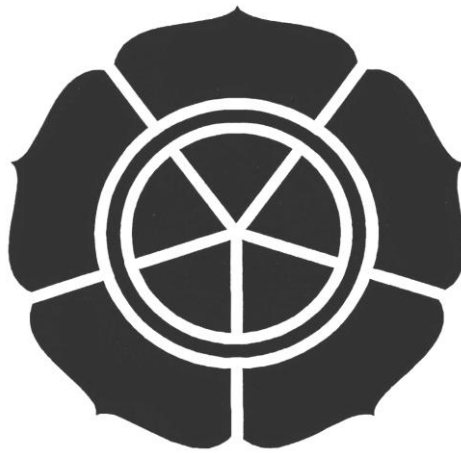


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
PEMBELAJARAN PADA TANAMAN TEH**

SKRIPSI



Disusun oleh:

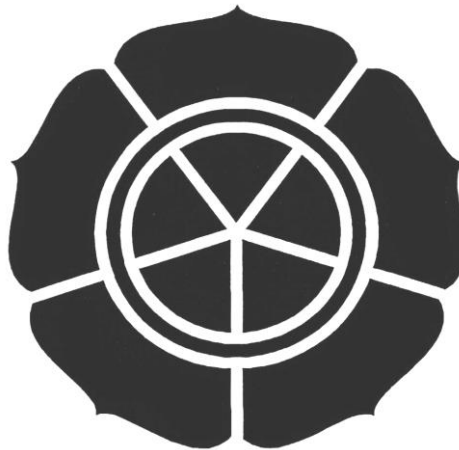
**Herin Aji Nurfirdaus
06.12.1927**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
PEMBELAJARAN PADA TANAMAN TEH**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Herin Aji Nurfirdaus
06.12.1927

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Pembelajaran Teh

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Herin Aji Nurfirdaus

06.12.1927

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi

pada tanggal 21 April 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tanaman Teh

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Herin Aji Nufirdaus
06.12.1927

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2010

Susunan Dewan Penguji

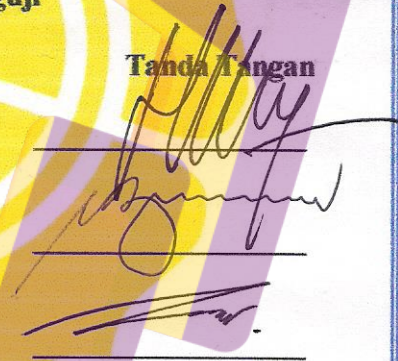
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom

Dr. Abidarin Rosidi, MMA.

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 21 April 2010

KETUA SEMBAH AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK. 190302001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan untuk :

1. Allah SWT.
2. Keluargaku dirumah, Ibu, Ayah, Si Gosal, Si goham.
3. Prof. M suyanto
4. Bapak Hanif Al Fatta, Terimakasih untuk bimbingannya, bersama tim penguji, bapak Abidarin Rosidi, dan Bapak Bambang Sudaryatno,, saya ucapkan terimakasih.
5. Teman-temanku dalam berkontok -ria, Nara "Bulu", Dony "oboy", Juwita, Jessica, Lisna, Bayu, Wien Badhol.
6. Anak anak S1-SI class G
7. Teman teman romanisti
8. Bill gates, thank you...

HALAMAN MOTTO

“**Banyak** belajar banyak lupa, **sedikit** belajar sedikit lupa,
tidak belajar tidak lupa”

“Dalam **hidup** perlu bekerja **keras** banting tulang bahkan demi
sesuap nasi , tiga bungkus roti, dan segenggam **berlian**”

“**Sahabat** itu lebih dari **saudara**, saat dia **tertawa** aku
ikut tertawa, saat dia **menangis** aku juga ikut menangis, dan saat
dia kepelet.....Aku pasti **tertawa** sampai nangis-nangis” 😊

ABSTRACT

Indonesia is an agricultural country which citizen's majority is farmer, the biggest potention from this countey is agricultur, so that, it must be developed . with the rapid developing thechnology it isn't hard to do.Information technology is one other thing that possible to make agricultural development easier and faster. For example, it is aplicable in tea plant learning.

So far, tea lerning system was by conventional way, such as using books, study as school, and learn from the expert. So that the process of learning becomes uneffective and unefficient, because in addition expensive, lerning by the book is enigmatic.

So that reconditional in tea learning proccess with computerized system is needed, that is tea lerning multimedia application. Computerized learning gives lots of advantages such as true, fast, and accurate, else the multimedia touch will make learning proccess much fun and easier. The application is made by Macromedia Ditector MX, and supported by other software which make the application more interactive.

Keyword : Tea, Learning, Multimedia, Macromedia Director.

ABSTRAKSI

Indonesia adalah negara agraris yang mayoritas penduduknya adalah petani, potensi terbesar dari bangsa ini adalah pertanian, maka dari itu sektor pertanian atau perkebunan harus terus dikembangkan. Dengan teknologi yang sudah berkembang pesat seharusnya hal itu tidaklah sulit, teknologi informasi adalah salahsatu yang memungkinkan pengembangan pertanian menjadi lebih mudah dan cepat, salahsatunya bisa diterapkan pada pembelajaran tanaman teh.

Sejauh ini pembelajaran teh hanya dilakukan dengan cara-cara yang konvensional, seperti menggunakan buku, atau diperoleh dari pelajaran di sekolah, dan pembelajaran langsung dari pakar. Sehingga proses belajar menjadi tidak efektif dan efisien, karena selain mahal, mempelajari dari buku tidak selalu dapat dimengerti dengan baik.

Oleh karena itulah perlu adanya pembaharuan dalam proses mempelajari teh dengan sistem yang terkomputerisasi. Yaitu dengan Aplikasi multimedia pembelajaran teh. Pembelajaran dengan komputerisasi memberikan banyak kelebihan, diantaranya adalah benar, cepat, dan akurat. Selain itu sentuhan multimedia akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, dengan begitu penyerapan materi menjadi lebih mudah. Aplikasi dibuat menggunakan *software* Macromedia Director MX, dan *software* pendukung lainnya yang akan membuat aplikasi lebih interaktif.

Kata Kunci : Teh, Pembelajaran, Multimedia, Macromedia Director MX

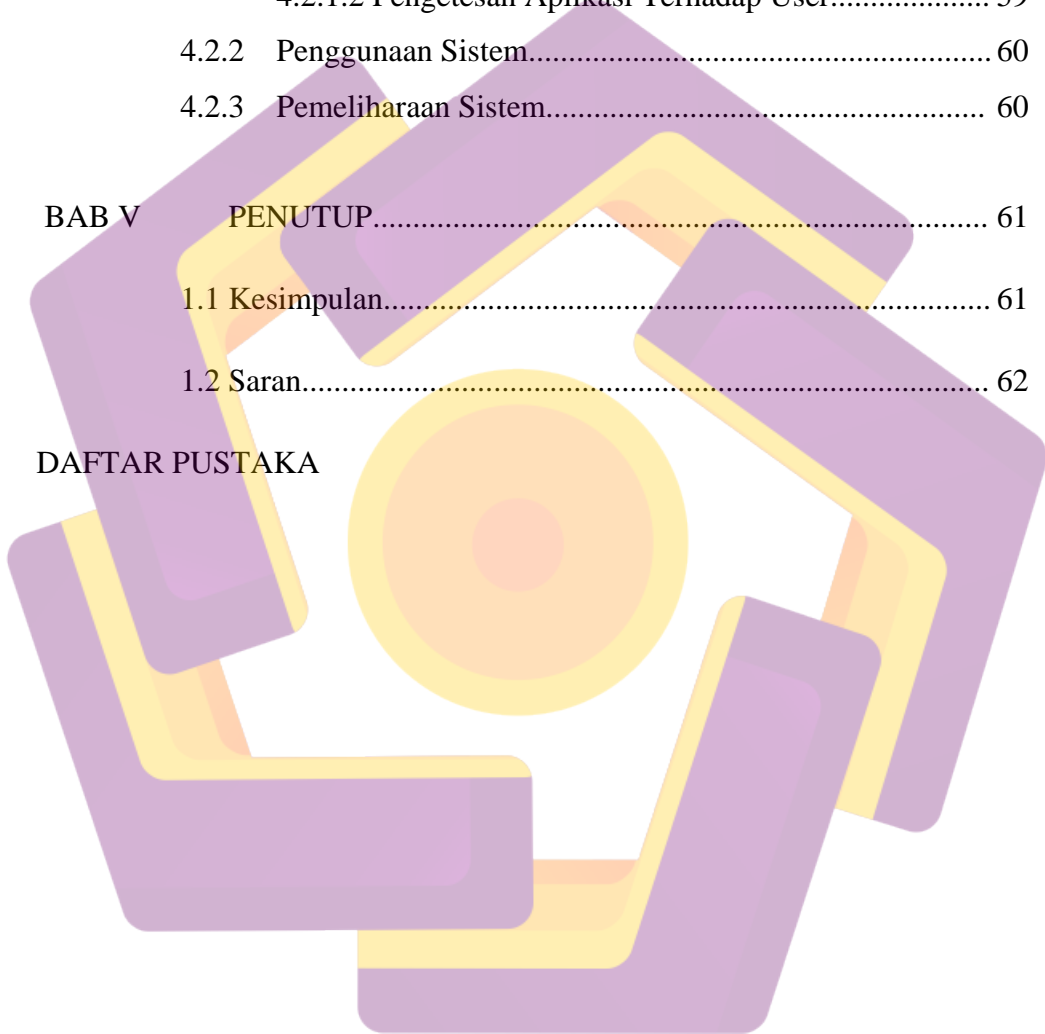
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAM PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACTION.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.2.1 Bagi pengguna.....	4
1.4.2.2 Bagi Masyarakat.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Analisis Sistem.....	4
1.5.3 Desain.....	5
1.5.4 Pembuatan Program.....	5
1.5.5 Pengujian Sistem.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1.6.1 Bab I Pendahuluan.....	5

1.6.2	Bab II Landasan Teori.....	6
1.6.3	Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.....	6
1.6.4	Bab IV Implementasi dan Pembahasan Sistem.....	6
1.6.5	Bab V Penutup.....	6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	7
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1	Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2	Pengertian Multimedia.....	7
2.1.3	Definisi Multimedia.....	8
2.1.4	Sistem Multimedia.....	8
2.1.5	Struktur Menu Link Multimedia.....	9
2.1.5.1	Struktur Linear.....	9
2.1.5.2	Struktur Hirarki.....	9
2.1.5.3	Struktur Piramida.....	10
2.1.5.4	Struktur Polar.....	11
2.1.6	Sistem Penyajian Multimedia.....	12
2.1.6.1	Sistem Interaktif.....	12
2.1.6.2	Sistem Looping.....	13
2.1.7	Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.2	Software.....	17
2.2.1	Adobe Photoshop CS II.....	17
2.2.2	Adobe Audition 1.0.....	19
2.2.3	3D Studio Max 6	20
2.2.4	Macromedia Flash MX 2004.....	22
2.2.5	Macromedia Director MX.....	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	27
3.1	Analisis Sistem.....	27
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	27

3.1.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	28
3.1.3	Analisis PIECES.....	28
3.1.3.1	Performance.....	29
3.1.3.2	Information.....	30
3.1.3.3	Economy.....	30
3.1.3.4	Control.....	31
3.1.3.5	Efficiency.....	31
3.1.3.6	Service.....	32
3.1.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
1.	Analisis Perangkat Keras.....	33
2.	Analisis Perangkat Lunak.....	33
3.	Analisis Brainware.....	33
3.2	Analisis Kelayakan.....	34
1.	Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
2.	Analisis Kelayakan Hukum.....	34
3.	Analisis Kelayakan Operasi.....	34
4.	Analisis Kelayakan Sumberdaya.....	35
5.	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	35
3.3	Perancangan Sistem.....	35
3.3.1	Merancang konsep.....	36
3.3.2	Merancang isi.....	36
3.3.3	Merancang Naskah.....	40
3.3.4	Merancang Grafik.....	41
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	Memproduksi Sistem.....	45
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik.....	45
4.1.1.1	Pengolahan Gambar Pada Adobe photoshop.....	45
4.1.1.2	Pengolahan Animasi Pada Flash MX.....	47
4.1.1.3	Pengolahan Suara Pada Adobe Audition.....	49
4.1.1.4	Pembuatan Objek 3D.....	51

4.1.1.5	Pembuatan Movie Pada Macromedia Director....	53
4.1.1.6	Pembuatan Executable File.....	57
4.2	Implementasi Sistem.....	58
4.2.1	Pengetesan Sistem.....	58
4.2.1.1	Pengetesan Aplikasi Dengan Hardware.....	58
4.2.1.2	Pengetesan Aplikasi Terhadap User.....	59
4.2.2	Penggunaan Sistem.....	60
4.2.3	Pemeliharaan Sistem.....	60
BAB V	PENUTUP	61
1.1	Kesimpulan.....	61
1.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Pengembangan Sisten Multimedia.....	16
Table. 3.1 Analisis <i>Performance</i>	29
Table. 3.2 Analisis <i>Information</i>	30
Table. 3.3 Analisis <i>Economy</i>	31
Table. 3.4 Analisis <i>Control</i>	31
Table. 3.5 Analisis <i>Efficiency</i>	32
Table 3.6 Analisis <i>Service</i>	32
Tabel 3.7 Analisis Kelayakan Teknologi.....	34
Tabel 3.8 Analisis Kelayakan Hukum.....	34
Table 3.9 Analisis Kelayakan Operasi.....	34
Table 3.10 Analisis Kelayakan Sumberdaya.....	35
Tabel 3.11 Analisis Kelayakan Ekonomi.....	35
Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengetesan Aplikasi.....	59
Tabel 4.2 Tabel Penilaian User Terhadap Aplikasi.....	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Struktur Linear.....	9
Gambar 2.2. Struktur Hirarki.....	10
Gambar 2.3. Struktur Piramida.....	10
Gambar 2.4 Struktur Polar.....	11
Gambar 2.5 Lingkungan Keterangan Icon.....	11
Gambar 2.6 Interfece Adobe photoshop.....	17
Gambar 2.7 Interface Adobe Audition.....	19
Gambar 2.8 Interface 3Ds MAX 6.....	21
Gambar 2.9 Interface Macromedia Flash.....	23
Gambar 2.10Interface macromedia Director MX.....	25
Gambar 3.1 Struktur Hirarki.....	37
Gambar 3.2 Rancangan atampilan Intro.....	41
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu.....	42
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Level I.....	43
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Level II dan Source.....	44
Gambar 4.1 Alir Penggabungan Software.....	45
Gambar 4.2. Pembuatan File Photoshop.....	46
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Background.....	46
Gambar 4.4 Pengolahan Animasi.....	47
Gambar 4.5 Publish Setting Pada Flash.....	48
Gambar 4.6 Pembuatan File baru Auditoin.....	49

Gambar 4.7 Tombol Record.....	50
Gambar 4.8 Proses Pengolahan Suara Audition.....	50
Gambar 4.9 Proses pengolahan 3D.....	51
Gambar 4.10 Proses Modelling.....	52
Gambar 4.11 Proses Material Dan Mapping 3D.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Awal Macromedia Director.....	54
Gambar 4.13 Tampilan Import Files Director.....	55
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Movie.....	56
Gambar 4.15 Proses Pembuatan Script.....	57
Gambar 4.16 proses Pembuatan Execitable File.....	58

