



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI “*OYSTER LAND*” BUDIDAYA JAMUR
TIRAM BERBASIS *ANDROID***

**RISMA NOVITA DEWI
NIM. 201351122**

DOSEN PEMBIMBING

**Tri Listyorini, M.Kom
Aditya Akbar Riadi, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI “OYSTER LAND” BUDIDAYA JAMUR TIRAM BERBASIS ANDROID

RISMA NOVITA DEWI

NIM. 201351122

Kudus, 12 Agustus 2017

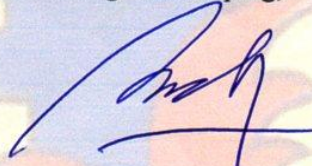
Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

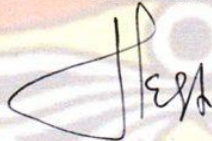
Pembimbing Pendamping,



Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Mengetahui

Koordinator Skripsi



Esti Wijayanti, M.Kom
NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

ANIMASI “OYSTER LAND” BUDIDAYA JAMUR TIRAM BERBASIS ANDROID

RISMA NOVITA DEWI

NIM. 201351122

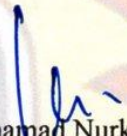
Kudus, 26 Agustus 2017

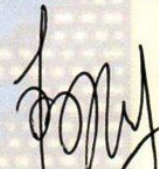
Menyetujui,


Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,


Mukhammad Nurkamid, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0620068302




Rizkysari Mermaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

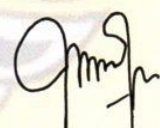

Wibowo Harry S., M.Kom
NIDN. 0619059101

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Risma Novita Dewi
NIM : 201351122
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 16 Mei 1995
Judul Skripsi : Animasi "*Oyster Land*" Budidaya Jamur Tiram Berbasis *Android*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 12 Agustus 2017

Yang memberi pernyataan,



Risma Novita Dewi
NIM. 201351122

ANIMASI “OYSTER LAND” BUDIDAYA JAMUR TIRAM BERBASIS ANDROID

Nama mahasiswa : Risma Novita Dewi

NIM : 201351122

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

RINGKASAN

Jamur tiram adalah salah satu produk pertanian dengan prospek yang cukup bagus, karena pangsa pasar baik ekspor maupun lokal terbuka lebar. Banyak pelaku bisnis skala kecil yang bergelut di bidang ini, sehingga banyak masyarakat yang ingin mencoba menggeluti bisnis ini dengan cara mempelajari cara budidaya jamur tiram. Awalnya untuk mempelajari cara budidaya jamur masyarakat hanya mengandalkan teori dan praktik langsung. Yang mana hal tersebut tidak dapat dilakukan setiap saat. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat di pelajari setiap saat dikarenakan pengoperasiannya yang mudah dan praktis cukup menggunakan *smartphone* saja. Aplikasi animasi “*Oyster Land*” budidaya jamur tiram berbasis *android* ini adalah salah satu alternatif yang dapat dijadikan media pembelajaran budidaya jamur. Aplikasi ini di buat dengan menggunakan metode pengembangan multimedia, dan menggunakan *adobe flash cs6* untuk *software* pembuatannya.

Kata kunci : Animasi, jamur, *Adobe flash*, *android*, pembelajaran

**ANIMATION “OYSTER LAND” OYSTER MUSHROOM CULTIVATION
BASED ANDROID**

Student Name : Risma Novita Dewi

Student Identity Number : 201351122

Supervisor :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, M.Kom

ABSTRACT

Oyster mushroom is one of the agricultural products with a good prospect, because the market is open for both local and interlocal. Many small-scaled businesses are involved in this field, so many people who want to try to cultivate this business by way of overcoming the cultivation of oyster mushrooms. The way to do mushroom cultivation of the community only. Which can not be done at any time. Therefore it takes multimedia-based learning media that can be read every time is up that is easy and practical enough to use a smartphone only. Application of animation "Oyster land" oyster mushroom cultivation android is one of the alternative that can be used as a medium of learning mushroom cultivation. This application is created by using multimedia development methods, and using adobe flash cs6 for the manufacture software.

Keywords : Animation, mushroom, Adobe flash, android, learning

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan Laporan Skripsi yang berjudul "Animasi "Oyster Land" Budidaya Jamur Tiram Berbasis *Android*" ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini tidak sedikit rintangan yang dihadapi penulis. Namun demikian penulis tetap berusaha semaksimal mungkin menyajikan laporan ini sesuai dengan ketentuan-ketentuan teknis yang berlaku.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Suparno, S.H. M.S, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan, S.T. M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom. M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, dan Bapak Aditya Akbar Riadi, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberi pengarahan dan bimbingan selama penyusunan Laporan Skripsi ini.
5. Terima kasih kepada Sdr. Bagus Kurniawan yang telah bersedia menjadi narasumber untuk pembuatan skripsi ini.
6. Terima kasih juga kepada kedua orang tua dan saudara-sadaraku yang selalu memberi do'a dan dukungannya baik moril maupun materil.
7. Tak lupa terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberi semangat dan selalu membantu penulis dalam pembuatan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu banyak perbaikan dan penyempurnaan. Oleh karena itu berbagai saran yang bersifat konstruktif akan penulis terima dengan penuh harapan.

Laporan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom). Semoga laporan ini dapat memberikan hasil dan bermanfaat bagi semua.

Kudus, 12 Agustus 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1. Animasi	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Jenis-jenis Animasi	6
2.2.2. Sistem Operasi <i>Android</i>	7
2.2.3. Jamur Tiram.....	7
1. Pengertian Jamur Tiram	7
2. Kandungan Gizi Jamur Tiram	8
3. Budidaya Jamur Tiram	9
2.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan	11
2.3.1. <i>Adobe flash CS6</i>	11
1. Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	11
2. Istilah-istilah Dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	12
3. <i>ActionScript 3.0</i>	13
2.3.2. <i>Adobe Air for Android</i>	13
2.3.3. <i>Adobe Photoshop CS4</i>	13
2.3.4. <i>Adobe Audition CS6</i>	14
2.4. Perancangan Sistem	14
2.4.1. Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	14
1. Pengertian <i>Flowchart</i>	14
2. Model <i>Flowchart</i>	14
3. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	15

2.4.2.	<i>Storyboard</i>	16
2.5.	Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI		
3.1.	Metode Penelitian	19
3.2.	Metode Pengumpulan Data	19
3.2.1.	Studi Kepustakaan	19
3.2.2.	Studi Lapangan	19
3.3.	Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
3.3.1.	<i>Concept</i> (Pengonsepan)	20
3.3.2.	<i>Design</i> (Perancangan)	21
	1. Perancangan <i>Storyboard</i>	21
	2. Perancangan Bagan Alir(<i>Flowchart</i>)	22
	3. Perancangan Struktur Menu	22
	4. Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>)	22
3.3.3.	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	23
3.3.4.	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	23
3.3.5.	<i>Testing</i> (Pengujian)	23
3.3.6.	<i>Distribution</i> (Distribusi)	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Metode Pengembangan Multimedia	25
4.1.1.	<i>Concept</i> (Pengonsepan)	25
4.1.2.	<i>Design</i> (Perancangan)	26
4.1.2.1.	Perancangan <i>Storyboard</i>	26
	1. <i>Intro</i>	26
	2. Menu Utama	27
	3. Menu Animasi	27
	4. Menu Animasi Pembibitan	28
	5. Animasi Membuat <i>Baglog Part 1</i>	29
	6. Animasi Membuat <i>Baglog Part 2</i>	30
	7. Tampilan Akhir Animasi Membuat <i>Baglog</i>	31
	8. Animasi Pembibitan <i>F1 Part 1</i>	31
	9. Animasi Pembibitan <i>F1 Part 2</i>	32
	10. Tampilan Akhir Animasi Pembibitan <i>F1</i>	33
	11. Animasi Pembibitan <i>F2 Part 1</i>	34
	12. Animasi Pembibitan <i>F2 Part 2</i>	35
	13. Tampilan Akhir Animasi Pembibitan <i>F2</i>	35
	14. Animasi Penanaman	36
	15. Tampilan Akhir Animasi Penanaman	36
	16. Menu Materi	37
	17. Menu Materi Pembibitan	38
	18. Menu Materi Kumbung dan Rak	38
	19. Materi Membuat <i>Baglog</i>	39
	20. Materi Pembibitan <i>F1</i>	39
	21. Materi Pembibitan <i>F2</i>	40
	22. Materi Inkubasi	40

23. Materi Penanaman	41
24. Materi Membuat Kumbung	42
25. Materi Membuat Rak	42
26. Materi Hama Jamur	43
27. Menu Profil	43
28. Menu Keluar	44
4.1.2.2. Perancangan <i>Flowchart</i>	44
1. <i>Flowchart</i> Menu Utama	45
2. <i>Flowchart</i> Menu Animasi	46
3. <i>Flowchart</i> Menu Animasi Pembibitan	47
4. <i>Flowchart</i> Menu Materi	48
5. <i>Flowchart</i> Menu Materi Pembibitan	50
6. <i>Flowchart</i> Menu Materi Kumbung dan Rak	51
7. <i>Flowchart</i> Menu Profil	52
4.1.2.3. Perancangan Struktur Menu	52
4.1.2.4. Perancangan <i>User Interface</i>	54
1. Halaman Menu Utama	54
2. Halaman Menu Animasi	54
3. Halaman Menu Animasi Pembibitan	55
4. Halaman Menu Materi	55
5. Halaman Menu Materi Pembibitan	56
6. Halaman Menu Materi Kumbung dan Rak	56
7. Halaman Menu Profil	57
4.1.3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	57
4.1.4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	62
4.1.4.1. Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras	62
4.1.4.2. Pembuatan Aplikasi	62
1. Tampilan layar <i>intro</i>	62
2. Tampilan menu utama	63
3. Tampilan menu animasi	64
4. Tampilan menu animasi pembibitan	64
5. Tampilan animasi buat <i>baglog part 1</i>	65
6. Tampilan animasi buat <i>baglog part 2</i>	65
7. Tampilan akhir dari animasi buat <i>baglog</i>	66
8. Tampilan animasi bibit f1 <i>part 1</i>	66
9. Tampilan animasi bibit f1 <i>part 2</i>	67
10. Tampilan akhir dari animasi bibit f1	67
11. Tampilan animasi bibit f2 <i>part 1</i>	68
12. Tampilan animasi bibit f2 <i>part 2</i>	68
13. Tampilan akhir dari animasi bibit f2	69
14. Tampilan animasi penanaman	69
15. Tampilan akhir dari animasi penanaman	70
16. Tampilan menu materi	70
17. Tampilan menu materi pembibitan	71
18. Tampilan menu materi kumbung dan rak	71
19. Tampilan materi buat <i>baglog</i>	72

20. Tampilan materi pembibitan f1	72
21. Tampilan materi pembibitan f2	73
22. Tampilan materi inkubasi	74
23. Tampilan materi penanaman	74
24. Tampilan materi membuat kumbung	75
25. Tampilan materi membuat rak	76
26. Tampilan materi hama jamur	76
27. Tampilan menu profil	77
4.1.5. <i>Testing</i> (Pengujian)	78
4.1.6. Hasil Implementasi	79
4.1.7. <i>Distribution</i> (Distribusi)	85
4.1.8. Evaluasi Aplikasi	86
1. Evaluasi Berdasarkan Kuisisioner	87
2. Evaluasi Berdasarkan <i>Review</i> Pengguna di <i>Play Store</i>	88
4.1.9. Kesimpulan Hasil Evaluasi	89
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Kerangka Pemikiran Animasi ” <i>Oyster land</i> ” Budidaya Jamur Tiram Berbasis <i>Android</i>	17
Gambar 3.1.	Tahap Pengembangan Multimedia menurut Luther (Sutopo, 2003)	20
Gambar 4.1.	<i>Intro</i>	26
Gambar 4.2.	Menu Utama	27
Gambar 4.3.	Menu Animasi	27
Gambar 4.4.	Menu Animasi Pembibitan	28
Gambar 4.5.	Animasi Membuat <i>Baglog Part 1</i>	29
Gambar 4.6.	Animasi Membuat <i>Baglog Part 2</i>	30
Gambar 4.7.	Tampilan Akhir Animasi Membuat <i>Baglog</i>	31
Gambar 4.8.	Animasi Pembibitan F1 <i>Part 1</i>	31
Gambar 4.9.	Animasi Pembibitan F1 <i>Part 2</i>	32
Gambar 4.10.	Tampilan Akhir Animasi Pembibitan F1	33
Gambar 4.11.	Animasi Pembibitan F2 <i>Part 1</i>	34
Gambar 4.12.	Animasi Pembibitan F2 <i>Part 2</i>	35
Gambar 4.13.	Tampilan Akhir Animasi Pembibitan F2	35
Gambar 4.14.	Animasi Penanaman	36
Gambar 4.15.	Tampilan Akhir Animasi Penanaman	36
Gambar 4.16.	Menu Materi	37
Gambar 4.17.	Menu Materi Pembibitan	38
Gambar 4.18.	Menu Materi Kumbung & Rak	38
Gambar 4.19.	Materi Membuat <i>Baglog</i>	39
Gambar 4.20.	Materi Pembibitan F1	39
Gambar 4.21.	Materi Pembibitan F2	40
Gambar 4.22.	Materi Inkubasi	40
Gambar 4.23.	Materi Penanaman	41
Gambar 4.24.	Materi Membuat Kumbung	42
Gambar 4.25.	Materi Membuat Rak	42

Gambar 4.26. Materi Hama Jamur	43
Gambar 4.27. Menu Profil	43
Gambar 4.28. Menu Keluar	44
Gambar 4.29. <i>Flowchart</i> Menu Utama	45
Gambar 4.30. <i>Flowchart</i> Menu Animasi	46
Gambar 4.31. <i>Flowchart</i> Menu Animasi Pembibitan	47
Gambar 4.32. <i>Flowchart</i> Menu Materi	48
Gambar 4.33. <i>Flowchart</i> Menu Materi Pembibitan.....	50
Gambar 4.34. <i>Flowchart</i> Menu Materi Kumbung dan Rak	51
Gambar 4.35. <i>Flowchart</i> Menu Profil	52
Gambar 4.36. Struktur Menu	52
Gambar 4.37. Halaman Menu Utama	54
Gambar 4.38. Halaman Menu Animasi	55
Gambar 4.39. Halaman Menu Animasi Pembibitan	55
Gambar 4.40. Halaman Menu Materi	55
Gambar 4.41. Halaman Menu Materi Pembibitan	56
Gambar 4.42. Halaman Menu Materi Kumbung dan Rak	56
Gambar 4.43. Halalaman Menu Profil	57
Gambar 4.44. Tampilan Layar <i>Intro</i>	62
Gambar 4.45. Tampilan Menu Utama	63
Gambar 4.46. Tampilan Menu Animasi	63
Gambar 4.47. Tampilan Menu Animasi Pembibitan	64
Gambar 4.48. Tampilan Animasi Buat <i>Baglog Part 1</i>	64
Gambar 4.49. Tampilan Animasi Buat <i>Baglog Part 2</i>	65
Gambar 4.50. Tampilan Akhir Dari Animasi Buat <i>Baglog</i>	66
Gambar 4.51. Tampilan Animasi Bibit F1 <i>Part 1</i>	66
Gambar 4.52. Tampilan Animasi Bibit F1 <i>Part 2</i>	67
Gambar 4.53. Tampilan Akhir Dari Animasi Bibit F1	67
Gambar 4.54. Tampilan Animasi Bibit F2 <i>Part 1</i>	68
Gambar 4.55. Tampilan Animasi Bibit F2 <i>Part 2</i>	68
Gambar 4.56. Tampilan Akhir Dari Animasi Bibit F2	69

Gambar 4.57. Tampilan Animasi Penanaman	69
Gambar 4.58. Tampilan Akhir Dari Animasi Penanaman	69
Gambar 4.59. Tampilan Menu Materi	70
Gambar 4.60. Tampilan Menu Materi Pembibitan	71
Gambar 4.61. Tampilan Menu Materi Kumbung Dan Rak	71
Gambar 4.62. Tampilan Materi Buat <i>Baglog</i>	72
Gambar 4.63. Tampilan Materi Pembibitan F1	72
Gambar 4.64. Tampilan Materi Pembibitan F2	73
Gambar 4.65. Tampilan Materi Inkubasi	74
Gambar 4.66. Tampilan Materi Penanaman	74
Gambar 4.67. Tampilan Materi Membuat Kumbung	75
Gambar 4.68. Tampilan Materi Membuat Rak	76
Gambar 4.69. Tampilan Materi Hama Jamur	76
Gambar 4.70. Tampilan Menu Profil	77
Gambar 4.71. Hasil Pendistribusian Aplikasi di <i>Play Store</i>	86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Kandungan Gizi, Kalori Serta Mineral Jamur Tiram per 100g Penyajian	8
Tabel 2.2.	Simbol <i>Flowchart</i> Beserta Fungsinya	15
Tabel 4.1.	Konsep Umum Animasi ” <i>Oyster land</i> ” Budidaya Jamur Tiram Berbasis <i>Android</i>	25
Tabel 4.2.	Desain Tombol	58
Tabel 4.3.	Pengujian Para Ahli	78
Tabel 4.4.	Hasil Implementasi	80
Tabel 4.5.	Pertanyaan kuisioner no. 1	87
Tabel 4.6.	Pertanyaan kuisioner no. 2	87
Tabel 4.7.	Pertanyaan kuisioner no. 3	87
Tabel 4.8.	Pertanyaan kuisioner no. 4	88
Tabel 4.9.	Pertanyaan kuisioner no. 5	88



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 *Scan* Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2 Kuisisioner Evaluasi Program
- Lampiran 3 Dokumentasi Evaluasi Program
- Lampiran 4 Biodata Narasumber dan Dokumentasi Observasi
- Lampiran 5 Berita Acara Pengujian Program
- Lampiran 6 Lembar Revisi ACC Skripsi

