

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN JENIS-JENIS
NARKOBA BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir



Oleh:

Mario Kelly Wenno

22064154

**Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Tahun 2012**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN JENIS-JENIS
NARKOBA BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir



**Diajukan kepada Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana**

**Sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Komputer**



Disusun oleh:

Mario Kelly Wenno

22064154

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Tahun 2012

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul:

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Narkoba Berbasis Multimedia.

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan sarjana Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika di kemudian hari didapati bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 21 Mei 2012



(Mario Kelly Wenno)
2206 4154



HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN JENIS -
JENIS NARKOBA BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama Mahasiswa : Mario Kelly Wenno

NIM : 2206 4154

Mata Kuliah : Tugas Akhir

Semester : Genap

Kode : TIW276

Tahun : 2011 / 2012

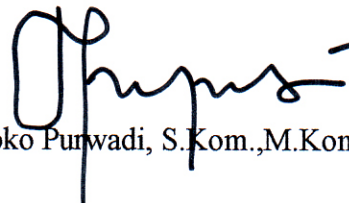
Telah diperiksa dan disetujui
Di Yogyakarta,
Pada Tanggal, Mei 2012

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Nugroho Agus Haryono, S.Si.,M.Si



Joko Purwadi, S.Kom.,M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN JENIS-JENIS NARKOBA
BERBASIS MULTIMEDIA**

Oleh: Mario Kelly Wenno / 2206 4154

Dipertahankan di depan dewan Penguji Tugas Akhir / Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta

Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu

Syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer

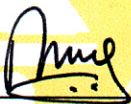
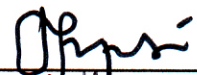
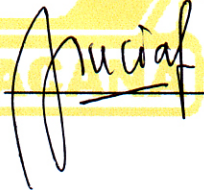

Pada Tanggal

21 Mei 2012

Yogyakarta, 29 Mei 2012
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Nugroho Agus Haryono, S.Si., M.Si
2. Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom
3. Lucia Dwi Krisnawati, M.A
4. Rosa Delima, S.Kom., M.Kom

Dekan



(Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT)

Ketua Program Studi



(Nugroho Agus Haryono, S.Si., M.Si)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan rahmat dan anugerah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Pengembangan Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Narkoba Berbasis Multimedia dengan baik.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan kelengkapan dan pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer. Selain itu bertujuan melatih mahasiswa untuk dapat menghasilkan suatu karya yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga dapat bermanfaat bagi penggunaannya.

Dalam menyelesaikan pembuatan program dan laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, saran dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Nugroho Agus Haryono, S.Si., M.Si. selaku dosen pembimbing I atas bimbingan, petunjuk dan masukan yang diberikan selama pengerjaan tugas akhir ini sejak awal hingga akhir.
2. Bapak Joko Purwadi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar dan baik kepada penulis.
3. Bapak Ibu dosen Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana yang telah membagikan ilmunya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1-nya.
4. Papa, Mama, Oma, John & Christian serta seluruh keluarga besar, yang selalu mendukung dalam doa dan menyemangati penulis.
5. Gilarti yang terus memotivasi, memberi semangat dan menemani dari jauh sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Teman – teman kontrakan (Tian, Alpri, Agnes, Boris), teman-teman angkatan TI 2006 dan teman-teman yang lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu

yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan memberi warna dalam kehidupanku.

7. Lupita yang membantu penulis dalam pengisian quistioner, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Keluarga besar Cell Grup The Word Of GOD (Wendy, Icha, Agus, Semry, Ferny, Esy, Elsy, Ryan, Dion, Ayu, Ivon, Lupita, Evi, Luky dll) serta tim kepemimpinanan Zona Utara GBI Generasi Baru Yogyakarta yang selalu memotivasi dan memberi semangat juga Doa dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa program dan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian, sehingga suatu saat penulis dapat memberikan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata penulis meminta maaf bila ada kesalahan baik dalam penyusunan laporan maupun yang pernah penulis lakukan sewaktu membuat program Tugas Akhir ini. Sekali lagi penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Dan semoga ini dapat berguna bagi kita semua.



Yogyakarta, 3 Mei 2012

Penulis

INTISARI

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Narkoba Berbasis Multimedia.

Teknologi informasi dan komunikasi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Mulai dari presentasi, tutorial, animasi, simulasi pembelajaran dan lain sebagainya. Teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu melalui media pembelajaran.

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Narkoba merupakan salah satu media pengenalan tentang jenis-jenis narkoba yang disajikan dalam bentuk animasi gambar, video, soal-soal latihan yang membantu pemahaman dan pembelajaran tentang narkoba.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap program yang dilakukan maka diperoleh nilai skala rata-rata dari setiap pertanyaan. Pertanyaan pertama dengan skala rata-rata 4,4, pertanyaan kedua dengan skala rata-rata 4,05, pertanyaan ketiga dengan skala rata-rata 4,25, pertanyaan keempat dengan skala rata-rata 4,05, pertanyaan kelima dengan skala rata-rata 4,35 dan pertanyaan keenam dengan skala rata-rata 3,95.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
INTISARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan.....	2
1.5 Metode/Pendekatan.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Landasan Teori.....	4
2.2.1 Multimedia.....	4
2.2.1.1 Sejarah Multimedia.....	5
2.2.1.2 Obyek-obyek Multimedia.....	5
2.2.1.3 Basis Data Multimedia.....	7
2.2.2 Sejarah Narkoba.....	7
2.2.3 Narkoba Menurut Undang-Undang.....	8
2.2.4 Macromedia Flash 8 Profesional.....	17
2.2.4.1 Istilah-Istilah di Lingkungan Flash.....	20

2.2.5 Action Script	21
2.2.6 XML.....	22
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	24
3.1 Kebutuhan Sistem	24
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	24
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	24
3.2 Perancangan Sistem	25
3.2.1 Tahap Perancangan Sistem	25
3.2.1.1 Perancangan Input.....	25
3.2.1.2 Perancangan Output	25
3.2.1.3 Perancangan Antarmuka.....	25
3.2.2 Diagram Alir Perancangan Sistem.....	31
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	32
4.1 Implementasi Sistem	32
4.1.1 Antarmuka Sistem.....	32
4.1.1.1 Halaman Menu Utama	32
4.1.1.2 Halaman Menu Jenis-Jenis Narkoba.....	34
4.1.1.3 Halaman Tentang Granat	36
4.1.1.4 Halaman Petunjuk Soal	37
4.1.1.5 Halaman Input Nama	38
4.1.1.6 Halaman Soal-Soal Latihan.....	38
4.2 Pengujian.....	40
4.2.1 Pengujian Tampilan	41
4.2.2 Penilaian Terhadap Program.....	42
4.3 Analisis Sistem.....	44
4.3.1 Implementasi Materi Narkoba	34
4.3.2 Implementasi Soal Latihan dan Hasil	44
4.3.3 Keunggulan dan Kelemahan Sistem	45

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

© UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel	Keterangan	Halaman
4.1	Daftar Peserta Pengujian	40
4.2	Hasil Uji Coba Tiga Jenis Tampilan	42
4.3	Hasil Uji Coba Program	43

© UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Keterangan	Halaman
2.1	Tampilan Macromedia Flash 8	18
3.1	Halaman Menu Utama	26
3.2	Halaman Menu Jenis Narkoba	26
3.3	Halaman Penjelasan Narkotika Gol.1	27
3.4	Halaman Tentang Granat	28
3.5	Halaman Video Narkoba	28
3.6	Halaman Input Nama	29
3.7	Halaman Soal Latihan	29
3.8	Halaman Hasil Latihan	30
3.9	Diagram Perancangan Sistem	31
4.1	Halaman Menu Utama	33
4.2	Menu Jenis-Jenis Narkoba	34
4.3	Menu Jenis Narkotika Golongan 2	35
4.4	Menu Penjelasan Jenis Narkotika Morfin	35
4.5	Menu Tentang Granat	36
4.6	Menu Petunjuk Soal	37
4.7	Halaman Input Nama	38
4.8	Halaman Soal-Soal Latihan	38
4.9	Halaman Hasil Evaluasi	39
4.10	Tiga Jenis Tampilan	41
4.11	Implementasi Materi Jenis Narkoba	44
4.12	Implementasi Soal Latihan dan Hasil	45

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, khususnya kemajuan di bidang teknologi informasi. Teknologi informasi sangat berperan penting disemua bidang kehidupan manusia, baik itu hanya sebagai alat bantu proses kerja, sebagai media dalam menyampaikan informasi dibidang kesehatan, misalnya adalah penyampaian informasi dibidang narkoba.

Narkoba merupakan kependekan dari narkotika, psikotropika dan bahan adiktif yang saat ini banyak dibicarakan. Produk ini begitu mudah masuk dan beredar di Indonesia dan menyebar ke segala aspek kehidupan dan tingkat usia masyarakat.

Multimedia adalah salah satu konsep dalam bidang informasi. Multimedia merupakan media yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan bentuk gambar, teks, suara, animasi maupun video yang diproses kemudian hasilnya ditampilkan. Penyampaian informasi berbasis multimedia akan lebih menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Media yang digunakan untuk menyampaikan informasi tentang bahaya narkoba dan proses perusakannya dalam tubuh saat ini masih berupa tulisan dan gambar diam. Pada skripsi ini akan dikembangkan sebuah sistem informasi berbasis multimedia dengan Macromedia Flash 8 sebagai piranti *authoringnya*. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media informasi untuk menyampaikan informasi tentang narkoba dengan animasi yang memperlihatkan proses bagaimana narkoba dapat merusak organ tubuh manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu: bagaimana merancang dan membuat aplikasi berbasis multimedia tentang pengenalan jenis-jenis narkoba.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- a. Menampilkan informasi tentang gerakan nasional anti narkoba, jenis-jenis narkoba.
- b. Objek informasi narkoba pada penelitian ini lebih fokus pada pengenalan seputar jenis-jenis narkoba.
- c. Aplikasi ini mempunyai 40 soal-soal yang kemudian diacak dan diambil 8 sebagai soal latihan.
- d. Pengujian aplikasi ini secara umum dengan jumlah peserta 20 orang.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan pembuatan tugas akhir dan penulisan laporan akhir ini adalah pembuatan program aplikasi tentang pengenalan jenis-jenis narkoba berbasis multimedia yang bermanfaat secara umum dalam pengetahuan tentang narkoba.

1.5 Metode / Pendekatan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis melakukan pengambilan data dengan menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut :

- a. Studi pustaka

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Semua data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan dari bahan tercetak, baik secara manual maupun online.

b. Perancangan dan Pembuatan Program

Perancangan dan pembuatan program dengan bahasa pemrograman *Macromedia Flash 8.0*.

c. Pengujian dan Analisis

Pengujian dilakukan dengan melakukan uji coba pada program yang dibuat dan melakukan penilaian skala rata-rata terhadap program pengembangan aplikasi pengenalan jenis-jenis narkoba berbasis multimedia.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun dalam laporan yang dibagi secara sistematis menjadi lima bab, adapun ringkasannya sebagai berikut :

Bab Pertama adalah Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang dipakai dalam penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab Kedua adalah Landasan Teori, yang akan menjelaskan teori yang mendukung dalam penyelesaian tugas akhir.

Bab Ketiga adalah Perancangan Sistem, yang berisi rancangan pembuatan program Pengembangan Aplikasi Pengenalan Jenis-Jenis Narkoba Berbasis Multimedia dan prosedur-prosedur yang ada didalamnya.

Bab Keempat adalah Implementasi dan Analisis Sistem, yang akan memberikan informasi berisi tentang implementasi hasil perancangan program dan analisis terhadap sistem.

Bab Kelima adalah Kesimpulan dan Saran, yang berisikan kesimpulan dan saran untuk kemungkinan pengembangan program.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian terhadap program yang dilakukan maka diperoleh nilai skala rata-rata dari setiap pertanyaan. Pertanyaan pertama dengan skala rata-rata 4,4, pertanyaan kedua dengan skala rata-rata 4,05, pertanyaan ketiga dengan skala rata-rata 4,25, pertanyaan keempat dengan skala rata-rata 4,05, pertanyaan kelima dengan skala rata-rata 4,35 dan pertanyaan keenam dengan skala rata-rata 3,95.

Hasil uji coba 3 jenis tampilan yang dilakukan diperoleh hasil untuk tampilan A1 dengan jumlah pemilih 17 orang, A2 jumlah pemilih sebanyak 3 orang, tampilan B1 dengan jumlah pemilih 11 orang, B2 jumlah pemilih 9 orang, tampilan C1 dengan jumlah pemilih 14 orang dan C2 jumlah pemilih sebanyak 6 orang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap program menghasilkan antarmuka yang baik, dapat dengan mudah memahami dan mempelajari materi jenis-jenis Narkoba pada aplikasi ini.

5.2 Saran

1. Penulis mengharapkan untuk pengembangan selanjutnya diharapkan bisa memberikan animasi dalam pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Penulis mengharapkan sistem masih bisa dikembangkan lagi untuk dapat menerima inputan yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Isman, S., Kadarmono, E., 2005, Siswa Cerdas Tanpa Narkoba, Graha Ilmu Mulia, Surabaya.
- Astuti, Dwi.2006, Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8, Andi Offset, Yogyakarta.
- Chandra, 2004, ActionScript Flash MX 2004 untuk Orang Awam, Maxicom, Palembang.
- Januaria, Meliana.2011. Pembuatan Aplikasi Bantu Pengajaran Sempoa dan Jarimatika.
- Mabrullah, 2011. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris secara cepat untuk Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta Berbasis WEB.
- Surbakti, Sandita.2011. Visualisasi Pembelajaran Protokol Spanning Tree.
- Sutopo, A. H. 2003, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2003, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset, Yogyakarta.
- Triastuti, Nanik.2010.Program Bantu Pembelajaran Membaca.
- Yudhiantoro, Dhani, 2006, Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8, Andi Offset, Yogyakarta.