

**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN APOTIK HIDUP PADA
ANAK SEKOLAH DASAR**

(Studi kasus pada SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang)

TUGAS AKHIR

NO. 569/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

*Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Fakultas Teknik Jurusan
Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang*



Oleh :

SERGIO SOARES PINTO

231 11 078

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
NO. 569/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN APOTIK HIDUP PADA
ANAK SEKOLAH DASAR

OLEH :

SERGIO SOARES PINTO
231 11 078

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang
Tanggal : Oktober 2017

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Emiliana Meolbatak, ST. MT

Emanuel Jando, S.kom. MTI

Mengetahui
Ketua Prodi Teknik Informatika
UNIKA Widya Mandira Kupang

Mengesahkan
Dekan Fakultas Teknik
UNIKA Widya Mandira Kupang

Emiliana Meolbatak, ST. MT

Patrisius Batarius, ST. MT

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
NO. 569/WM.FT.H6/T.INF/TA/2017

APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN APOTIK HIDUP PADA
ANAK SEKOLAH DASAR

OLEH :

SERGIO SOARES PINTO
231 11 078

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PENGUJI


Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Frengky Tedy, ST.MT

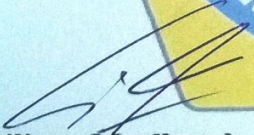

Emerensiana Ngaga, ST. MT


PENGUJI III


Emiliana Meolbatak, ST. MT

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana


Emiliana Meolbatak, ST. MT


Emanuel Jando, S.kom. MTI

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu membimbing, melindungi dan menemani hamba-Mu ini saat susah dan senang.
2. Keluarga besar Pinto dan Soares yang ada di Kupang, Dili, Beacu, dan sekitarnya.
3. Bapa, Mama, Kakak-Adik tercinta, dan keponakan-keponakan tersayang.
4. Almamater tercinta, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

MOTTO

**SAYA
DATANG,
SAYA
BIMBINGAN,
SAYA SAYA
UJIAN, REVISI,
SAYA
BERHASIL!!**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sergio Soares Pinto

No. Registrasi : 231 11 078

Fak/Jurusan/Prodi : Teknik Informatika

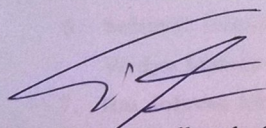
Denggan ini menyatakan bahwa karya tulis (Skripsi) dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN APOTIK HIDUP PADA ANAK SEKOLAH DASAR (Studi kasus pada SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang)”** adalah benar - benar karya asli sendiri.

Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, Oktober 2017

Disahkan/Diketahui, *Materai*

Pembimbing



Emiliana Meolbatak, ST.MT

Mahasiswa/Pemilik



Sergio Soares Pinto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkat rahmat dan bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Adapun judul penulisan skripsi ini “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Apotik Hidup Pada Anak Sekolah Dasar”. Selama penelitian sampai penyusunan skripsi ini penulis telah mendapat dukungan dari berbagai pihak yang sangat membantu dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh rasa syukur penulis mengucapkan limpah terima kasih kepada :

1. Pimpinan Universitas Katolik Widya Mandira beserta jajarannya.
2. Pimpinan Fakultas Teknik UNWIRA Kupang beserta jajarannya.
3. Ibu Emiliana Meolbatak, ST. MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika UNWIRA.
4. Ibu Emiliana Meolbatak, ST. MT selaku Dosen Pembimbing I dan bapak Emanuel Jando, S.kom. MTI selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran dalam membimbing skripsi ini.
5. Bapak Ignasius Pricer A N Samane, selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan nasihat dan saran yang membangun selama kuliah.
6. Seluruh Dosen serta Staf karyawan Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
7. Ibu Johana Margaretha Rihi, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang, Ibu Elsa A. Soares, S.Pd selaku guru kelas IV, beserta seluruh guru dan pegawai yang telah menerima dan membantu penulis selama penelitian.
8. Bapa dan Mama tercinta Mario Pinto dan Elsa Amelia Soares selaku orangtua,

beserta kakak Aje, kakak Noy, kakak Meta, kakak Fabi, kakak Api, kakak Eli, adik Didu, ponaan Luya, Alina, Iku, Dora, Alfania, Jenio, dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan terbesar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman angkatan 2011 kelas B, khususnya #Pondok Multimedia (Andri, Fance, Juang, Yohan, Ayub, Yoris, Elo) Aris, Erick, Soares, Remi, King, Alo, yang telah memberikan dukungannya.
10. Teman-teman Anthokis Crew (Wandri, Johan, Risal, Olan, Adi pello, Sipri, Andre mada, Nb, Aditia, Ak thor, Ak drop, Ciko, Dilon, Ongki, Valen, Coker, Wes, Jesi, Adinyu, Gusto, Atoi.

Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis bersedia menerima segala kritik dan saran yang konstruktif demi penyempurnaan skripsi. Terima kasih, Salam dan Doa.

Kupang, Oktober 2017

Penulis

ABSTRAK

Proses pembelajaran tanaman obat (Apotik Hidup) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Inpres Fatufeto I yang sedang berjalan saat ini, masih menggunakan media pembelajaran buku. Di mana guru menjelaskan di depan kelas dan murid duduk mendengar. Cara ini cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang di ajarkan. Maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya dengan membuat aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang.

Dalam merancang aplikasi ini metodologi yang akan digunakan adalah metode tahapan pengembangan multimedia dimana metode tersebut meliputi tahap *Concept* (Pengonsepan), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Distribusi), aplikasi ini dibangun menggunakan Macromedia Flash 8.

Hasil pembuatan aplikasi adalah pembelajaran apotik hidup berbasis multimedia, sehingga aplikasi ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar anak sekolah dasar tentang tanaman obat atau apotik hidup.

Kata Kunci : Apotik Hidup, Multimedia, Macromedia Flash 8, SD Negeri Inpres Fatufeto 1

ABSTRACT

The process of studying medicinal plants (Apotik Hidup) in grade 4 students of Fatufeto I Inpres State Elementary School which is currently running, is still using instructional media book. Where the teacher explained in front of the class and the students sat listening. This method tends to make students feel bored and less understanding of the material being taught. So there needs to be a learning media that is packaged more interesting and foster interest in student learning, one of them by making multimedia applications as a medium of learning for 4th graders of SD Negeri Inpres Fatufeto 1 Kupang.

In designing this application the methodology to be used is the method of multimedia development stage where the method includes the stage of Conception, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution, this application is built using Macromedia Flash 8.

The results of the application is a multimedia-based live pharmacy learning, so this application can be used as an alternative in improving the interest of elementary school children about medicinal plants or pharmacies live.

Keywords : Life Displays, Multimedia, Macromedia Flash 8, SD Negeri Inpres Fatufeto 1

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya	10
2.2 Gambaran Umum SD Negeri Inpres Fatufeto I Kupang	13
2.3 Kurikulum Kompetensi Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006	16
2.4 Multimedia	17
2.5 Media Pembelajaran	20
2.6 Apotik Hidup	22
2.7 <i>Macromedia Flash 8</i>	29
2.8 <i>Adobe Photoshop</i>	30
2.9 <i>Sony Vegas</i>	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	39
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2 Analisis Peran Sistem	39
3.3 Analisis Peran Pengguna	41
3.4 Analisis Perangkat Pendukung	41
3.5 Alur Kerja Program	42
3.6 Struktur Menu Aplikasi	43
3.7 <i>Story Board</i>	43
3.8 Perancangan Tampilan	55
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	73
4.1 Implementasi Aplikasi.....	73
4.2 Tampilan Aplikasi	73
4.3 <i>Publish</i> Aplikasi	100

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL	101
5.1 Konsep <i>Black Box</i>	101
5.1.1 Pengujian <i>Black Box</i>	102
5.3 Ujicoba Pemakai.....	107
5.4 Hasil Pengujian.....	110
BAB VI PENUTUP	121
6.1 Kesimpulan.....	121
6.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.1 Alur Kerja Program.....	48
Gambar 3.2 Hierarki Menu Aplikasi.....	49
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Intro	58
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Apotik Hidup	59
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Sub Menu Jenis – Jenis Tanaman	59
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Sub Menu Jahe	60
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Sub Menu Bawang Merah.....	61
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Sub Menu Kunyit	61
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Sub Menu Kumis Kucing.....	62
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Sub Menu Jambu Biji.....	63
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Sub Menu Alpukat	63
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Sub Menu Temulawak	64
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Sub Menu Teh.....	65
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Sub Menu Mengkudu	65
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Sub Menu Jeruk Nipis.....	66
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Sub Menu Daun Salam.....	67
Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Sub Menu Daun Sirih.....	67
Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Sub Menu Bayam.....	68
Gambar 3.20 Rancangan Tampilan Sub Menu Lidah Buaya.....	69

Gambar 3.21 Rancangan Tampilan Sub Menu Melati.....	69
Gambar 3.22 Rancangan Tampilan Sub Menu Jinten.....	70
Gambar 3.23 Rancangan Tampilan Menu Kuis.....	70
Gambar 3.24 Rancangan Tampilan Sub Menu Input Nama	71
Gambar 3.25 Rancangan Tampilan Sub Menu Soal	72
Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Menu Info Permainan.....	72
Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Sub Menu Level Mudah.....	73
Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Sub Menu Level Sedang	73
Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Sub Menu Level Sulit.....	74
Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Menu Profil	74
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	76
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.3 Tampilan Menu Apotik Hidup	78
Gambar 4.4 Tampilan Menu Jenis Tanaman	79
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Jahe.....	80
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Bawang Merah	81
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Kunyit.....	82
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Kumis Kucing.....	83
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Jambu Biji.....	84
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Alpukat	85
Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Temulawak	86
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Teh.....	87
Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Mengkudu.....	88

Gambar 4.15 Tampilan Sub Menu Jeruk Nipis.....	89
Gambar 4.16 Tampilan Sub Menu Daun Salam	90
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Daun Sirih.....	91
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Bayam	92
Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Lidah Buaya	93
Gambar 4.20 Tampilan Sub Menu Melati.....	94
Gambar 4.21 Tampilan Sub Menu Jinten	95
Gambar 4.22 Tampilan Menu Petunjuk Kuis	96
Gambar 4.23 Tampilan Sub Menu Pengisian Nama	97
Gambar 4.24 Tampilan Sub Menu Soal Kuis	97
Gambar 4.25 Tampilan Sub Menu Score Kuis	98
Gambar 4.26 Tampilan Menu Info Permainan	99
Gambar 4.27 Tampilan Sub Menu Level Mudah.....	100
Gambar 4.28 Tampilan Sub Menu Level Sedang	100
Gambar 4.29 Tampilan Sub Menu Sulit	101
Gambar 4.30 Tampilan Menu Profil	102
Gambar 4.41 Publish File <i>Macromedia Flash 8</i>	103
Gambar 5.1 Grafik Pengujian Aplikasi.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya.....	11
Tabel 2.2 Identitas Sekolah.....	13
Tabel 2.3 Toolbox <i>Adobe Photoshop</i>	32
Tabel 2.4 Toolbox <i>Sony Vegas</i>	38
Tabel 3.1 Story Board	46
Tabel 5.1 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	105
Tabel 5.2 Bobot Nilai.....	113
Tabel 5.3 Presentasi Nilai	113
Tabel 5.4 Hasil Penilaian Guru	115
Tabel 5.5 Hasil Penilaian Siswa.....	115
Tabel 5.6 Hasil Responden	117