

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN BUDIDAYA JAMUR DI**

**NAURA JAMUR SLEMAN**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Rijkard Yuliandrea**

**08.11.2297**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN BUDIDAYA JAMUR DI**

**NAURA JAMUR SLEMAN**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Rijkard Yuliandrea**

**08.11.2297**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN BUDIDAYA JAMUR DI  
NAURA JAMUR SLEMAN**


yang disusun oleh

**Rijkard Yuliandrea**

**08.11.2297**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Juni 2015

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PELATIHAN BUDIDAYA JAMUR DI  
NAURA JAMUR SLEMAN**

yang disusun oleh

**Rijkard Yuliandrea**

**08.11.2297**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**



## PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Juni 2015



Rijkard Yuliandrea

NIM. 08.11.2297

## HALAMAN MOTTO

Selalu berdoa kepada Allah SWT akan semua yang kamu kerjakan.

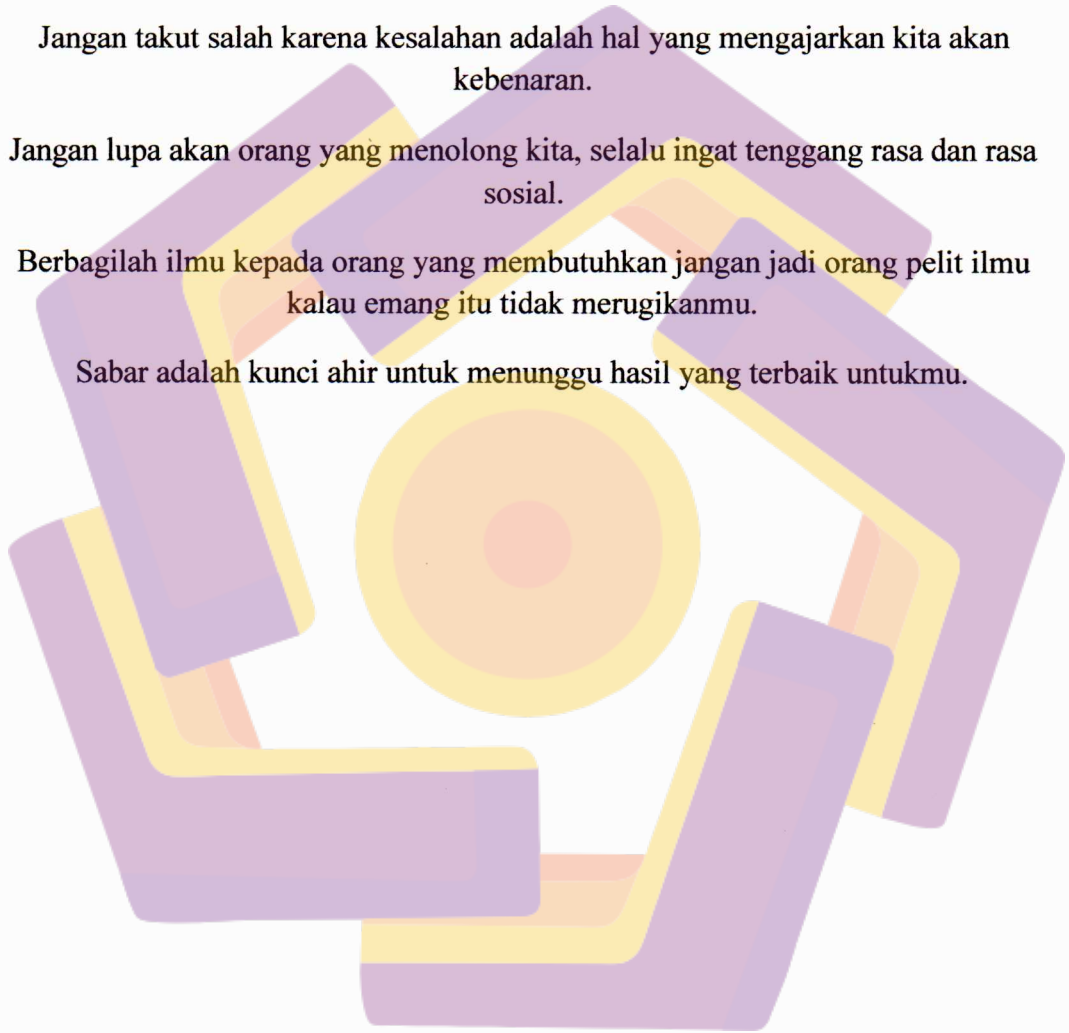
Setiap melakukan sesuatu selalu ingat kepada orang tua, sodara dan orang-orang yang berada sekitarmu.

Jangan takut salah karena kesalahan adalah hal yang mengajarkan kita akan kebenaran.

Jangan lupa akan orang yang menolong kita, selalu ingat tenggang rasa dan rasa sosial.

Berbagilah ilmu kepada orang yang membutuhkan jangan jadi orang pelit ilmu kalau memang itu tidak merugikanmu.

Sabar adalah kunci ahir untuk menunggu hasil yang terbaik untukmu.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Nabi Muhammad SAW, yang menjadi rahmat bagi alam semesta serta menjadi suri tauladan bagi kita.
3. Orangtua yang telah merawat, mendidik ku dan mendoakan serta memberi semangat dan juga kakak-kakakku.
4. Bapak Prof.DR.M.Suyanto,MM selaku Kepala STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Sukardi selaku Pemilik NAURA JAMUR yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Seluruh teman di rumah, keluarga besar Ti.G, keluarga besar KLAYAPAN dan teman-temanku bermain game.
8. Kepada temanku satya herwaman, agung ginanjar, kris abdi gama aji dan gilang wahyu paksidra yang telah membantu menyemangatiku dan medoakan aku.
9. Seluruh orang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin. Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas segala rahmat dan nikmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata 1 (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sholawat serta salam semoga terus tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi kita semua.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, penulis sangat berterimakasih apabila pembaca berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun.

Akhirnya kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 11 Juni 2015

Rijkard Yuliandrea  
08.11.2297



## DAFTAR ISI

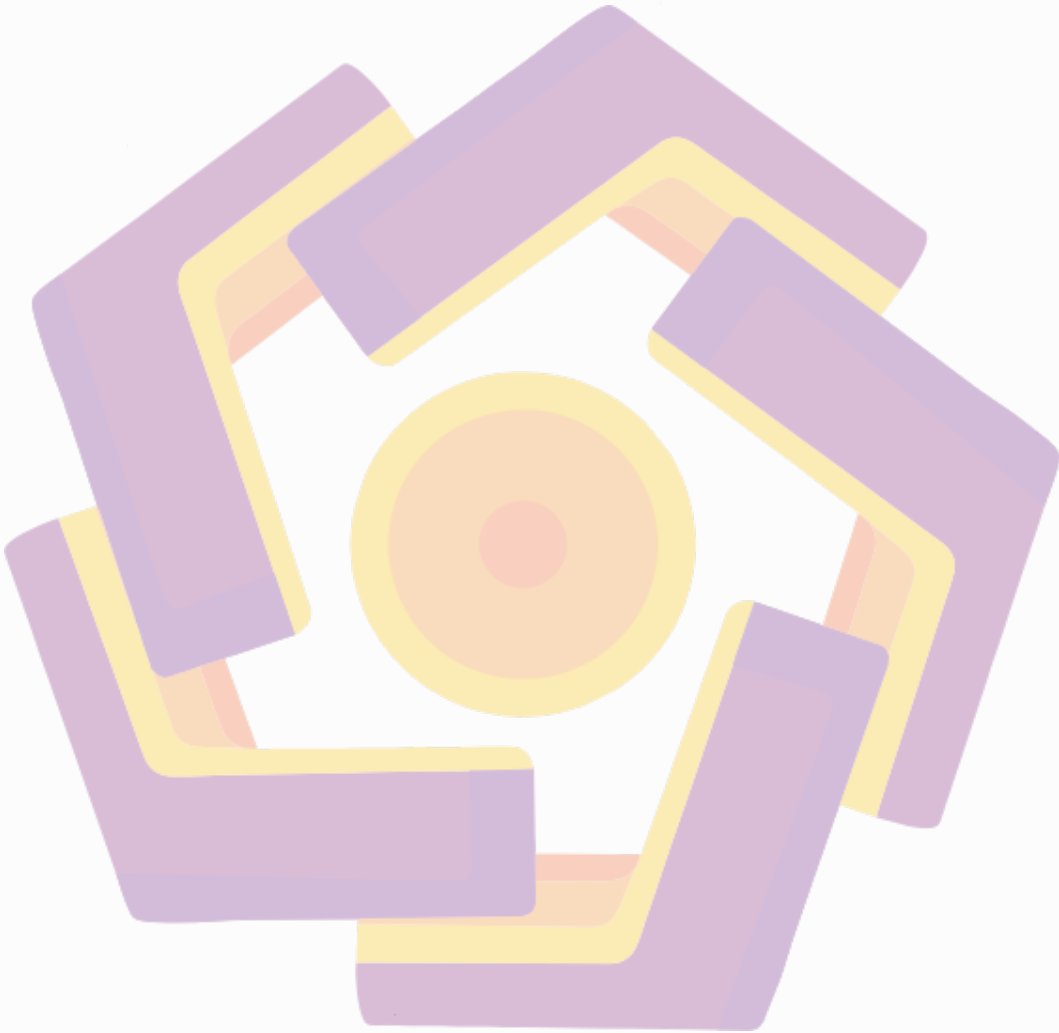
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Pelatihan .....	6
2.2 Definisi multimedia .....	6
2.3 Elemen - elemen Multimedia .....	8
2.4 Aliran Aplikasi multimedia .....	9
2.5 Tahap – tahap Pengembangan multimedia .....	14
2.6 Animasi .....	17
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	18
2.7.1 Adobe Photoshop CS 5 .....	18
2.7.2 Adobe Flash CS 5 .....	19

2.10	Tinjauan Umum .....	21
<b>BAB III</b>	<b>ANALIS DAN RANCANGAN.....</b>	<b>22</b>
3.1	Pelatihan Budidaya Jamur Di Naura Jamur .....	22
3.1.1	Jenis Jamur Yang Di Budidayakan .....	23
3.1.1.1	Jamur Tiram .....	23
3.1.1.2	Jamur Shitake .....	23
3.1.1.3	Jamur Kuping .....	24
3.2	Analisis Sistem .....	24
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	24
3.2.2	Analisis Kekuatan ( <i>Strengths</i> ) .....	25
3.2.3	Analalisis Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ) .....	25
3.2.4	Analisis Peluang ( <i>Opporunities</i> ) .....	26
3.2.5	Analisis Anacaman ( <i>Treaths</i> ).....	26
3.3	Analisis Kebutuhan .....	26
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.3.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	27
3.3.2.1	Kebutuhan Operasional .....	27
3.4	Analisis Kelayakan .....	29
3.4.1	Analisis Teknologi .....	29
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	29
3.4.3	Kelayakan Ekonomi .....	30
3.5	Perancangan Aplikasi Budidaya Jamur .....	30
3.5.1	Logo Aplikasi .....	32
3.5.2	Antar Muka .....	32
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	38
4.1.1	Pembuatan Desain Grafik .....	38
4.1.2	Perancangan Aplikasi Media Pelatihan .....	39
4.1.2.1	Pembuatan Background .....	39
4.1.2.2	Import Grafik dan Gambar .....	40
4.1.2.3	Penempatan Tombol dan Gambar .....	41

4.1.2.4	Membuat Tombol Navigasi .....	41
4.1.2.5	Animasi .....	43
4.1.3	Import Audio .....	44
4.1.4	Membuat Flash Ke Format .EXE .....	44
4.2	Tampilan Aplikasi .....	46
4.2.1	Tampilan Menu Opening Aplikasi .....	46
4.2.2	Halaman Jenis Jamur .....	46
4.2.3	Halaman Baglog .....	47
4.2.4	Halaman Budidaya .....	49
4.2.5	Halaman Tips .....	50
4.3	Pembahasan Hasil Responden .....	51
4.4	Memelihara Sistem .....	52
BAB V	PENUTUP .....	53
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	54
Daftar Pustaka	.....	xvi

**DAFTAR TABEL**

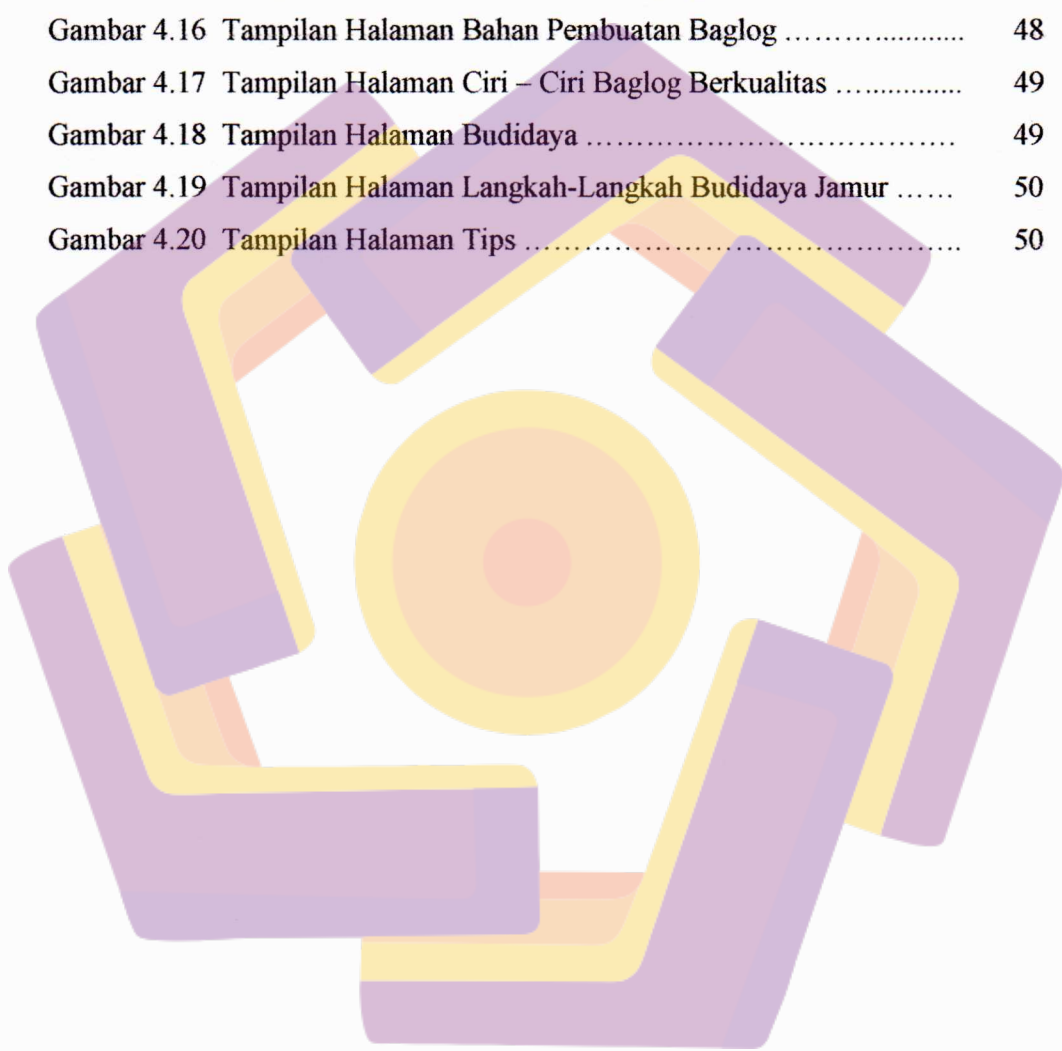
Tabel 4.1 Hasil pengujian system terhadap responden ..... 51



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	7
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	10
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	10
Gambar 2.4 Struktur Hierarki .....	11
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	12
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	13
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS 5 .....	18
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash CS 5 .....	20
Gambar 3.1 Struktur Menu aplikasi budidaya jamur di Naura Jamur .....	31
Gambar 3.2 Logo perusahaan .....	32
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Utama .....	33
Gambar 3.4 Tampilan Halaman Profil .....	33
Gambar 3.5 Tampilan Awal Jenis Jamur dan Baglog .....	34
Gambar 3.6 Tampilan halaman bahan baglog .....	35
Gambar 3.7 Tampilan halaman media pembuatan baglog .....	35
Gambar 3.8 Halaman Ciri Jamur Berkualitas .....	36
Gambar 3.9 Tampilan Halaman Budidaya Jamur .....	36
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Tips .....	37
Gambar 4.1 Tampilan Image Size .....	38
Gambar 4.2 Desain Background Aplikasi .....	39
Gambar 4.3 Lembar Awal Adobe CS 5 .....	40
Gambar 4.4 Tampilan Import to Library .....	40
Gambar 4.5 Tampilan Mengubah Gambar kedalam Bentuk Button .....	41
Gambar 4.6 Tampilan Pilih Action Script 2.0 .....	42
Gambar 4.7 Tampilan Penambahan Action Script Pada Button .....	42
Gambar 4.8 Tampilan Membuat Clasic Tween Pad Adobe Flash CS 5 .....	43
Gambar 4.9 Tampilan Import To Library .....	44

Gambar 4.10	Tampilan Publish Settings .....	45
Gambar 4.11	Tampilan Awal Aplikasi Media Pelatihan .....	46
Gambar 4.12	Tampilan Menu Halaman Jenis Jamur .....	46
Gambar 4.13	Tampilan Sub Menu Halaman Jenis Jamur .....	47
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Baglog .....	47
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Bahan Baku Baglog .....	48
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Bahan Pembuatan Baglog .....	48
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Ciri – Ciri Baglog Berkualitas .....	49
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Budidaya .....	49
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Langkah-Langkah Budidaya Jamur .....	50
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Tips .....	50



## INTISARI

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Dengan memanfaatkan multimedia kita bisa meningkatkan pembangunan baik pembangunan individu maupun kelompok

Salah satu pemanfaatan multimedia kali ini sebagai media pelatihan budidaya jamur. Media pelatihan ini berisikan tentang informasi budidaya jamur mulai dari cara pengolahan sampai produksi jamur. Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Dari pemanfaatan multimedia tersebut dapat diperoleh sebuah informasi mengenai budidaya jamur. Oleh karena itu saya akan membuat sebuah media pelatihan yang memanfaatkan multimedia sebagai gambaran lengkap mengenai informasi pelatihan budidaya jamur. Media pelatihan ini juga bisa digunakan sebagai salah satu referensi untuk melakukan beberapa kegiatan seperti membuka bisnis jamur, produksi jamur ataupun bisa juga sebagai media pelatihan untuk kelompok tani mengenai jamur.

***Kata kunci : multimedia, media, informasi, pelatihan.***

## **ABSTRACT**

*Multimedia derived from multi and media. Multi means many and media means media or intermediaries. Multimedia is a combination of several elements, namely text, graphics, sound, video and animation that produces stunning presentations. Multimedia also has a high interactive communication. For multimedia computer user can be defined as a computer information that can be presented through audio or video, text, graphics and animation. By utilizing our multimedia development could enhance the development of both individuals and group.*

*One use of multimedia this time as the media mushroom cultivation training. Media training contains about mushroom cultivation information ranging from how the processing to the production of mushrooms. Here can be described that multimedia is a combination of data or media to convey information so that the information is presented with more appealing.*

*From the use of multimedia can be obtained an information about mushroom cultivation. Therefore I will make a media training that utilizes multimedia as a complete picture of mushroom cultivation training information. Media training can also be used as a reference to perform some business kegiatan like opening mold, mildew or produksi can also as media training to farmer groups about mushrooms.*

**Keywords :** *multimedia, media, information, training.*