

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BUAH
DURIAN PADA SUMBER ALAM BANJARNEGARA
(Studi Kasus: Sumber Alam Banjarnegara)**

SKRIPSI



disusun oleh

Isnaeni Arifin

08.11.2279

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BUAH
DURIAN PADA SUMBER ALAM BANJARNEGARA
(Studi Kasus: Sumber Alam Banjarnegara)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



Isnaeni Arifin

08.11.2279

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian
Pada Sumber Alam Banjarnegara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnaeni Arifin

08.11.2279

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2013

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Budidaya Buah Durian
Pada Sumber Alam Banjarnegara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnaeni Arifin

08.11.2279

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pandan P. Purwacandra M.Kom
NIK. 190302190

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302207

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 September 2013

KEJUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 Instansi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

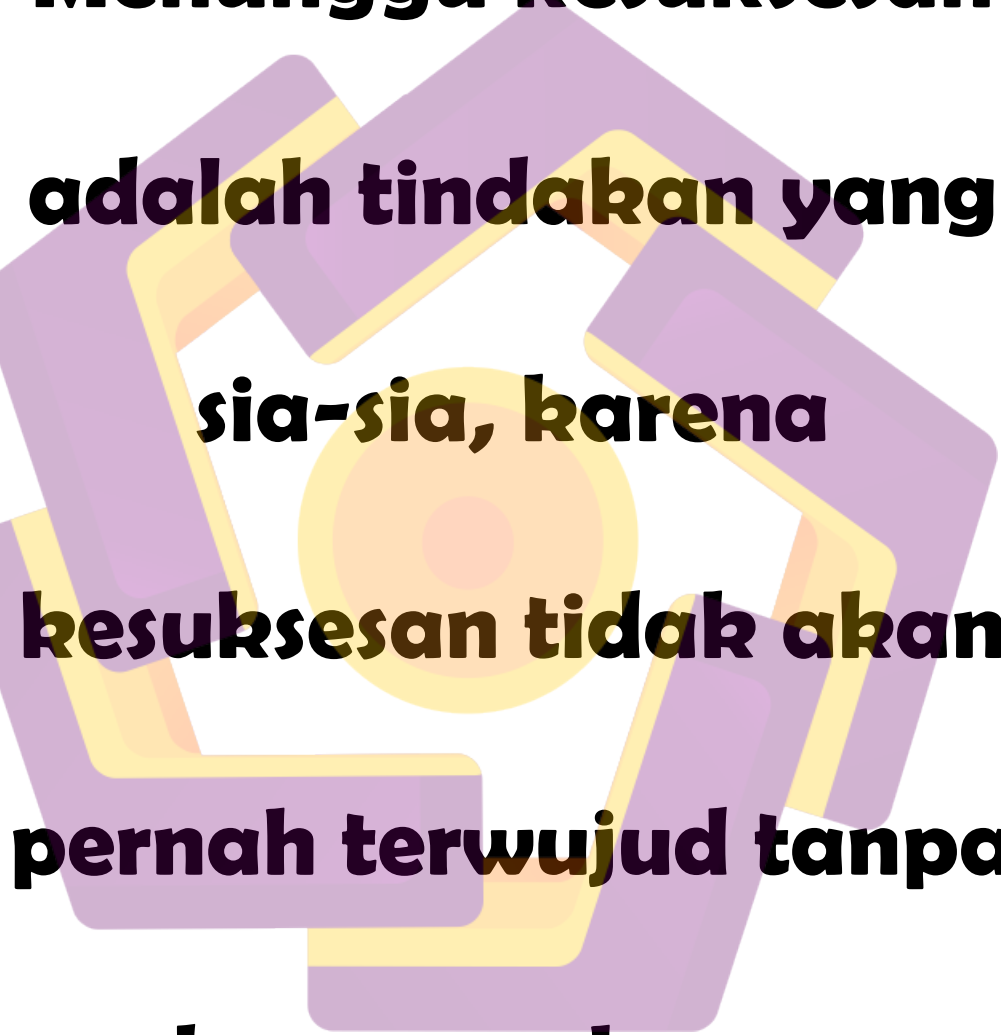
Yogyakarta, 2 Juli 2013



Isnaeni Arifin

08.11.2279

MOTTO



**Menunggu kesuksesan
adalah tindakan yang
sia-sia, karena
kesuksesan tidak akan
pernah terwujud tanpa
adanya usaha yang
maksimal.**

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak, Ibu dan istri yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Kedua anakku: Ardian Obama Putra dan Gladyz Lovely Ardian serta adikku, Tri Purnomo dan Huda Khairun nisa, yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Keluarga Besar Klayapan terima kasih atas bantuan dan dukungannya.*
- ❖ *Teman-teman S1-TI-F angkatan 2008, kangen kumpul-kumpul sama kalian semua.*
- ❖ *Teman-temanku semua yang telah memberikan support untuk saya, Thanks semua kalian best friends.*
- ❖ **Thanks ALL.**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.

3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Juli 2013



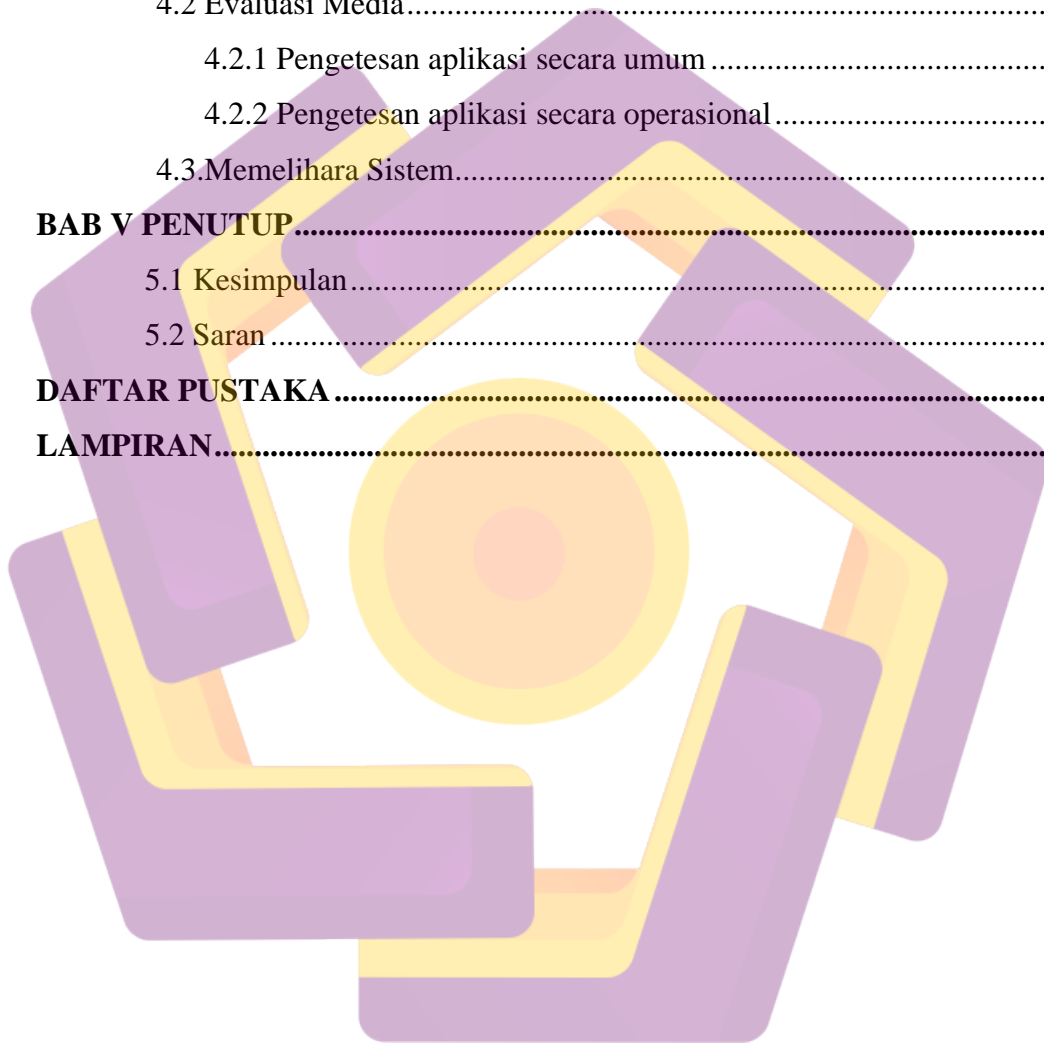
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Peran Media Pembelajaran.....	8
2.2 Multimedia.....	9
2.2.1 Eleman-elemen Multimedia.....	9
2.2.2 Aliran Aplikasi Media.....	11
2.2.3 Tahap-tahap Pengembangan Multimedia.....	16
2.2.3.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	16

2.2.3.2 Merancang konsep.....	16
2.2.3.3 Merancang Isi	17
2.2.3.4 Merancang Naskah	17
2.2.3.5 Merancang Grafik.....	17
2.2.3.6 Memproduksi Sistem.....	17
2.2.3.7 Pengujian Sistem	18
2.2.3.8 Penggunaan Sistem.....	18
2.2.3.9 Pemeliharaan Sistem.....	18
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	18
2.3.1 Adobe Flash.....	19
2.3.2 Adobe Photoshop.....	20
2.4 Tinjauan Umum.....	20
2.4.1 Visi.....	21
2.4.2 Misi.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	22
3.1 Budaya Buah Durian Banjarnegara.....	22
3.2 Analisis Kelemahan Sistem.....	23
3.3 Analisis Kebutuhan.....	24
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	24
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	24
3.3.3 Kebutuhan Operasional	25
3.3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
3.3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
3.3.3.3 Kebutuhan Informasi	26
3.3.3.4 Kebutuhan Keamanan.....	27
3.4 Analisis Kelayakan	27
3.4.1 Kelayakan Teknologi.....	27
3.4.2 Kelayakan Hukum	27
3.4.3 Kelayakan Ekonomi	28
3.5 Perancangan Naskah Media.....	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37

4.1 Memproduksi Sistem	37
4.1.1 Mengatur ukuran gambar	37
4.1.2 Tampilan Antarmuka (<i>interface</i>).....	37
4.1.3 Animasi	45
4.1.4 Publikasi Aplikasi	47
4.2 Evaluasi Media.....	48
4.2.1 Pengetesan aplikasi secara umum	48
4.2.2 Pengetesan aplikasi secara operasional.....	49
4.3.Memelihara Sistem.....	51
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
Tabel 3.2 Rincian Biaya Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
Tabel 4.1 Daftar pertanyaan untuk Evaluasi MediaPembelajaran	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki Fruty loops 8 interface	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur kombinasi	15
Gambar 2.6 Adobe Flash CS5 Interface	19
Gambar 2.7 Adobe Photoshop CS 4interface	20
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Media Pembelajaran	29
Gambar 3.2 Sketsa Intro dan Home	30
Gambar 3.3 Sketsa Sejarah	31
Gambar 3.4 Sketsa Menanam dan Perawatan	31
Gambar 3.5 Sketsa mengolah	32
Gambar 3.6 Sketsa Menanam, Pemilihan Lahan, Pembibitan, Musim dan Pembuatan Lobang	32
Gambar 3.7 Sketsa Perawatan	33
Gambar 3.8 Sketsa Memupuk	33
Gambar 3.9 Sketsa Menyiram	34
Gambar 3.10 Sketsa pasca Panen	34
Gambar 3.11 Sketsa Pohon tidak Berbuah	35
Gambar 3.12 Sketsa Faktor penghambat Pohon tidak Berbuah, Lapisan tanah, Sinar Matahari, Bibit dan Pupuk	35
Gambar 3.13 Sketsa Hama Pengerek Buah, Lebah Mini, Ulat Pengerek Bunga dan Kutu Loncat Daun	36
Gambar 3.13 Sketsa Galeri, Durian Monthong, Petruk, Chanee dan Durian Kuning Mas	36
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Intro dan Home	38
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Sejarah	38
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menanam dan Perawatan	39
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Mengolah	39

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menanam, Pemilihan Lahan, Pembibitan, Musim dan Pembuatan Lobang.....	40
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Perawatan	40
Gambar 4.7 Model Tampilan Halaman Memupuk	41
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menyiram	41
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pasca Panen	42
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Pohon tidak Berbuah	42
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Faktor penghambat Pohon tidak Berbuah, Lapisan tanah, Sinar Matahari, Bibit dan Pupuk.....	43
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Hama Pengerek Buah, Lebah Mini, Ulat Pengerek Bunga dan Kutu Loncat Daun.....	43
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Galeri, Durian Monthong, Petruk, Chanee dan Durian Kuning Mas.....	44
Gambar 4.14 Tampilan Keyframe to Keyframe	45
Gambar 4.15 Tampilan Animasi Motion Tween	46
Gambar 4.16 Animasi Frame Menggunakan ActionScript.....	46
Gambar 4.17 Pengaturan Format Publikasi Pada Tab Flash.....	47

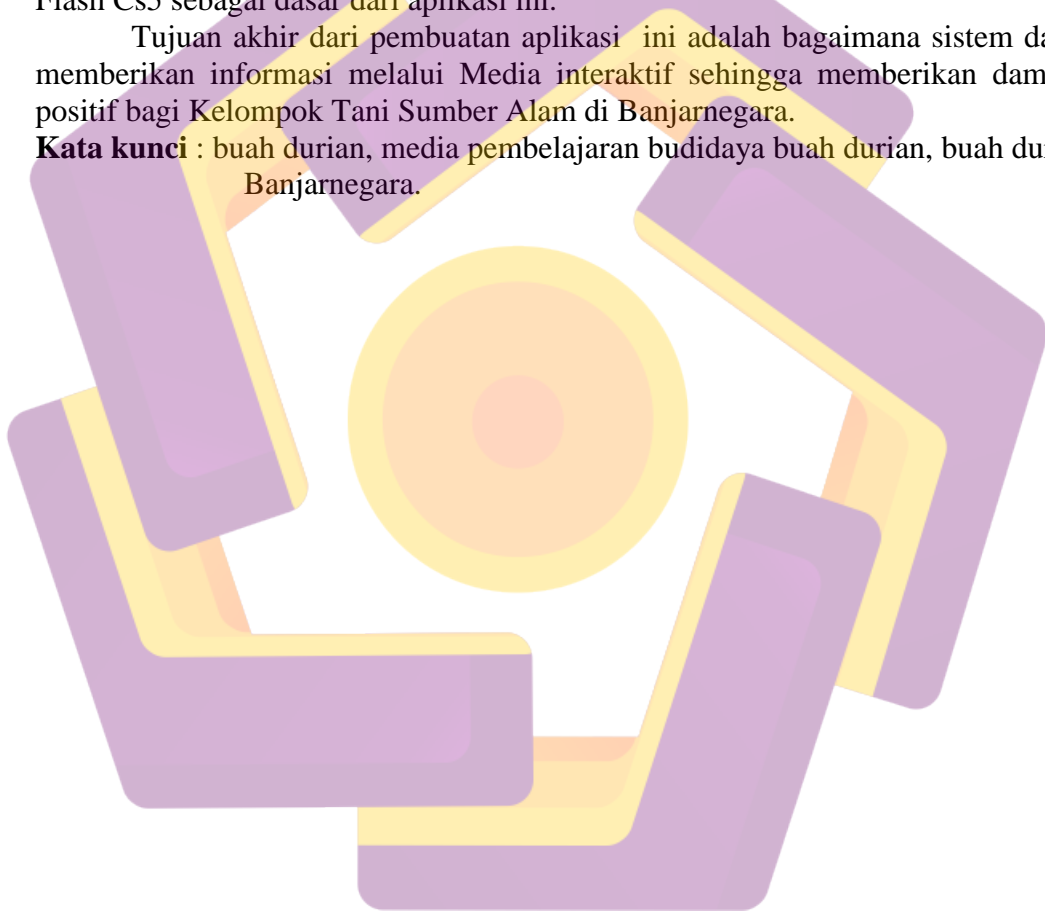
INTISARI

Objek dari penelitian ini adalah Sumber Alam di Banjarnegara, adalah sebuah Kelompok Budidaya Buah Durian yang mengelola pohon durian dari pembibitan, penanaman perawatan, pemanenan dan pemasaran hasil panen. Pembelajaran Budidaya Buah Durian sekarang dengan cara penyampaian secara lisan sehingga kurang maksimal maka Kelompok Tani Sumber Alam menginginkan dibuatnya Media Interaktif sebagai media pembelajaran.

Pembuatan dimulai dari menganalisa kebutuhan serta permasalahan dari sistem lama agar disempurnakan ke dalam sistem baru yang akan dibuat. Selanjutnya membuat aplikasi Multimedia yang menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs5 sebagai dasar dari aplikasi ini.

Tujuan akhir dari pembuatan aplikasi ini adalah bagaimana sistem dapat memberikan informasi melalui Media interaktif sehingga memberikan dampak positif bagi Kelompok Tani Sumber Alam di Banjarnegara.

Kata kunci : buah durian, media pembelajaran budidaya buah durian, buah durian Banjarnegara.



ABSTRACT

Science in the business world today capable of really growing and producing new innovations are constantly changing towards the better. Usually less interesting in learning if learning just use print media such as books, newspapers and other print media are membehas about learning the Durian fruit cultivation.

By looking at it would be more interesting if the media made durian cultivation of learning will definitely encouraging to learn and be easy to understand. In this thesis, will be made an Instructional Media Design Durian Fruit Cultivation in Natural Resources Banjarnegara that can facilitate the learning Durian cultivation.

Some of the software that I use in the manufacture of Instructional Media Design Raising Pondoh k-ping, among others: Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3 for image editing - image. With some kind of software that I hope is able to maximize performance in the manufacture of Instructional Media In designing Durian Fruit Cultivation in Banjarnegara Natural Resources

Keywords: Fruit Durian, Durian fruit cultivation instructional media, Banjarnegara Durian fruit.

