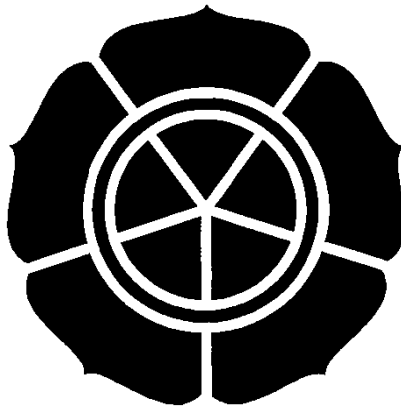


**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA INFORMASI TENTANG MANFAAT DAN KEAMANAN
TANAMAN OBAT UNTUK OBAT TRADISIONAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Swesti Rini

07.11.1645

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

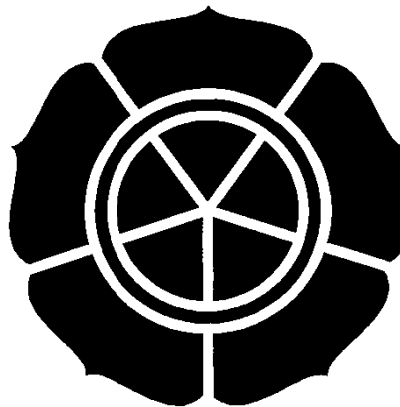
**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2011

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA INFORMASI TENTANG MANFAAT DAN KEAMANAN
TANAMAN OBAT UNTUK OBAT TRADISIONAL**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Swesti Rini

07.11.1645

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif
Sebagai Media Informasi Tentang Manfaat Dan Keamanan Tanaman Obat
Untuk Obat Tradisional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Swesti Rini

07.11.1645

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 5 April 2011

Dosen Pembimbing,

Armadyah Ambarowati, S.Kom, M. Eng

NIK.190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif
Sebagai Media Informasi Tentang Manfaat Dan Keamanan Tanaman Obat
Untuk Obat Tradisioanal**
yang dipersiapkan dan disusun oleh
Swesti Rini
07.11.1645
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2011

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T
NIK. 190302035



Andi Sunvoto, M.Kom
NIK. 190302052




Rum Muhamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Mei 2011



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok laon, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Mei 2011

Nama

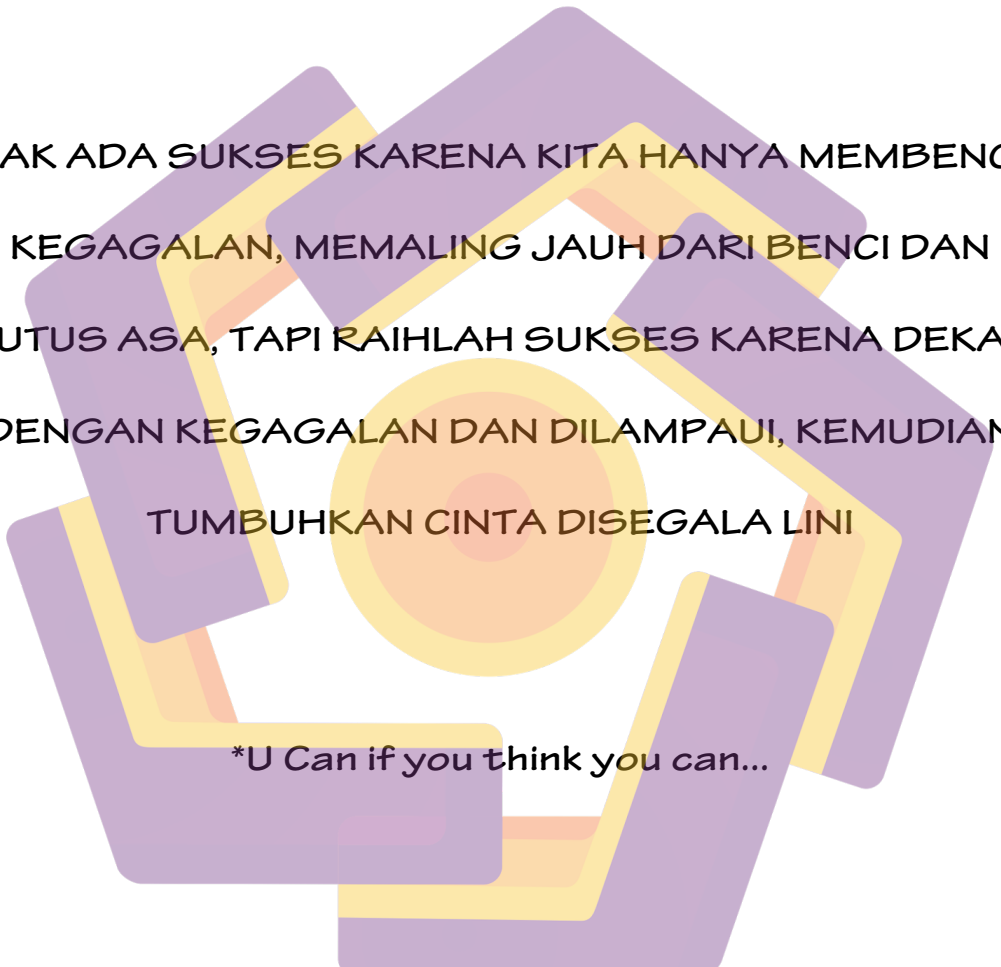
NIM

Tanda Tangan

Swesti Rini

07.11.1645

HALAMAN MOTTO



TAK ADA SUKSES KARENA KITA HANYA MEMBENCI
KEGAGALAN, MEMALING JAUH DARI BENCI DAN
PUTUS ASA, TAPI RAIHLAH SUKSES KARENA DEKAT
DENGAN KEGAGALAN DAN DILAMPAUI, KEMUDIAN
TUMBUHKAN CINTA DISEGALA LINI

**U Can if you think you can...*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu.
Orang yang masih terus belajar akan menjadi pemilik masa depan.
(Mario Teguh).

Rasa Syukur yang sebesar-besarnya kupersembahkan kepada Allah SWT, atas segala petunjuk dan karunia yang teramat sangat mulia yang telah Engkau berikan untukku.

Tiada doa yg lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai. Ku olah kata, ku baca makna, ku ikat dalam alinea, kubingkai dalam bab sejumlah lima, jadilah mahakarya, gelar sarjana kuterima, orangtua pun bahagia. Terimakasih Ibu, terimakasih Ayah atas Doa kalian yang selalu menyertaiku. Sosok-sosok yang utama dalam tujuan hidupku, yang selalu membantuku dalam terpuruknya hidupku.

Dan juga ucapan yang teramat dalam saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. Sungguh beliau sangat membantu dalam memberikan bimbingan yang sangat berarti bagi saya dalam proses pembuatan skripsi ini. Terimakasih

Hmm, SKRIPSI ini memang salah satu bagian tersulit dalam hidup saya. Mendapatkan kegagalan yang membuat saya

stress, namun karena adanya orang-orang ini semua itu bisa saya lupakan.

1. Seorang yang spesial yang menyediakan bahunya untuk aku bersandar saat aku terpuruk. Terimakasih ya... 😊
2. Teman-teman D'KIDS, luv u all... kalian emang gilaaaa. Terus menggila bersama membangun bangsa. Sebuah nama sebuah cerita, aku tak kan melupakan kalian. Hikz... jadi terharu.... 😊
3. Teman-teman kelas S1TI D 07 terimakasih atas dukungan dan bantuan kalian. Ingat lah saad kita bersama-sama berjuang memperoleh gelar sarjana, luv u all.
4. Dan tak lupa orang-orang yang membantu dalam pembuatan skripsi ini yang tak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih

LEBIH BAIK TERLAMBAT DARIPADA TIDAK WISUDA SAMA SEKALI

SAYA DATANG, SAYA BIMBINGAN, SAYA UJIAN, SAYA REVISI DAN SAYA MENANG!

GOOD LUCK, Kawan! 😊

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatu

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul “PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG MANFAAT DAN KEAMANAN TANAMAN OBAT UNTUK OBAT TRADISIONAL”.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah rela membantu baik moril maupun materil yang dapat membuat penulis selalu optimis. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang tua, saudara – saudaraku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.

4. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
5. Seluruh Dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Keluarga besar S1-Teknik Informatika STMIK AMIKOM.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua karena keterbatasan penulis. Kritik dan saran yang bersifat membangun akan selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih baik dan bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Yogyakarta, 30 Mei 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIA	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2 Elemen-elemen Multimedia	8
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.3.1 Struktur Linear.....	12
2.3.2 Struktur Hierarki.....	13

2.3.3	Struktur Piramida.....	13
2.3.4	Struktur Polar.....	13
2.4	Langkah-langkah dalam Mengembangkan Multimedia.....	15
2.5	Teori Manfaat dan Keamanan Tanaman Obat untuk Obat Tradisional....	18
2.5.1	Kelebihan dan keemahan tanaman obat/ obat tradisional	18
2.5.2	Efek samping tanaman obat/ obat tradisional.....	20
2.5.3	Devinisi, sejarah, manfaat dan keamanan tanaman obat.....	23
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	35
2.6.1	Adobe Macromedia Flash 8.....	35
2.6.2	Adobe Photoshop CS3.....	41
2.6.3	Adobe Audition 2.0	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		44
3.1	Devinisi Analisis Sistem	44
3.2	Identifikasi Masalah	44
3.3	Analisis PIECES.....	46
3.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	46
3.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	47
3.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	48
3.3.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	49
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	49
3.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	50
3.4	Analisis Perancangan Sistem.....	50

3.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
3.4.2	Analisis Kebutuhan Teknologi.....	51
3.4.2.1	Aspek Hardware	51
3.4.2.2	Aspek Software	51
3.4.2.3	Aspek Brainware	52
3.5	Perancangan Sistem.....	52
3.5.1	Merancang konsep.....	52
3.5.2	Merancang Isi	53
3.5.3	Merancang Naskah	56
3.5.4	Merancang Grafik.....	70
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		75
4.1	Memproduksi Sistem.....	75
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Cs3	75
4.1.2	Mengedit Suara Menggunakan Cool Edit Pro.....	77
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash 8	79
4.1.4	Membuat File Autorun	91
4.2	Produksi.....	92
4.2.1	Testing Sistem	92
4.2.2	Tahap Pengintegrasian.....	93
4.3	Menggunakan Sistem	100
4.4	Memelihara Sistem	101

BAB V PENUTUP	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar tanaman/ramuan OT yang berefek keras.....	22
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	47
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	48
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	48
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	49
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	50
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....	50
Tabel 3.7 Rancangan Naskah.....	56
Tabel 4.1 Kuisisioner.....	100

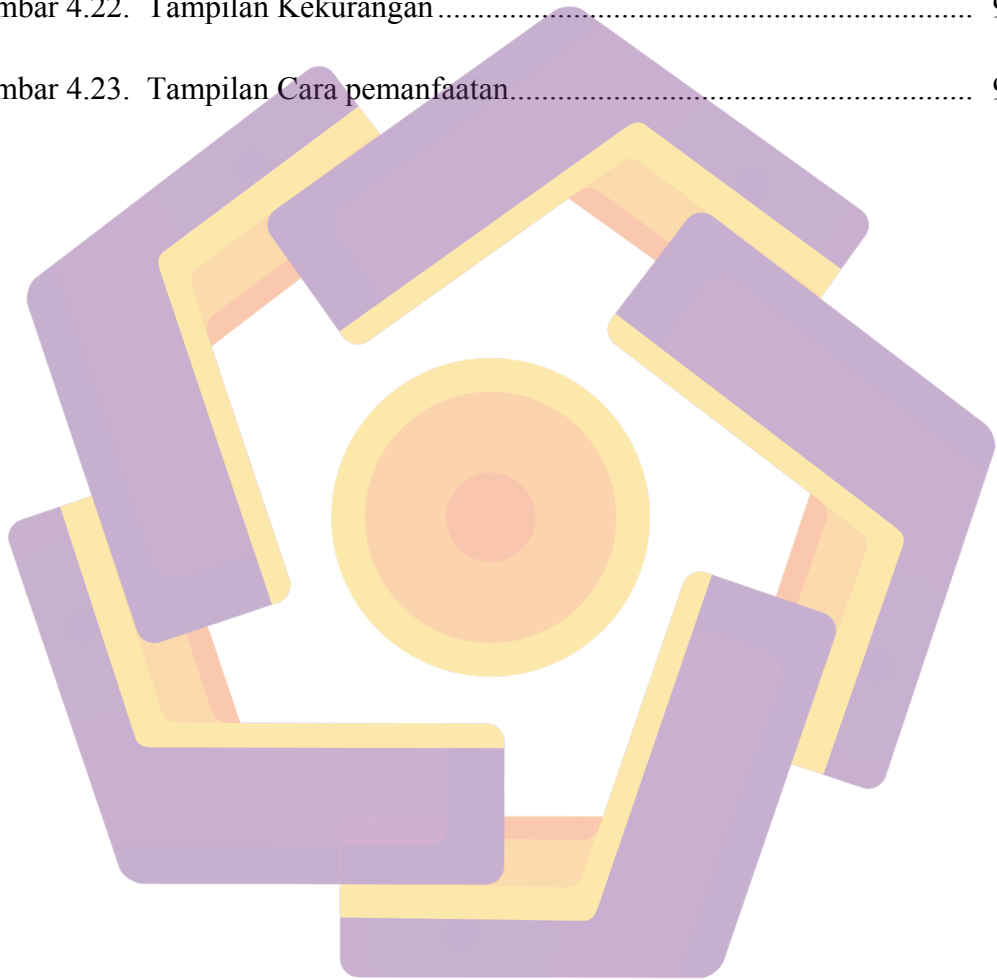
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Icon struktur simtem informasi.....	12
Gambar 2.2. Struktur Linear	12
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4. Struktur Pirmida.....	13

Gambar 2.5. Struktur Polar	14
Gambar 2.6. Proses Pengembangan Sistem	15
Gambar 2.7. Logo Flash Profesional 8	36
Gambar 2.8. Tampilan awal Macromedia Flash 8	37
Gambar 2.9. Jendela kerja Macromedia Flash 8	37
Gambar 2.10. Menu Bar	37
Gambar 2.11. Toolbar	38
Gambar 2.12. Tampilan Timeline	39
Gambar 2.13. Tampilan Panel Action script	39
Gambar 2.14. Tampilan Panel Color	40
Gambar 2.15. Tampilan properties	40
Gambar 2.16. Tampilan Library	41
Gambar 2.17. Area Kerja Adobe Photoshop CS3	41
Gambar 2.18. <i>Tampilan Adobe Audition 2.0</i>	43
Gambar 3.1. Diagram Aplikasi	55
Gambar 3.2. Sketsa tampilan Intro 1	70
Gambar 3.3. Sketsa tampilan Intro 2	70
Gambar 3.4. Sketsa tampilan Home	71
Gambar 3.5. Sketsa tampilan menu jenis-jenis tanaman obat	71
Gambar 3.6. Sketsa tampilan menu Foto	72
Gambar 3.7. Sketsa tampilan menu Kekurangan	72

Gambar 3.8. Sketsa tampilan menu Kelebihan	73
Gambar 3.9. Sketsa tampilan menu Cara pemanfaatan 1.....	73
Gambar 3.10. Sketsa tampilan menu Cara pemanfaatan 2.....	74
Gambar 4.1. Dialog box new pada Adobe Photoshop Cs3	76
Gambar 4.2. Foto hasil edit photoshop	77
Gambar 4.3. Tampilan File sound yang diimport	78
Gambar 4.4. Tampilan Import to Library	79
Gambar 4.5. Tampilan Layer Kerja Macromedia Flash 8	80
Gambar 4.6. Tampilan Motion Tween.....	82
Gambar 4.7. Properties untuk memilih animasi shape.....	83
Gambar 4.8. Animasi frame-by-frame	84
Gambar 4.9. Pembuatan Animasi Tweening Pada Efek Warna.....	85
Gambar 4.10. Alpha 100 %	85
Gambar 4.11. Tampilan pada masking teks.....	86
Gambar 4.12. Tampilan Membuat Tombol.....	87
Gambar 4.13. Tampilan Pembuatan Button.....	87
Gambar 4.14. Pemberian BackSound	89
Gambar 4.15. Tampilan Publish Settings.....	91
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Intro	93
Gambar 4.17. Tampilan Menu Utama atau Home	94
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Pengertian	95

Gambar 4.19. Tampilan Halaman Jenis	96
Gambar 4.20. Tampilan menu Foto	97
Gambar 4.21. Tampilan menu Kelebihan	98
Gambar 4.22. Tampilan Kekurangan	98
Gambar 4.23. Tampilan Cara pemanfaatan	99



INTISARI

Setiap manusia pada hakekatnya mendambakan hidup sehat dan sejahtera lahir dan batin. Kesehatan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, disamping kebutuhan akan sandang, pangan, papan dan pendidikan, karena hanya dengan kondisi kesehatan yang baik serta tubuh yang prima manusia dapat melaksanakan proses kehidupan untuk tumbuh dan berkembang menjalankan segala aktivitas hidupnya. Maka tidak terlalu berlebihan, jika ada selogan “Kesehatan memang bukan segala-galanya, tetapi tanpa kesehatan anda tidak bisa berbuat apa-apa, bahkan segala-galanya itu mungkin akan sirna”.

Obat tradisional ini (baik berupa jamu maupun TO) masih banyak digunakan oleh masyarakat, terutama dari kalangan menengah kebawah. Namun demikian dalam perkembangannya sering dijumpai ketidak tahuan tentang apa itu manfaat tanaman obat, serta ketidak tepatan penggunaan obat tradisional karena kesalahan informasi maupun anggapan keliru terhadap obat tradisional dan cara penggunaannya. Aplikasi multimedia interaktif ini diharap mampu digunakan sebagai media informasi yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang manfaat dan kelemahan tanaman obat dan ketidak tepatan penggunaan obat tradisional karena kesalahan informasi dan cara penggunaannya.

Pengembangan sistem informasi ini melalui langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia dan menggunakan struktur hirarki. Analisis yang di pakai menggunakan Analisis Pieces, dalam memproduksi sistem melalui proses Authoring menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8.

Kata Kunci: multimedia interaktif, manfaat dan keamanan, tanaman obat, obat tradisional.

ABSTRACT

In this thesis, which I collated I will make interactive multimedia applications asinter active media and information, relating to the benefits and safety of medicinal plants for traditional medicine. There are so many medicinal plants is around us, but people do not understand orutilize these plants as well. That the validity of these plants have great benefits for our health. Then be made to this application which here I make an interactive multimedia aplikasi that discuss the benefits and safety of medicinal plants for traditional medicine.

Interactive multimedia applications that can be used as a medium of information that is easily understood that attractedd attention delivery of knowledge and information about benefits and disadvantages of medicinal plants and inaccurate use of traditional medicine because of misinformation and how to use them.

Development of expert system is to use multimedia systems and uses a hierarchical structure. Analysis of the wear using Analysis pieces. Authoring process using software Macromedia Flash 8.

Keywords: *interactive multimedia, security and benefits, medicinal plants, traditional medicine.*