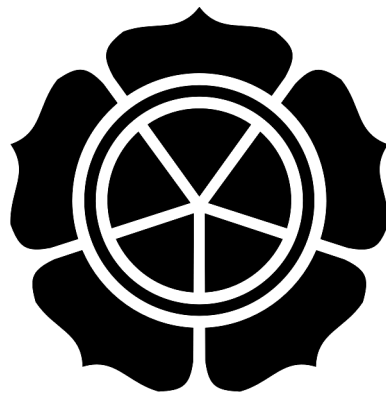


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PANDUAN TEKNIK BUDIDAYA
JAMUR TIRAM BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmat Isna Fauzi

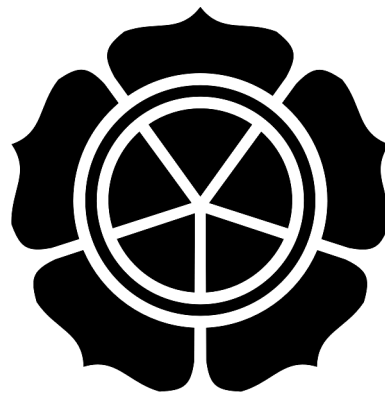
07.11.1477

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PANDUAN TEKNIK BUDIDAYA
JAMUR TIRAM BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Rahmat Isna Fauzi

07.11.1477

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Panduan Teknik Budidaya Jamur Tiram
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Isna Fauzi

07.11.1477

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 April 2012

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Panduan Teknik Budidaya Jamur Tiram
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Isna Fauzi

07.11.1477

telah dipertaruhkan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190000005




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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Mei 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 192302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 16 Mei 2012

Rahmat Isna Fauzi
07.11.1477

Motto

- Always laugh when you can, it's a cheap medicine..haha..

Selalu tertawa karena di dunia ini terlalu banyak hal yang menyenangkan untuk di lewatkan dengan bersedih..haha..

- Positive in mind positive in life

Selalu berusaha menjaga diri dari segala sesuatu yang dapat merugikan baik secara physicy maupun mentally

- No pain no gain

Pengalaman yang menyakitkan adalah guru yang mengasikkan

- Carpe diem

Jangan menunda sesuatu yang bisa di kerjakan sekarang

PERSEMBAHAN

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
- Untuk Ibu dan Ayah saya tercinta dan yang sudah memberikan kasih sayang dan doanya selama ini.
- Untuk Kakak saya tercinta yang selalu memberikan dukungan bantuan maupun fasilitas berbagai alat keperluan pendukung pembuatan skripsi.
- Untuk Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. yang telah mendirikan STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat menuntut ilmu.
- Untuk Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah menjadi dosen pembimbing saya dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Untuk semua dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang sudah mengajar saya selama saya menuntut ilmu.
- Untuk teman-teman saya yang tidak berhenti mensupport dan menyemangati saya untuk menyelesaikan skripsi.
- Untuk teman-teman kelas S1 TI 07, teman-teman satu angkatan.
- Dan untuk semua yang saya kenal walaupun tidak saya sebutkan disini saya ucapkan terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Panduan Teknik Budidaya Jamur Tiram Berbasis Multimedia**”.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yth. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Reguler yang telah menyetujui dan menerima proposal skripsi penulis.
3. Yth. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu selama proses pengajuan judul sampai dengan selesainya pembuatan proposal skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan penulis demi perbaikan-perbaikan ke depan.

Yogyakarta, 16 Mei 2012

Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman Judul	ii
Persetujuan	iii
Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian.....	v
Motto.....	vi
Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xivi
Intisari	xvii
Abstract	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Manfaat Multimedia	9
2.3 Elemen Multimedia	9
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia.....	12
2.5 Pengembangan Sistem Multimedia	16
2.6 Kosep Media Pembelajaran	20
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	20
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	21
2.6.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	22
2.7 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	22
2.7.1 Adobe Flash CS3	22
2.7.2 Adobe Photoshop CS3	24
2.7.3 Adobe Premiere CS3.....	25
2.7.4 Adobe Audition 1.0.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Tinjuan Umum	28
3.1.1 Mengenal Jamur Tiram	28
3.1.2 Teknik Budidaya Jamur Tiram.....	30
3.1.3 Pengendalian dan Hama Penyakit Jamur Tiram.....	33
3.2 Analisis Sistem.....	34
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	35
3.2.2 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	35

3.2.3 Analisis Kelemahan Sistem PIECES	36
3.2.3.1 Analisis Kerja (<i>Performance</i>)	36
3.2.3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	37
3.2.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	37
3.2.3.4 Analisis Kontrol (<i>Control</i>).....	38
3.2.3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	38
3.2.3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	39
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	39
3.2.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	40
3.2.4.3 Kebutuhan Teknologi	41
3.2.4.4 Kebutuhan Informasi	41
3.2.4.5 Kebutuhan Pengguna	41
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.2.5.1 Kelayakan Teknik.....	42
3.2.5.2 Kelayakan Operasional.....	43
3.2.5.3 Kelayakan Ekonomi	43
3.3 Perancangan Sistem.....	44
3.3.1 Merancang Konsep.....	44
3.3.2 Merancang Isi	44
3.3.3 Struktur Rancangan Hierarki Aplikasi Multimedia	45
3.3.4 Merancang Naskah.....	47
3.3.5 Merancang Grafik	49

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Aplikasi Multimedia.....	62
4.1.1 Mengolah Grafik dengan Adobe Photoshop CS3.....	63
4.1.2 Mengolah Sound dengan Adobe Audition 1.0	66
4.1.3 Mengolah Video dengan Adobe Premiere CS3.....	67
4.1.4 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe FlashCS3	70
4.1.5 Membuat File Windows Projector.....	89
4.1.6 Proses Burning ke dalam Media Penyimpan CD.....	90
4.2 Pembahasan Interface	91
4.3 Pengetesan Sistem	93
4.3.1 Pengetesan Umum	93
4.3.2 Pengetesan Pemakai.....	94
4.4 Menggunakan Sistem.....	95
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	95
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

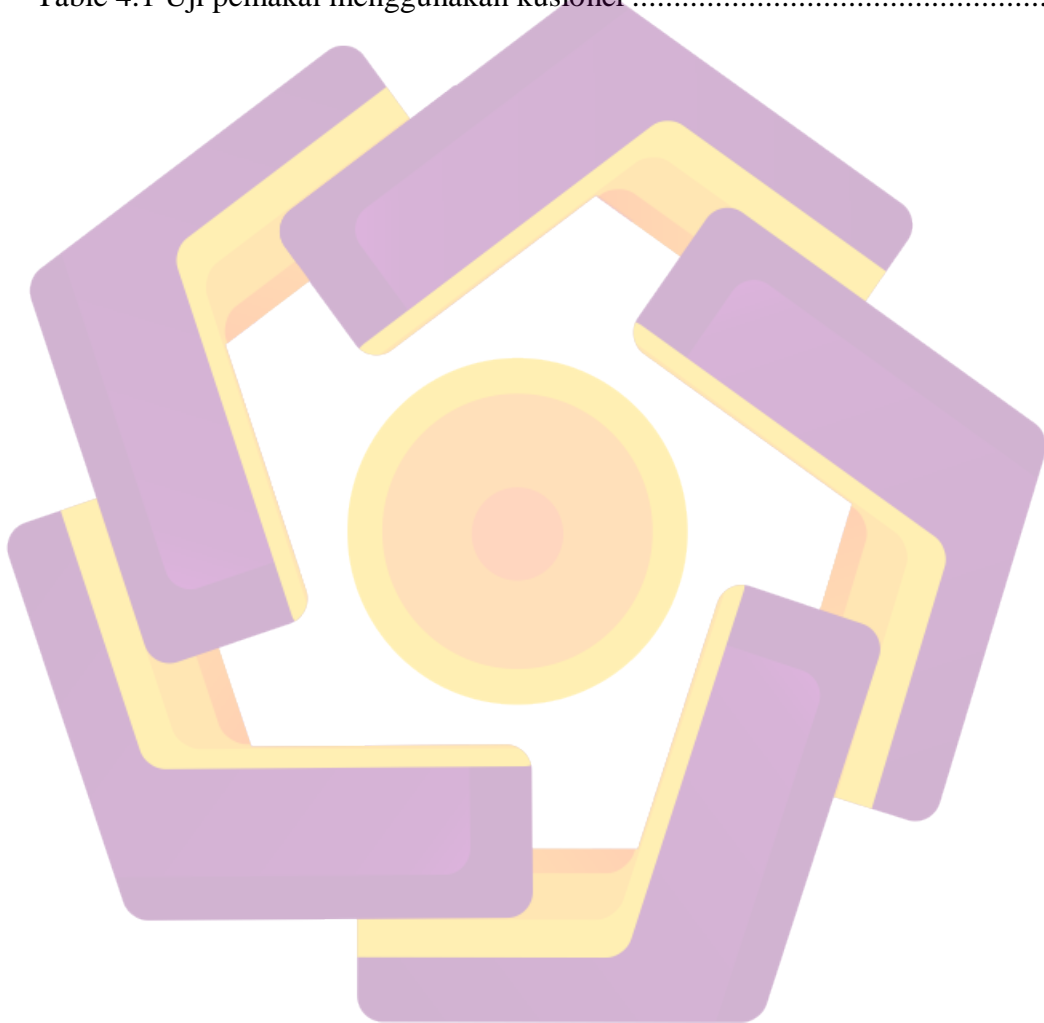
Gambar 2.1 Gambar Struktur linier	12
Gambar 2.2 Gambar Struktur menu.....	13
Gambar 2.3 Gambar Struktur hierarki	13
Gambar 2.4 Gambar Struktur jaringan.....	14
Gambar 2.5 Gambar Struktur kombinasi	15
Gambar 2.6 Tahap pengembangan multimedia.....	16
Gambar 2.7 Rincian struktur rancangan hierarki aplikasi multimedia	17
Gambar 2.8 Interface Adobe Flash CS3	23
Gambar 2.9 Interface Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.10 Interface Adobe Premiere CS3.....	26
Gambar 2.11 Interface Adobe Audition 1.0.....	23
Gambar 3.1 Struktur rancangan aplikasi.....	45
Gambar 3.2 Intro.....	49
Gambar 3.3 Rancangan grafik menu utama	50
Gambar 3.4 Rancangan grafik pengenalan jamur	50
Gambar 3.5 Rancangan grafik sub menu mengenal jamur	51
Gambar 3.6 Rancangan grafik sub menu manfaat jamur.....	51
Gambar 3.7 Rancangan grafik sub menu siklus kehidupan	52
Gambar 3.8 Rancangan grafik sub menu habitat.....	52
Gambar 3.9 Rancangan grafik menu teknik budidaya.....	53
Gambar 3.10 Rancangan grafik sub menu pembibitan.....	53

Gambar 3.11 Rancangan grafik sub menu penanaman bibit.....	54
Gambar 3.12 Rancangan grafik sub menu pemeliharaan.....	54
Gambar 3.13 Rancangan grafik sub menu lokasi media tanam	55
Gambar 3.14 Rancangan grafik sub menu pembuatan kumbung.....	55
Gambar 3.15 Rancangan grafik sub menu penyiapan media tanam.....	56
Gambar 3.16 Rancangan grafik menu pengendalian penyakit.....	56
Gambar 3.17 Rancangan grafik sub menu pengendalian gulma	57
Gambar 3.18 Rancangan grafik sub menu pengendalian hama	57
Gambar 3.19 Rancangan grafik sub menu pengendalian penyakit	58
Gambar 3.20 Rancangan grafik menu panen pascapanen.....	58
Gambar 3.21 Rancangan grafik sub menu panen.....	59
Gambar 3.22 Rancangan grafik sub menu pascapanen	59
Gambar 3.23 Rancangan grafik video jamur tiram	60
Gambar 3.24 Rancangan grafik petunjuk penggunaan.....	60
Gambar 3.25 Rancangan grafik author	61
Gambar 3.26 Rancangan grafik exit	61
Gambar 4.1 Diagram alur proses produksi aplikasi.....	62
Gambar 4.2 Dialog box new project.....	63
Gambar 4.3 Tampilan hasil editing eraser tool	64
Gambar 4.4 Tampilan layer style effect.....	64
Gambar 4.5 Dialog box new project.....	65
Gambar 4.6 Hasil gradien effect dengan elliptical marguee tool	65
Gambar 4.7 Hasil olahan objek button	66

Gambar 4.8 Tampilan file sound yang akan diedit.....	66
Gambar 4.9 Tampilan pemotongan file sound	67
Gambar 4.10 Tampilan jendela project.....	68
Gambar 4.11 Timeline Adobe Premiere CS3.....	69
Gambar 4.12 Hasil pengolahan tittle dan video	69
Gambar 4.13 Tampilan import to library	70
Gambar 4.14 Tampilan layer kerja Adobe Flash CS3	71
Gambar 4.15 Tampilan motion tween	72
Gambar 4.16 Animasi tweening dengan efek warna	73
Gambar 4.17 Panel propertis color aplha 0%	73
Gambar 4.18 Tampilan layer 1 dan 2 pada masking	74
Gambar 4.19 Animasi motion tween objek masking.....	75
Gambar 4.20 Hasil olahan effect masking	75
Gambar 4.21 Background objek tombol.....	76
Gambar 4.22 Convert symbol button.....	76
Gambar 4.23 Hasil olahan background dan text.....	77
Gambar 4.24 Timeline animasi button.....	77
Gambar 4.25 Pemberian backsound	79
Gambar 4.26 Pemberian sound effect tombol.....	79
Gambar 4.27 Tampilan publish setting.....	90
Gambar 4.28 Menu disc content.....	91
Gambar 4.29 Menu intro	92
Gambar 4.30 Menu utama.....	92

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Bahan PDA (Potatoes Dextrose Agar)	30
Table 3.2 Kandungan kimia kayu.....	32
Table 4.1 Uji pemakai menggunakan kusiner	94



INTISARI

Jamur tiram (*Pleurotus ostreatus*) adalah jamur pangan dari kelompok *Basidiomycota* dan termasuk kelas *Homobasidiomycetes* dengan ciri-ciri umum tubuh buah berwarna putih hingga krem dan tudungnya berbentuk setengah lingkaran mirip cangkang tiram dengan bagian tengah agak cekung. Jamur tiram juga memiliki banyak manfaat, oleh karena itu sekarang ini banyak di kembangkan budidaya jamur tiram. Melalui budidaya jamur tiram ini, penulis mendapat inspirasi untuk mengembangkan sebuah program yaitu panduan teknik budidaya jamur tiram. Media Teknologi Informasi merupakan media yang paling tepat untuk pengembangan program ini. Salah satu cabangnya adalah multimedia terdiri dari beberapa unsur aspek yaitu text, grafis gambar foto, animasi, video, audio yang saling berinteraksi.

Perancangan untuk membangun program panduan budidaya jamur tiram ini meliputi perancangan struktur, pengumpulan data-data, pembangunan interface, implementasi evaluasi dan penerapan program. Program yang di gunakan adalah Abobe Flash CS 3 untuk animasi interaktif script program, Adobe photoshop CS 3 untuk editing desain grafis, Adobe Premiere Pro CS3 dan Adobe Audition 1.0 untuk editing untuk audio video.

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam metode pembelajaran jamur tiram selama ini hanya dilakukan secara teknik otodidak atau melauai buku manual, terkadang dengan metode tersebut seseorang sering lupa atau tidak semangat untuk mempelajarinya. Oleh karena itu penulis ingin merancang sebuah program multimedia pembelajaran yang dapat digunakan sebagai panduan mandiri dan menarik untuk dipahami serta dapat diakses sesuai keinginan pengguna.

Kata Kunci : *Multimedia Pembelajaran, Jamur Tiram.*

ABSTRACT

Oyster mushrooms (Pleurotus ostreatus) is a fungal food of the Basidiomycota and including Homobasidiomycetes class with the general characteristics of the fruiting body is white to cream-and hood-like semicircular oyster shell with the center slightly concave. Oyster mushrooms also have many benefits, so today many in the developing oyster mushroom cultivation. Through the cultivation of oyster mushroom, the author was inspired to develop a program guide that oyster mushroom cultivation techniques. Media Information Technology is the most appropriate medium for the development of this program. One branch is the multimedia elements consisting of several aspects of the text, graphic images, animations, video, audio berinteaksi mutually.

Design guide to building oyster mushroom cultivation program includes the design of the structure, data collection, interface development, implementation and evaluation of program implementation. The program is in use is the Abohe Flash CS 3 for interactive animation script program, Adobe Photoshop CS 3 for editing graphic design, Adobe Premiere Pro CS3 and Adobe Audition 1.0 for editing audio for video.

As described above can be concluded that the teaching methods of oyster mushrooms have only done a self-taught techniques or through the manual, sometimes with such methods one is often forgotten or not the spirit to learn. The authors therefore wish to design a multimedia learning program which can be used as a guide and self-interest to be understood and can be accessed as the user desires.

Keywords: *Multimedia Learning, Oyster Mushrooms.*