

SKRIPSI

ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2015

SKRIPSI

ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN

SAYA : MUH SINA ALFAIN

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi.
4. Berikut tanda ✓ sesuai dengan kategori Skripsi

Sangat Rahasia

Rahasia

Biasa

(Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)
(Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing Utama

MUH SINA ALFAIN

Alamat: Prawoto RT 10/04 Sukolilo, Pati

10 Maret 2015

AHMAD JAZULI, M.Kom

NIDN. 0406107004

10 Maret 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN

NAMA : MUH SINA ALFAIN

NIM : 2010-51-138

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 10 Maret 2015

MUH SINA ALFAIN

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN

NAMA : MUH SINA ALFAIN

NIM : 2010-51-138

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 9 Februari 2015

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004

Anastasya Latubessy,S.Kom, M.Cs

NIDN. 0604048702

Mengetahui
Ka. Progdi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : ANIMASI PELATIHAN BERTANAM DI KEBUN

NAMA : MUH SINA ALFAIN

NIM : 2010-51-138

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Maret 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 10 Maret 2015

Ketua Pengaji

Anggota Pengaji 1

Arief Susanto, ST, M.Kom

Ratih Nindyasari, S.Kom

NIDN. 0406107004

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ka. Progdi Teknik Informatika

Rochmad Winarso, S.T., M.T.

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIS. 0610701000001138

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

The development of the digital world very rapidly with various types of media . As an increasingly large and growing number of media manifold that is the computer . Animation is a tool or a method of delivering information that is very easy to understand because the look that can move like a real picture and images that change is also made more attractive animations . The process of designing and creating animation begins by studying ActionScript , theories on Artificial Intelligent (AI) , and designing storyline . Then create a program in accordance with the designs that have been created . This training was developed degan animation using ActionScript 2.0 programming language . and the result of the making of this animation is an animation that uses media training game as a media interface , and also comes with additional features plants and herbs so that more interesting

Keywords : animation , game , interface media



ABSTRAK

Perkembangan dunia digital pada saat ini sangat pesat dengan berbagai macam jenis medianya. Adapun yang semakin banyak dan terus bertambah yaitu adanya media yang berjenis komputer . Animasi merupakan alat atau metode penyampaian informasi yang sangat mudah dipahami karena tampilan yang dapat bergerak layaknya gambaran yang nyata dan gambar yang berubah-ubah juga menjadikan animasi lebih menarik. Proses perancangan dan pembuatan animasi dimulai dengan mempelajari *actionsript*, teori tentang *Artifical Intelligent* (AI), dan mendesain alur cerita. Kemudian membuat program sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Animasi pelatihan ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *actionsript 2.0*. dan hasil dari pembuatan animasi ini adalah sebuah animasi pelatihan yang menggunakan media permainan sebagai media interface, dan juga dilengkapi dengan fitur penambahan tanaman dan tumbuh-tumbuhan sehingga lebih menarik.

Kata kunci : animasi, *game*, media *interface*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, serta Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah atas teladan kita Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Animasi Pelatihan Bertanam Di Kebun”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Suparnyo, SH., MS. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, S.T.,M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dan selaku pembimbing pertama yang telah memberikan teori dan pengarahannya.
4. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom,M.Cs, selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan teori dan arahannya..
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan dan semangat baik berupa financial maupun spiritual, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Semua teman-teman yang telah membantu dan memberikan dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun penulis harapkan guna perbaikan penulis di masa-masa mendatang.

Kudus, 20 Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| PENGESAHAN STATUS SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN SKRIPSI | iv |
| PERSETUJUAN SKRIPSI | v |
| PENGESAHAN SKRIPSI | vi |
| ABSTRACT | vii |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Batasan Masalah | 2 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Penelitian Terkait | 5 |
| 2.2 Landasan Teori | 6 |
| 2.2.1 Animasi | 6 |
| 2.2.2 <i>Enginier Game</i> | 6 |
| 2.2.3 Kendali Game (<i>Control Game</i>) | 7 |
| 2.2.4 Analisa Sistem | 7 |
| 2.2.5 Perancangan Sistem | 7 |
| 2.2.5.1 Bagan Alir (Flowchart)..... | 7 |
| 2.2.5.2 <i>Story Board</i> | 10 |

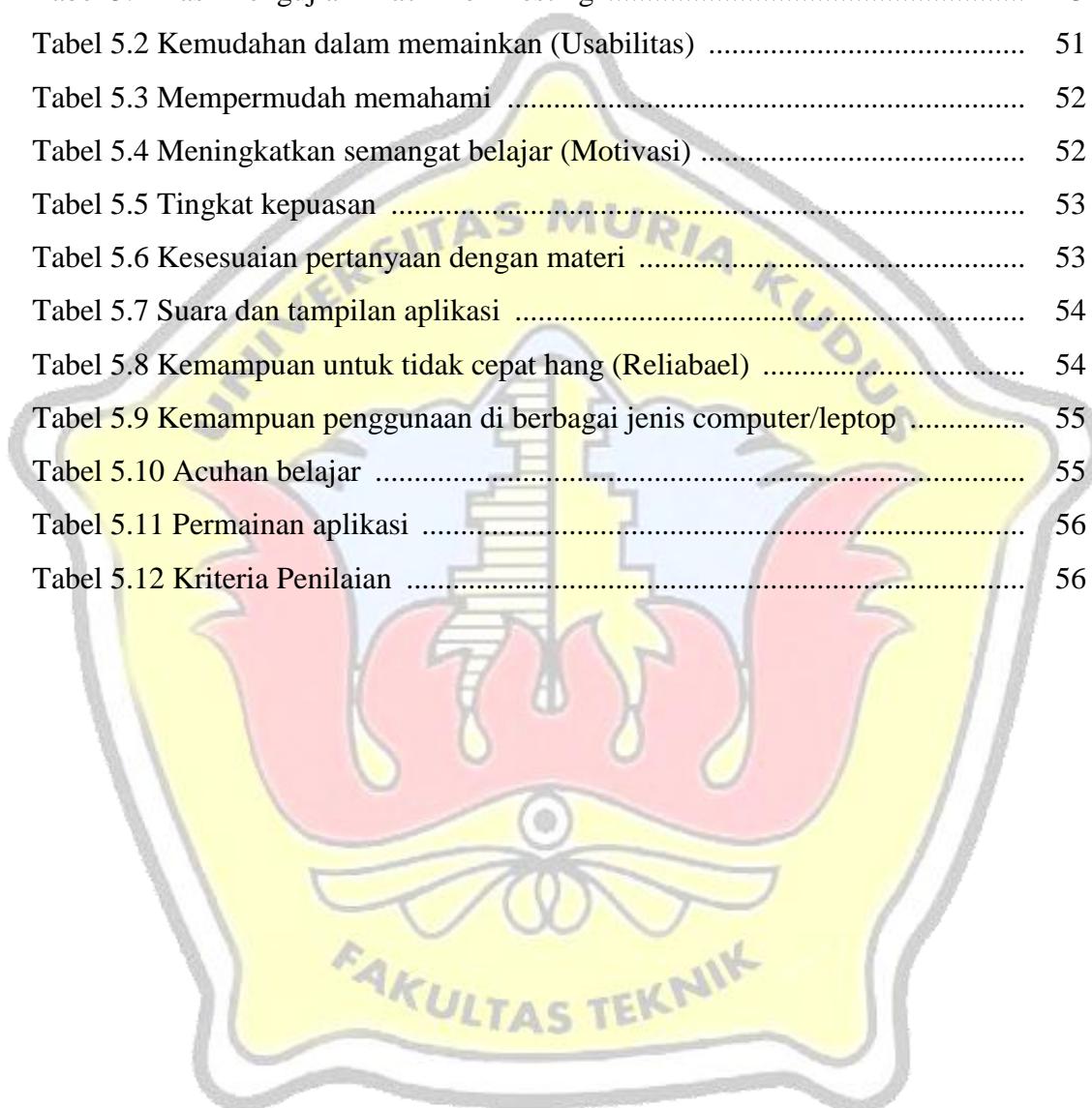
| | | |
|---------|--|----|
| | 2.2.5.3 Metodologi Prototype | 10 |
| | 2.2.5.4 Perangkat Lunak yang Digunakan..... | 11 |
| | 2.3 Kerangka Teori | 13 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | |
| | 3.1 Metode | 15 |
| | 3.1.1 <i>Planning</i> | 15 |
| | 3.1.2 <i>Analysis</i> | 15 |
| | 3.1.3 <i>Design</i> | 16 |
| | 3.1.4 <i>Implementation</i> pertama..... | 16 |
| | 3.1.5 <i>Implementation</i> kedua..... | 16 |
| | 3.1.6 Sistem | 16 |
| BAB IV | ANALISIS, PERANCANGAN DAN DESAIN | |
| | 4.1 Analisis Sistem | 17 |
| | 4.2 Analisis Kebutuhan | 17 |
| | 4.2.1 Analisis Kebutuhan <i>User</i> | 17 |
| | 4.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 18 |
| | 4.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 18 |
| | 4.3 Perancangan | 19 |
| | 4.3.1 Perancangan Program | 20 |
| | 4.3.2 Struktur Menu Program | 21 |
| | 4.3.3 Bagan Alir Program (Flowchart Program) | 21 |
| | 4.3.4 Perancangan <i>Story Board</i> | 22 |
| BAB V | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | |
| | 5.1 Implementasi | 31 |
| | 5.2 Pengkodean | 42 |
| | 5.3 Pengujian | 42 |
| | 5.4 Publikasi..... | 42 |
| | 5.5 Hasil Pengujian Produk | 42 |
| | 5.6 Pengukuran (Measurement) | 50 |
| | 5.6.1 Penentuan Nilai | 50 |
| | 5.6.2 Aspek Penilaian | 50 |
| | 5.6.3 Format Kuisioner | 51 |

| | |
|--|---------|
| 5.6.4 Hasil Penghitungan Kuisioner | 57 |
| BAB VI | PENUTUP |
| 6.1 Kesimpulan | 59 |
| 6.2 Saran | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | 61 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1.1 Simbol Program Flowchart | 7 |
| Tabel 1.2 Simbol Sistem Flowchart | 9 |
| Tabel 4.1 Storyboard Animasi Pelatihan Bertanam Di Kebun | 23 |
| Tabel 5.1 Hasil Pengujian Black Box Testing | 43 |
| Tabel 5.2 Kemudahan dalam memainkan (Usabilitas) | 51 |
| Tabel 5.3 Mempermudah memahami | 52 |
| Tabel 5.4 Meningkatkan semangat belajar (Motivasi) | 52 |
| Tabel 5.5 Tingkat kepuasan | 53 |
| Tabel 5.6 Kesesuaian pertanyaan dengan materi | 53 |
| Tabel 5.7 Suara dan tampilan aplikasi | 54 |
| Tabel 5.8 Kemampuan untuk tidak cepat hang (Reliabael) | 54 |
| Tabel 5.9 Kemampuan penggunaan di berbagai jenis computer/leptop | 55 |
| Tabel 5.10 Acuhan belajar | 55 |
| Tabel 5.11 Permainan aplikasi | 56 |
| Tabel 5.12 Kriteria Penilaian | 56 |



DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1.1. Diagram Metode <i>Prototype</i> | 10 |
| Gambar 2.2 Kerangka Teori Animasi Pelatihan Bertanam Di kebun | 13 |
| Gambar 4.1 Struktur Menu | 21 |
| Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Animasi Pelatihan | 22 |
| Gambar 5.1 Halaman Start | 31 |
| Gambar 5.2. Halaman Menu Awal | 32 |
| Gambar 5.3 Halaman Input Nama | 33 |
| Gambar 5.5 Halaman Permainan | 33 |
| Gambar 5.4 Hamalaman Pilih Tempat | 34 |
| Gambar 5.6 Halaman Pot Sudah Dimasukkan | 34 |
| Gambar 5.7 Halaman Pemberian Tanah | 35 |
| Gambar 5.9 Halaman Menyiram | 35 |
| Gambar 5.8 Halaman Memasukkan Biji | 36 |
| Gambar 5.10 Halaman Pemberian Pupuk | 36 |
| Gambar 5.11 Halaman Pemberian Obat | 37 |
| Gambar 5.12 Halaman Panen | 37 |
| Gambar 5.13 halaman menang | 38 |
| Gambar 5.14 halaman gagal | 38 |
| Gambar 5.15 Halaman Daftar Pemain | 39 |
| Gambar 5.16 Halaman Menu Bantuan | 39 |
| Gambar 5.17 halaman tentang | 40 |
| Gambar 5.18 halaman profil | 41 |
| Gambar 5.19 Halaman Petunjuk Permainan | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran – 1 Lembar Kuesioner

Lampiran – 2 Lembar Bimbingan

Lampiran – 3 Lembar Revisi

