

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA PENANAMAN KARET
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
DI CV BALANTIKA**

SKRIPSI



disusun oleh

Mgs Yosril Agustian Karim

07.12.2292

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA PENANAMAN KARET
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
DI CV BALANTIKA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Mgs Yosril Agustian Karim

07.12.2292

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA PENANAMAN KARET
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
DI CV BALANTIKA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mgs Yosril Agustian Karim

07.12.2292

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2013

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN CARA PENANAMAN KARET
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
DI CV BALANTIKA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mgs Yosril Agustian Karim
07.12.2292

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Desember 2013

KETUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini karya tangan saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta 26 November 2013

Mgs Yosril Agustian Karim
NIM 07.12.2292

HALAMAN MOTTO

Selama masih ada nafas selama itu masih ada kesempatan untuk berusaha

(Mgs Yosril Agustian Karim)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Yang pertama dan utama adalah ALLAH SWT dan Nabi besar Muhammad SAW atas berkat, rahmat, nikmat dan islam.
- Kedua Orang Tua ku yang sangat kusayangi dan ku banggakan. Terima kasih atas support, dana dan doanya.
- Adik-adikku, Mgs Hafiz, Mgs Maulana, Mgs Riza fahlevi, Firda Amalia, Firman Alvian atas support dan doanya.
- Terima kasih untuk mama lis dan oma yang telah selalu mendoakan ku.
- Buat pesek ku sayang Agustina Wahyuni terima kasih atas pengertian nya, perhatiannya dan waktunya
- Budak-budak Asrama OKU terima kasih banyak..

KATA PENGANTAR

Assalamu'Alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah adalah kata yang paling pantas kita ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT yang mana telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang menyangkut tentang “ *Media Pembelajaran Cara Penanaman Karet Menggunakan Macromedia Flash 8 Di CV Balantika*”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan Program Strata I Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan keterbatasan yang ada, penulis berusaha menyelesaikan skripsi yang merupakan bahan mata kuliah yang harus ditempuh ataupun dilalui karena merupakan salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

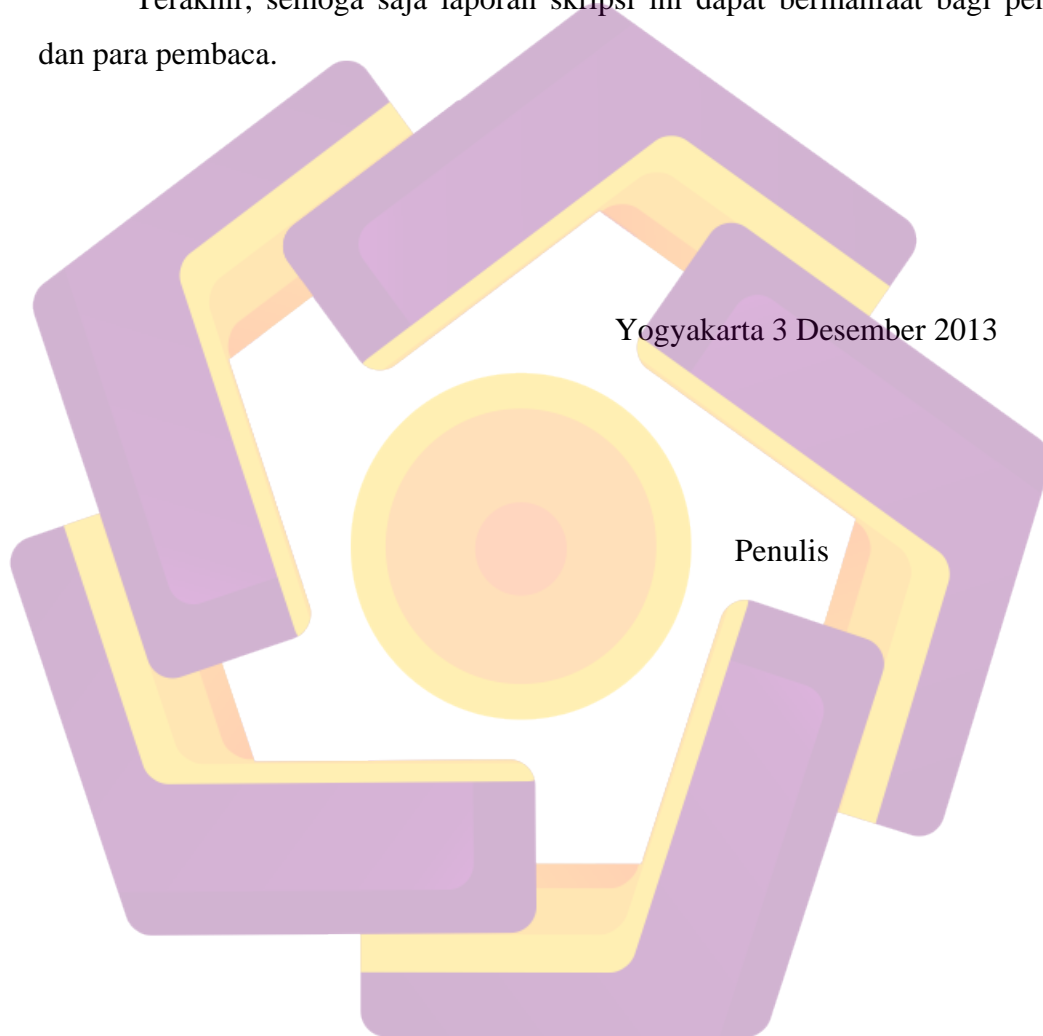
Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta .
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah banyak memberi masukan dan arahan serta kebijakan-kebijakannya selama proses pembuatan skripsi ini.
3. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya. Amin

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala apapun tak ada yang sempurna, maka dari skripsi yang telah dibuat ini tentunya terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik. Mungkin dari dua hal tersebut yang nantinya dapat membantu memperbaiki segala kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini.

Terakhir, semoga saja laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN DAFTAR ISI	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.1.1 Sistem (Aplikasi) Pembelajaran	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.1.2 Element-Element Multimedia	9
2.2.1.3 Konsep Dasar Animasi	11

2.2.2 Struktur Link Menu Multimedia	12
2.2.2.1 Struktur Linier	13
2.2.2.2 Struktur Hierarkie	13
2.2.2.3 Struktur Piramida	14
2.2.2.4 Struktur Polar	14
2.2.3 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	15
2.2.3.1 Sistem Penyajian Multimedia	17
2.2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.2.4.1 Adobe Photoshop CS	20
2.2.4.2 Adobe Audition	22
2.2.4.3 Adobe Flash CS3	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Karet	26
3.1.2 Manfaat Dan Keunggulan Karet	26
3.1.3 Peranan Karet Dalam Perekonomian Indonesia	27
3.1.4 Syarat Tumbuh Tanaman Karet	27
3.1.5 Budidaya Karet	28
3.2 CV. Balantika	31
3.2.1 Sejarah CV. Balantika	31
3.2.2 Stuktur Perkebunan Karet CV. Balantika	31
3.3 Metode Pengembangan Sistem Multimedia	31
3.3.1 Metode Pembelajaran	32
3.3.2 Analisis	32
3.3.2.1 Mengidentifikasi Masalah	33
3.3.2.2 Studi Kelayakan	33
3.4 Analisis Kelayakan Ekonomi	35
3.4.1 Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>)	37
3.4.2 Metode Pengembalian Investasi (<i>Return of investment=ROI</i>)	37
3.4.3 Metode <i>Net Present Value</i> (NPV)	38
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	39

3.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional	39
3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem NonFungsional	40
3.5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	40
3.5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
3.5.2.3 Kebutuhan Teknologi Teknisi (<i>Brainware</i>)	41
3.6 Perancangan Aplikasi	41
3.6.1 Perancangan Konsep	41
3.6.2 Merancang Isi	42
3.6.3 Perancangan Skenario	43
3.6.4 Flowchart Program	44
3.6.5 Merancang Antar Muka	46
3.6.5.1 Perancangan Halaman Intro	47
3.6.5.2 Perancangan Halaman Home	47
3.6.5.3 Perancangan Halaman Materi	48
3.6.5.4 Perancangan Halaman Simulasi	49
3.6.5.5 Perancangan Halaman About	50
3.6.6 Perancangan Animasi	51
3.6.6 Perancangan Audio	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Implementasi	52
4.1.1 Batasan Implementasi	52
4.1.2. Implementasi Pembuatan Aplikasi	52
4.2 Hasil	54
4.2.1 Halaman Intro	54
4.2.2. Halaman Home	55
4.2.3. Halaman Materi	55
4.2.3.1 Halaman Definisi	56
4.2.3.2 Halaman Syarat Tumbuh	57
4.2.3.3 Halaman Manfaat	57
4.2.4 Halaman Simulasi	58
4.2.4.1 Halaman Pembibitan	59

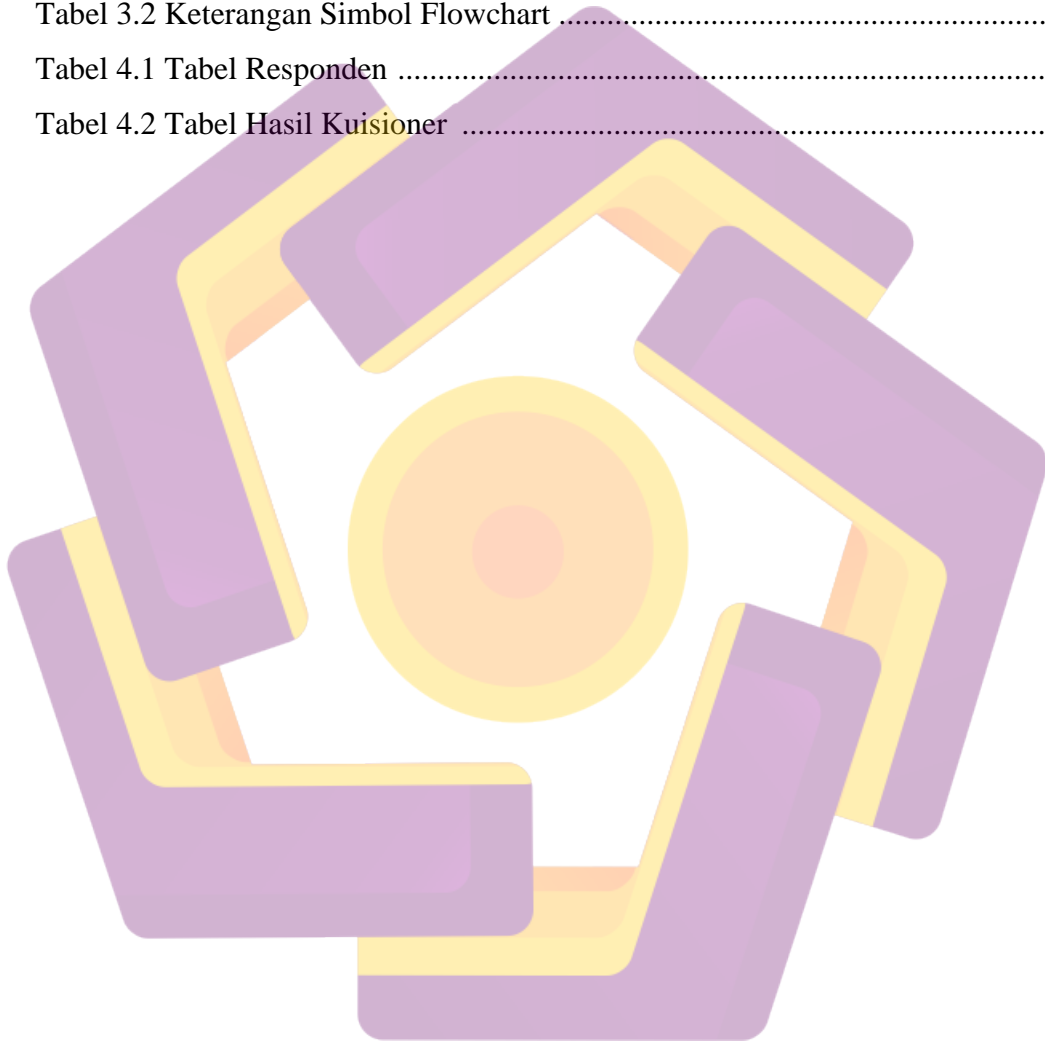
4.2.4.2 Halaman Persiapan Lahan	59
4.2.4.3. Halaman Penanaman	60
4.2.4.4 Halaman Panen	61
4.2.4.5 Halaman About	61
4.3 Pengujian Aplikasi	62
4.4 Analisis Kinerja Aplikasi	62
4.5 Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi	68
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya Dan Manfaat	36
Tabel 3.2 Keterangan Simbol Flowchart	46
Tabel 4.1 Tabel Responden	65
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterangan Ikon Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Linier	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4 Struktur Piramida	14
Gambar 2.5 Struktur Polar	14
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perkebunan Karet CV. Balantika	31
Gambar 3.2 Model <i>Water Fall</i>	32
Gambar 3.3 Struktur Hierarkie Aplikasi	43
Gambar 3.4 Flowchart program yang diusulkan	45
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Intro	47
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Home	47
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Materi	48
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Simulasi	49
Gambar 3.9 Rancangan Halaman About	50
Gambar 4.1 Halaman Intro	54
Gambar 4.2 Halaman Home	55
Gambar 4.3 Halaman Materi	56
Gambar 4.4 Halaman Definisi	56
Gambar 4.5 Halaman Syarat Tumbuh	57
Gambar 4.6 Halaman Manfaat	58
Gambar 4.7 Halaman Simulasi	58
Gambar 4.8 Halaman Pembibitan	59
Gambar 4.9 Halaman Persiapan Lahan	60
Gambar 4.10 Halaman Penanaman	60
Gambar 4.11 Halaman Panen	61

INTISARI

Tanaman karet (*Havea brasiliensis*) berasal dari Negara Brazil, Tanaman karet merupakan tanaman tahunan yang dapat tumbuh sampai umur 30 tahun dan tinggi dapat mencapai 15 sampai 20 meter, modal utama dari tumbuhan ini adalah batang setinggi 2,5 sampai 3 meter dimana terdapat pembuluh lateks. Tanaman karet memiliki masa belum panen selama lima tahun (masa TMB 5 tahun) dan sudah mulai disadap pada tahun ke enam. Secara ekonomis tanaman karet dapat disadap selama 15 sampai 20 tahun.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah membangun sebuah aplikasi berupa panduan yang dapat membantu petani atau masyarakat luas dalam mempelajari tata cara budidaya tanaman karet dengan benar. Dan juga sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 (satu) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Panduan budidaya tanaman karet berbasis multimedia ini mempunyai empat menu yaitu home, materi, simulasi, dan about. Aplikasi ini berisikan animasi berupa teks, gambar dan dilengkapi backsound untuk memperjelas informasi tentang budidaya tanaman karet serta simulasi dari pembibitan, persiapan lahan, penanaman, dan panen. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para petani atau masyarakat luas lebih tertarik untuk membudidayakan tanaman karet.

Kata kunci : multimedia, media pembelajaran, budidaya tanaman karet

ABSTRACT

Sophistication of multimedia technology that can incorporate multiple multimedia elements such as text , audio , image , and video can be used to create an interactive application in the delivery of information . The number of software or authoring tool that supports the creation of multimedia applications , lead to various multimedia elements can be created in a container , so as to produce a lot of information that is made in a simple or more complex . One of the authoring tool used in the creation of multimedia applications is Macromedia Flash 8 , Adobe Photoshop , Adobe Audition . With this technology , has created an app for the sake of learning concerns about how the rubber planter .

Over the last decade ,the development of computerized technology , communications and multimedia applications is growing very rapidly . Construction of computer applications that have been integrated from a variety of media processing resulting in a computer network and no longer be sending text and images alone , but was able to support audio and video . Integration of a variety of media (text , images , audio , and video) to the computer currently supports the development of information technology especially supported also by the development of various software that have different advantages so that the user can select and combine the results with each other even for the application can be improve performance and enable a wide range of activities can be implemented quickly , precisely and accurately , so as to increase productivity as well . And multimedia applications can also be used in various fields of education , business , banking , government , entertainment , and so on , so now gradually began to replace the role of television

Implementation of multimedia applications on the means learning less is more focused on teaching and learning activities . This activity includes information on how the planting of rubber , from seed to harvest and handling problems. By using interactive information technology devices that can generate and display a variety of interesting applications , then some of the media is able to describe the activity of the rubber planting seed to harvest overall though shown only in a short time . With the advantages of multimedia that can incorporate a variety of media to optimize the delivery of information and learning processes in detail and interactive teaching about rubber planting of seed to harvest.

Keywords : *multimedia , instructional media , rubber planting*