



LAPORAN SKRIPSI
ANIMASI EDUKASI TENTANG PENGENALAN
TANAMAN OBAT KELUARGA

IGA LAKSMITA ANUGRAHENI
NIM. 201351056

DOSEN PEMBIMBING
Riskysari Meimaharani, M. Kom
Ahmad Jazuli, M. Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI EDUKASI TENTANG PENGENALAN TANAMAN OBAT
KELUARGA (TOGA)


IGA LAKSMITA ANUGRAHENI

NIM. 201351056

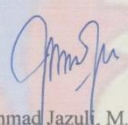
Kudus, 02 November 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

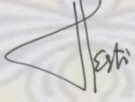

Rizkysari Meimaharani, M. Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pendamping,


Ahmad Jazuli, M. Kom
NIDN. 0406107004

Mengetahui

Koordinator Skripsi


Esti Wijayanti, M.Kom
NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

**ANIMASI EDUKASI TENTANG PENGENALAN TANAMAN
OBAT KELUARGA (TOGA)**

IGA LAKSMITA ANUGRAHENTI

NIM. 201351056

Kudus, Desember 2017

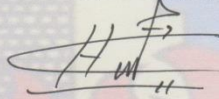
Menyetujui,

Ketua Penguji,



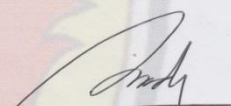
Anastasya Latubessy, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0604048702

Anggota Penguji I,



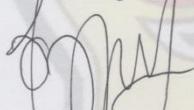
Ahmad Abdul Chamid, M.Kom
NIDN. 0616109101

Anggota Penguji II,



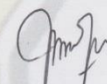
Aditya Akbar Riadi, M.Kom
NIDN. 0912078902

Pembimbing Utama,



Rizkysari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pembantu,



Ahmad Jazuli, M. Kom
NIDN. 0406107004

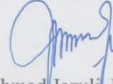
Mengetahui



Dekan Fakultas Teknik

Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iga Laksmi Anugraheni
NIM : 201351056
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 2 Maret 1995
Judul Skripsi : Animasi Edukasi Tentang Pengenalan Tanaman Obat Keluarga

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, 2 Desember 2017

Yang memberi pernyataan,



Iga Laksmi Anugraheni
NIM. 201351056

ANIMASI EDUKASI TENTANG PENGENALAN TANAMAN OBAT KELUARGA

Nama mahasiswa : Iga Laksmi Anugraheni

NIM : 201351056

Pembimbing :

1. Riskysari Meimaharani, M.Kom
2. Ahmad Jazuli, M.Kom

RINGKASAN

Tanaman obat keluarga adalah tanaman hasil budidaya rumahan yang berkhasiat sebagai obat. Tanaman obat keluarga pada hakekatnya adalah tanaman berkhasiat yang ditanam di lahan pekarangan yang di kelola oleh keluarga ditanam dalam rangka memenuhi keperluan keluarga akan obat-obatan tradisional yang dapat dibuat sendiri. Beberapa contoh tanaman obat keluarga yaitu jeruk nipis, pepaya dan lidah buaya. Setiap keluarga dapat membudidayakan tanaman obat secara mandiri dan memanfaatkannya, sehingga akan terwujud prinsip kemandirian dalam pengobatan keluarga. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat di pelajari setiap saat dikarenakan pengoperasiannya yang mudah. Aplikasi animasi edukasi tentang pengenalan tanaman apotek hidup ini adalah salah satu alternatif yang dapat dijadikan media pembelajaran tentang tanaman obat keluarga. Aplikasi ini di buat dengan menggunakan metode pengembangan multimedia, dan menggunakan *adobe animate cc* untuk *software* pembuatannya.

Kata kunci : Animasi, toga, *Adobe animate*

ANIMATION OF EDUCATION ABOUT INTRODUCTION OF LIVESTOCK PLANTS

Student Name : Iga Laksmi Anugraheni

Student Identity Number : 201351056

Supervisor :

1. Riskysari Meimaharani, M. Kom
2. Ahmad Jazuli, M.Kom

ABSTRACT

Family medicinal plants are cultivated plants that are nutritious as medicine. Family medicinal plant is essentially a nutritious plant grown on the yard of the yard which is managed by the family planted in order to meet the family needs of traditional medicines that can be made alone. Some examples of family medicinal plants namely lemon, papaya and aloe vera. Each family can cultivate medicinal plants independently and utilize them, so that will realize the principle of independence in family medicine. Therefore it takes multimedia-based learning media that can be learned at any time due to its easy operation. Application of educational animation about the introduction of live pharmacy crops is one of the alternatives that can be used as a medium of learning about family medicinal plants. This application is created using multimedia development methods, and uses adobe animate cc for its creation software.

Keywords: Animation, Toga, Adobe animate

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan Laporan Skripsi yang berjudul "Animasi Edukasi Tentang Tanaman Apotek Hidup" 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, SH. MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST. MT, 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 Rizkysari Meimaharani, M.Kom, dan Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberi pengarahan dan bimbingan selama penyusunan Laporan Skripsi ini.
5. Kepada Ibu (Umi) dan Bapak (Ali), Kakak saya (Evyka) serta partner saya (Adid) yang sangat saya sayangi, cintai, kagumi, sebagai semangat dan sebagai panutan dalam hidup saya. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, semangat, motivasi dan do'anya yang tiada henti untuk mendoakan penulis agar selalu berada di jalan Allah SWT.
6. Kepada Khilya, Finda, Pipit, Ardi, Dicky sahabat tersayang selalu bersama dari awal semester. Mahda sahabat SMP N 7 Pati yang tersayang. Arum, Rika, Lia sahabat kos tersayang. Terimakasih atas kasih sayang, perhatian, semangat, dan do'a yang selalu di berikan kepada penulis.
7. Teman-teman TI angkatan 2013 yang telah memberikan saran dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi/Tugas Akhir 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, 25 November 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
RINGKASAN	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
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	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Tanaman Obat	7
2.2.2. Animasi	7
2.2.2.1. Pengertian animasi	7
2.2.2.2. Jenis – jenis animasi	8
Perangkat Lunak Yang Digunakan	9
1.2.1 <i>Adobe Animate CC</i>	9
1.2.2 <i>Adobe Illustrator</i>	10
2.4. Perancangan Sistem	10
2.4.1 Bagan Alir (<i>Flowchart</i>).....	10
2.4.1.1. Pengertian <i>Flowchart</i>	10
2.4.1.2. Model <i>Flowchart</i>	10
2.4.1.3. Simbol – simbol <i>Flowchart</i>	11
2.4.2 <i>Storyboard</i>	12
2.5 Kerangka Berpikir	12

BAB III METODOLOGI.....	15
3.1. Metode Penelitian	15
3.2. Metode Pengumpulan Data	15
3.2.1. Studi Kepustakaan	15
3.3 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
3.3.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	16
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	17
3.3.3 <i>Testing</i> (Pengujian)	18
3.3.4 <i>Distribution</i> (Distribusi)	18
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	21
4.1 Metode Pengembangan Multimedia	21
4.1.1 <i>Concept</i> (Pengonsepan)	21
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	22
4.1.2.1 Perancangan Storyboard	22
4.1.2.2 Perancangan Flowchart.....	27
4.1.2.3 Perancangan Stuktur Menu	32
4.1.2.4 Perancangan User Interface	33
4.1.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	38
4.1.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan)	41
4.1.4.1 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	41
4.1.4.2 Pembuatan Aplikasi	41
4.1.5 <i>Testing</i> (Pengujian).....	46
4.1.6 Hasil Implementasi	47
4.1.7 <i>Distribution</i> (Distribusi).....	49
4.1.8 <i>Evaluasi Aplikasi</i>	49
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran	14
Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Multimedia	16
Gambar 3.2. Pendistribusian Media Sosial Instagram	19
Gambar 3.3. Pendistribusian Media Sosial Facebook	20
Gambar 4.1. Menu <i>Splash Screen</i>	22
Gambar 4.2. Menu Utama.....	23
Gambar 4.3. Menu Pembelajaran	23
Gambar 4.4. Menu Penanaman	24
Gambar 4.5. Menu Animasi Pembelajaran	24
Gambar 4.6. Menu Animasi Penanaman	25
Gambar 4.7. Menu Galeri	25
Gambar 4.8. Menu Petunjuk	26
Gambar 4.9. Menu Profil	26
Gambar 4.10. <i>Flowchart</i> Menu Utama	27
Gambar 4.11. <i>Flowchart</i> Animasi Pembelajaran	28
Gambar 4.12. <i>Flowchart</i> Animasi Penanaman	29
Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> Galeri	30
Gambar 4.14. <i>Flowchart</i> Petunjuk	30
Gambar 4.15. <i>Flowchart</i> Profil	31
Gambar 4.16. Struktur Menu	32
Gambar 4.17. Halaman <i>Splash Screen</i>	34
Gambar 4.18. Halaman Menu Utama	34
Gambar 4.19. Halaman Menu Pembelajaran	35
Gambar 4.20. Halaman Menu Penanaman	35
Gambar 4.21. Halaman Menu Animasi Pembelajaran	36
Gambar 4.22. Halaman Menu Animasi Penanaman	36
Gambar 4.23. Halaman Menu Galeri	37
Gambar 4.24. Halaman Menu Petunjuk	37
Gambar 4.25. Halaman Menu Profil	38
Gambar 4.26. Tampilan <i>Splash Screen</i>	42
Gambar 4.27. Tampilan Menu Utama	43
Gambar 4.28. Tampilan Menu Animasi Pembelajaran	43
Gambar 4.29. Tampilan Menu Animasi Penanaman	44
Gambar 4.30. Tampilan Menu Galeri	44
Gambar 4.31. Tampilan Menu Petunjuk	45



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	11
Tabel 4.1. Konsep Umum Animasi Edukasi Tentang Pengenalan Tanaman Apotek Hidup	21
Tabel 4.2. Desain Tombol	39
Tabel 4.3. Pengujian Para Ahli	46
Tabel 4.4. Hasil Implementasi	47
Tabel 4.5. Pernyataan Kuisisioner 1	50
Tabel 4.6. Pernyataan Kuisisioner 2	50
Tabel 4.7. Pernyataan Kuisisioner 3	50
Tabel 4.8. Pernyataan Kuisisioner 4	51
Tabel 4.9. Pernyataan Kuisisioner 5	51

