

**R.E.S LOVERS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBUDIDAYAAN KURA - KURA BRAZIL BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhamad Azis Muslim 11.02.7919

Fajar Bagus Putranto 11.02.7955

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**R.E.S LOVERS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBUDIDAYAAN KURA - KURA BRAZIL BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Muhamad Azis Muslim 11.02.7919

Fajar Bagus Putranto 11.02.7955

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**R.E.S LOVERS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PEMBUDIDAYAAN KURA - KURA BRAZIL BERBASIS
SISTEM OPERASI ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Azis Muslim 11.02.7919

Fajar Bagus Putranto 11.02.7955

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Februari 2014

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

R.E.S LOVERS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBUDIDAYAAN KURA - KURA BRAZIL BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Azis Muslim

11.02.7919

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 April 2014

KEJUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

R.E.S LOVERS APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBUDIDAYAAN KURA - KURA BRAZIL BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Bagus Putranto

11.02.7955

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Ahlihi Masruro, S.Kom
NIK. 190302148

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Muhamad Azis Muslim 11.02.7919

Fajar Bagus Putranto 11.02.7955

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi daam laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya kami, maka kami siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini kami buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Februari 2014

Penulis

Halaman Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Kupersembahkan Tugas Akhir ini
dengan setulus hatiku untuk*

Yang Tercinta, Terkasih dan Tersayang :

- + Orang tua kami*
- + Adhiefonta Micheli S.Kom*
- + Hani Suci Risnawati*
- + Kakak - kakak dan adik - adik kami*
- + Teman-teman seperjuangan kelas D3MI-01 STMIK AMIKOM
Yogyakarta*
- + Buat teman-teman saya Modon, Gisa, Ade Alwi, Septian, Gabel, Koko,
Yoga, Mega, Rina, Fajar Aria, Edwin, Arista, Toriq, Wiwin Rio, Esti,
Satria , Dwi. S dan teman-teman kosan Fembri saya ucapkan terima
kasih banyak atas masukan ilmu, kritik dan saran dalam proses tugas
akhir saya. Semoga tetap kompak selalu.*

Yang Selalu Memberikan Do'a, Semangat dan Dukungan

Yang Tiada Hentinya Untuk Menyelesaikan Studiku

MOTTO

- "Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras."
- "Visi tanpa tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia!"
- "Cinta indah seperti bertepuk dua tangan, tak akan indah jika hanya sebelah saja."
- "Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak tahu."
- "Cinta akan menggilas setiap orang yang mengikuti gerakannya, tetapi tanpa gilasan cinta, hidup tiada terasa indah."
- "Janganlah kamu menyembunyikan perasaanmu, lebih baik berkata jujur dengan perasaan apa yang kamu rasakan, dari pada menimbulkan kekecewaan dan sakit hati."
- "Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh. (Confusius)"
- "Sesungguhnya Allah SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum, kecuali kaum itu sendiri yang merubahnya". (Q.S. Ar Ra'ad ayat 11)
- "Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar". (Al-Baqarah: 153)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “RES Lovers Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembudidayaan Kura – Kura Brazil Berbasis Sistem Operasi Android” dapat penulis selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para kerabat, serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar ahli madya Jurusan Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta. Laporan Tugas Akhir juga sebagai sarana untuk mempraktekkan secara langsung ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di Jurusan Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT. Atas segala hidayah, barokah dan taufiq-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Pimpinan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika,

4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom selaku Dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan ini.
5. Kedua orang tua kami dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dorongan semangat hingga selesainya tugas akhir ini.
6. Teman-teman seperjuangan Manajemen Informatika angkatan 2011 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan Tugas Akhir ini. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta membalas semua kebaikan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekeliruan dan kekurangan. Untuk itu penulis menyampaikan permohonan maaf sebelumnya serta sangat diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

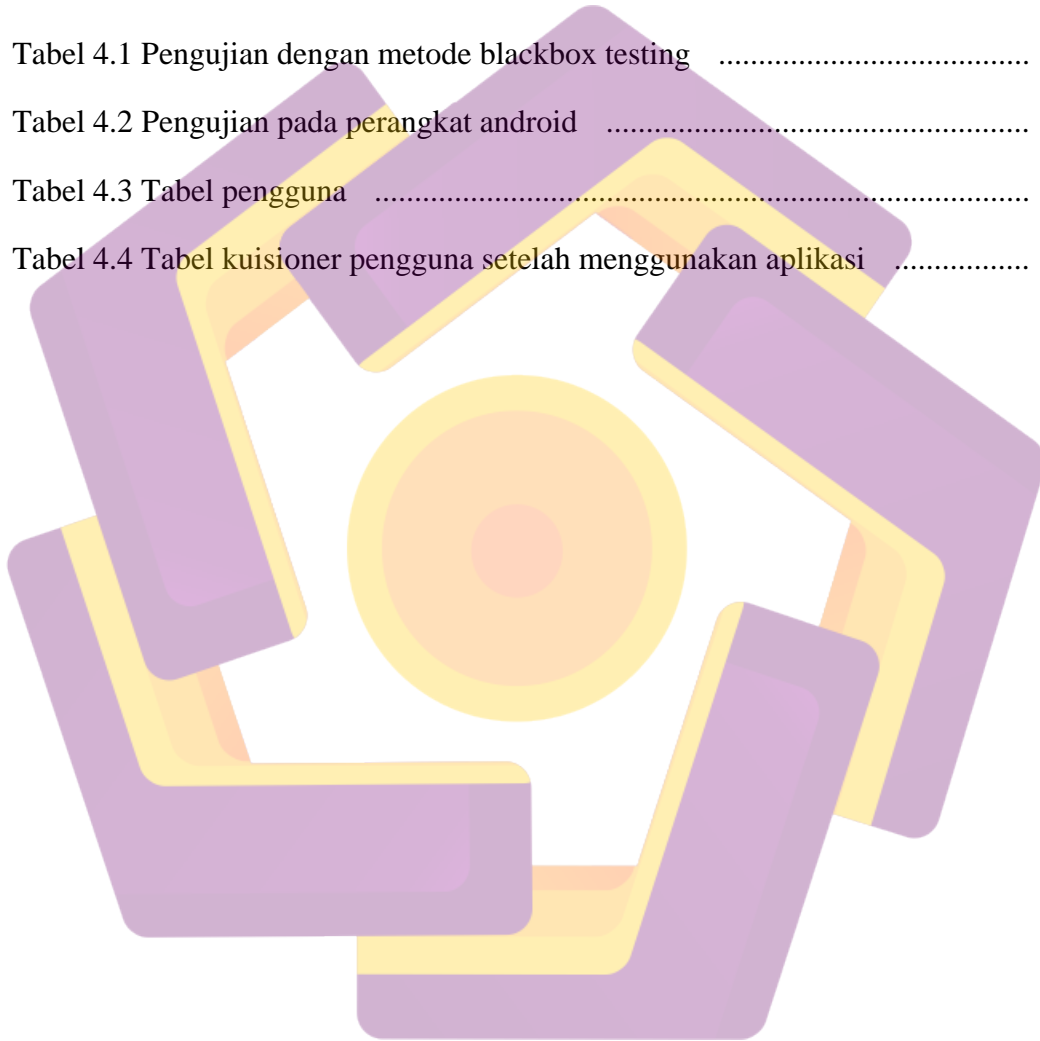
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.6.1. Pengumpulan Data	3
1.6.2. Metode Pengembangan Aplikasi	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
1.8. Definisi Kura Kura Brazil	7
1.9. Definisi Multimedia	8
1.10. Sistem Operating Android	9
2.3.1. Android Versi 4.0 (<i>ICS : Ice Cream Sandwich</i>)	9

1.11. Adobe Flash CS5.5	11
2.4.1. Area Kerja Adobe Flash CS5.5	11
1.12. Adobe Photoshop CS4	13
1.13. Adobe Soundbooth CS4	14
1.14. Ulead Video Studio 11	16
1.15. BlueStacks	17
BAB III TINJAUAN UMUM	18
3.1. Pengumpulan Data	18
3.2. Kebutuhan	18
3.3. Kebutuhan Input	19
3.4. Kebutuhan Proses.....	19
3.5. Kebutuhan Output	20
3.6. Kebutuhan Antarmuka	20
3.7. Kebutuhan Data	21
3.8. Kebutuhan Perangkat Keras	22
3.9. Kebutuhan Perangkat Lunak	23
3.10. Perancangan Aplikasi	23
3.10.1. Metode Perancangan	23
3.10.2 Hasil Perancangan	24
3.10.3 Perancangan Diagram HIPO	24
3.11. Perancangan Antarmuka	27
3.11.1. Rancangan Halaman Intro	27
3.11.2. Rancangan Halaman Home	27
3.11.3. Rancangan Halaman Menu	28
3.11.4. Rancangan Halaman Isi Tentang Kura Kura Brazil	29
3.11.5. Rancangan Halaman Cara Pemeliharaan	30
3.11.6. Rancangan Halaman Cara Budidaya	30
3.11.7. Rancangan Halaman Jenis Penyakit dan Obat	31
3.11.8. Rancangan Halaman Galeri	31
3.11.9. Rancangan Halaman Simulasi	32
3.11.10. Rancangan Halaman Video	32
3.12. Mekanisme Perancangan Aplikasi	33
3.12.1. Perancangan Tampilan Aplikasi	33
3.12.2. Perancangan Suara	33
3.12.3. Perancangan Video	33
3.12.4. Pengolahan Aplikasi	34
3.13. Rencana Pengujian	34

3.13.1. Rencana Pengujian Aplikasi Pada Perangkat	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil	36
4.2 Implementasi	36
4.3 Batasan Implementasi	36
4.4 Implementasi Pembuatan Aplikasi	37
4.4.1 Perancangan Logo dan Desain Tampilan	37
4.4.1.1. Perancangan Logo	37
4.4.1.2. Perancangan Background	38
4.4.2 Recording dan Editing Audio Narasi Untuk Video Menggunakan Adobe Soundbooth CS4	39
4.4.3 Pembuatan Movie Clip Menggunakan Ulead Video Studio	40
4.4.4 Perancangan Aplikasi Menggunakan Adobe Flash Professional CS5.5	43
4.4.4.1. Membuat Template	43
4.4.4.2. Import Data	43
4.4.4.3. Membuat Halaman Cover	44
4.4.4.4. Membuat Halaman Home	45
4.4.4.5. Membuat Menu Utama	46
4.4.4.6. Membuat Halaman Isi RES	47
4.4.4.7. Membuat Halaman Pemeliharaan	48
4.4.4.8. Membuat Halaman Galeri	49
4.4.4.9. Membuat Halaman Penyakit & Obat	50
4.4.4.10. Membuat Halaman Isi Simulasi	51
4.4.5 Membuat File Project Untuk Android (.apk)	52
4.5 Pengujian Aplikasi	53
4.5.1 White Box Testing dan Black Box Testing	53
4.5.2 Pengujian Aplikasi Pada Bluestack	54
4.5.3 Pengujian Pada Perangkat Android	55
4.5.4 Pengujian Pada Pengguna Android	56
BAB V PENUTUP	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengujian dengan metode blackbox testing	54
Tabel 4.2 Pengujian pada perangkat android	55
Tabel 4.3 Tabel pengguna	56
Tabel 4.4 Tabel kuisioner pengguna setelah menggunakan aplikasi	57



DAFTAR GAMBAR

#		
Gambar 2.1	Kura Kura Brazil (<i>Red Ear Slider</i>)	7
Gambar 2.2	Logo Android versi 4.0 (<i>ICS: Ice Cream Sandeich</i>)	10
Gambar 2.3	Area Kerja Adobe Flash CS5.5	12
Gambar 2.4	Area Kerja Adobe Photoshop CS4	13
Gambar 2.5	Area Kerja Adobe Soundbooth CS4	15
Gambar 2.6	Area Kerja Ulead Video Studio 11	16
Gambar 2.7	Tampilan BlueStacks	17
Gambar 3.1	Diagram HIPO Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembudidayaan Kura Kura Brazil Berbasis Sistem Operasi Android (<i>RES Loves</i>)	25
Gambar 3.2	Halaman Intro	27
Gambar 3.3	Rancangan Halaman Home	28
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Menu	28
Gambar 3.5	Rancangan Halaman Isi Tentang Kura Kura Brazil	29
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Cara Pemeliharaan	30
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Cara Bididaya	30
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Jenis Penyakit dan Obat	31
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Galeri	31
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Simulasi	32
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Video	33
Gambar 4.1	Tampilan Editing Logo RES Lovers	37
Gambar 4.2	Tampilan ukuran resolusi untuk membuat background	38
Gambar 4.3	Tampilan Desain Background RES Lovers	39

Gambar 4.4 Recording Narasi Untuk Video	39
Gambar 4.5 Proses menghilangkan noise	40
Gambar 4.6 Memasukan Gambar ke Ulead Video Studio	41
Gambar 4.7 Mengatur waktu durasi	41
Gambar 4.8 Proses memasukan audio	42
Gambar 4.9 Mengkonvert video	42
Gambar 4.10 Pemilihan Template	43
Gambar 4.11 Import file data	43
Gambar 4.12 Pembuatan Cover	44
Gambar 4.13 Pembuatan tombol menu pada halaman home dan penulisan ActionScript	45
Gambar 4.14 Pembuatan Halaman Menu Utama	46
Gambar 4.15 Pembuatan Halaman Menu Isi RES	47
Gambar 4.16 Pembuatan Halaman Pemeliharaan	48
Gambar 4.17 Pembuatan Halaman Pemeliharaan	49
Gambar 4.18 Pembuatan Halaman Penyakit & Obat	50
Gambar 4.19 Pembuatan Halaman Simulasi	51
Gambar 4.20 Proses Mempublish File Project Menjadi File .apk	52
Gambar 4.21 Tampilan BlueStacks saat dijalankan	54

INTISARI

Pengembangan aplikasi mobile berbasis saat ini memiliki peningkatan yang sangat signifikan dalam hal jenis , segmentasi dan tujuan . Berbagai macam aplikasi mobile berbasis yang telah dibuat saat ini berjalan pada beberapa sistem operasi mobile, seperti Windows Phone (sistem operasi Microsoft) , iOS (sistem operasi mobile Apple) , Symbian , dan di tengah-tengah operasi mobile sistem yang sudah ada , tumbuh sistem operasi baru yang disebut Android.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat mobile seperti ponsel pintar (smart phone) dan komputer tablet . Android menyediakan platform open source bagi pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk menggunakan berbagai macam software .

Kura Kura Brazil merupakan salah satu reptil yang dapat dijadikan peluang bisnis dikarenakan banyaknya minat masyarakat untuk dijadikan hewan peliharaan. Peternakan kura kura di Banjar Patroman merupakan salah satu peternakan kura kura Brazil yang melihat peluang bisnis menjanjikan dari pembudidayaan kura kura Brazil dikarenakan banyaknya minat masyarakat namun banyak orang yang belum mengetahui cara pemeliharaan dan pembudidayaan kura kura brazil. Dari permasalahan di atas penulis membuat sebuah aplikasi pada android tentang pembudidayaan kura kura brazil yaitu Aplikasi Multimedia Interaktif untuk pembudidayaan Kura Kura Brazil berbasis Sistem Operasi Android (RES Lovers). Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi peternak maupun peternak baru yang ingin tahu tentang cara pembudidayaan kura kura brazil.

Kata kunci : *App mobile, Android, Kura kura Brazil, peternakan Kura kura Brazil*

ABSTRACT

The development of mobile based application today has improved significantly in terms of type , segmentation and purpose . Many kinds of mobile-based applications that have been made at this time running on several mobile operating systems , such as Windows Phone (Microsoft operating systems) , iOS (Apple's mobile operating system) , Symbian , and Android, which has been grown in the midst of a mobile operating system that already exists.

Android is a Linux based operating system for mobile devices such as smart phones and tablet computers. Android provides an open source platform for developers to create their own applications to use various kinds of software.

*Red Ear Slider is one of the reptiles that can be used as a business opportunity because the number of public's interest to be used as pets. A turtle farm in Banjar Patroman is one of Red Ear Slider farms which looks promising business opportunity from Red Ear Slider breeding, since there is interest from people yet they do not know the maintenance and the cultivation of Red Ear Slider. Based on that case above, author makes an application on android about Red Ear Slider breeding named *Interactive Multimedia Applications for Red Ear Slider cultivation based on Android Operating System (RES Lovers)*. It is expected that this application can provide useful information for breeders and new breeders who are curious about how cultivating Red Ear Slider.*

Keywords : *mobile app , Android , Red Ear Slider, Red Ear Slider farms*