

PROSIDING SEMMAU 2017

**SEMINAR NASIONAL & KONFERENSI
SISTEM INFORMASI,
INFORMATIKA & KOMUNIKASI**

**TEMA:
E - BUSINESS SEBAGAI DAYA DUKUNG
INDUSTRI KREATIF**

Kupang, 25 November 2017

**BUKU 3
ISBN: 978-602-73628-0-2**



STIKOM UYELINDO KUPANG



PROSIDING SEMMAU 2017

Penulis,
Pemakalah SEMMAU 2017

Penerbit,
STIKOM UYELINDO KUPANG

PROSIDING SEMMAU 2017

KOMITE

Penulis:

Pemakalah Seminar Nasional & Konferensi Sistem Informasi, Informatika & Komunikasi (SEMMAU 2017)

ISBN : 978-602-73628-0-4

Komite Program:

Prof. Daniel Herman Fredy Manongga, M.Sc., Ph.D. (UKSW)
Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M. Kom (UKSW)
Prof. Mustafid (UNDIP)
Prof. Dr.Ir. Kuswara Setiawan, M.T. (UPH)
Dr. Ir. Rila Mandala, M.Eng. (ITB)
Dr. Achmad Nizar, S. Kom., M.Kom. (UI)
Ir. Dana Indra Sensuse, M.Lis., Ph.D. (UI)

Penyunting:

Max ABR. Soleman Lenggu. S. Kom., M.T.
Skolastika Siba Igon, S. Kom., M.T
Reza Hardi Nugroho
Henry Max Matchless Ratmo
Fransiskus Xaverius Pey Tae
Eko D. Rihibiha
Yohana Stefania Pipa Wea
Immanuel M. Laka
Ritwan Banu
Maissy P. Babar
Frialdhy S. Ketty
Maestryn A. Taeko
Muhammad Bdariyadi
Barnabas Sarbunan

Desain Sampul:

Max Lenggu

Redaksi :

Dapur Semmau

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengembangan pada Masyarakat
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : semmau@uyelindo.ac.id
<http://www.semmau.uyelindo.ac.id>.

Penerbit :

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer (STIKOM) Uyelindo Kupang.
Jl. Perintis Kemerdekaan 1, Kayu Putih, Kupang, NTT, Indonesia.
Telp.(0380)8554501, Fax (0380) 8554501
Email : stikom@uyelindo.ac.id
<http://www.uyelindo.ac.id>.

Cetakan ketiga November 2017

Hak Cipta di Lindungi Undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

PROSIDING SEMMAU 2017

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selayaknya tercurah kehadirat Allah Yang Maha Kuasa yang tanpa henti mengucurkan rahmat dan karuniaNya, baik kurunia sehat, rejeki, kecerdasan, kemauan, dan bahkan juga karunia dalam bentuk kesadaran dan kemampuan bersyukur kepadaNya, dan dengan ijinnya Prosiding Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 dengan Tema “*E-BUSSINES* SEBAGAI DAYA DUKUNG INDUSTRI KREATIF” dapat kami terbitkan.

Buku Prosiding ini berisi sekumpulan *Paper* dari hasil penelitian ilmiah yang telah diseleksi, untuk dipresentasikan dalam kegiatan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 dan bertempat di *Ballroom* Swiss Belinn Kristal Hotel Kupang Nusa Tenggara Timur pada tanggal 25 November 2017, kegiatan ini diikuti oleh peserta pemakalah yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang tersebar di kawasan Nusa Tenggara Timur (NTT), maupun di luar NTT, yang terdiri dari 26 makalah dari para peserta pemakalah.

Seminar Nasional yang bertemakan “*E-BUSSINES* SEBAGAI DAYA DUKUNG INDUSTRI KREATIF” ini menghadirkan pembicara utama berkelas nasional yakni Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M. Kom.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Reviewer Paper dan pihak-pihak yang telah membantu penyelenggaraan Seminar Nasional dan Konferensi Sistem Informasi, Teknik Informatika, dan Komunikasi (SEMMAU) tahun 2017 ini. Semoga prosiding ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Akhir kata, jika ada yang kurang berkenan selama penyelenggaraan kegiatan seminar maupun dalam penerbitan buku prosiding ini mohon dimaafkan. Semoga apa yang telah kita lakukan ini bermanfaat bagi kemajuan bangsa dan negara dimasa depan. Amin.

Kupang, November 2017
Panitia,

Sumarlin

PROSIDING SEMMAU 2017

DAFTAR ISI

	Halaman
OPTIMALISASI PEMAHAMAN MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN KONTEN BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS PADA SMP SATU ATAP MORO – ENDE). <i>Agustinus Lambertus Suban.</i>	394 - 399
APLIKASI PENILAIAN DOSEN DAN STAF PADA STIKOM ARTHA BUANA KUPANG BERBASIS ANDROID. <i>Ahmad Haidaroh, Fajar Riski Maulidan.</i>	400 - 408
PETA RUTE ANGKUTAN UMUM KOTA KUPANG BERBASIS <i>MOBILE GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM</i> <i>Benyamin Jago Belalawe, Benediktus Yoseph Bhae, Petrus Katemba.</i>	409 - 413
ANALISIS POPULARITAS WEBSITE PEMERINTAH KOTA DI SUMATERA SELATAN. <i>Dien Novita, Lisa Amelia Fransen</i>	414 -419
E-COMMERCE SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN USAHA KECIL DAN MENENGAH DALAM PEMASARAN KERIPIK HASIL INOVASI DI KOTA BOYOLALI. <i>Donna Setiawati.</i>	420 - 427
SISTEM INFORMASI PUBLIK RUMAH TANGGA MISKIN PADA KABUPATEN SUMBA TIMUR. <i>Edwin Ariesto Umbu Malahina, Emanuel Safirman Bata</i>	428 - 435
CARA PEMBERANTASAN HAMA TANAMAN KAKAO DENGAN METODE <i>MULTIMEDIA DEVELOP LIFE CYCLE</i> GUNA MENINGKATKAN PRODUKSI TANAMAN KAKAO BERBASIS ANDROID. <i>Febriyanti Alwisye Wara, Imelda Dua Reja.</i>	436 - 439
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELINTAS BATAS WILAYAH NEGARA RI DAN RDTL. <i>Fransiskus M.H. Tjiptabudi, Skolastika S. Igon.</i>	440 - 446
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PENENTUAN MINAT DENGAN METODE <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i>. <i>Gregorius William Meno, Dony M. Sihotang, Tiwuk Widiastuti.</i>	447 - 452
APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KARDIOVASKULER PADA PEREDARAN DARAH MANUSIA. <i>Imelda Dua Reja, Febriyanti Alwisye Wara, Bastian Texaniwin Nakoda.</i>	453 - 458
PEMANFAATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA TIMOR TENGAH SELATAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR. <i>Mardhalia Saitakela, Skolastika S. Igon.</i>	459 – 462

PROSIDING SEMMAU 2017

PENGARUH PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI TERHADAP KINERJA INDIVIDU PEGAWAI DI KOPERASI PEGAWAI NEGERI SIPIL BHAKTI HUSADA.	463 – 467
<i>Maria Florentina Rumba, Yosafat Pati Koten</i>	
SISTEM TEMU BALIK INFORMASI DOKUMEN TEKS MENGGUNAKAN VECTOR SPACE MODEL.	468 – 473
<i>Mariam Fatima Somu, Paulina Aliandu, Paskalis Andi Nani.</i>	
PENENTUAN LARVA TIRAM MUTIARA TERBAIK SEBAGAI PENGHASIL MUTIARA UNGGUL DENGAN LOGIKA FUZZY.	474 – 481
<i>Marselina Dorce Tlaan, Marinus I.J. Lamabelawa.</i>	
PEMETAAN TEMPAT WISATA KABUPATEN ROTE NDAO BERBASIS WEB GIS.	482 – 486
<i>Menhya Snae, Max ABR S Lenggu, Benediktus Y. Bhae.</i>	
DETEKSI CALON KREDITUR MOTOR DENGAN NAÏVE BAYES CLASSIFIER (STUDI KASUS: PT. FIF CABANG KUPANG).	487 – 494
<i>Miransyah Koroh, Marlinda Vasty Overbeek.</i>	
PENERAPAN GOOGLE MAPS DALAM MENENTUKAN LOKASI-LOKASI WIFI CORNER DI KOTA KUPANG BERBASIS ANDROID.	495 – 498
<i>Muhammad Harits Ardiyanto, Yohanes Suban Belutowe.</i>	
SISTEM TEMU BALIK DOKUMEN TEKS MENGGUNAKAN METODE BOOLEAN DAN TERM WEIGHT TF.IDF.	499 – 504
<i>Ni Putu Anggi Yuliani, Paulina Aliandu, Paskalis Andi Nani.</i>	
PENERAPAN METODE SMART (SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE) DAN ALGORITMA K-NN (K-NEAREST NEIGHBOR) DALAM PENENTUAN STATUS KESEHATAN BAYI BARU LAHIR DI RUMAH SAKIT BHAYANGKARA KUPANG	505 – 511
<i>Omar Bilham Tamonob, Kornelis Letelay, Sebastianus Mola.</i>	
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN CALON PENERIMA BEASISWA PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NUSA NIPA MENGGUNAKAN METODE AHP.	512 – 515
<i>Petrus Wolo, Stefania Memen Tupen, Yosep P. Minggu.</i>	
FUTURE COMPUTING PROFESSION.	516 – 522
<i>Raul Bernardino, Hasibun Asikin</i>	
INFORMASI LOKASI DAERAH PENGHASIL KOMODITI UNGGULAN DI KABUPATEN KUPANG BERBASIS ANDROID.	523 – 527
<i>Remerta Noni Naatonis, Skolastika S. Igon.</i>	
PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT PADA APLIKASI PEMASARAN KAIN TENUN IKAT KHAS FLORES BERBASIS ANDROID.	528 – 534
<i>Sumarlin, Dewi Anggraini.</i>	

PROSIDING SEMMAU 2017

DESAIN MODEL INFORMASI DANA DESA BERBASIS WEB (STUDI KASUS DESA TANINI KECAMATAN TAKARI KABUPATEN KUPANG). <i>Yohanes Payong, Antonio Soares, Venansius A. K. Ga'a</i>	535 – 543
ANALISA CITRA UNTUK KLASIFIKASI KAYU BANGUNAN. <i>Yohanes Suban Belutowe</i>	544 – 547
IMPLEMENTASI METODE <i>SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING</i> UNTUK SELEKSI PENERIMAAN BEASISWA BIDIK MISI DI POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA. <i>Yusni Nyura, Damar Nurcahyono.</i>	548 – 554

KONSEP CARA PEMBERANTASAN HAMA TANAMAN KAKAO DENGAN METODE MULTIMEDIA DEVELOP LIFE CYCLE GUNA MENINGKATKAN PRODUKSI TANAMAN KAKAO BERBASIS ANDROID

Febriyanti Alwisye Wara¹, Imelda Dua Reja²

¹²Teknik Informatika, Universitas Nusa Nipa, Jl. Kesehatan No. 3 Maumere

¹isye_feb@yahoo.co.id, ²imeldareja@gmail.com

Abstrak

Cara pemberantasan kakao yang dilakukan oleh petugas Penyuluh Lapangan (PPL) hanya dengan menjelaskan secara umum dan menggunakan gambar sebagai media pengenalan jenis hama dan cara pemberantasan namun para petani mengalami kesulitan dalam mengenali jenis hama ketika kembali ke kebun. Kesulitan dalam pemahaman pengenalan jenis hama dan cara pemberantasannya tersebut di karenakan para petani mengalami kejenuhan saat mengikuti penyuluhan tersebut. Dari pengamatan yang dilakukan terlihat bahwa durasi penyuluhan sekitar 2 jam dan pada 30 menit awal ada beberapa dari masyarakat yang meninggalkan tempat penyuluhan, lalu 1 jam kemudian lebih banyak lagi yang meninggalkan tempat penyuluhan. Setelah di wawancarai, beberapa dari masyarakat yang meninggalkan ruangan mengatakan bahwa penyuluhan sangat menjenuhkan dan banyak dari mereka yang tidak bisa membaca sehingga materi penyuluhan yang di sampaikan oleh petugas melalui pemflet dan LCD tidak bisa mereka pahami dengan baik. Penyampaian simulasi dalam bentuk pamflet dan poster tersebut dirasakan kurang efisien dan terkesan menjenuhkan. Kami menyimpulkan bahwa perlu adanya simulasi yang menarik dan tidak membosankan sehingga masyarakat dapat memahami dengan baik. Dengan kurangnya pemahaman petani tentang jenis hama dan cara pemberantasannya dapat menyebabkan produksi tanaman kakao menurun sehingga pendapatan para petanipun berkurang, hal ini berpengaruh pada lemahnya pertumbuhan ekonomi masyarakat setempat yang mata pencaharian utamanya adalah petani kakao. Dengan memanfaatkan *Multimedia Develop Life Cycle* secara *mobile* menggunakan sistem operasi *Android* agar dapat membantu para petani kakao mengenal gejala penyerangan hama dan cara pemberantasan hama tersebut sehingga produksi kakao meningkat yang akan berpengaruh terhadap nilai jual kakao dan peningkatan kesejahteraan petani. Teknologi *mobile* dengan system operasi *Android* dapat dimanfaatkan dalam dunia penyuluhan yakni sebagai alat bantu proses dalam melakukan sosialisasi dengan 80% dari para responden yang adalah petani menjawab sangat baik dan untuk kategori baik mendapat jumlah paling kecil (20%) sedangkan untuk kategori kurang baik dan tidak baik, tidak mendapatkan nilai. Aplikasi pembelajaran ini diperlukan sebagai penunjang untuk membantu pemahaman para petani dikarenakan aplikasi pembelajaran ini lebih menarik, interaktif, efisien dan efektif.

Kata kunci: Cara pemberantasan hama, Tanaman Kakao, *Multimedia Develop Life Cycle*, *Android*

1. PENDAHULUAN

Tanaman kakao merupakan salah satu komoditas andalan nasional dan berperan penting bagi perekonomian indonesia, terutama dalam penyediaan lapangan kerja, sumber pendapatan petani dan sumber devisa bagi negara di samping mendorong berkembangnya agrobisnis kakao dan agroindustri [7]. Tanaman kakao juga telah dibudidayakan oleh kabupaten sikka sekitar tahun 1960-an dan merupakan komoditi perdagangan andalan kabupaten Sikka selain kelapa. Komoditi kakao merupakan sumber penghasilan utama bagi petani di beberapa kecamatan di kabupaten Sikka. Namun, beberapa tahun terakhir produksi kakao

mengalami penurunan hal ini disebabkan adanya hama dan penyakit yang menyerang tanaman kakao untuk itu diperlukan pelatihan dasar bagi para petani tentang cara merawat tanaman kakao agar terhindar dari hama dan penyakit.

Badan Penelitian Litbang Pertanian telah berupaya melakukan pelatihan dan sosialisasi disetiap desa dan kecamatan serta memberikan panduan tentang cara merawat tanaman kakao dengan media seperti presentasi melalui Power Point dan poster, penyebaran brosur dan memberikan buku berupa buku panduan tentang cara merawat tanaman kakao. Namun, media yang diberikan kadang kurang menarik dan kurang

dimengerti, dan juga keterbatasan dalam membaca yang dimiliki dari beberapa petani sehinggasebagian dari para petaniasih belum memahami atas materi yang telah dipaparkan.

Dari hasil survei lokasi yang kami lakukan saat ikut dalam penyuluhan oleh pihak terkait terlihat bahwa durasi penyuluhan sekitar 2 jam dan pada 30 menit awal ada beberapa dari masyarakat yang meninggalkan tempat penyuluhan, lalu 1 jam kemudian lebih banyak lagi yang meninggalkan tempat penyuluhan. Setelah di wawancarai, beberapa dari masyarakat yang meninggalkan ruangan mengatakan bahwa penyuluhan sangat menjenuhkan dan banyak dari mereka yang tidak bisa membaca sehingga materi penyuluhan yang disampaikan oleh petugas melalui pamplet dan LCD tidak bisa mereka pahami dengan baik. Penyampaian simulasi dalam bentuk pamplet dan poster tersebut dirasakan kurang efisien hal ini dikarenakan masih banyaknya masyarakat yang memiliki pendidikan rendah sekitar 60% dan terkesan menjenuhkan. Kami menyimpulkan bahwa perlu adanya simulasi yang menarik dan tidak membosankan sehingga masyarakat dapat memahami dengan baik.

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni, suara, animasi dan video, dan kesemua elemen tersebut di masukan oleh pengguna melalui perangkat digital. Aplikasi terapan bidang Multimedia saat ini telah merabab di hampir semua bagian, diantaranya bidang Bidang Edukasi & Training, Bidang Entertainment, Bidang Bisnis dan Industri, Bidang Pariwisata, Bidang Advertising, Bidang *Government* dan *Politics*, Bidang Medicine dan Nursing, Bidang Arts and Humanities dll. Sedangkan simulasi digital yang berarti segala implementasinya menggunakan computer digital. Simulasi digital yang menggunakan metode *Multimedia Develop Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* merupakan pilihan tepat untuk menjawab permasalahan tentang penyuluhan yang dirasa menjenuhkan.

Metode *Multimedia Develop Life Cycle (MDLC)* dapat diterapkan pada system operasi *Android*. Dengan memanfaatkan aplikasi berbasis *Android* ini diharapkan dapat membantu para petani kakao secara efektif dan efisien karena dapat digunakan setiap saat dimanapun mereka berada.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian menjelaskan rancangan kegiatan, ruang lingkup atau objek, bahan dan alat utama, tempat, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel penelitian, dan teknik analisis.

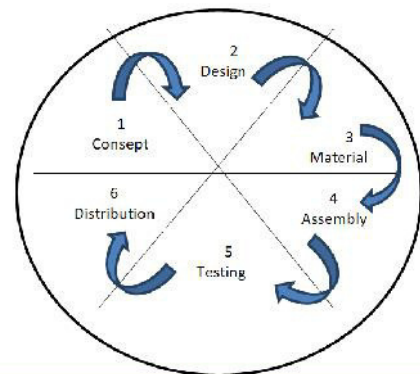
2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian berlokasi pada Litbang Pertanian. Proyek Penelitian Pengembangan Nusa Tenggara

(P3NT) didirikan pada tahun 1986 sampai dengan 1995 kemudian menjadi Instalasi. Penelitian Pengembangan Teknologi pertanian (IPPTP) sampai tahun 2002 dan berubah menjadi kebun Percobaan. IPPTP sendiri mengerjakan penelitian Spesifikasi lokasi sedangkan kebun Percobaan melakukan kegiatan hasil penelitian dilokasi kebun percobaan dan masih dilakukan hingga saat ini yang dikenal masyarakat dengan nama Litbang Pertanian.

2.2 Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam rancang bangun penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. tahap pengembangan *multimedia development life cycle* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Siklus MDLC

Tahap *Multimedia Development Life Cycle*:

1. *Concept*
Dalam tahap *concept* dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari tahap pengamatan pada penelitian awal.
2. *Design*
Dalam tahap *design* dibuat skenario, *storyline*, *storyboard*, *user interface*, skenario multimedia interaktif timeline tree dan kebutuhan lain yang akan diterapkan pada aplikasi.
3. *Collecting material*
Pada tahap *collecting material* dikumpulkan bahan – bahan yang dibutuhkan seperti gambar, animasi, audio dan yang lainnya.
4. *Assembly*
Dalam tahap *assembly* dilakukan pembuatan ilustrasi serta pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard dan struktur navigasi yang berasal dari tahap desain. *Coding* aplikasi juga termasuk ke dalam tahap ini.

5. Testing

Dalam pengembangan multimedia perlu dilakukan uji coba setelah produksi.

6. Distribution

Tahap distribusi dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

2.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis melakukan empat (4) cara dalam pengumpulan data. Hal ini dilakukan untuk pembahasan, berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan.

1. Wawancara
2. Observasi
3. Studi pustaka
4. Angket

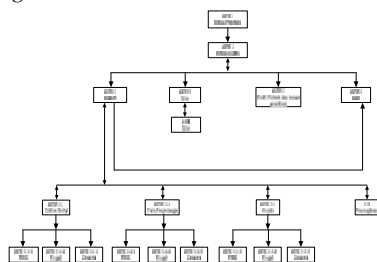
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Multimedia Development Life Cycle*:

1. Concept

Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi Media pembantu dalam penjelasan yang lebih interaktif sehingga para petani dapat memahami dengan baik. Petani dapat lebih tertarik untuk melihat, mendengarkan dan memahami materi tentang cara pemberantasan hama pada tanaman kakao karena penyajian materi dibuat semenarik mungkin menggunakan *Animasi* dan di Aplikasikan pada perangkat Handphone dengan Sistem Operasi *Android*. Mempermudah para pegawai litbang pertanian dalam mensosialisasikan cara memberantas hama pada tanaman kakao kepada para petani. Hasil latihan soal atau Quis itu nantinya akan menjadi saran evaluasi sejauh mana para petani mampu memahami materi.

2. Design



Gambar 3.1 Storyboard

3. Collecting Material

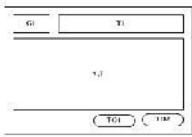
Tabel 3.1 Bahan Gambar

		
Buah.jpg	Hama.jpg	Buahyang rusak.jpg



Gambar 3.3 Tampilan Animasi Siklus Hidup Pengerek Buah

4. Assembly

No. Alur Struktur Navigasi : APH 1			
Topik : Aplikasi Petani Kakao Pintar			
T(Teks)	G(Gambar)	A(Animasi)	V(Video)
Judul : Menu Pembuka	Arahan Grafik	Arahan Keterangan	
	G-1: Gambar Logo Penda Sikka T-1: Text Judul Aplikasi Aplikasi Petani Kakao Pintar A-1: Animasi Text Selamat Menawalkan J-1: Tombol Menu Utama J-2: Tombol Keluar dari Aplikasi	• Jika T-1 diklik maka akan menuju ke menu Home (ASP 2) • Jika J-2 diklik maka akan keluar dari aplikasi.	

Gambar 3.4 Storyboard



Gambar 3.5 Coding



Gambar 3.5 Aplikasi Petani Pintar

5. Testing

Uji coba program aplikasi terhadap perangkat keras dan sistem operasi juga diperlukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegagalannya.

Tabel 3.2 Uji Kompatibilitas perangkat

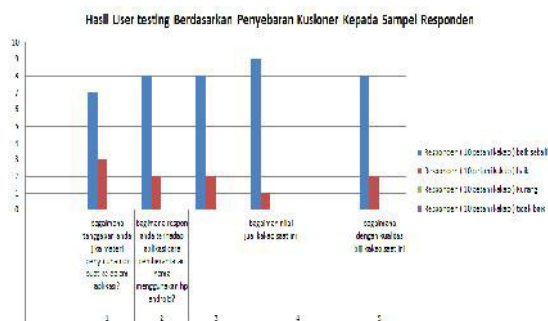
No	Perangkat	Spesifikasi	Spesifikasi	Spesifikasi	Spesifikasi	Spesifikasi
1	Processor	Intel® Celeron	Intel® CP N2820	2 GB	Windows 7	Acer 14"
2	Motherboard	Intel® CP N2820	2 GB	Windows 7	Acer 14"	
3	Memory atau RAM	2 GB	Windows 7	Acer 14"		
4	Sistem operasi	Windows 7	Acer 14"			
5	Monitor	Acer 14"				

Processor : Intel® Celeron
Motherboard : Intel® CP N2820
Memory atau RAM : 2 GB
Sistem operasi : Windows 7
Monitor : Acer 14"

Pada uji coba ini penulis menyimpulkan bahwa program dapat berjalan dengan baik dan cepat, tampilan form juga memenuhi standar form aplikasi.

6. Distribution

Pengujian dilakukan oleh user serta menjawab pertanyaan pada kusioner yang disiapkan. Hasil pengujian sebagai berikut:



Grafik 3.1. Hasil User testing Berdasarkan Penyebaran Kusioner Kepada Sampel Responden

Dalam suatu penelitian diperlukan penyebaran kusioner yang bermanfaat untuk mengetahui bagaimana respon petani dari aplikasi cara Konsep Cara Pemberantasan Hama Tanaman Kakao Dengan Metode *Multimedia Develop Life Cycle* Guna Meningkatkan Produksi Tanaman Kakao Berbasis *Android*. Penulis menyebarkan 5 soal pada *sample* 10 responden pada kelompok tani Plea Puli Desa Bloro Kec. Nita yang adalah petani kakao di Maumere dan telah mendapat hasil yaitu menurut kategori pemahaman pada pertanyaan, sangat baik, baik, kurang baik dan tidak setuju yang mana jumlah tertinggi untuk semua kategori adalah sangat baik dengan mendapat jumlah (80,0%), dan untuk kategori baik mendapat jumlah paling kecil (20%)

sedangkan untuk kategori kurang baik dan tidak baik tidak mendapatkan nilai. Dari jumlah penyebaran kusioner yang telah di peroleh maka dapat disampaikan yaitu penggunaan aplikasi Cara Pemberantasan Hama Tanaman Kakao Dengan Metode *Multimedia Develop Life Cycle* berbasis *Android* ini dirasakan sangat baik oleh para responden.

4. SIMPULAN

Teknologi *mobile* dengan system operasi *Android* dapat dimanfaatkan dalam dunia penyuluhan yakni sebagai alat bantu proses dalam melakukan sosialisasi dengan 80% dari para responden yang adalah petani menjawab sangat baik dan untuk kategori baik mendapat jumlah paling kecil (20%) sedangkan untuk kategori kurang baik dan tidak baik tidak mendapatkan nilai dan aplikasi pembelajaran ini diperlukan sebagai penunjang untuk membantu pemahaman para petani dikarenakan aplikasi pembelajaran ini lebih menarik, interaktif, efisien dan efektif.

REFERENSI

- [1] Astutik, R. D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP I. Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Negri Malang
- [2] Azhar, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [3] Chandra. (2012). Action Script Flash CS5. Palembang: Maxikom
- [4] Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran Workshop. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [5] Septrianti, & windarto, y. (2013). Multimedia pembelajaran Teknik Budidaya Jamur Tiram. Jakarta: Universitas Kristen Krida Wacana
- [6] Susilana, Rudi, & Rinaya, C. (2007). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- [7] Zaenudin. (2004). Budi Daya Kakao. Jember: Direktorat Pusat Penelitian Kopi dan Kakao Indonesia

STIKOM UYELINDO KUPANG

PROGRAM STUDI :

SISTEM INFORMASI (S1) TERAKREDITASI
TEKNIK INFORMATIKA (S1) TERAKREDITASI
TEKNIK INFORMATIKA (D3) TERAKREDITASI

Jalan Perintis Kemerdekaan I -Kayu Putih Kupang-NTT

Telp; 0380-8554500, 85554499, Fax.0380-8554502

Website: <http://www.uyelindo.ac.id>

Website: <http://www.semmanu.uyelindo.ac.id>

Email: stikom@uyelindo.ac.id, semmanu@uyelindo.ac.id



978-602-73628-0-2