

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN LELE

BERBASIS MULTIMEDIA

(StudiKasus: Catfish 89 Jambi)

SKRIPSI



disusun oleh

IndraMirza

07.12.2507

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN LELE

BEBASIS MULTIMEDIA

(StudiKasus: Catfish 89 Jambi)

SKRIPSI

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



disusun oleh

IndraMirza

07.12.2507

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAGEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN LELE
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Catfish 89 Jambi)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Mirza

07.12.2507

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 juli 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA IKAN LELE
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Catfish 89 Jambi)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indra Mirza

07.12.2507

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom, M, Eng

NIK. 190302105

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs

NIK. 190302207

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacudalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Februari 2014

IndraMirza

MOTTO

Hari ini aku akan lebih kuat dari rasa malasku. Hari ini aku akan menunda
keinginanku untuk menunda.

Aku akan bersegera melakukan yang penting, yang selama ini ketunda,

Yang selama ini membuat tidurku tidak damai.

Kuyakin tuhan menggerakan kebaikan bagiku

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SubhanahuWaTa'ala. Tuhan semestaala mini, karena hanya dengan limpahan rahmat dan karuni-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “ Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Ikan Lele Berbasis Multimedia (Studikasuk Catfish 89 Jambi)” ini dengan baik.

Laporan yang disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta ini dapat terselesaikan berkat dorongan, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak ZairilBsc dan Ibu Mitra Dewi atas kasih sayang dan doa yang tulus selama ini, serta adikku Ade Meirizal yang selalu member senyum dukungan. Semoga saya cukup membanggakan untuk kalian. *I always try and try for make you proud of me and I never get enough for it.*
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing Skripsi untuk semua kesabaran, bimbingan, dan petunjuknya.
3. Bapak-bapak Penguji yang senantiasa mengajarkan saya tentang proses pendewasaan dan menyempurnakan skripsi saya. Saya dan program saya tidak akan sempurna tanpa Anda.
4. Juwita Nurendah, orang yang selalu member semangat, dukungan dan perhatian. *Without you, i am nothing.*
5. Cv 89 Catfish Jambi yang menjadi inspirasi untuk membuat sistem ini dan bangga memiliki pengalaman menjadi bagian dari kalian.
6. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, ”tiada gading yang tak retak” penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Atas kekurangannya, penulis mohon maaf dan semoga kritik serta saran yang bersifat membangun selalu ada agar pada masa mendatang menjadi lebih baik.

Sebuah harapan, Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi diri penulis, pembaca, dan semua pihak yang berkepentingan dengan Skripsi ini.



KATA PENGANTAR

AssalamualaikumWr. Wb.

Segala pujibagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, Hidayah dan hinayah-Nya sehingga dapat terselesaikan skripsi dengan judul“ **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA LELE BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS 89 CATFISH JAMBI) “**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan program studi strata satu sekolah tinggi Menejemen Informatika dan Komputer Stmik Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnyakepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selakuKetua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan S1-SI STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak DhaniAriatmanto, M.kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengetahuan dan sabar membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.

4. Tim penguji, segenap Dosen, dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuannya dan pengalamannya.
5. Bapak Muh. Jamsir Ramadhan, SE selaku pimpinan CV 89 Catfish yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian objek untuk skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses dalam proses penyusunan skripsi ini masih jauh dari sifat sempurna, Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 2 Maret 2014

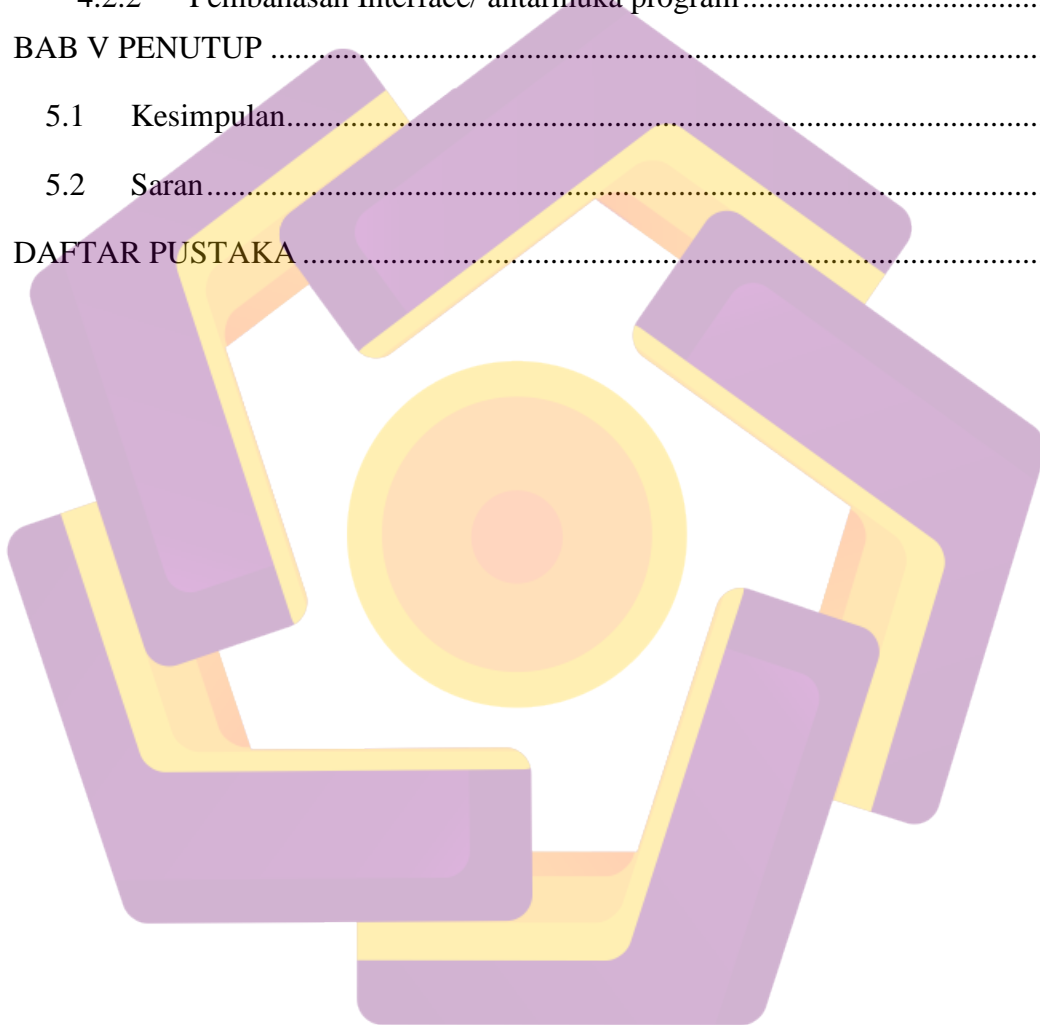
Indra Mirza

DAFTAR ISI

COVER.....	ii
JUDUL SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LatarBelakangMasalah.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	2
1.3 Batasanmasalah.....	3
1.4 TujuanPenelitian.....	3
1.5 ManfaatPenelitian.....	3
1.6 MetodePenelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

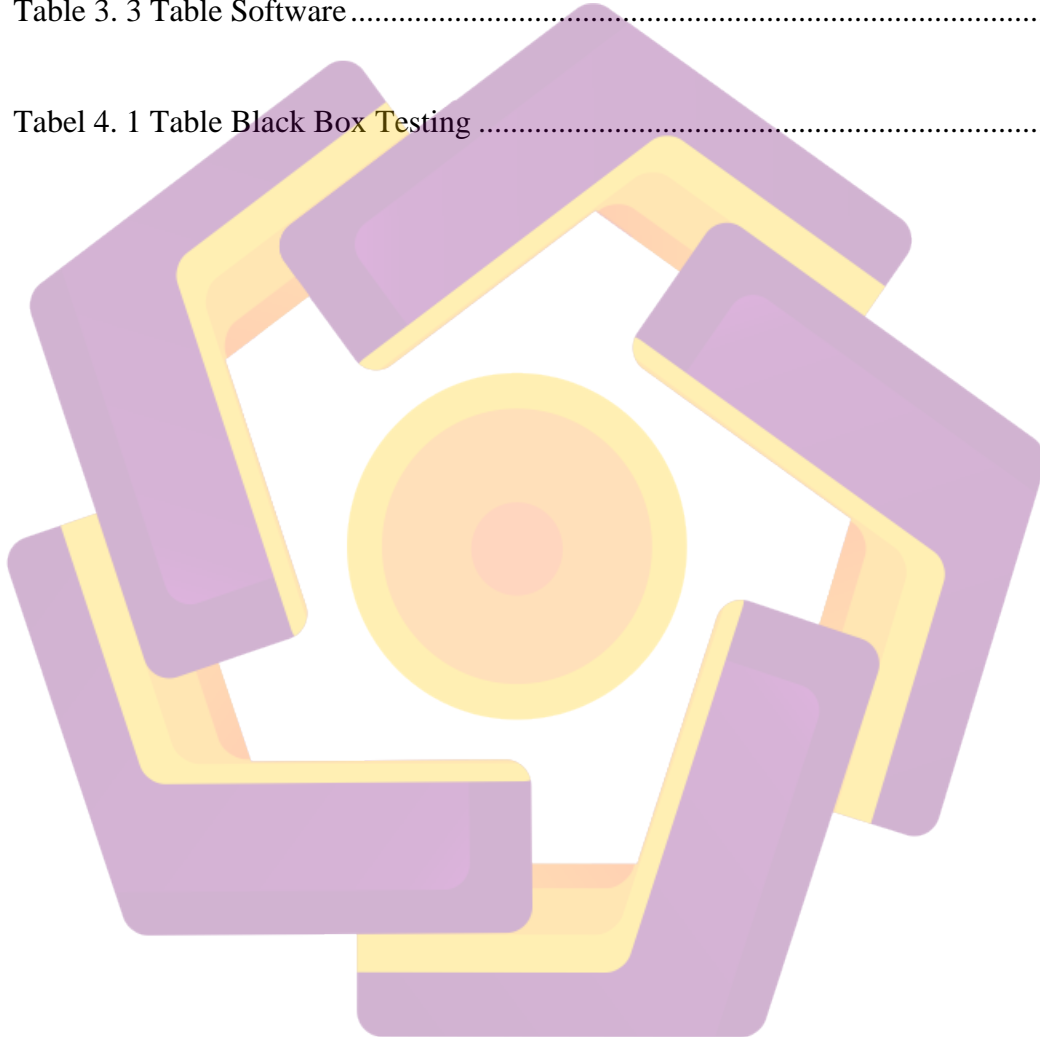
BAB II DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Sistem (Aplikasi) Pembelajaran.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	7
2.2.1 Definisi Multimedia	7
2.2.2 Elemen-ElemenMultimedia	8
2.2.3 Teori Media Pembelajaran	9
2.2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	10
2.2.5 Langkah- Langkah Mengembangkan Multimedia.....	13
2.2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1 Tinjauan Umum.....	21
3.1.1 Ikan Lele	21
3.1.2 Budidaya Ikan Lele	21
3.2 CV. 89 Catfish.....	23
3.2.1 Sejarah CV. 89 Catfish	23
3.2.2 Struktur Organisasi CV. 89 Catfish	23
3.2.3 Metode Sosialisasi	24
3.2.4 Analisa SWOT.....	24
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional	26
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem NonFungsional	26
3.4 Perancangan aplikasi	28
3.4.1 Perancangan Konsep.....	28
3.4.2 Desain	28
BAB IV	36
4.1 Implementasi	36
4.1.1 Pengujian Aplikasi	36

4.1.2	Manual program.....	38
4.1.3	Pemeliharaan Sistem.....	42
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Pembahasan listing program.....	44
4.2.2	Pembahasan Interface/ antarmuka program.....	50
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63



DAFTAR TABEL

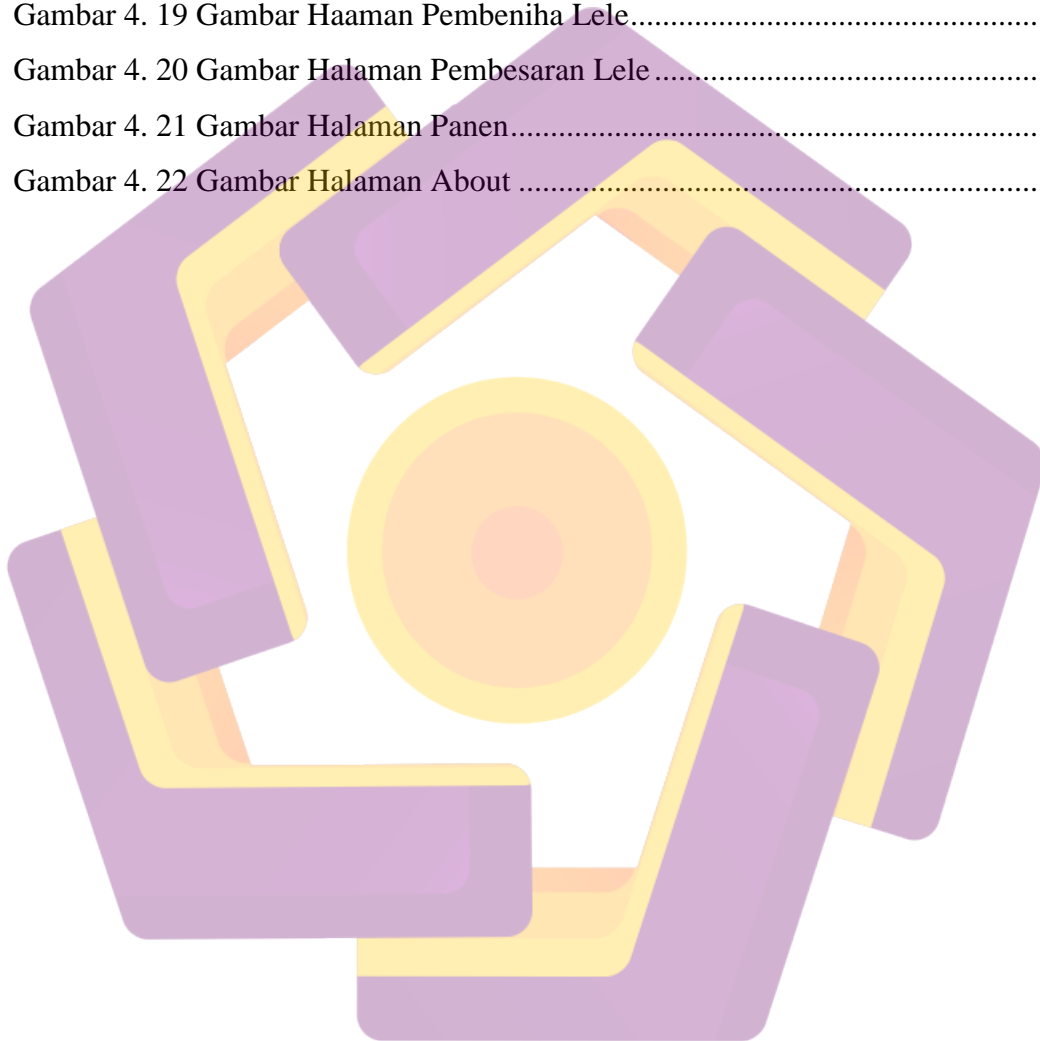
Table 3. 1 Table Analisis SWOT	25
Table 3. 2 Tabel Hardware.....	26
Table 3. 3 Table Software.....	27
Tabel 4. 1 Table Black Box Testing	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Navigasi Linear	11
Gambar 2. 2 Navigasi Hierarkis.....	11
Gambar 2. 3 Navigasi Non Linear	12
Gambar 2. 4 Navigasi Komposit.....	12
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 3. 2 Navigasi Hierarkies.....	29
Gambar 3. 3 Rancangan Halaman Intro.....	30
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Home.....	30
Gambar 3. 5 Rancangan Halaman Materi.....	31
Gambar 3. 6 Rancangan Halaman Simulasi.....	33
Gambar 3. 7 Rancangan Haaman About.....	34
Gambar 4. 1 Gambar Halaman Intro.....	38
Gambar 4. 2 Gambar Halaman Home.....	39
Gambar 4. 3 Gambar Halaman Materi.....	40
Gambar 4. 4 Gambar Halaman Simulasi	41
Gambar 4. 5 Gambar Halaman About	42
Gambar 4. 6 Gambar Hasil Script.....	45
Gambar 4. 7 Hasil Script Pengaturan Sound	46
Gambar 4. 8 Gambar Tampilan Button.....	47
Gambar 4. 9 Gambar Tampilan Button Close atau Keluar.....	47
Gambar 4. 10 Gambar Tampilan dari Script Home	49
Gambar 4. 11 Gambar Tampilan Action Button.....	49
Gambar 4. 12 Gambar Halaman Intro.....	50
Gambar 4. 13 Gambar Halaman Home.....	51
Gambar 4. 14 Gambar Halaman Materi.....	52

Gambar 4. 15 Gambar Halaman Definisi.....	53
Gambar 4. 16 Gambar Halaman Pengembangbiakan	54
Gambar 4. 17 Gambar Halaman Manfaat	55
Gambar 4. 18 Gambar Halaman Simulasi	56
Gambar 4. 19 Gambar Haaman Pembeniha Lele.....	57
Gambar 4. 20 Gambar Halaman Pembesaran Lele	58
Gambar 4. 21 Gambar Halaman Panen.....	59
Gambar 4. 22 Gambar Halaman About	60



INTISARI

Ikan lele adalah ikan lele local maupun ikan lele dumbo, sudah lama dikenal dan digeluti oleh masyarakat Indonesia, dimana ikan lele mempunyai keuntungan seperti berikut, tahan banting, masa pemeliharaan lebih singkat, teknik pemeliharaan cukup sederhana maka dari itu banyak segelintir masyarakat Indonesia memilih untuk membudidayakan ikan lele karna dapat memberikan hasil ekonomis yang tinggi.

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk membantu cv catfish 89 jambi agar dapat memberikan sosialisasi tentang pembudidayaan ikan lele menggunakan media pembelajaran cd interaktif agar masyarakat di kabupaten batanghari, jambi dan karyawan cv 89 catfish lebih bisa mendapatkan informasi dan pelajaran tentang pembudidayaan ikan lele. Dan juga sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 (satu) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan computer “ AMIKOM “ Yogyakarta.

Panduan Budidayaikan lele berbasis multimedia ini mempunyai empat menu yaitu home, materi, simulasi dan About. Aplikasi ini berisikan animasi berupa teks, gambar, dan di lengkapi dengan suara narasi pada video, serta ada beberapa sub menu, pembibitan, persiapankolam, pembenihan, panen. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan kepada cv 89 catfish agar lebih mudah untuk memberikan sosialisasi dan pembelajaran untuk karyawan cv 89 catfish dan masyarakat Batanghari, Jambi.

Kata Kunci : Multimedia, Media pembelajaran, Budidayaikanlele

ABSTRACT

The sophistication of multimedia technology that can combine several multimedia elements such as text , audio , images , and videos 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 a variety of multimedia elements can be created in a container , so as to produce a lot of information that is made simpler and more complex . One of the authoring tool used in the creation of multimedia applications are Macromedia Flash , Adobe Photoshop , Adobe Audition . With these technologies , has created an app for the sake of learning concerns about catfish farming .

Over the last decade , the development of computerized technology , communications and multimedia applications is growing very rapidly . Construction of a computer application that has been integrated from a variety of media processing resulting in a computer network as well as its delivery is no longer in the form of text and pictures only, but it can support audio and video . The integration of various media (text , images , audio , and video) into the computer is currently supporting 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 improves performance and allows 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 the television .

Application of multimedia applications on a means of learning more or less focused on teaching and learning activities . These activities include cultivation information catfish , from seed to harvest and handling problems. By using interactive information technology device that can generate and display a variety of interesting applications , then some of the media is able to describe an activity catfish from seed to harvest as a whole though only displayed for a short time . With the advantages of multimedia that can incorporate a variety of media to optimize the delivery of information and learning process in detail and interactive teaching about catfish farming from seed to harvest.

Keywords : multimedia , instructional media , catfish farming