

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MERAWAT
TANAMAN ANGGREK**

TUGAS AKHIR

No.429/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015



Oleh :

ALVIN ALDRIAN SAUDALE

NO REG. 231 11 067

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

No.429/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MERAWAT
TANAMAN ANGGREK**

O L E H :

ALVIN ALDRIAN SAUDALE
(231 11 067)

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal : Juli 2015

DOSEN PEMBIMBING I



Paulina Aliandu, ST, M.Cs

DOSEN PEMBIMBING II



Natalia M. Mamulak, ST. MM

MENGETAHUI

KETUA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG



Emiliana Meolbatak, ST. MT

MENGESAHKAN

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG



DR. Ir. Susilawati Cicilia L, MSChE

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

No.429/WM.FT.H6/T.INF/TA/2015

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MERAWAT
TANAMAN ANGGREK**

O L E H :

ALVIN ALDRIAN SAUDALE
(231 11 067)

PENGUJI I



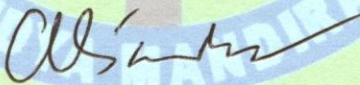
Emerensiana Ngaga, ST. MT

PENGUJI II



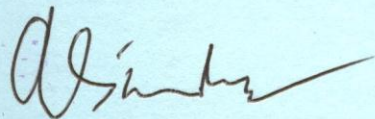
Sisilia Daeng B. Mau, S.Kom, MT

PENGUJI III



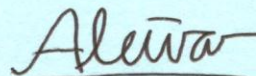
Paulina Aliandu, ST, M.Cs

KETUA PELAKSANA



(Paulina Aliandu, ST, M.Cs)

SEKRETARIS PELAKSANA



(Natalia M. Mamulak, ST. MM)

HALAMAN PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN UNTUK :

- ✚ Tuhan Yesus Kristus
- ✚ Bapak Dies Saudale & Bertha Saudale. L.
- ✚ Saudara - Saudariku : Ka'Adi, Ka'Nona,
Ka'Angel dan Ka jecko, serta seluruh keluarga
besarku.
- ✚ Sahabat - Sahabatku di jurusan Teknik
Informatika angkatan 2011 kelas A dan
sahabat - sahabatku di kayu putih.

Semua usaha kerja kerasku telah selesai, ini
semua berkat doa dan dukungan kalian semua.

HALAMAN MOTTO



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat hasil karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Kupang, Juli 2015

Alvin Aldrian Saudale

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan kasihNya yang maha lembut, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini pada waktunya.

Penulis menyadari keterbatasan yang dimiliki oleh penulis, namun uluran tangan dan kasih sesama adalah sandaran kedua yang telah meringankan langkah penulis, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan rasa hormat dan limpah terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dan menyertai penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Kedua Orang Tua yang tersayang, kakakku tersayang yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Pater Yulius Yasinto, SVD, MA, M.Sc selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Ibu Suster DR. Ir. Susilawati Cicilia L. MScHE selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
5. Ibu Emiliana Meolbatak ST, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
6. Ibu Paulina Aliandu ST, M.Cs selaku dosen Pembimbing I
7. Ibu Natalia M. Mamulak ST, MM selaku pembimbing II
8. Ibu Ibu Emerensiana Ngaga ST, MT selaku Penguji I dan Ibu Sisilia Daeng B. Mau S.Kom, MT, selaku Penguji II.
9. Seluruh Dosen serta Staf karyawan Teknik Informatika Unwira Kupang
10. Sahabat-sahabat yang terbaik yang selalu memberikan bantuan dan dukungan.
11. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2011 dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tulisan ini.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap kiranya karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian terutama bagi rekan-rekan mahasiswa.

Kupang, Juli 2015

Alvin Aldrian Saudale

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PERNYATAAN HASIL KARYA.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Tujuan.....	4

1.4.2. Manfaat.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Sejarah Multimedia.....	14
2.3 Definisi Multimedia.....	14
2.4 Kelebihan Multimedia.....	15
2.5 Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.6 Definisi Anggrek.....	16
2.7 Definisi Director MX 2004.....	17
2.8 Definisi APIs.....	17

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem	21
3.2 Analisis Pengguna	22
3.3 Pengembangan Sistem.....	22
3.4 Sistem Perangkat Pendukung.....	27
3.5 Storyboard.....	29
3.6 Interface.....	38

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Implementasi Aplikasi	45
4.1.1. Tampilan Aplikasi.....	46
a. Tampilan Awal,.....	46
b. Tampilan Menu Utama	48
b.1. Tampilan Menu Materi	49
b.2. Tampilan Menu Video	51

b.3. Tampilan Menu Test	53
b.4. Tampilan Tentang Saya	54
b.5. Tampilan Menu Keluar	55
c. Tampilan Video Pembelajaran.....	57
4.1.2. Implementasi Movie Materi.....	60
a. Sub Menu Materi 1.....	61
b. Sub Menu Materi 2.....	61
c. Sub Menu Materi 3.....	62
d. Sub Menu Materi 4.....	63
e. Sub Menu Materi 5	63
4.1.3. Implementasi Movie Test.....	64
a. Tampilan awal test.....	64
b. Tampilan hasil test.....	66
c. Tampilan isi soal test.....	62

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

5.1. Pengujian Aplikasi	69
5.2. Analisis Hasil Pengujian.....	69
5.3. Analisis Hasil Pengujian.....	73

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	77
6.2 Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tahapan Pengembangan Multimedia.....	5
Gambar 2.1	Area Kerja <i>Macromedia MX 2004</i>	17
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Multimedia.....	22
Gambar 3.2	Rancangan Tampilan Awal.....	38
Gambar 3.3	Rancangan Tampilan <i>Menu Utama</i>	39
Gambar 3.4	Rancangan Tampilan <i>Menu Materi</i>	40
Gambar 3.5	Rancangan Tampilan Materi.....	41
Gambar 3.6	Rancangan Tampilan <i>Menu Pembelajaran</i>	42
Gambar 3.7	Rancangan Tampilan <i>video pembelajaran</i>	43
Gambar 3.8	Rancangan Tampilan <i>Menu test</i>	43
Gambar 3.9	Rancangan Tampilan <i>Menu Tentang saya</i>	44
Gambar 3.10	Rancangan Tampilan <i>Menu Keluar</i>	44
Gambar 4.1	Implementasi Tampilan Awal.....	46
Gambar 4.2	Kode Implementasi Tampilan Awal	47
Gambar 4.3	Implementasi Tampilan <i>Menu Utama</i>	48
Gambar 4.4	<i>Coding Tombol Materi</i>	49
Gambar 4.5	Implementasi Tampilan <i>menu materi</i>	50
Gambar 4.6	<i>Coding Tombol Video pembelajaran</i>	51
Gambar 4.7	Implementasi Tampilan <i>Menu Video Pembelajaran</i>	52
Gambar 4.8	<i>Coding Tombol test</i>	53
Gambar 4.9	Implementasi Tampilan <i>Menu test</i>	53
Gambar 4.10	<i>Coding Tombol Tentang saya</i>	54
Gambar 4.11	Implementasi Tampilan <i>Menu Tentang saya</i>	55
Gambar 4.12	<i>Coding Tombol Keluar</i>	55
Gambar 4.13	Implementasi Tampilan <i>Menu Keluar</i>	56
Gambar 4.14	Implementasi Tampilan <i>Menu Video Pembelajaran</i>	57
Gambar 4.15	Implementasi Tampilan isi <i>video pembelajaran</i>	58
Gambar 4.16	Tampilan <i>library palette</i>	59

Gambar 4.17	Tampilan <i>quicktime control button</i>	60
Gambar 4.18	Implementasi Tampilan <i>Menu Materi</i>	60
Gambar 4.19	Implementasi Tampilan <i>Menu</i> isi materi 1	61
Gambar 4.20	Implementasi Tampilan <i>Menu</i> isi materi 2	62
Gambar 4.21	Implementasi Tampilan <i>Menu</i> isi materi 3	62
Gambar 4.22	Implementasi Tampilan <i>Menu</i> isi materi 4	63
Gambar 4.23	Implementasi Tampilan <i>Menu</i> isi materi 1	64
Gambar 4.24	Implementasi Tampilan awal <i>test</i>	65
Gambar 4.25	<i>Coding</i> Tampilan perhitungan <i>test</i>	65
Gambar 4.26	Implementasi Tampilan hasil <i>test</i>	66
Gambar 4.27	Implementasi Tampilan isi soal <i>test</i>	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Peneliti Terdahulu.....	13
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep.....	23
Tabel 3.2	<i>Storyboard</i> Ringkas	24
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i>	29
Tabel 5.1	Tabel Hasil Aplikasi	70
Tabel 5.2	Hasil Pengisian Kuisioner.....	74

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer di jaman yang modern ini, mendukung setiap bidang pembelajaran untuk menggunakan teknologi yang ada, salah satu bidangnya yaitu perawatan tanaman anggrek dimana mengingatkan pada kita bahwa anggrek sudah banyak di pelihara di mana-mana sehingga semakin banyak peminatnya hal ini tak mengherankan karena bunganya sangat indah.

Namun yang disayangkan yaitu tidak banyak para peminat anggrek yang mengetahui bagaimana cara untuk merawat tanaman anggrek dengan benar. Pada umumnya pembelajaran anggrek sudah ada contohnya buku, tetapi semakin berkembangnya teknologi manusia pun menginginkan pembelajaran yang lebih praktis.

Metode yang digunakan adalah pengembangan multimedia dengan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk yang berupa rancangan aplikasi multimedia. Langkah-langkah dalam metode perancangan meliputi : (1) *Concept*, (2) *Design* (Perancangan), (3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), (4) *Assembly* (Pembuatan), (5) *Testing*.

Hasil yang dicapai dari pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu menambah pengetahuan pecinta tanaman hias khususnya peminat tanaman anggrek di kota kupang tentang bagaimana cara untuk merawat tanaman anggrek yang benar dengan menggunakan Macromedia Director MX2004.

Kata kunci : Multimedia, Macromedia Director MX2004, pembelajaran tanaman anggrek.

ABSTRAC

The development of computer technology in this modern era, supporting every field of learning to use existing technology, one field is care of orchids which reminds us that The orchid has many maintained everywhere so that more and more devotees it is not surprising because the flowers are very beautiful.

But what a pity that not many orchid enthusiasts who know how to care for orchids properly. In general, orchids existing learning example, the book, but the development of human technology was menginginkan learning more practical. The method used is the multimedia development with measure that must be followed to produce the product in the form of draft application multimedia. The steps in the design method includes: (1) Concept (2) Design (Design), (3) Material Collecting (Collection of Materials), (4) Assembly (Making), (5) Testing.

The result of application development is expected to increase the knowledge lovers of ornamental plants, especially orchids enthusiasts in the city of Kupang on how to care for orchids is correct by using Macromedia Director MX2004.

Keywords : *Multimedia, Macromedia Director MX2004, learning orchids.*