepadaku sehingga hamba dapat menyelesaikan skripsi ini dan lulus, tanpa ENGKAU ya ALLAH hamba tak akan pernah bisa berbuat apa – apa.
- ❖ Terima kasih Kepada Orang tua ku yang selalu memberikan semangat dan support sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi saya ini (***Thank you mom & dad***)
- ❖ Terimakasih Kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Terima Kasih kepada Bapak Andi Sunyoto M.kom yang mau membimbing saya sampai skripsi saya selesai.
- ❖ Buat mas Pramono ajie dan Mas dimas damar buana terima kasih anda telah membantu saya walaupun saya sering membuat bingung hehehe...
- ❖ Thank you juga buat sayangku Farida Amalia yang telah mendukungku dalam mengerjakan Skripsi ini ***#makasih ya sayang***
- ❖ Kepada saudara Erlangga Gilang Ramadhan mari kita tingkatkan profit dalam Tradding kita yang lebih besar dari tahun lalu SALAM PROFIT!!!
- ❖ Bung Nugie dan Bung Supratama anda memang best friend saya terima kasih haha.....
- ❖ Kepada My Friend Kelas S1- SI - E trima kasih ya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT pencipta jagat raya, yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik walau disadari kekurangan dan itu semua tidak terlepas dari keterbatasan penulis.

Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Jurusan System Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

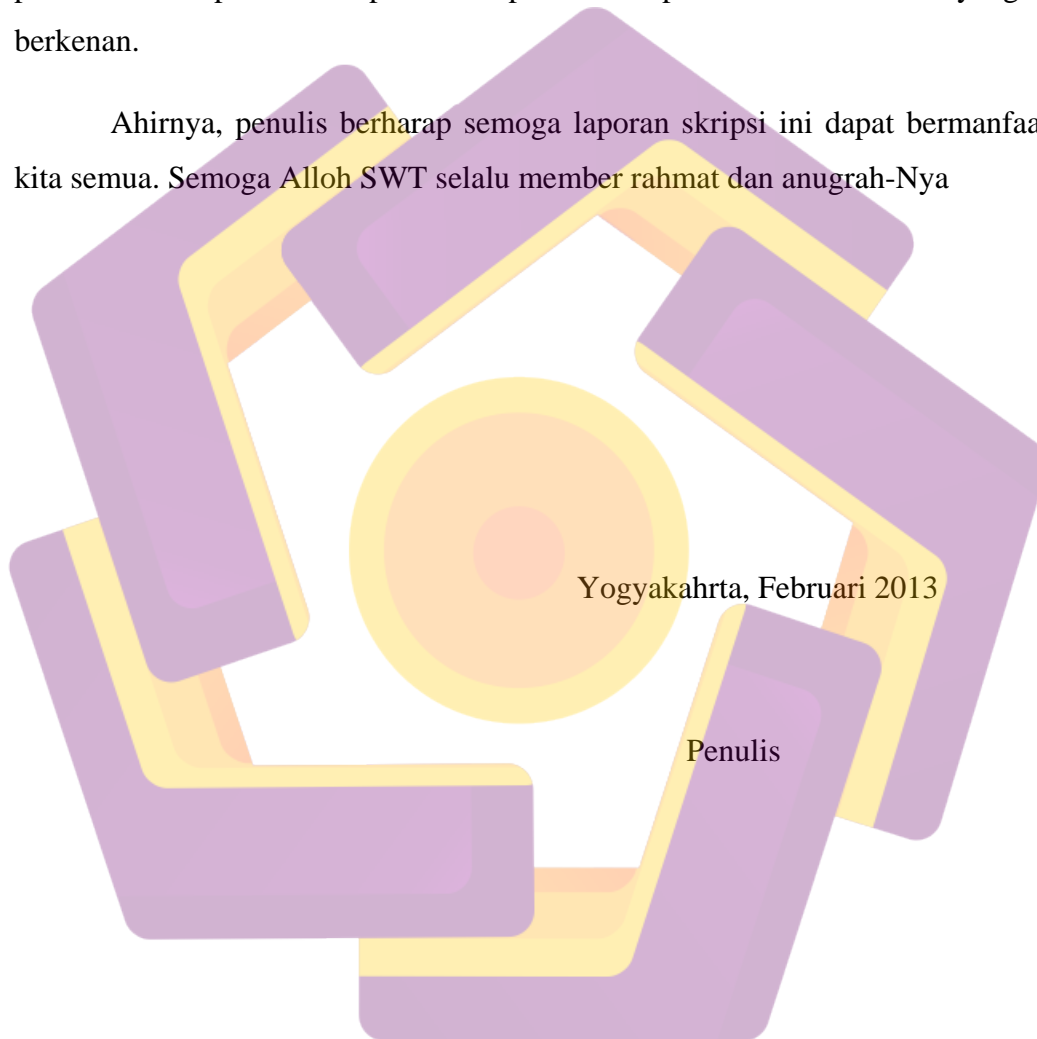
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Andi Sunyoto, M.kom Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Segenap Dosen dan karyawan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
4. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, itu semua tidak terlepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai

kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak pihak yang membutuhkan.

Penulis juga meohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Ahirnya, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT selalu member rahmat dan anugrah-Nya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	5
1.6 Sistematika penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.1.1 Sejarah Multimedia	10
2.1.2 Pengertian Multimedia	11
2.1.3 Unsur-Unsur Multimedia	12

2.2	Silabus Mata Kuliah Manajemen Agribisnis Di Fakultas Pertanian	
	Janabadra	16
2.3	Konsep Agribisnis	23
2.3.1	Ruang Lingkup Agribisnis	24
2.3.2	Ciri – cirri Dalam Bergribisnis	25
2.3.3	Fungsi Beragribinis	25
2.3.4	Subsistem Agribisnis	25
2.3.5	Sifat Agribisnis	25
2.3.6	Keunikan Agribisnis	25
2.3.7	Peranan Agribisnis	26
2.4	Masalah dalam pembangunan Agribisnis	26
2.5	Konsep Management	28
2.6	Definisi Agribisnis	29
2.7	Stuktur Sistem Informasi Multimedia	30
2.8	Pengembangan Multimedia	35
2.9	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	39
2.9.1	Macromedia Flash 8 Professional	39
2.10	Photoshop CS3	40
2.11	Macromedia Dreamweaver MX	42
	BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN	44
3.1	Analisis Sistem	44
3.2	Mendefinisikan Masalah	44
3.3	Analisis PIECES	45
3.3.1	Analisis Kinerja Sistem (<i>Performance</i>)	45
3.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>)	46
3.3.3	Analisis Control (<i>control</i>)	47
3.3.4	Analisis Ekonomi (<i>Economics</i>)	48
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	50

3.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	50
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	50
3.4.1	Kebutuhan Fungsional (<i>functional requirement</i>)	50
3.4.2	Kebutuhan Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirements</i>	51
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.5.1	Kelayakan Teknologi	53
3.5.2	Kelayakan Operasional	53
3.5.3	Kelayakan Hukum.....	53
3.6	Analisis Biaya Dan Manfaat	53
3.6.1	komponen biaya	53
3.6.2	Komponen Manfaat.....	55
3.7	Perancangan Sistem	60
3.7.1	Merancang Konsep.....	60
3.7.2	Merancang Naskah.....	60
3.7.3	Merancang Isi.....	82
3.8	Perancangan Grafik.....	84
3.8.1	Rancangan Halaman Utama.....	84
3.8.2	Rancangan Halaman Kompetensi	84
3.8.3	Rancangan Halaman Materi	85
3.8.4	Rancangan Halaman Video.....	85
3.8.5	Rancangan Halaman Rangkuman	86
3.8.6	Rancangan Halaman Evaluasi.....	86
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		87
4.1	Memproduksi Sistem	87
4.1.1	Pembuatan Desain Gambar Layout Background	87
4.1.2	Membuat Movie	90
4.2	Implementasi	92
4.2.1	Persiapan Aset – asset	93

4.2.2	Pembuatan Tombol	93
4.2.3	Membuat Mp3 Player.....	96
4.3	Menyusun Menu Utama	98
4.4	Membuat File .exe	101
4.5	Pengetesan system.....	102
4.5.1	White Box Testing	102
4.5.2	Black Box Testing.....	103
4.6	Menu Aplikasi.....	105
4.6.1	Intro.....	105
4.6.2	Halaman Utama.....	106
4.6.3	Tampilan Halaman Materi	107
4.6.4	Tampilan Halaman Video	108
4.6.5	Halaman Rangkuman.....	109
4.6.6	Menu evaluasi	110
4.7	Prosedur Pemakaian Aplikasi	111
4.8	Pemeliharaan Sistem	111
BAB V	PENUTUP.....	113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran.....	113
DARTAR PUSTAKA.....		115
LAMPIRAN.....		116

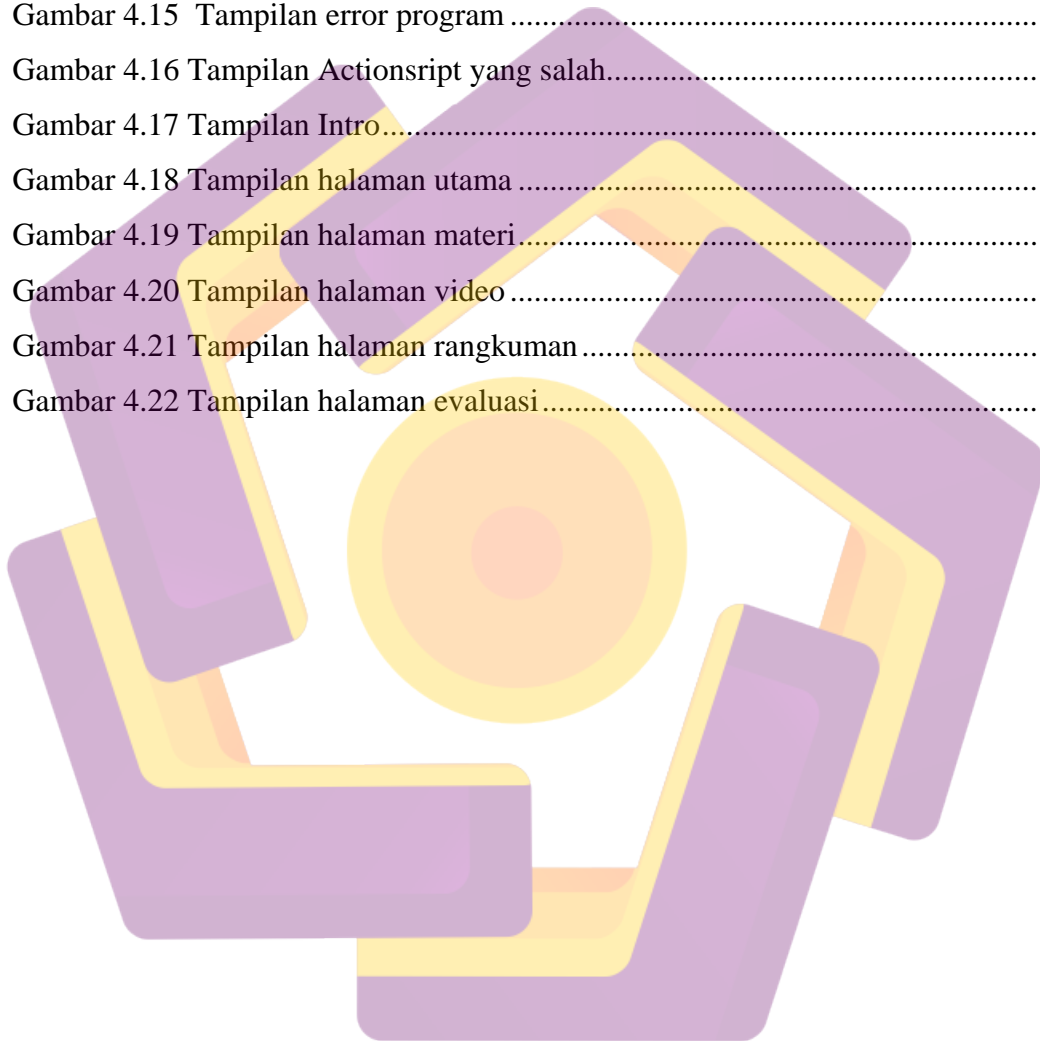
DAFTAR TABEL

Table 2.1 Silabus mata kuliah manajemen agribisnis	16
Table 2.2 Mata Rantai Agribisnis	23
Table 2.3 Perbekalan Pertanian.....	30
Tabel 3.1 Analisis Kinerja Sistem (Performance).....	46
Tabel 3.2 Analisis Informasi (Information)	47
Tabel 3.3 Analisis Control (control)	48
Tabel 3.4 Analisis Ekonomi (Economics)	49
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (Efficiency)	50
Table 3.6 Operasional	51
Tabel 3.7 Rincian Biaya dan manfaat	55
Tabel 3.8 Kelayakan	59
Table 3.9 Rancangan Isi.....	83
Table 4.7 Black Box Testing.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	31
Gambar 2.2 Struktur Menu	32
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	33
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	34
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	35
Gambar 2.6 Siklus pengembangan aplikasi multimedia	36
Gambar 2.7 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia	38
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash 8 Professional	39
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Photoshop CS3	41
Gambar 2.10 Lembar Kerja Dreamweaver MX	43
Gambar 3.1 Diagram Struktur Rancangan Naskah	61
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Utama	84
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Kompetensi	84
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Materi	85
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Video	85
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Rangkuman	86
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Evaluasi	86
Gambar 4.1 Tampilan Menu untuk mengatur ukuran file	88
Gambar 4.2 Tampilan awal desain background	89
Gambar 4.3 Layer style	90
Gambar 4.4 Tampilan awal Adobe Flash CS3	91
Gambar 4.5 Pengaturan resolusi pixel (document)	91
Gambar 4.6 Pengolahan seluruh elemen dalam adobe flash	92
Gambar 4.7 Pengolahan seluruh elemen dalam adobe flash II	92
Gambar 4.8 Tampilan menu petunjuk penggunaan	93
Gambar 4.9 Tampilan intro	94
Gambar 4.10 Tampilan Musik Player	94

Gambar 4.11 Tampilan button petunjuk	95
Gambar 4.12 Action frame pada menu utama	98
Gambar 4.13 Perintah untuk membuat menu dan memanggil menu	99
Gambar 4.14 Tampilan Publish Settin	101
Gambar 4.15 Tampilan error program	103
Gambar 4.16 Tampilan Actionsript yang salah.....	103
Gambar 4.17 Tampilan Intro.....	105
Gambar 4.18 Tampilan halaman utama	106
Gambar 4.19 Tampilan halaman materi.....	107
Gambar 4.20 Tampilan halaman video	108
Gambar 4.21 Tampilan halaman rangkuman.....	109
Gambar 4.22 Tampilan halaman evaluasi.....	112



INTISARI

Media pembelajaran saat ini telah menjadi hal yang sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai fungsi untuk sumber belajar dalam proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yakni, media audio, media visual, media audio visual, dan media multimedia.

Perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer, sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat dengan bidang pendidikan. Dalam bidang pengajaran, komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar – mengajar. Maka diperlukan suatu perangkat lunak dan ide-ide untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran ke dalam komputer, sehingga dapat terselenggara pembelajaran yang mandiri.

Agribisnis adalah bisnis berbasis usaha pertanian atau bidang lainnya yang mengacu pada pandangan pokok bahwa agribisnis bekerja pada rantai sektor pangan dan mempelajari strategi memperoleh keuntungan dengan mengelola aspek budidaya. Maka permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menggunakan perangkat lunak berupa multimedia pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran agribisnis. Dengan menggunakan komputer dimungkinkan pembuatan program secara multimedia dan interaktif.

Kata kunci : Sistem Informasi, multimedia

ABSTRACT

Instructional media today has become very necessary in achieving effective learning and efisein as functions for learning resources in the learning process. Media in the learning process can be grouped into four major categories namely, audio media, visual media, audio visual media and multimedia media.

The development of computers has reached an amazing development. Almost all areas of the work of the world has been controlled by a computer, just like any other field, the computer is also very close to the field penididkan. In the area of teaching, the computer allows for the implementation of the process of learning - teaching. We need a software and ideas to help deliver learning materials into the computer, so it can be established independent learning.

Agribusiness is a business-based agriculture or other fields that refers to the view that the principal agri-food sector to work on the chain gain and learn strategies to manage aspects of cultivation. So the issue raised is how to use the software in the form of multimedia interactive learning for learning agribusiness. By using a computer program made possible the manufacture of multimedia and interactive.

Keywords : *information system, multimedia*