

**ENSIKLOPEDIA TANAMAN OBAT
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Nama : Pambudi Tri Atmaja

No. Mahasiswa : 03 523 190

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2012

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Diagram Level 0 | 12 |
| Gambar 4.2 Diagram Level 1 | 13 |
| Gambar 4.3 Diagram Level 2..... | 14 |
| Gambar 4.4 Antar Muka Menu Utama | 16 |
| Gambar 4.5 Antar Muka Pengenalan Aplikasi | 16 |
| Gambar 4.6 Antar Muka Menu Tanaman Obat | 17 |
| Gambar 4.7 Antar Muka Cara Menggunakan..... | 18 |
| Gambar 4.8 Antar Muka Tentang Pembuat Aplikasi..... | 18 |
| Gambar 5.1 Form Menu Utama | 20 |
| Gambar 5.2 Form Menu Pengenalan Aplikasi..... | 21 |
| Gambar 5.3 Form Menu Tanaman Obat | 22 |
| Gambar 5.4 Form Menu Cara Menggunakan | 23 |
| Gambar 5.5 Form Tentang Pembuat Aplikasi..... | 24 |
| Gambar 5.6 Peringatan Kesalahan Input..... | 29 |
| Gambar 5.7 Peringatan Belum Memasukkan Kata Yang Dicari | 29 |
| Gambar 5.8 Hasil Pencarian Ditemukan Satu Istilah..... | 30 |
| Gambar 5.9 Hasil Pencarian Lebih Dari Satu Istilah..... | 31 |

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| SARI | x |
| TAKARIR | xi |
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR GAMBAR | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah | 4 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 4 |

| | |
|--|-----------|
| 1.6. Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1. Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.2. Metode Pengembangan Sistem | 5 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 5 |
| 2.1. Ensiklopedia | 5 |
| 2.1.1. Sejarah Ensiklopedia di Dunia Modern..... | 5 |
| 2.1.2. Ensiklopedia Indonesia..... | 6 |
| 2.2. Tanaman Obat | 7 |
| 2.2.1. Sejarah Tanaman Obat | 8 |
| 2.3. Multimedia | 8 |
| 2.4. Macromedia Flash 8..... | 9 |
| 2.5. Visual Basic 6 | 11 |
| BAB III ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM | 13 |
| 3.1. Analisis Kebutuhan Data | 13 |
| 3.2. Analisis Kebutuhan Proses | 14 |
| 3.3. Analisis Kebutuhan Output | 14 |
| 3.4. Analisis Antar Muka | 15 |
| 3.5. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 16 |
| 3.6. Analisis Kebutuhan Hardware | 16 |
| BAB IV PERANCANGAN | 12 |

| | |
|---|-----------|
| 4.1. Data Flow Diagram | 17 |
| 4.2. Perancangan Basis Data | 20 |
| 4.3. Perancangan Antar Muka | 20 |
| 4.3.1. Perancangan Antar Muka Menu Utama | 20 |
| 4.3.2. Perancangan Antar Muka Pengenalan Aplikasi | 21 |
| 4.3.3. Perancangan Antar Muka Menu Tanaman Obat | 22 |
| 4.3.4. Perancangan Antar Muka Cara Menggunakan | 23 |
| 4.3.5. Perancangan Antar Muka Tentang Pembuat Aplikasi..... | 24 |
| BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN | 25 |
| 5.1. Implementasi Perangkat Lunak | 25 |
| 5.1.1. Tampilan Form Menu Utama | 25 |
| 5.1.2. Tampilan Form Menu Pengenalan Aplikasi..... | 26 |
| 5.1.3. Tampilan Form Menu Tanaman Obat | 26 |
| 5.1.4. Tampilan Form Menu Cara Menggunakan..... | 28 |
| 5.1.5. Tampilan Form Menu Tentang Pembuat Aplikasi | 29 |
| 5.2. Implementasi Prosedural | 30 |
| 5.2.1. Coding Koneksi Database..... | 30 |
| 5.2.2. Coding Pencarian..... | 31 |
| 5.3. Pengujian Dan Analisis Kinerja Sistem | 34 |
| 5.3.1. Penanganan Kesalahan | 34 |
| 5.3.2. Pengujian Pencarian..... | 36 |

| | |
|---|----|
| 5.4. Analisis Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi | 38 |
| 5.4.1. Kekurangan Aplikasi | 39 |
| 5.4.2. Kelebihan Aplikasi | 39 |
| BAB VI PENUTUP | 40 |
| 6.1. Kesimpulan | 40 |
| 6.2. Saran..... | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 41 |



DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Tabel Daftar Kata | 15 |
|-----------------------------------|----|



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Sholawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penelitian tugas akhir ini berjudul **“ENSIKLOPEDIA TANAMAN OBAT BERBASIS MULTIMEDIA”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, kakak dan adik yang selalu memberikan doa dan semangat agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan tugas akhir

3. Ibu Dr. Sri Kusumadewi S.Si., M.T. selaku pembimbing tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berdiskusi selama penyusunan laporan tugas akhir ini.
4. Novita Resti Jayati yang sabar dan selalu mendukung dalam suka dan duka.
5. Teman-teman ICON 03 yang selalu memberikan semangat dan terimakasih atas ilmunya.
6. Taufik Syahban, Didik Nugroho, Galang, Anto, Yoza terimakasih atas semangat, ilmu dan pengalaman yang sangat berharga.
7. Semua keluarga, saudara, sahabat, kawan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil.

Semoga Allah melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan yang jauh dari sempurna. Begitu juga dengan sistem yang dibuat, masih perlu perbaikan dan pengembangan untuk hasil yang lebih baik dari teman-teman semua. Untuk itu penulis tidak menutup kemungkinan kritik dan saran yang bersifat konstruktif guna penyempurnaan hasil tugas akhir ini di masa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua yang berkenan membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, April 2012

Pambudi Tri Atmaja



SARI

Tanaman obat keluarga atau yang sering disebut TOGA merupakan jenis tanaman yang dapat dijadikan obat alternatif. TOGA sangat bermanfaat bagi kesehatan. Pekarangan kosong dapat dimanfaatkan untuk menanam tanaman ini, karena selain tanaman yang bisa berfungsi sebagai obat, tanaman ini juga bisa sebagai hiasan atau penghijauan. Dengan adanya TOGA, dapat membiasakan diri untuk hidup secara alami, memanfaatkan bahan yang sudah disediakan alam sebagai obat alami tanpa adanya campuran bahan pengawet yang berefek kurang baik bagi tubuh.

Ensiklopedia digital merupakan alat bantu ajar yang menggunakan multimedia dalam visualisasinya. Ensiklopedia tanaman obat diharapkan nantinya dapat memberikan kemudahan informasi tanaman obat dan cara penggunaannya. Materi yang ditawarkan berupa informasi tanaman obat, informasi penyakit, dan cara menggunakan tanaman obat. Informasi tanaman obat berisi gambar tanaman obat, nama daerah, informasi penyakit yang dapat diobati dan informasi keterangan tanaman obat meliputi morfologi dan habitat tanaman. Informasi penyakit berisi penjelasan dari suatu penyakit yang didalamnya terdapat pilihan tanaman untuk membantu menyembuhkan penyakit tersebut. Informasi cara menggunakan tanaman obat berisi bagaimana meramu untuk membuat obat berkhasiat membantu menyembuhkan penyakit.

Ensiklopedia ini dibangun dengan menggunakan bahasa program Visual Basic yang diintegrasikan dengan Macromedia Flash. Sistem ini dititikberatkan pada proses pencarian istilah yang kemudian divisualisasikan dengan multimedia.

Kata Kunci : Tanaman Obat, Ensiklopedia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di negara Asia dan Eropa telah banyak orang mencari dan memanfaatkan tanaman obat sebagai langkah untuk menuju hidup sehat [SUG09]. Banyak ahli di berbagai negara yang melakukan penelitian dan pengujian berbagai tumbuhan yang secara tradisional dipakai untuk penyembuhan penyakit tertentu. Penelitian yang telah dilakukan, diketahui adanya komposisi kandungan kimia obat-obatan yang terdapat pada jenis tumbuhan tertentu yang telah dipakai nenek moyang sebagai ramuan tradisional. Tanaman jarak, benalu, kecubung dan bunga matahari yang selama ini tumbuh sebagai tanaman hias, rumput, bahkan tanaman pengganggu, ternyata dapat mengobati beberapa penyakit dan masih banyak lagi jenis tanaman yang dapat menyembuhkan berbagai penyakit, namun masyarakat cenderung kurang menyadari akan hal ini.

Oleh karena itu hal ini menjadi pendorong untuk menyajikan sebuah sistem dengan informasi selengkap mungkin tentang nama-nama tanaman obat yang ada di Indonesia. Sistem ini terwujud dalam sebuah ensiklopedia digital. Ensiklopedia ini diharapkan dapat memberikan informasi-informasi yang dapat membantu seputar tanaman obat. Hal ini dapat memudahkan dalam pencarian jenis tanaman obat, uraian informasi tanaman obat, kegunaan obat, serta efek samping yang mungkin muncul dari tanaman obat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan di depan, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia ini, yaitu bagaimana membangun sebuah ensiklopedi tanaman obat berbasis multimedia untuk memberikan informasi dan pencarian mengenai tanaman obat secara cepat, mudah, dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah untuk penelitian ini antara lain :

1. Tanaman Obat ini berasal dari Indonesia
2. Penyakit dalam Ensiklopedia ini dikategorikan penyakit ringan yang tidak membutuhkan perawatan khusus.
3. Pencarian (*Searching*) dalam ensiklopedia ini berdasarkan kata kunci.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun suatu sistem ensiklopedia tanaman obat berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi mengenai tanaman obat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah membantu masyarakat dalam menambah pengetahuan serta rujukan dalam pemilihan tanaman obat yang cocok untuk suatu penyakit.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian. Metode yang digunakan untuk membantu dalam pengerjaan penelitian antara lain:

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode ini meliputi studi pustaka, yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan studi, analisis, dan dokumentasi literatur serta catatan lain yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan meliputi analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan analisis kinerja sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembacaan yang lebih akurat dan memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas, maka sistematika laporan dibagi dalam lima bab dan garis besar isinya yaitu :

Bab I Pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, memuat tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, meliputi pengertian dari ensiklopedia, teori tanaman obat.

Bab III Analisis Kebutuhan Sistem, berupa analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran dan analisis antarmuka

Bab IV Perancangan, berisi tentang tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang membahas tentang perancangan diagram arus data, perancangan tabel basis data dan perancangan antar muka sistem.

Bab V Implementasi dan Pengujian, membahas tentang implementasi dari hasil analisis sistem dan perancangan sistem yang dioperasikan dalam sebuah program menjadi sebuah perangkat lunak. Pada bagian ini juga, mengulas analisis hasil pengujian terhadap sistem yang dibandingkan dengan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak .

Bab VI Penutup, menguraikan kesimpulan dari tugas akhir dan merupakan rangkuman dari analisis kinerja serta dikemukakan beberapa saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian tugas akhir ini.

Bab II

LANDASAN TEORI

2.1 Ensiklopedia

Kata 'ensiklopedia' diambil dari bahasa Yunani; *enkyklios paideia* (ἐγκύκλιος παιδεία) yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia dicampurbaurkan dengan kamus dan ensiklopedia - ensiklopedia awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari yang kita cari. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena. Atau lebih singkat: kamus adalah daftar kata-kata yang dijelaskan dengan kata-kata lainnya sedangkan sebuah ensiklopedia adalah sebuah daftar hal-hal [WIK10].

2.1.1. Sejarah Ensiklopedia di Dunia Modern

Pada era modern kata ensiklopedia pertama kali dipakai oleh Paul Scalich, seorang penulis Jerman pada tahun 1559. Lalu filsuf Inggris Francis Bacon pada awal abad ke-17 memakai kata ini pada arti modern. Tetapi makna kata ensiklopedia baru dipakai dalam artinya seperti hari ini setelah Denis Diderot, seorang penulis dan filsuf

Perancis juga memakai kata ini untuk memberi nama proyek yang sedang dikerjakannya. Dalam bahasa Perancis ensiklopedia Diderot ini disebutnya: *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*. Artinya dalam bahasa Indonesia ialah “Ensiklopedia atau Kamus Beranotasi tentang Ilmu Pengetahuan, Seni dan Pekerjaan”. [WIK10]

2.1.2. Ensiklopedia di Indonesia

Ensiklopedia tertua di Indonesia berasal dari pulau Jawa dari budaya Jawa-Hindu dan ditulis dalam bahasa Jawa Kuno. Ensiklopedia ini disebut Cantaka Parwa dan berisi segala macam ilmu pengetahuan dan cerita-cerita mitologi dan wiracarita. Kemungkinan besar kitab Cantaka Parwa ini ditulis pada abad ke-9 Masehi. Selain Cantaka Parwa, kitab Canda Kirana yang kurang lebih berasal dari masa yang sama pula pantas disebut pula. Tetapi Canda Kirana sebenarnya lebih menampakkan ciri-ciri khas kamus daripada ensiklopedia. Orang-orang Indonesia yang mengecap pendidikan kolonial Belanda, mulai akhir abad ke 19 dan awal ke 20 mulai tertarik dengan ide-ide dan gaya pemikiran Dunia Barat. Lalu muncullah karya-karya yang bersifat ensiklopedia dalam bahasa Indonesia. Tetapi ensiklopedia lengkap dalam bahasa Indonesia baru muncul pada tahun 1953, setelah Indonesia merdeka, yaitu Ensiklopedia Indonesia. Pada era pasca Kemerdekaan Indonesia, terutama dewasa ini ensiklopedia yang terkenal antara lain adalah Ensiklopedia Indonesia yang telah disebut di atas ini. Ensiklopedia ini terdiri dari 7 jilid dan Ensiklopedia Nasional Indonesia yang terdiri dari 18 jilid. Lalu pada dasawarsa terakhir abad ke-20 muncul

pula ensiklopedia yang berasaskan agama Islam dan disebut Ensiklopedia Islam Indonesia. Salah seorang penyusun ensiklopedia terakhir ini adalah Nurcholish Madjid.[WIK10]

2.2 Tanaman Obat

Tanaman obat adalah tanaman yang memiliki khasiat obat dan digunakan sebagai obat dalam penyembuhan maupun pencegahan penyakit. Pengertian berkhasiat obat adalah mengandung zat aktif yang berfungsi mengobati penyakit tertentu atau jika tidak mengandung zat aktif tertentu tapi mengandung efek resultan / sinergi dari berbagai zat yang berfungsi mengobati.

Dalam penggunaan tanaman obat sebagai obat bisa dengan cara diminum, ditempel, untuk mencuci/mandi, dihirup sehingga penggunaannya dapat memenuhi konsep kerja reseptor sel dalam menerima senyawa kimia atau rangsangan.

Tanaman obat bersifat alami, efek sampingnya tidak sekeras efek dari obat-obatan kimia modern. Tubuh manusia secara lebih mudah menerima obat dari bahan tanaman yang natural ini dibandingkan dengan obat kimiawi. Penemuan obat-obatan modern dewasa ini ternyata mendukung penggunaan obat tradisional, banyak obat-obatan modern yang dibuat dari tanaman obat. Nenek moyang bangsa Indonesia telah mewariskan kemampuan untuk menggunakan dan meramu tanaman-tanaman berkhasiat tersebut menjadi obat yang bermanfaat bagi kesehatan.[HAR09]

2.2.1 Sejarah Tanaman Obat

Tanaman Obat sebagai sebagai obat asli Indonesia, sudah ada sejak zaman nenek moyang kita yaitu digunakan dalam upaya memelihara kesehatan dan mengobati penyakit, kemudian pengetahuan ini diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Pengetahuan tentang tanaman obat dari luar seperti India, China terdapat kemiripan dikarenakan letak geografis Indonesia di antara dua pusat kebudayaan yaitu China dan India. Hubungan dagang dan penyebaran agama menjadi media penyaluran pengetahuan tentang tanaman obat. Sejak zaman kerajaan di Nusantara dari mulai Kutai Kartanegara, Sriwijaya, Majapahit sampai pada Kesultanan Mataram dan zaman VOC obat yang digunakan nenek moyang bangsa kita adalah tanaman obat.

Pelajaran tentang obat modern di Indonesia berawal ketika didirikan Sekolah Dokter Djawa (STOVIA) tahun 1904 di Batavia oleh Pemerintah Hindia Belanda untuk memenuhi kebutuhan tenaga dokter dilingkungan mereka, pada zaman itu dimulai pelajaran tentang obat-obatan modern dengan pendekatan kimiawi, sehingga pada saat itu pengobatan tradisional mulai sedikit terlupakan.

2.3 Multimedia

Multimedia secara umum merupakan gabungan atau kombinasi dari 3 unsur yaitu suara, gambar dan teks. Multimedia dapat juga didefinisikan sebagai kombinasi

paling sedikit dari dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara atau musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Definisi lain dari multimedia adalah kemampuan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam hal ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan obyek dengan informasi. Ketiga, harus ada navigasi yang bisa memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti yang luas namanya.

[SUY03]

2.4 Macromedia Flash Mx 8

Macromedia Flash MX 8 adalah program grafis animasi standar professional untuk menghasilkan halaman yang menarik. Movie Flash terdiri atas grafik, teks, animasi dan aplikasi, yang mengutamakan grafik berbasis vektor. Flash memiliki akses lebih cepat dan akan terlihat halus pada skala resolusi layar besar atau kecil, selain itu juga mempunyai kemampuan untuk mengimpor video, gambar dan suara dan aplikasi. Macromedia Flash MX 8 juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam movienya menggunakan *Actionscript* (suatu bahasa pemrograman berorientasi objek),

yang pengguna bisa berinteraksi dengan *movie*, menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah *movie*, mengontrol *movie*, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui *form* dan operasi lainnya. [ILM07]

Area kerja di Flash MX terdiri atas enam bagian, yaitu Menu, Stage, Timeline, Toolbox, Panels, dan Properties.

a. Menu

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash. Misalnya, klik menu File, Save berfungsi untuk menyimpan dokumen.

b. Stage

Adalah dokumen atau layar yang akan digunakan untuk meletakkan objek dalam Flash.

c. Timeline

Berisi frame-frame yang berfungsi untuk mengontrol objek yang akan dianimasikan.

d. Toolbox

Berisi *tool-tool* yang berfungsi untuk membuat, menggambar, memilih dan memanipulasi objek atau isi yang terdapat di layar (*stage*) dan *timeline*. Toolbox dibagi menjadi empat bagian, yaitu Tools, View, Colors dan Options. Beberapa tool mempunyai *option-option*. Misalnya, klik Arrow tool, akan muncul pada bagian Options: Snap to Object, smooth dan straighten.

e. Panel

Berisi kontrol fungsi yang dipakai dalam Flash, yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dan objek atau animasi secara cepat dan mudah.

f. Properties

Fungsinya sama dengan Panels, hanya saja Properties merupakan penggabungan atau penyederhanaan dari panel. Jadi, dapat lebih mempercepat dalam mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dan objek, animasi, frame dan komponen secara langsung. [ILM07]

2.5 Macromedia Visual Basic 6.0

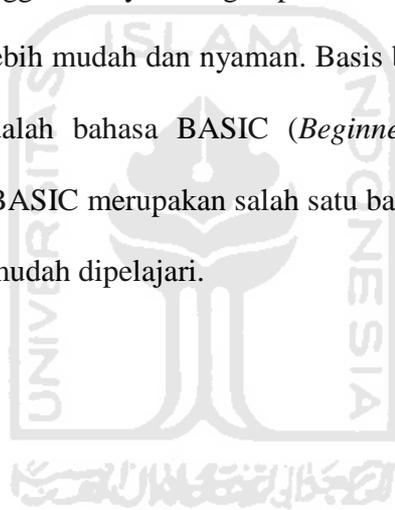
Microsoft Visual Basic 6.0 (VB6) merupakan salah satu aplikasi pemrograman *visual* yang dibuat oleh Microsoft. Microsoft Visual Basic 6.0 berjalan dalam sistem operasi Windows dan tergabung dalam *suite* aplikasi Microsoft Visual basic 6.0 yang dikeluarkan pada akhir tahun 1998. Aplikasi Visual Basic mulai diproduksi pertama kali pada tahun 1991. setelah itu munculah versi-versi lanjutan dari Visual Basic, yaitu Visual basic 3, 4, 5 dan 6. Pada Visual Basic 4, dukungan terhadap aplikasi 32 bit mulai diberikan. Versi visual basic yang terbaru adalah Visual Basic.NET yang dirilis pada tahun 2002. Visual basic 6.0 terdiri dari tiga buah edisi, yaitu [SIE01]

a. *Standart Edition*, merupakan produk dasar

b. *Profesional Edition*, berisi tambahan Microsoft *Jet Data Access Engine* dan pembuatan *server OLE Automation*.

c. *Enterprise Edition*, merupakan edisi untuk membuat program aplikasi *clientserver*. Microsoft Visual Basic 6.0 menyediakan berbagai perangkat yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi baik aplikasi kecil dan sederhana untuk keperluan sendiri, hingga aplikasi untuk sistem *enterprise* yang besar dan rumit atau bahkan aplikasi yang dijalankan melalui internet.

Microsoft Visual basic 6.0 memanfaatkan pendekatan *visual/GUI (Graphical User Interface)* dalam proses penggunaannya. Dengan pendekatan GUI, proses pembuatan program aplikasi menjadi lebih mudah dan nyaman. Basis bahasa pemrograman yang digunakan dalam VB6 adalah bahasa BASIC (*Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*). Bahasa BASIC merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah dipelajari.



BAB III

METODOLOGI

3.1. Analisis Kebutuhan Input

Aplikasi yang akan dibangun membutuhkan masukan atau *input* agar sistem tersebut bisa berjalan sesuai dengan tujuan dibuatnya sistem. Berikut *input* yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem :

1. Data mengenai tanaman obat.
2. Data tanaman obat meliputi definisi tanaman, nama daerah tanaman dan gambar tanaman.
3. Data mengenai cara menggunakan tanaman obat.
4. Data kata kunci yang berkaitan tentang tanaman obat.

3.2. Analisis Kebutuhan Proses

Aplikasi ini memiliki konsep yang sederhana dalam hal proses. Titik berat aplikasi ini adalah dalam proses pencarian data dan ide tentang visualisasi yang merepresentasikan tanaman obat secara detil, jelas dan menarik. Proses pencarian dilakukan dengan memasukkan kata kunci pencarian, lalu sistem akan mencocokkan apakah kata tersebut ada dalam basis data. Jika data tersebut ditemukan maka akan ditampilkan oleh aplikasi dan jika tidak muncul peringatan bahwa data tidak ditemukan. Berikut adalah langkah-langkah *user* untuk menggunakan aplikasi ensiklopedia tanaman obat:

1. *User* membuka aplikasi ensiklopedia tanaman obat, *user* akan melihat empat tampilan menu yaitu: menu introduction yang berisi tentang fungsi aplikasi ensiklopedia tanaman obat, menu catalog yang berisi tentang informasi katalog tanaman obat yang tersedia dalam aplikasi ini, menu how to use berisi tentang tata cara penggunaan tanaman obat, menu about berisi tentang pembuat aplikasi dan terdapat kotak pencarian yang berfungsi untuk mempermudah *user* dalam mencari informasi dalam aplikasi ini.
2. Untuk mendapatkan informasi tentang jenis tanaman obat, *user* dapat memilih menu *catalog* pada aplikasi ini atau untuk mendapatkan informasi tentang penyakit dan cara penggunaan tanaman obat, *user* dapat memilih menu *how to use*.
3. Untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, *user* dapat memasukkan kata kunci pada kotak pencarian, jika kata kunci yang di masukkan ada dalam database maka *user* akan langsung mendapatkan informasi tersebut.

3.3. Analisis Kebutuhan Output

Output dari aplikasi ini adalah informasi yang menjelaskan tanaman secara jelas sehingga diharapkan dapat membantu dan mempermudah *user* dalam mempelajari tanaman obat. *Output* tersebut berupa:

1. Informasi Tanaman Obat

Informasi tanaman obat berisi tentang jenis tanaman obat yang ditampilkan dan penjelasan mengenai tanaman obat tersebut.

2. Informasi Penyakit

Informasi penyakit berisi tentang jenis penyakit dan penjelasan penyakit secara singkat serta informasi cara mengobati penyakit dengan tanaman obat.

3.4. Analisis Antar Muka

Interface merupakan bagian penghubung antara aplikasi dengan sistem basis data yang berada di dalam sistem. Antar muka ini merupakan tempat *user* memasukkan kata kunci serta tempat menampilkan *output* yang berupa animasi disertai penjelasan dalam bentuk teks dan suara. Sehingga diperlukan sebuah kebutuhan antar muka sebagai berikut :

1. Antar Muka Menu Utama
2. Antar Muka Pengenalan Aplikasi
3. Antar Muka Menu Tanaman Obat
4. Antar Muka Menu Cara Menggunakan
5. Antar Muka Tentang Pembuat Aplikasi

3.5. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Software yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia ini bermacam-macam. Berikut daftar software yang digunakan :

1. Microsoft Visual Basic 6.0
2. Macromedia Flash MX.
3. Microsoft Access
4. SWISHmax
5. CorelDRAW X3
6. Adobe Photoshop CS.

3.6. Analisis Kebutuhan Hardware

Hardware yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini termasuk memakai komputer kelas menengah mengingat aplikasi ini bermain pada animasi dan desain grafis. Berikut spesifikasi *hardware* yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini :

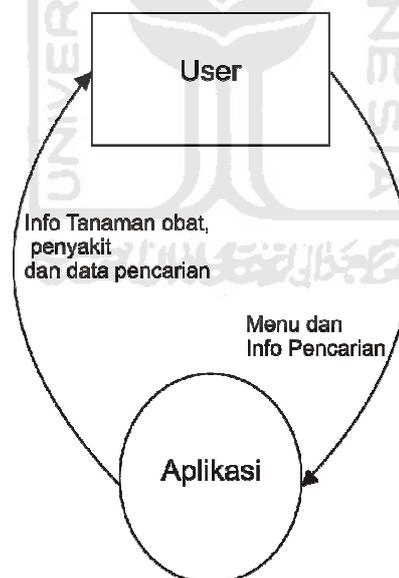
1. Processor INTEL Core2Duo 2,4 Ghz
2. RAM DDR 1 Gb PC 6400
3. Harddisk
4. Monitor
5. Headset dan microphone.
6. Mouse dan Keyboard

BAB IV

PERANCANGAN

4.1. Data Flow Diagram

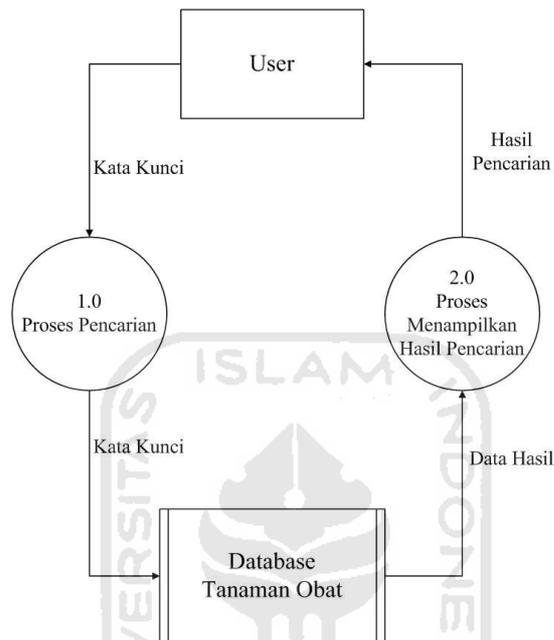
Dalam proses pengembangan dan desain sistem informasi digunakan *Data Flow Diagram*. Pada dasarnya proses yang terjadi dalam aplikasi ini hanya terjadi pengecekan kata kunci (*keyword*) ke dalam database kemudian ditampilkan melalui *interface*. Diagram konteks dari perancangan sistem informasi ini secara kompleks digambarkan seperti pada gambar 4.1. Perancangan dari diagram ini meliputi proses dari keseluruhan sistem Ensiklopedia Tanaman Obat.



Gambar 4.1 DFD Level 0

Penjelasan lebih detail dari diagram konteks akan dilejaskan dalam *Data Flow Diagram* tahap selanjutnya (DFD level 1). Diagram ini merupakan pengembangan

serta penjelasan perbagian secara lebih mendetail mengenai bagian proses yang terkait. Bentuk DFD level 1.0 dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 DFD Level 1

Dari diagram level 1.0 tersebut dapat dilihat terdapat dua macam proses yaitu proses pencarian dan proses menampilkan hasil pencarian. Semua proses sebenarnya hanya seperti lingkaran yang memutar. Proses pencarian merupakan proses yang dijalankan ketika *user* memasukkan kata kunci untuk dicari ke dalam *database*. Sedangkan proses menampilkan hasil pencarian dilakukan setelah pencarian tersebut selesai dilakukan. Baik pencarian itu ketemu atau tidak, maka sistem akan menampilkan hasil pencarian untuk ditunjukkan kepada *user*.

Diagram selanjutnya yang ditunjukkan oleh Gambar 4.3 merupakan pengembangan yang lebih mendetail dari diagram selanjutnya atau disebut juga

dengan DFD level 2.0. Dalam DFD level 2 terdapat empat anak proses yaitu sebagai berikut :

2.0 Proses input kata kunci.

Proses ini akan dijalankan pada saat *user* memasukkan kata kunci.

2.1 Proses validasi data.

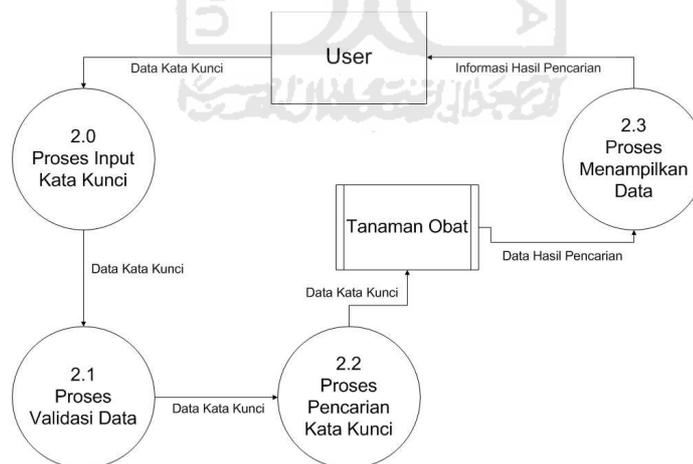
Proses ini melakukan validasi data atau kata kunci yang dimasukkan oleh *user*.

2.2 Proses pencarian kata kunci.

Proses ini melakukan pencarian kata kunci yang dimasukkan oleh *user* di dalam *database*, yang nantinya akan ditampilkan sebagai hasil pencarian.

2.3 Proses menampilkan data.

Proses ini menampilkan data yang diminta oleh *user* sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan.



Gambar 4.3 DFD Level 2

4.2. Perancangan Basis Data

Perancangan struktur tabel aplikasi ini dibuat menggunakan Microsoft Access 2007. Semua data yang diakses ke dalam sistem diambil dari *database*, begitu juga dalam proses pencarian, data dicari dari dalam *database*. Data *database* dalam sistem ini dimasukkan oleh pembuat sistem. Berikut ini perancangan basis data dari Aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat. Aplikasi ini menggunakan satu *database* yang terdiri dari sebuah tabel. Dimana semua data yang diperlukan ditampung dalam satu tabel. Tabel yang digunakan akan diurai pada table 4.1

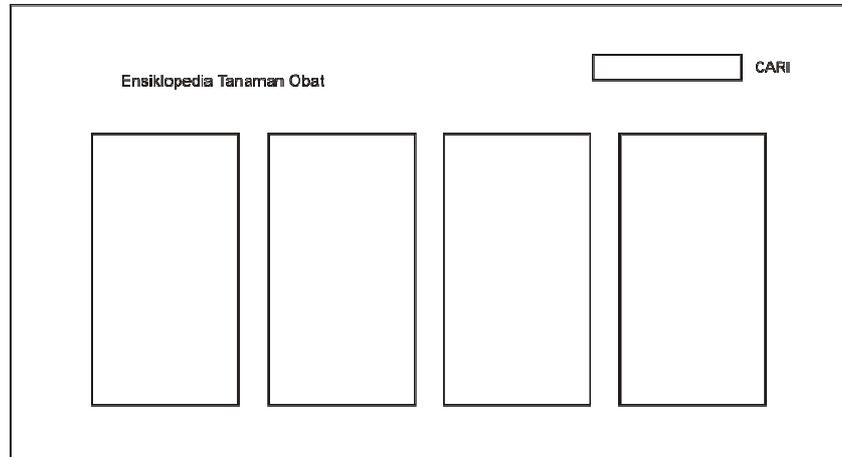
Tabel 4.1 tabel daftar_kata

| No | Field | Type | Atribut | Keterangan |
|----|----------|--------|-------------|---------------------|
| 1 | ID | Number | Primary Key | Kode dari istilah |
| 2 | kosakata | Text | | Istilah yang dicari |

4.3. Perancangan Antar Muka

4.3.1. Perancangan Antar Muka Menu Utama

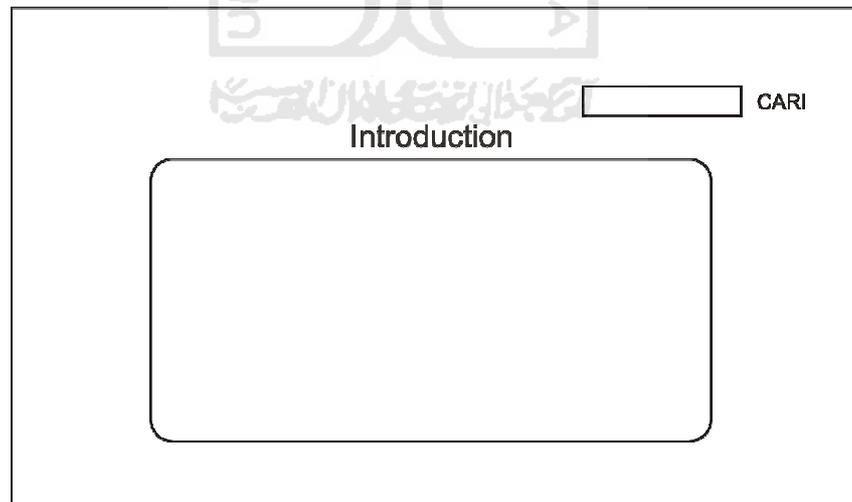
Rancangan tampilan menu utama pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 4.4



Gambar 4.4 Antar Muka Menu Utama

4.3.2. Perancangan Antar Muka Pengenalan Aplikasi

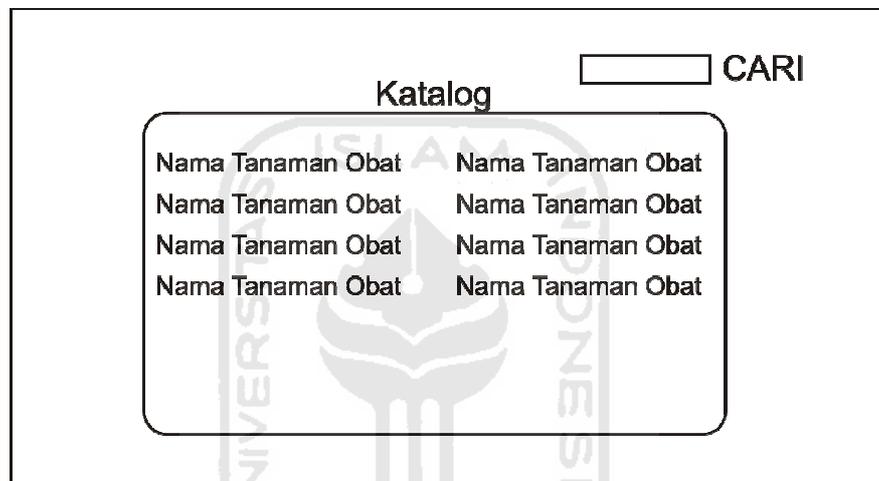
Rancangan tampilan menu Pengenalan Aplikasi berisi tentang penjelasan aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 4.5



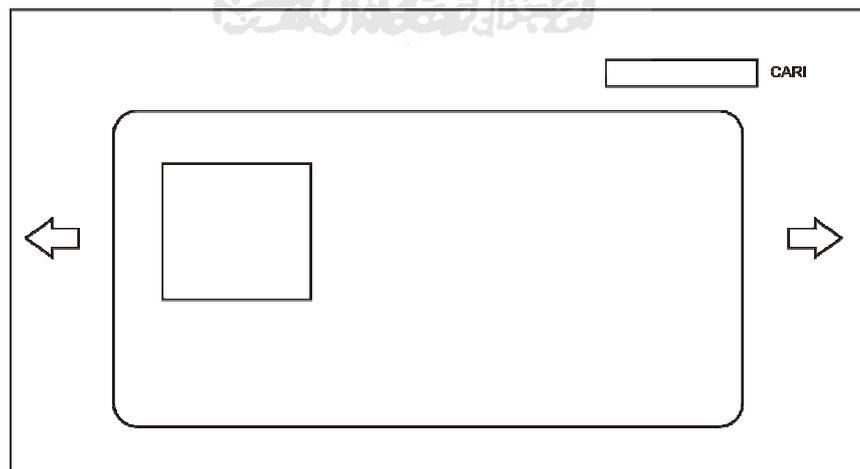
Gambar 4.5 Antar Muka Pengenalan Aplikasi

4.3.3. Perancangan Antar Muka Menu Tanaman Obat

Rancangan tampilan menu tanaman obat berisi tentang list nama tanaman obat dan informasi tanaman obat pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 4.5 dan gambar 4.6



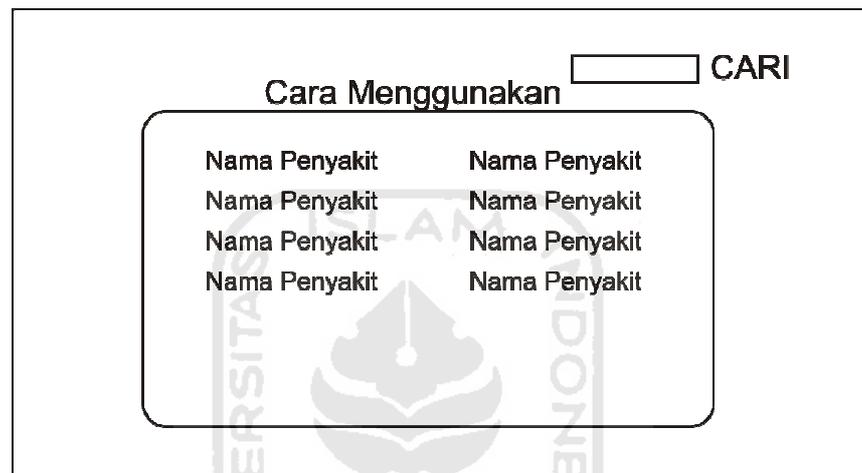
Gambar 4.5 Antar Muka Menu Tanaman Obat



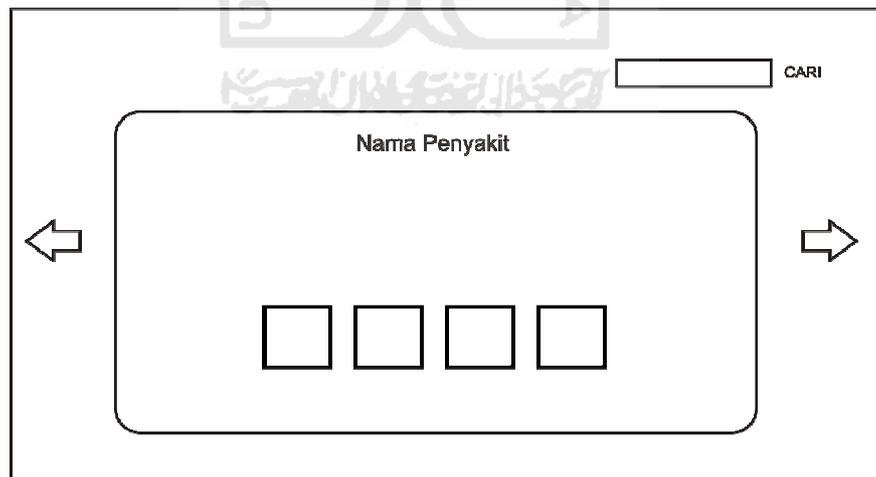
Gambar 4.6 Antar Muka Menu Tanaman Obat

4.3.4. Perancangan Antar Muka Cara Menggunakan

Rancangan tampilan menu cara menggunakan berisi tentang list nama penyakit dan informasi penyakit dan cara menggunakan tanaman obat pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 4.7 dan gambar 4.8



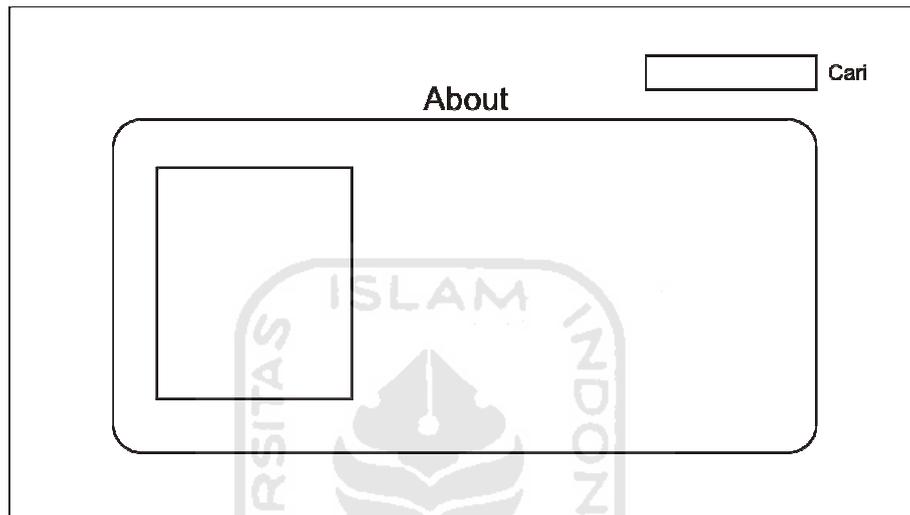
Gambar 4.7 Antar Muka Cara Menggunakan



Gambar 4.8 Antar Muka Cara Menggunakan

4.3.5. Perancangan Antar Muka Tentang Pembuat Aplikasi

Rancangan tampilan menu tentang pembuat aplikasi pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 4.8



Gambar 4.9 Antar Muka Tentang Pembuat Aplikasi

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Tahap implementasi merupakan tahapan yang penting dimana sebuah perangkat lunak siap untuk dioperasikan. Dengan begitu akan diketahui apakah perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan perancangan atau tidak. Pada implementasi ini akan dijelaskan bagaimana cara kerja dari perangkat lunak atau aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat. Implementasi dilengkapi dengan memberikan gambar tampilan form-form yang dibuat.

5.1.1. Tampilan Form Menu Utama

Form menu utama adalah form yang ditampilkan pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Waktu pertama kali aplikasi ini dijalankan maka akan muncul halaman utama yang terdiri dari empat menu dan form pencarian. Pada *form* ini *user* bisa melakukan pencarian istilah melalui fasilitas *searching* yang disediakan di bagian kanan atas. Hasil pencarian apabila cuma ditemukan satu istilah maka akan dimunculkan animasi pada *frame* utama beserta penjelasan dari istilah tersebut. Apabila kata yang dicari mengandung lebih dari satu istilah dalam *database* maka semua kata tersebut akan dimunculkan dalam *list*. Tampilan form menu utama pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat ditunjukkan oleh gambar 5.1



Gambar 5.1 Form Menu Utama

5.1.2. Tampilan Form Menu Pengenalan Aplikasi

Form Pengenalan Aplikasi berisi tentang latar belakang pembuatan aplikasi dan penjelasan aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat. Tampilan menu pengenalan aplikasi ditunjukkan pada gambar 5.2

5.1.3. Tampilan Form Menu Tanaman Obat

Form Menu Tanaman Obat berisi tentang penjelasan tanaman obat. Penjelasan ini meliputi gambar tanaman, nama daerah, penyakit yang bisa diobati dan informasi tentang tanaman obat. Tampilan menu Tanaman Obat ditunjukkan pada gambar 5.3 dan gambar 5.4



Gambar 5.2 Form Menu Pengenalan



Gambar 5.3 Form Menu Katalog



Gambar 5.4 Form Menu Tanaman Obat

5.1.4. Tampilan Form Menu Cara Menggunakan

Form Menu Cara Menggunakan berisi tentang informasi penyakit dan tanaman obat apa saja yang bisa digunakan untuk mengobatinya. Tampilan form Menu Cara Menggunakan ditunjukkan pada gambar 5.5 dan gambar 5.6

5.1.5. Tampilan Form Tentang Pembuat Aplikasi

Form Tentang Pembuat Aplikasi berisi informasi pembuat aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat. Tampilan Form Tentang Pembuat Aplikasi ditunjukkan pada gambar 5.7



Gambar 5.5 Form Menu Cara Menggunakan



Gambar 5.6 Form Menu Cara Menggunakan



Gambar 5.7 Form Tentang Pembuat Aplikasi

5.2 Implementasi Prosedural

Implementasi prosedural ini merupakan penerapan rancangan yang telah dibuat menjadi bentuk program (*sourcecode*). Pada aplikasi ini, difokuskan pada proses pencarian dan animasi. *Sourcecode* yang digunakan pada aplikasi ini adalah *sourcecode* yang sederhana.

5.2.1. Coding Koneksi Database

Sourcecode koneksi *database* terdapat dalam modul koneksi *database* (*modul_koneksi.bas*) yang berfungsi untuk menghubungkan aplikasi dengan *database* yang ada. *Sourcecode* nya adalah sebagai berikut:

```
Public db As Connection
```

```
Public rs As Recordset
```

```

Function sambung_db()

    On Error GoTo gagal

    Set db = New Connection

    db.Open "Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0; Data
Source=" & App.Path & "\tanaman.mdb;Persist Security
Info=False"

    db.CursorLocation = adUseClient

gagal:

    If db.State <> adStateOpen Then
        MsgBox "Koneksi Database Gagal", vbCritical, "Gagal"
    End
End If

End Function

Function sambung_rs(perintah As String)

    Set rs = New Recordset

    rs.Open "" & perintah & "", db, adOpenStatic,
adLockOptimistic

End Function

```

5.2.2. Coding Pencarian

Sourcecode lain yang diperlukan yaitu untuk proses *searching* atau pencarian. Dalam proses ini Visual Basic terhubung dengan *database* yang dibuat menggunakan Ms.Access yang kemudian menampilkan animasi flash. Proses ini

berjalan apabila *user* menekan tombol **enter** ketika cursor berada pada area text box.

Berikut *source code* yang digunakan :

```

Private Sub Combol_KeyPress(KeyAscii As Integer)

On Error Resume Next

If KeyAscii = 13 Then

If Combol.Text = "" Then

MsgBox "Anda Belum Memasukkan Kata Kunci Yang Akan
Dicari!!", vbInformation, "information"

Else

List1.Clear

sambung_rs " Select * From daftar_kata where kosakata
like '" & Combol & "'"

If rs.EOF = False And rs.BOF = False Then

If rs.RecordCount = 1 Then

WebBrowser1.Navigate App.Path & "\flash\" &
rs("kosakata") & ".swf"

Exit Sub

End If

Combol.Clear

Do While rs.EOF = False

List1.AddItem rs("ID")

Combol.AddItem rs("kosakata")

rs.MoveNext

Loop

Else

SendKeys "{f4}"

```

```

    MousePointer = 0

    List1.Clear

    sambung_rs "Select * from daftar_kata where kosakata
like '%" & Combol & "%'"

    If rs.EOF = False And rs.BOF = False Then
        If rs.RecordCount = 1 Then
            WebBrowser1.Navigate App.Path & "\flash\" &
rs("kosakata") & ".swf"

            Exit Sub
        End If
        Combol.Clear
        Do While rs.EOF = False
            List1.AddItem rs("ID")
            Combol.AddItem rs("kosakata")
            rs.MoveNext
        Loop
        Else
            MsgBox "Data Yang Anda Cari Tidak Ada!!",
vbCritical

            End If

        End If

    End If

End Sub

```

5.3 Pengujian dan Analisis Kinerja Sistem

Pada tahap ini berisi tentang penjelasan pengujian aplikasi Ensiklopedi Tanaman Obat. Pengujian dilakukan secara menyeluruh untuk mengetahui kinerja sistem, kelemahan-kelemahan ataupun kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi saat sistem dijalankan.

5.3.1. Penanganan Kesalahan

Pada sistem Ensiklopedi Tanaman Obat yang merupakan sistem statis ensiklopedia digital sebenarnya hampir tidak mungkin ada kesalahan yang bisa dilakukan oleh *user*. Hanya saja dalam masalah ini dimungkinkan *user* memasukkan kata yang ingin dicari dalam sistem tetapi tidak ditemukan kata yang dimaksud dalam *database*. Untuk itu fasilitas *searching* dibuat sangat sensitif. Apabila *user* memasukkan satu atau dua huruf saja maka akan muncul list kata yang mengandung kata atau huruf tersebut.

Selain penanganan kesalahan di atas, apabila memang *user* memasukkan kata atau huruf yang tidak terdapat dalam *database* maka akan muncul peringatan yang dimunculkan dalam bentuk *message box*. Tampilan peringatan apabila *user* memasukkan kata yang tidak terdapat dalam *database* seperti pada gambar 5.8 dan gambar 5.9

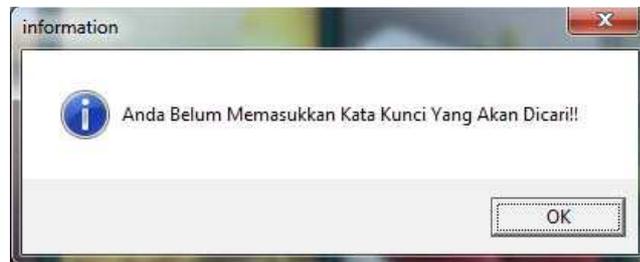


Gambar 5.8 Kesalahan Input



Gambar 5.9 Peringatan Kesalahan Input

Sedangkan jika *user* tidak memasukkan kata atau huruf pencarian maka akan muncul peringatan dalam bentuk *message box*. Tampilan peringatan apabila *user* memasukkan kata yang tidak terdapat dalam *database* seperti gambar 5.10 berikut ini.



Gambar 5.10 Peringatan Belum Memasukkan Kata Yang Dicari

5.3.2. Pengujian Pencarian

Pada pengujian pencarian ini sistem dicoba dengan dengan dua masukan yang berbeda. Masukkan tersebut dibedakan untuk mengetahui seberapa jauh sistem ini bekerja.

a. Masukan Satu Istilah

Pada pengujian sistem yang pertama akan dicoba memasukkan kata yang terdapat dalam database dan dimungkinkan hanya terdapat satu istilah. Kata tersebut dimasukkan dalam kolom cari kemudian diproses.

Kata yang dimasukkan : **TOMAT**

Hasil dari masukkan tersebut memunculkan animasi dari tanaman obat tomat beserta keterangannya. Tampilan dari proses masukan tersebut terlihat seperti pada gambar 5.11



Gambar 5.11 Hasil Pencarian Ditemukan Satu Istilah

b. Masukan Lebih Dari Satu Istilah

Pada pengujian ini akan dimasukkan kata dalam kolom cari yang dimungkinkan kata tersebut tidak hanya terdapat satu istilah saja. Pengujian ini sekaligus pengujian apabila *user* memasukkan kata yang kurang lengkap atau hanya beberapa huruf saja. Kata tersebut dimasukkan dalam kolom cari kemudian diproses.

Kata yang dimasukkan : **TO**

Hasil dari masukan tersebut akan muncul sebuah *form* yang menampilkan *list* kata yang mengandung unsur "to". Dalam contoh ini muncul "ketombe", "rambut rontok" dan "tomat". Untuk menjalankan animasi atau keterangan, *user* mengklik istilah yang

dicari dalam *list* tersebut. Tampilan dari proses masukan ini terlihat seperti pada gambar 5.12



Gambar 5.12 Hasil Pencarian Lebih Dari Satu Istilah

5.4 Analisis Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi

Dalam perancangan dan pembuatan suatu perangkat lunak, tentunya akan ada beberapa kekurangan dan kelebihan yang ada pada aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat.

5.4.1. Kekurangan Aplikasi

Berikut analisis kekurangan aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat

1. Aplikasi ini bersifat statis, apabila ada penambahan data maka harus dibuat aplikasi dengan versi yang baru.
2. Aplikasi ini tidak menampilkan penilaian terhadap solusi yang diberikan.
3. Aplikasi ini tidak dilengkapi dengan penjelasan menggunakan media video.
4. Pengujian informasi obat yang terdapat dalam aplikasi ini belum diuji secara keseluruhan oleh pembuat, informasi yang didapat hanya bersumber pada buku.

5.4.2. Kelebihan Aplikasi

Berikut analisis kelebihan aplikasi Ensiklopedia Tanaman Obat

1. Aplikasi ini ringan, tidak memerlukan proses kinerja komputer yang tinggi.
2. Aplikasi ini simple, dalam artian hanya perlu menginstal dan tidak memerlukan piranti software yang lain.

BAB VI

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan dibuatnya sistem informasi Ensiklopedia Tanaman Obat beserta landasan teori yang dijabarkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

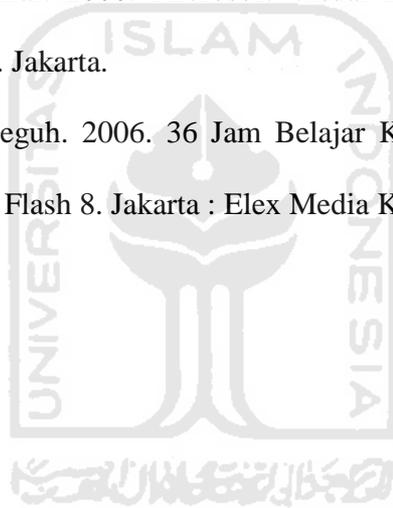
- a. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai pengganti buku konvensional yang harus melakukan pencarian kosakata secara manual sehingga lebih menghemat waktu.
- b. Penjelasan yang ditampilkan melalui animasi mempermudah *user* awam untuk lebih memahami maupun mempelajari tanaman obat.
- c. Dengan dibuatnya file *setup* akan memudahkan pendistribusian aplikasi ensiklopedia ini serta menjaga kerahasiaan *sourcecode* yang merupakan hak cipta pembuat atau *programmer*.

5.2 Saran

- a. Aplikasi Ensiklopedia ini masih terlalu sederhana, masih sangat dimungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut guna terciptanya sebuah sistem yang lebih sempurna.
- b. Istilah atau kosakata yang ada dalam basisdata perlu ditambah agar lebih komplet dan mendetail tetapi harus melibatkan orang yang ahli dalam bidang kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [ANO10] Anonim, *Pengertian Ensiklopedia*, <http://www.id.wikipedia.org> diakses desember 2010.
- [HAR09] Haryanto. Sugeng. 2009. *Ensiklopedi Tanaman Obat Indonesia*. PALMALL. Yogyakarta.
- [SUP06] Supardi. Yuniar. 2006. *Microsoft Visual Basic 6.0*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [WAH06] Wahyono, Teguh. 2006. *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.



KUISIONER

KINERJA SISTEM APLIKASI “ ENSIKLOPEDIA TANAMAN OBAT”

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Pekerjaan :

Isi dengan tanda centang (✓)

| Pertanyaan | Kurang Sekali | Kurang | Cukup | Baik | Baik Sekali |
|---|---------------|--------|-------|------|-------------|
| Fitur yang disajikan dalam Aplikasi bagaimana menurut anda? | | | | | |
| Kelengkapan informasi yang disajikan bagaimana menurut anda? | | | | | |
| Penguasaan anda terhadap sistem aplikasi bagaimana? (User friendly atau mudah digunakan) | | | | | |
| Desain Antarmuka dan pemilihan warna dari aplikasi ini bagaimana?? | | | | | |
| Manfaat yang anda dapatkan selama menggunakan aplikasi ini | | | | | |
| Penggantian ensiklopedia konvensional (kamus, buku) ke ensiklopedia digital menurut anda bagaimana? | | | | | |

Terimakasih atas kerjasamanya.