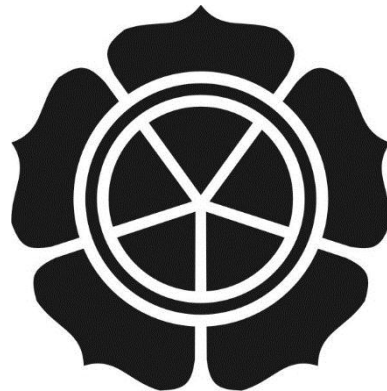


**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN
(Studi Kasus: Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan
Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau)**

SKRIPSI



disusun oleh

Vivia Amanda

09.11.3249

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

**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN
(Studi Kasus: Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan
Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Vivia Amanda

09.11.3249

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN
(Studi Kasus: Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan
Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Vivia Amanda
09.11.3249**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 juni 2013

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofvan, S.T, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN
(Studi Kasus: Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan
Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vivia Amanda
09.11.3249

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom
NIK. 190302047

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 juni 2013

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 saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik 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, 4 Juni 2013

Vivia Amanda
09.11.3249

MOTTO

- *Dan yang inipun akan berlalu*
- *Percaya akan rencana Tuhan, karna itu pasti selalu berakhir dengan kebaikan (Mario Teguh)*
- *Bila anda memilih hidup dalam kegelapan, bayangan pun akan meninggalkan anda. (Bong Chandra)*
- *Hadapilah masalah hidup dirimu dan akuilah keberadaannya, tetapi jangan biarkan dirimu di kuasanya. Biarkanlah dirimu menyadari adanya pendidikan situasi berupa kesabaran, kebahagiaan, dan pemahaman makna.
(Helen keller)*

Halaman Persembahan

Alhamdulillah, puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi nikmat dan karuniaNya dalam setiap nafas yang kuhembus.

Papa Suryoto dan mama Desmaneti

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk orang tuaku yang senantiasa ada saat suka maupun duka, yang tak pernah jenuh mencurahkan kasih sayang dan bimbingannya serta doa yang tak pernah putus untukku. Terima kasih untuk semuanya.

My little brother Randy Adrian

Makasih udah mau menemani saat sendiri dan jenuh melanda.

Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

Terima kasih untuk bimbingan skripsinya, ilmu yang sangat berharga.

Unyoong Andang Faqih Rushanarto

makasih udah mau cerewet dan perhatian. Selalu berkata "SEMANGAT" tiap aku mulai merasa jatuh. Semoga jadi pilihan terbaikku. ☺

Iyass, maz julpan, maz opi, dan indy.

Makasi buat sharing ilmunya, Sukses selalu

Pia, Adhe, Asra

Meski jauh, doa dan kata semangat dari kalian menguatkan. Selalu
jadi sahabat terbaikku ya ayank-ayank.

Teman-teman TI-J 2009

Makasie udah mau menemani hari-hari kuliahku di kampus tercinta STMIK

AMIKOM Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan anugerah dan rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN PERTANIAN (STUDI KASUS: BADAN KETAHANAN PANGAN DAN PENYULUHAN PERTANIAN KABUPATEN BENGKALIS RIAU)”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

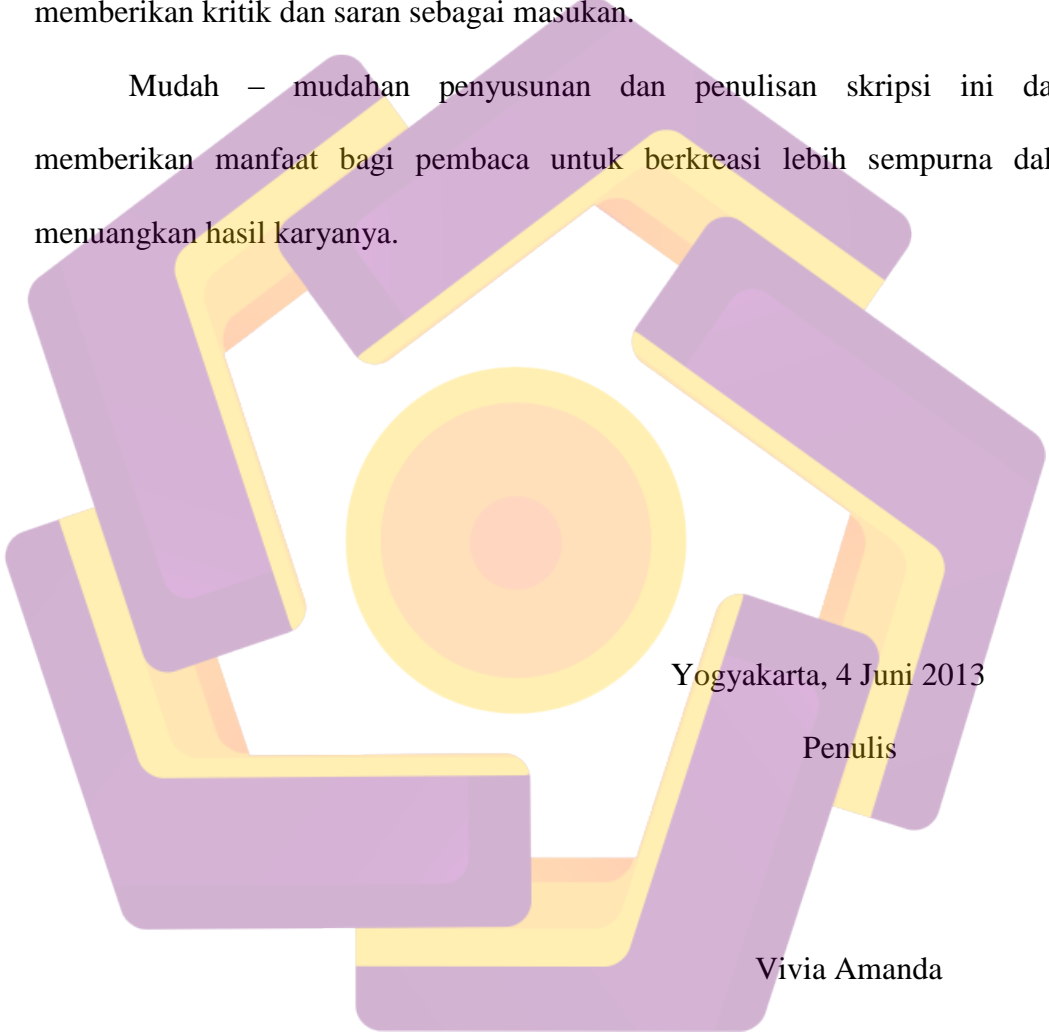
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan penulisan skripsi ini.
4. Para dosen yang telah memberikan ilmu pada saat di bangku kuliah.
5. Kepada staff yang telah memberi kemudahan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah banyak memberi bantuan dukungan, motivasi dan doa yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan peran aktif pembaca dengan memberikan kritik dan saran sebagai masukan.

Mudah – mudahan penyusunan dan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk berkreasi lebih sempurna dalam menuangkan hasil karyanya.



Yogyakarta, 4 Juni 2013

Penulis

Vivia Amanda

DAFTAR ISI

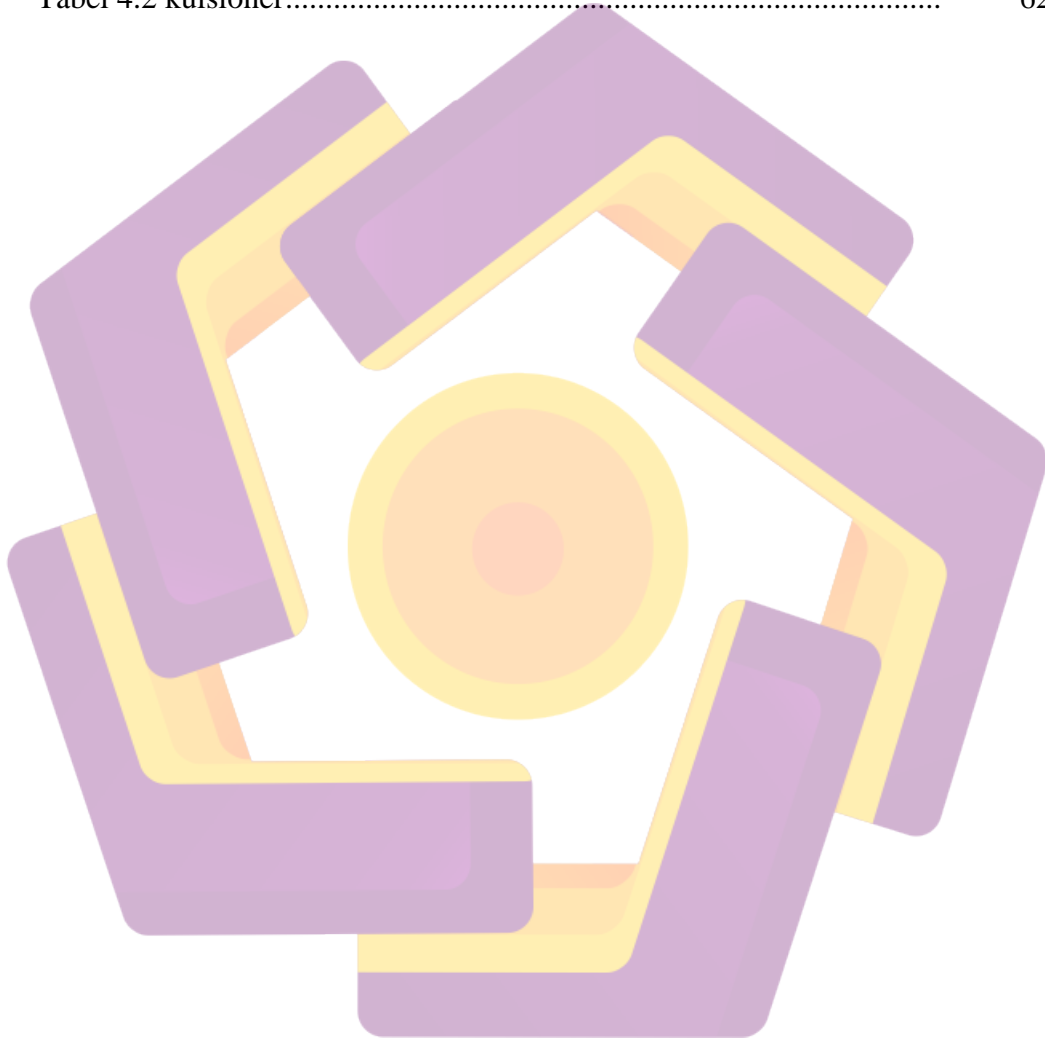
| | |
|--|----------|
| HALAMAN COVER..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1.Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2.Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3.Batasan Masalah | 3 |
| 1.4.Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5.Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6.Metode Penelitian | 4 |
| 1.7.Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2. 1.Konsep Dasar Multimedia | 7 |
| 2.1.1.Sejarah dan Definisi Multimedia | 7 |
| 2.1.2.Elemen Multimedia..... | 8 |
| 2.1.3.Desain Struktur Aplikasi Multimedia..... | 9 |
| 2.1.4.Tahap Pengembangan Sistem Multimedia | 14 |
| 2. 2.Konsep Media Pembelajaran | 17 |
| 2.2.1.Pengertian Media Pembelajaran | 17 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.2. Posisi Media Pembelajaran | 18 |
| 2.2.3. Fungsi Media Pembelajaran | 20 |
| 2.2.4. Multimedia Presentasi | 22 |
| 2.2.4.1. Definisi Presentasi | 22 |
| 2.2.4.2. Definisi Media Presentasi | 23 |
| 2.2.4.3. Prinsip Pengembangan Media Presentasi untuk Pembelajaran | 24 |
| 2.3. Perangkat Lunak yang Digunakan | 25 |
| 2.3.1. Adobe Flash CS3 | 25 |
| 2.3.2. Adobe Photoshop CS3 | 26 |
| 2.3.3. Adobe Auditions | 26 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | 28 |
| 3.1. Tinjauan Umum | 28 |
| 3.1.1. Penyuluhan Pertanian | 28 |
| 3.1.2. Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau | 30 |
| 3.1.3. Materi Strategi dan Aplikasi Pemilihan Pangan 3B-A | 32 |
| 3.2. Mendefinisikan Masalah | 33 |
| 3.3. Studi Kelayakan | 33 |
| 3.4. Analisis Kebutuhan Sistem | 34 |
| 3.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 34 |
| 3.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 35 |
| 3.4.3. Kebutuhan Teknologi | 35 |
| 3.4.4. Kebutuhan Informasi | 35 |
| 3.4.5. Kebutuhan Pengguna | 36 |
| 3.5. Merancang Konsep | 37 |
| 3.6. Merancang Isi | 37 |
| 3.7. Merancang Naskah | 38 |
| 3.7.1. Struktur Rancangan Aplikasi Media presentasi | 38 |
| 3.7.2. Rancangan Naskah Aplikasi Media Presentasi | 41 |
| 3.8. Merancang Grafik | 42 |

| | |
|---|-----------|
| 3.8.1. Karakter Pendukung Media Pembelajaran Presentasi | 42 |
| 3.8.2. Tampilan Halaman Intro..... | 43 |
| 3.8.3. Tampilan Halaman Exit..... | 43 |
| 3.8.4. Tampilan Halaman Home..... | 44 |
| 3.8.5. Tampilan Halaman Menu Apa | 45 |
| 3.8.6. Tampilan Halaman Menu Bagaimana | 46 |
| 3.8.7. Tampilan Halaman Menu Mengapa | 46 |
| 3.8.8. Tampilan Halaman Menu Kapan..... | 47 |
| 3.8.9. Tampilan Halaman Menu Dimana | 47 |
| 3.8.10. Tampilan Halaman Menu Siapa..... | 48 |
| 3.8.11. Tampilan Halaman Author..... | 48 |
| 3.8.12. Tampilan Halaman Petunjuk..... | 49 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 50 |
| 4.1. Memproduksi Sistem | 50 |
| 4.1.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik..... | 50 |
| 4.1.1.1. Karakter..... | 50 |
| 4.1.1.2. Halaman Intro dan Exit | 51 |
| 4.1.1.3. Halaman Home | 54 |
| 4.1.1.4. Tombol..... | 54 |
| 4.1.2. Pembuatan Backsound..... | 59 |
| 4.1.3. Mengubah kedalam file .EXE | 59 |
| 4.2. Mengetes Sistem | 60 |
| 4.2.1. Mengetes Pada Komputer Lain | 60 |
| 4.2.2. Kuisisioner | 61 |
| 4.3. Menggunakan Sistem..... | 65 |
| 4.4. Memelihara Sistem | 65 |
| BAB V PENUTUP | 66 |
| 5.1. Kesimpulan | 66 |
| 5.2. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 68 |

DAFTAR TABEL

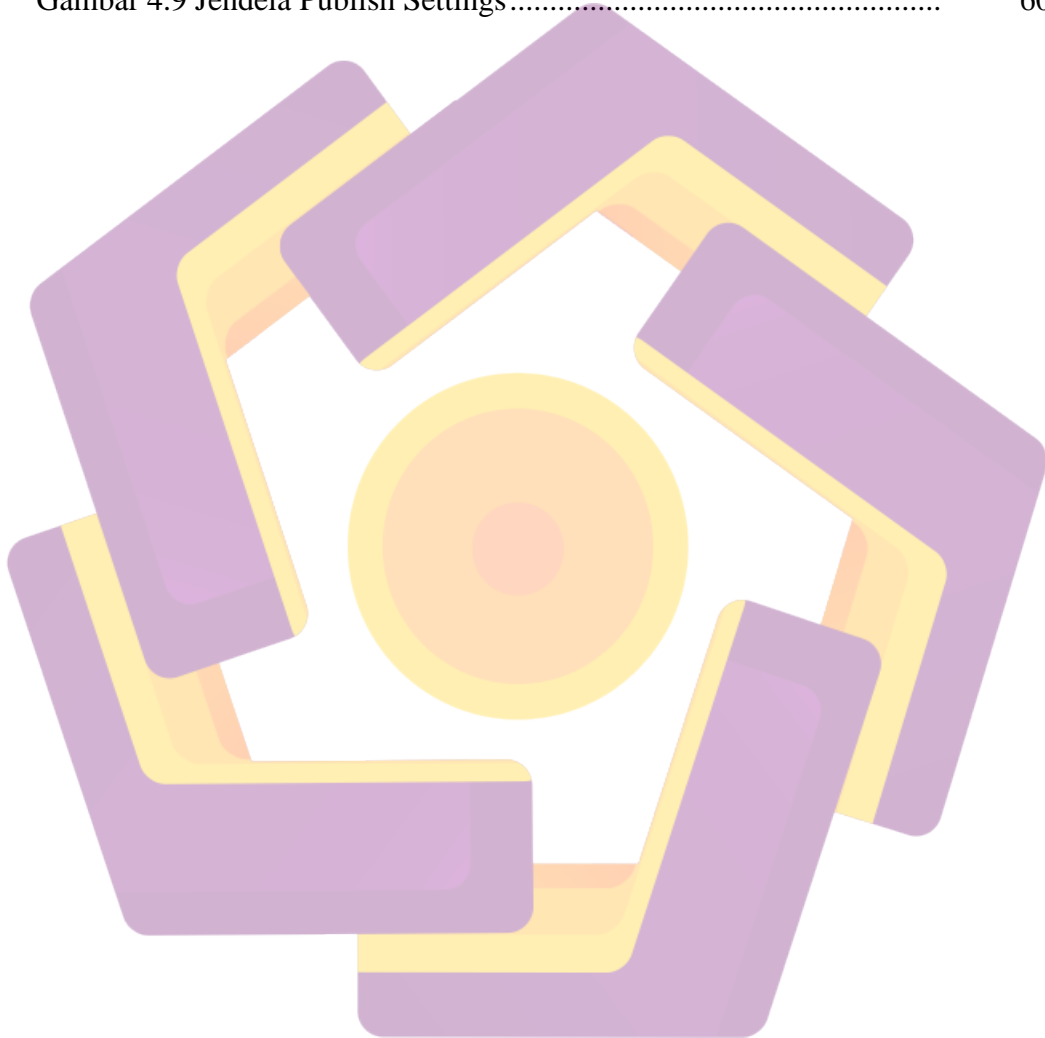
| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware | 34 |
| Tabel 3.2 Rancangan Halaman Aplikasi | 41 |
| Tabel 4.1 Tampilan Tombol | 56 |
| Tabel 4.2 kuisisioner..... | 62 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Struktur linier | 10 |
| Gambar 2.2 Struktur menu..... | 10 |
| Gambar 2.3 Struktur hierarki | 11 |
| Gambar 2.4 Struktur jaringan..... | 12 |
| Gambar 2.5 Struktur kombinasi | 13 |
| Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia..... | 16 |
| Gambar 2.7 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | 18 |
| Gambar 2.8 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | 19 |
| Gambar 2.9 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran | 19 |
| Gambar 2.10 Fungsi Media dalam Sistem Pembelajaran | 20 |
| Gambar 2.11 Lembar Kerja Adobe Flash CS3 | 25 |
| Gambar 2.12 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3 | 26 |
| Gambar 2.13 Lembar Kerja Adobe SoundBooth CS3..... | 27 |
| Gambar 3.1 Rancangan Struktur Kombinasi | 39 |
| Gambar 3.2 Rancangan Karakter Pak Tani..... | 42 |
| Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro..... | 43 |
| Gambar 3.4 Rancangan Halaman Exit..... | 44 |
| Gambar 3.5 Halaman Home..... | 45 |
| Gambar 3.6 Rancangan Halaman Menu Apa..... | 45 |
| Gambar 3.7 Rancangan Halaman Menu Bagaimana | 46 |
| Gambar 3.8 Rancangan Halaman Menu Mengapa | 46 |
| Gambar 3.9 Rancangan Halaman Menu Kapan..... | 47 |
| Gambar 3.10 Rancangan Halaman Menu Dimana..... | 47 |
| Gambar 3.11 Rancangan Halaman Menu Siapa | 48 |
| Gambar 3.12 Rancangan Halaman Author | 49 |
| Gambar 3.13 Rancangan Halaman Petunjuk | 49 |
| Gambar 4.1 Hasil Scan Karakter | 50 |
| Gambar 4.2 Karakter Setelah diwarnai | 51 |
| Gambar 4.3 Tampilan Background Halaman Intro dan Exit | 52 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.4 Animasi Teks pada Halaman Intro..... | 53 |
| Gambar 4.5 Animasi Teks pada Halaman Exit..... | 54 |
| Gambar 4.6 Tampilan Halaman Home | 54 |
| Gambar 4.7 Memasukkan Objek ke dalam Lembar Kerja..... | 55 |
| Gambar 4.8 Tampilan Convert to Symbol | 55 |
| Gambar 4.9 Jendela Publish Settings | 60 |



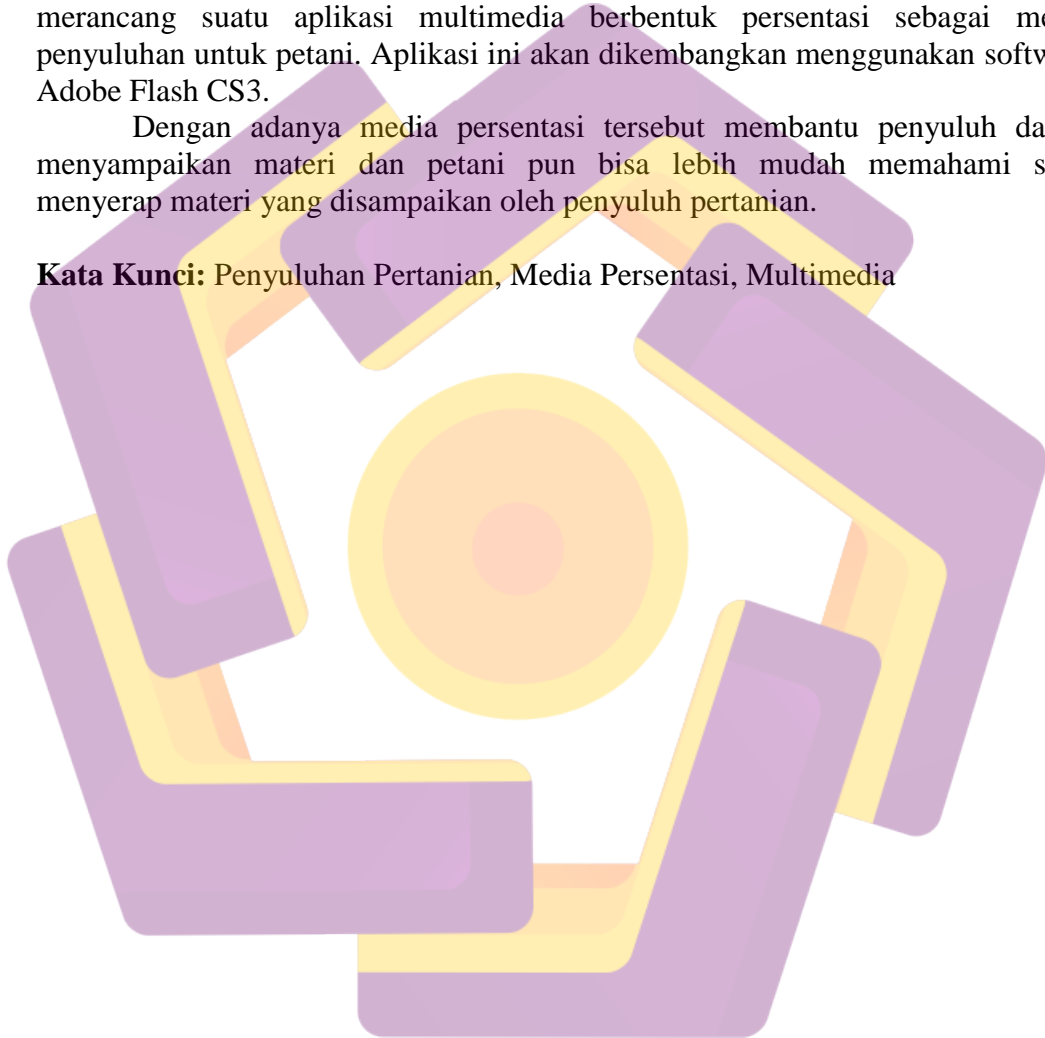
INTISARI

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi yang banyak memberikan perubahan dalam berbagai aspek, menginspirasi untuk membuat pengembangan media persentasi bagi penyuluhan petani oleh penyuluh-penyuluh pertanian pada Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau .

Pengembangan ini dijadikan sebagai tugas akhir yang bertujuan untuk merancang suatu aplikasi multimedia berbentuk persentasi sebagai media penyuluhan untuk petani. Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan software Adobe Flash CS3.

Dengan adanya media persentasi tersebut membantu penyuluh dalam menyampaikan materi dan petani pun bisa lebih mudah memahami serta menyerap materi yang disampaikan oleh penyuluh pertanian.

Kata Kunci: Penyuluhan Pertanian, Media Persentasi, Multimedia



ABSTRACT

With the development of science technology provides many changes in various aspects, inspired to make a presentation to the development of media education by extension-farmer agricultural extension on the Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan Pertanian Kabupaten Bengkalis, Riau .

This development made the final project that aims to design a multimedia application form as a percentage of media outreach for farmers. This application will be developed using Adobe Flash CS3 software.

With the percentage of the media in presenting the material helps educators and farmers can more easily understand and absorb the material presented by the extension.

Keywords: *Agricultural Extension, Media Presentation, Multimedia*

