

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI
MASALAH PADA PENANGKARAN BURUNG KENARI
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Mahkota Kenari)

SKRIPSI



disusun oleh

Wijiyanto

11.11.5421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI
MASALAH PADA PENANGKARAN BURUNG KENARI
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Mahkota Kenari)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Wijiyanto

11.11.5421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI
MASALAH PADA PENANGKARAN BURUNG KENARI
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Mahkota Kenari)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wijiyanto

11.11.5421

yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada Tanggal 11 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENGATASI
MASALAH PADA PENANGKARAN BURUNG KENARI
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus: Mahkota Kenari)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wijiyanto
11.11.5421**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

**Prof. Dr. M Suyanto, MM.
NIK. 190302001**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar Akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 Agustus 2015



Wijianto
NIM : 11.11.5421

MOTTO

- ❖ “Awali hari dengan Senyuman, Mulai langkah dengan Bismillah”
Semoga Allah limpahkan berkah.
- ❖ “Ilmu sebelum berkata dan berbuat” (Imam Bukhari)
- ❖ “Ketika aku takut memberi, Aku lupa Bahwa semua yang kumiliki adalah Pemberian”.

Masalah & Solusi :

- Sering sakit = Silahkan puasa
- Wajah gelap = Qiyamul Lail (tahajud)
- Hati sempit = perbanyak tartil Al-Qur'an
- Susah bahagia = Sholatlah tepat waktu
- Emosi melulu = Wudhulah dan beristiqfar
- Gelisah = Banyakin Doa dan berolah raga
- Tertekan = seringlah baca “Laa haula walaquwwata illa billah”
- Kurang berkah rezekinya = Lirik yang Halal aja
- Miskin melulu = Coba bersedekah
- Lelah berbuat baik? = Share pesan sederhana ini

PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya untuk Allah, Yang Maha Mengetahui apa-apa yang ada dilangit dan dibumi. *“Diwajibkan atas kamu berperang, Padahal berperang itu adalah sesuatu yang kamu benci. boleh Jadi kamu membenci sesuatu, Padahal ia Amat baik bagimu, dan boleh Jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, Padahal ia Amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”* (QS. Al-Baqarah : 216). Karya tulis ini kupersembahkan kepada orang-orang yang saya cintai.

1. Ibu dan bapakku tercinta yang telah bekerja keras dan berdo'a sampai anakmu ini bisa melanjutkan pendidikan sampai sarjana.
2. Adikku Rismawati dan Wijayanto, yang telah memberi semangat dan dukungan sampai saat ini.
3. Kepada keluarga Bapak Ulin Ni am (Mahkota Kenari) kami mengucapkan terimakasih banyak atas bantuan baik sebagai penyedia data dan tempat penelitian saya.
4. Selain itu, kepada Bapak Ibu dosen yang telah membimbing kami sejak awal kuliah di Amikom sampai akhir dari jenjang kuliah Sarjana.
5. Tidak lupa buat Navi sutanto, Nyoto wibowo, Wawan cahyo purwoko, Sigit priyandae yang telah memberikan motivasi dan membantu menyelesaikan tugas akhir serta semua teman-teman S1-TI-11.
6. Serta kepada semua pihak yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, inayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Masalah Pada Penangkaran Burung Kenari Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Mahkota Kenari)”.

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh diperkuliahan.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM“ Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin dan surat pengantar dalam mendapatkan tempat untuk penelitian.

3. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
4. Bapak Ulin Ni am, S.T selaku Pemilik Mahkota Kenari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orang tua dan keluarga.
6. Dan juga tidak lupa teman-teman yang membantu kelancaran penulisan Skripsi hingga terselesainya laporan ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan dan kemampuan. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Yogyakarta, 17 Agustus 2015

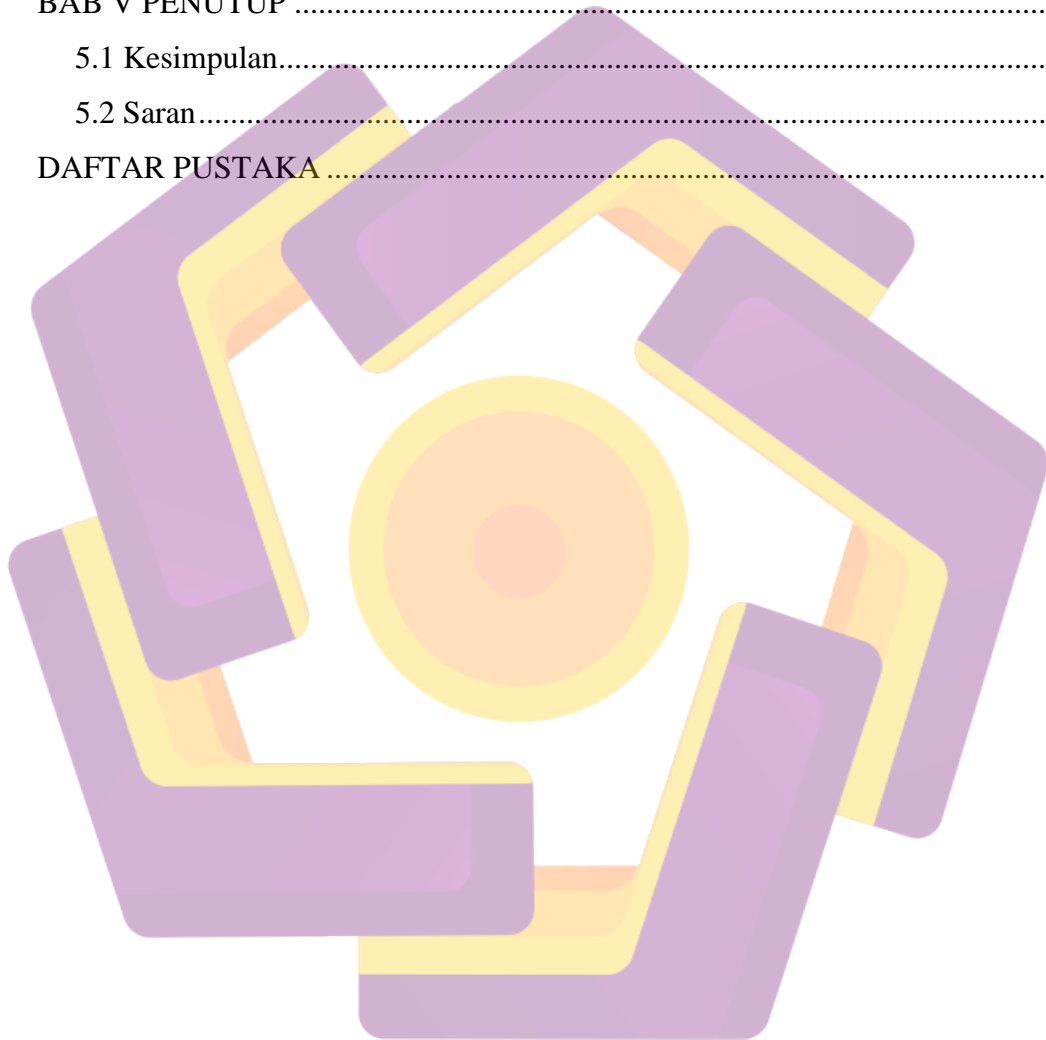
Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Multimedia Pembelajaran	8
2.3 Objek-Objek Multimedia	9

2.3.1 Teks	9
2.3.2 Grafik	10
2.3.3 Audio	11
2.3.4 Video	11
2.3.5 Animasi	11
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.4.1 Struktur Linier	12
2.4.2 Struktur Menu	13
2.4.3 Struktur Hierarki	14
2.4.4 Struktur Jaringan	15
2.4.5 Struktur Kombinasi	15
2.5 Pengembangan Aplikasi Multimedia	17
2.6 Software yang digunakan	19
2.6.1 Adobe Flash Professional CS 5	19
2.6.2 Adobe Soundbooth CS3	20
2.6.3 Adobe Photoshop CS 3	21
2.6.4 MySQL	21
2.6.5 Sublime Text 3	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Gambaran Umum	24
3.2 Analisis Sistem	25
3.2.1 Mendefinisikan Masalah	25
3.2.2 Analisis SWOT	26
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem	29
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.3 Perancangan Sistem	32
3.3.1 Perancangan Website	32
3.3.2 Perancangan Multimedia	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Memproduksi Sistem	56
4.1.1 Pembuatan Website	56

4.1.2 Pembuatan Multimedia	62
4.2 Pengujian Sistem.....	90
4.2.1 Pengujian Alfa.....	90
4.3 Implementasi.....	94
4.4 Pemeliharaan Sistem	94
BAB V PENUTUP	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	xix

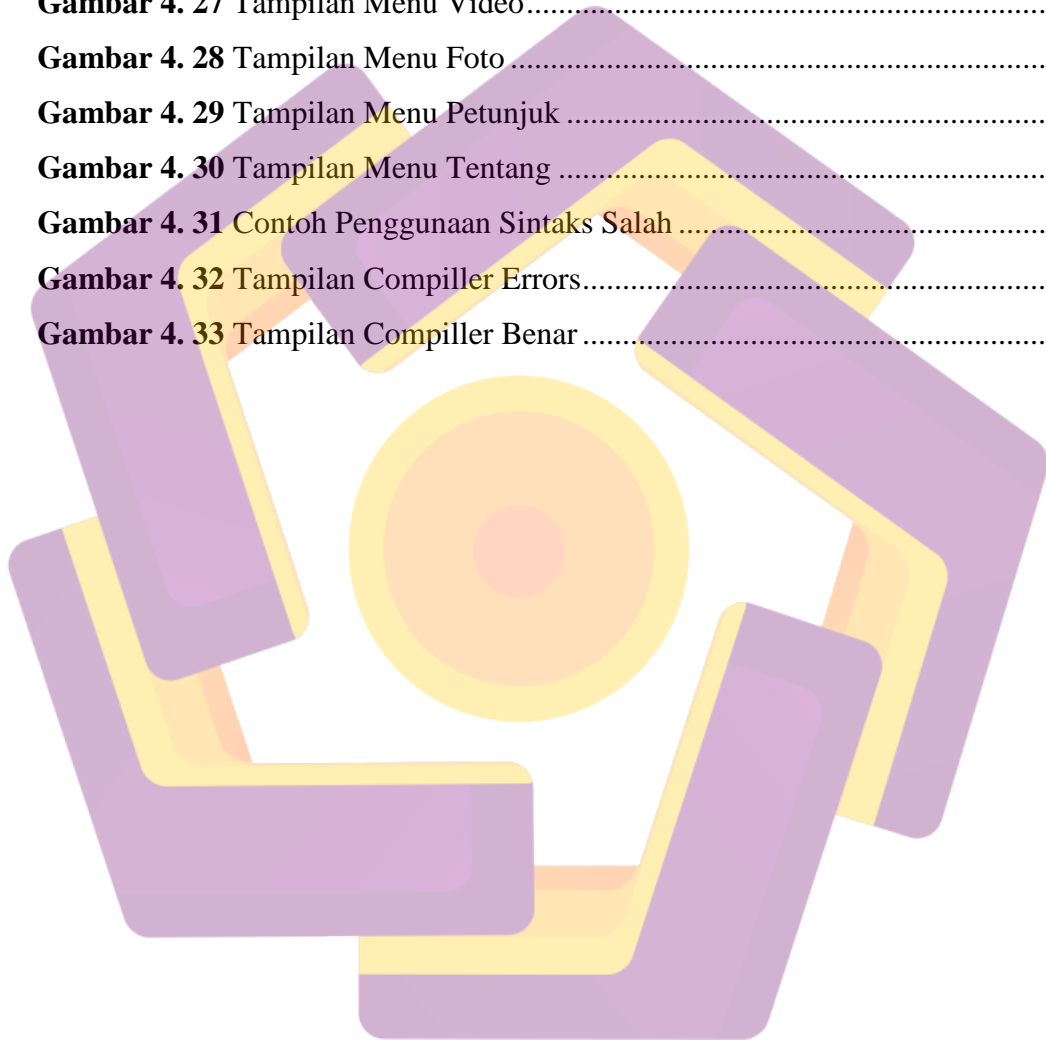


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Linier	12
Gambar 2. 2 Struktur Menu.....	13
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki.....	14
Gambar 2. 4 Struktur Jaringan.....	15
Gambar 2. 5 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2. 6 Adobe Flash Professional CS5	20
Gambar 2. 7 Adobe Soundbooth CS3	20
Gambar 2. 8 Adobe Photoshop CS3.....	21
Gambar 2. 9 XAMPP Control Panel v3.2.1	22
Gambar 2. 10 Sublime Text 3	23
Gambar 3. 1 DFD Level 0	32
Gambar 3. 2 DFD Level 1	33
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Login Admin	36
Gambar 3. 4 Rancangan Halaman Setelah Login.....	37
Gambar 3. 5 Rancangan <i>Interface</i> user	37
Gambar 3. 6 Rancangan <i>Interface</i> tambah user.....	38
Gambar 3. 7 Rancangan <i>Interface</i> edit user	39
Gambar 3. 8 Rancangan Penegasan Hapus User.....	39
Gambar 3. 9 Rancangan <i>Interface</i> Materi	40
Gambar 3. 10 Rancangan <i>Interface</i> Materi Kesehatan.....	41
Gambar 3. 11 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Materi Kesehatan.....	41
Gambar 3. 12 Rancangan <i>Interface</i> Edit Materi Kesehatan	42
Gambar 3. 13 Rancangan Penegasan Hapus Materi.....	42
Gambar 3. 14 Rancangan <i>Interface</i> Materi Kesiapan	43
Gambar 3. 15 Rancangan <i>Interface</i> Tambah Materi Kesiapan	44
Gambar 3. 16 Rancangan <i>Interface</i> Edit Materi Kesiapan.....	44
Gambar 3. 17 Rancangan Penegasan Hapus Materi.....	45
Gambar 3. 18 Struktur Aplikasi Kombinasi (Hierarki/Linier)	47

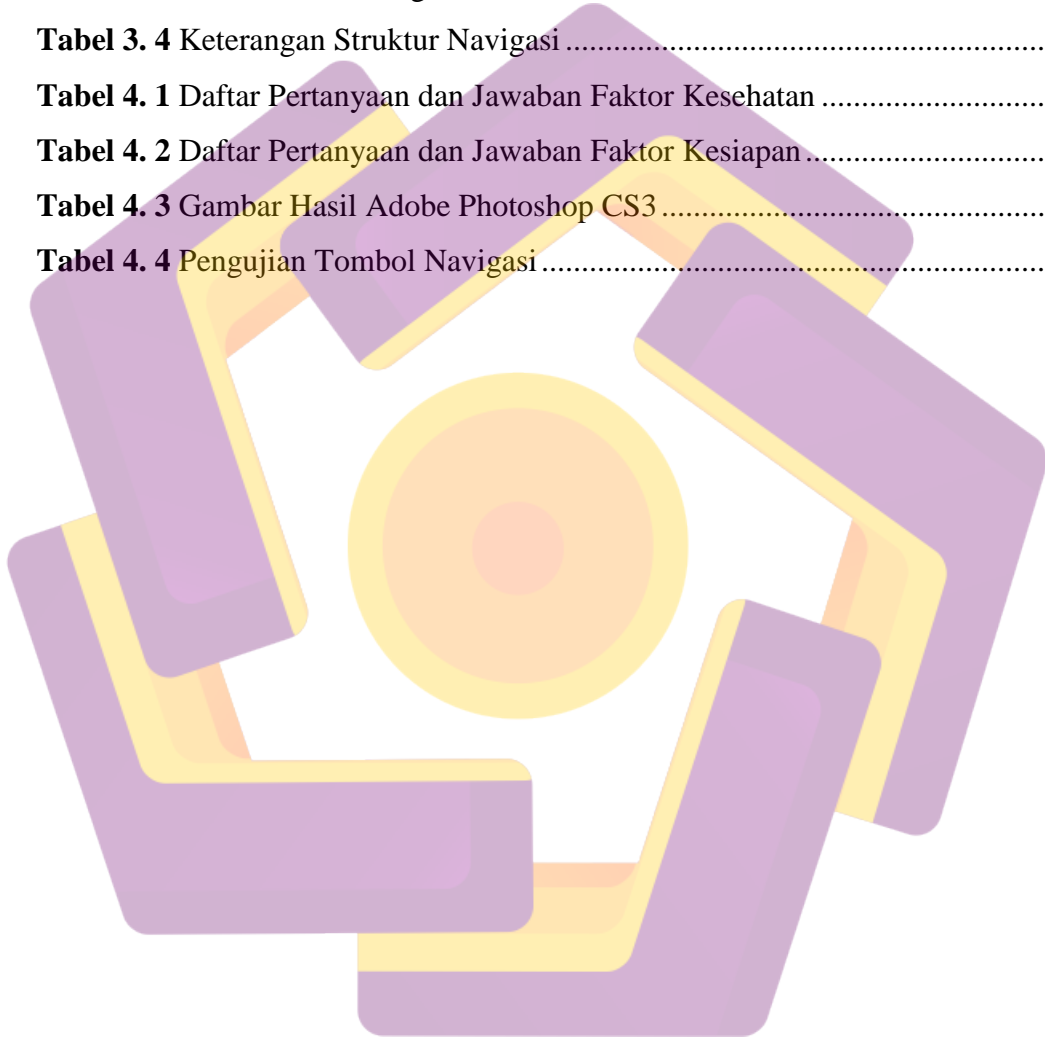
Gambar 3. 19 Rancangan Intro.....	51
Gambar 3. 20 Rancangan Menu Utama	51
Gambar 3. 21 Rancangan Menu Materi	52
Gambar 3. 22 Rancangan Menu Kesehatan	52
Gambar 3. 23 Rancangan Menu Kesiapan	53
Gambar 3. 24 Rancangan Menu Gallery	53
Gambar 3. 25 Rancangan Menu Video	54
Gambar 3. 26 Rancangan Menu Foto.....	54
Gambar 3. 27 Rancangan Menu Petunjuk.....	55
Gambar 3. 28 Rancangan Menu Tentang	55
Gambar 4. 1 Pembuatan <i>Database</i> materi.....	57
Gambar 4. 2 Tabel User	57
Gambar 4. 3 Tabel Materi	57
Gambar 4. 4 Tabel Materi_kategori	58
Gambar 4. 5 Halaman Login	58
Gambar 4. 6 Halaman Home	59
Gambar 4. 7 Halaman User	60
Gambar 4. 8 Halaman Materi	60
Gambar 4. 9 Halaman Materi Kesehatan	61
Gambar 4. 10 Halaman Materi Kesiapan	62
Gambar 4. 11 Editing Suara Kenari	73
Gambar 4. 12 Lembar Kerja Adobe Flash CS5.....	74
Gambar 4. 13 Hasil Import Background Pada Adobe Flash CS5	75
Gambar 4. 14 Hasil Import Suara Pada Adobe Flash CS5.....	75
Gambar 4. 15 Create New Symbol.....	76
Gambar 4. 16 Panel Timeline Symbol Button	77
Gambar 4. 17 Tampilan Materi-Kesehatan.Php.....	80
Gambar 4. 18 Tampilan Materi-Kesiapan.Php.....	83
Gambar 4. 19 Tampilan Intro	84
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Utama.....	84
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Materi.....	85

Gambar 4. 22 Tampilan Menu Kesehatan.....	85
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Materi-Kesehatan.Php.....	86
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Kesiapan.....	86
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Materi-Kesiapan.Php	87
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Gallery.....	87
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Video.....	88
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Foto	88
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Petunjuk	89
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Tentang	89
Gambar 4. 31 Contoh Penggunaan Sintaks Salah	90
Gambar 4. 32 Tampilan Compiler Errors.....	91
Gambar 4. 33 Tampilan Compiler Benar	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel User	34
Tabel 3. 2 Tabel Materi	35
Tabel 3. 3 Tabel materi_kategori	35
Tabel 3. 4 Keterangan Struktur Navigasi	48
Tabel 4. 1 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Faktor Kesehatan	62
Tabel 4. 2 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Faktor Kesiapan	65
Tabel 4. 3 Gambar Hasil Adobe Photoshop CS3	70
Tabel 4. 4 Pengujian Tombol Navigasi	92



INTISARI

Keberadaan burung Kenari di alam bebas telah punah karena seleksi alam dan campur tangan manusia yang ingin memeliharanya. Namun burung kenari dapat berlangsung hidup sampai saat ini merupakan hasil penangkaran atau budidaya yang dijalankan oleh para penangkar kenari.

Mahkota Kenari sebagai salah satu tempat pembudidaya kenari di Yogyakarta memiliki beberapa permasalahan dalam penangkaran burung kenari. Faktor ini berasal dari kesalahan penangkar, lingkungan, sarana dan prasarana yang kurang mendukung. Banyak permasalahan dan penyakit yang perlu diwaspadai dan terkadang membuat penangkar kesulitan untuk mengatasinya.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dalam beternak kenari adalah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia yang didalamnya terdapat masalah dalam tahap perawatan maupun pada tahap pengembangbiakan kenari. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu mengatasi masalah bagi para pemelihara maupun peternak kenari, dan terutama bagi para pemula.

Kata Kunci: Burung Kenari, Media Pembelajaran, Multimedia, Mahkota Kenari

ABSTRACT

The existence of the Canaries have become extinct in the wild due to natural selection and human intervention to keep them. But the Canaries can take life so far is a result of captivity or cultivation that is run by the farmers of canaries.

Mahkota Kenari as one of the canaries breeders in Yogyakarta has some problems in breeding Canaries. This factor is derived from the error farmers, the environment and infrastructure are less supportive. Many of the problems and diseases that need to be controlled and sometimes makes farmers trouble to resolve it.

One way to overcome the problems in raising walnuts is the creation of multimedia-based learning media in it there is a problem in the stage of care as well as on the stage of the breeding of canaries. So with these learning media can help solve the problem for the keepers and breeders of canaries, and especially for beginners.

Keywords: *Canaries, Learning Media, Multimedia, Mahkota Kenari*

