

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS TELUR BERBASIS FLASH
PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR**

SKRIPSI



disusun oleh :

Sar Welli Anthoni

08.11.2065

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2013**

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS TELUR BERBASIS FLASH
PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Sar Welli Anthoni

08.11.2065

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS TELUR BERBASIS FLASH
PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sar Welli Anthoni

08.11.2065

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2013

Dosen Pembimbing,

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS TELUR BERBASIS FLASH
PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sar Welli Anthoni

08.11.2065

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Svahrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Kusrini, Dr., M.Kom
NIK. 190302106

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 5 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Juni 2013

Sar Welli Anthoni

NIM. 08.11.2065

MOTTO

- Percaya pada kemampuan diri sendiri.
- Banyak jalan menuju roma.
- Selama kita yakin. Tidak ada yang tidak mungkin.
- Sungguh sungguh dalam pekerjaan itu harus, tapi bersantai itu penting.
- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S 94 :6)
- Yang terpenting dari kehidupan bukanlah kemenangan namun bagaimana bertanding dengan baik. (Baron Pierre De Coubertin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua hasil skripsi ini Saya dedikasikan dan persembahkan untuk :

- Allah SWT yang telah memberi kekuatan dan keyakinan untuk terus berusaha untuk tidak menyerah dalam menjalani hidup. Dan terima kasih atas nikmat yang telah diberikan.
- Bapak dan ibu yang selalu mendukung. Sartono dan Yusnaini (alhm), terima kasih atas kasih sayang, cinta dan kesabaran yang telah diberikan selama ini.
- Adikku Sar Weni Pratiwi yang selalu memberi tawa di dalam rumah.
- Sri Yuli Ekawati yang masih sabar hingga saat ini, karenamu perjalanan ini semakin lengkap.
- C - Squad 2008 STMIK Amikom Yogyakarta. Kalian akan selalu ada di ingatanku. Sukses untuk kita semua. Sampai bertemu di beberapa tahun mendatang.
- Semua teman-teman terbaikku yang pernah mengisi kehidupanku dengan kebahagiaan dan kesedihan. Terima kasih atas pengalaman hidup yang telah kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul **“APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA PRODUKTIVITAS TELUR BERBASIS FLASH PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR”**. Laporan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua **STMIK AMIKOM** Yogyakarta.
2. Ibu Kusrini, Dr., M.Kom selaku dosen pembimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Seluruh staf dan karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer **“STMIK AMIKOM”** Yogyakarta yang telah banyak membantu selama penyelesaian skripsi ini.

5. Kedua orang tua saya, Sartono dan Yusnaini (alm) yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan studi sarjana ini.
6. Segenap pihak yang telah banyak membantu. Yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf kepada semua pihak atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini, baik dari segi penulisan maupun isinya karena keterbatasan ilmu pengetahuan penulis. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada saran ataupun kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Juni 2013


Penulis,

Sar Welli Anthoni

DAFTAR ISI

APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA ITIK UNTUK USAHA PRODUKTIVITAS . i	
TELUR BERBASIS FLASH PADA PETERNAKAN ITIK SARI TELUR	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum	4
1.5.3 Bagi Pembaca.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Objek-Objek Multimedia.....	9
2.1.3 Pengembangan Sistem Multimedia	11
2.2 Struktur Dasar Multimedia	13

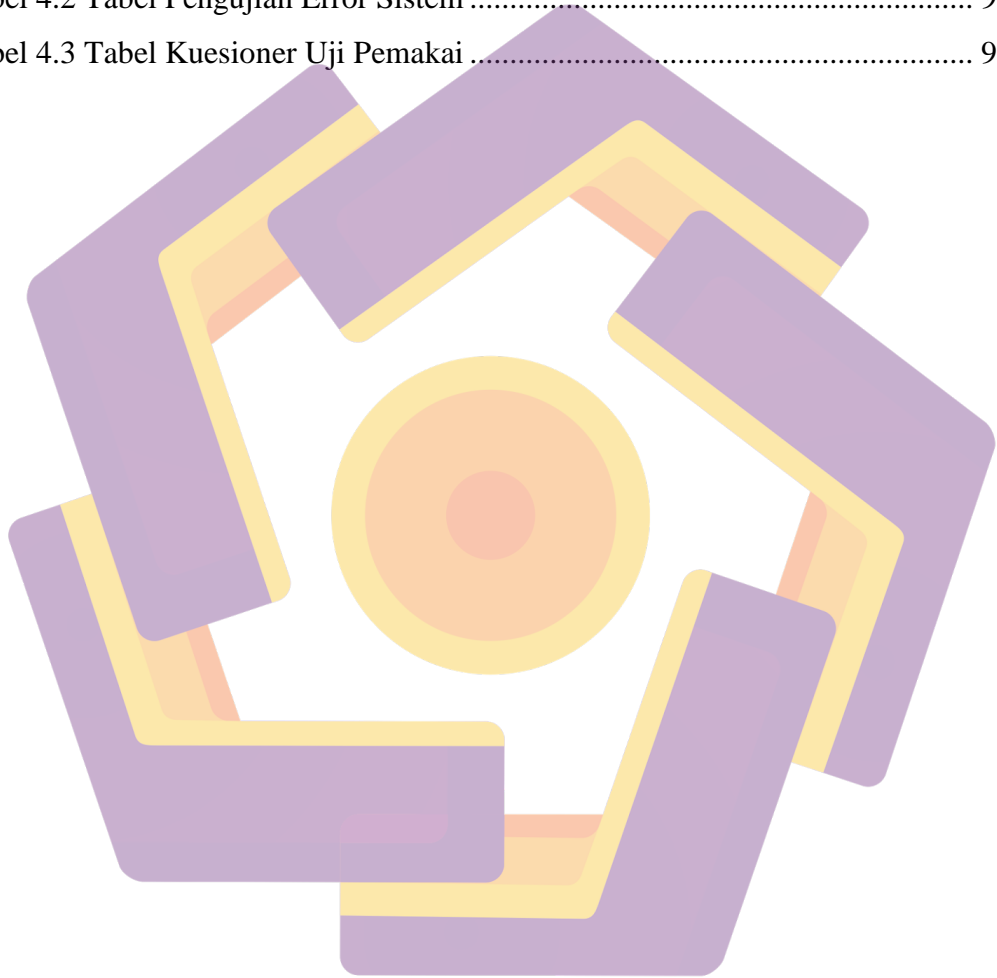
2.3 Software Yang Digunakan	19
2.3.1 Adobe Photoshop CS3 Profesional	19
2.3.2 Adobe Flash CS3	22
2.3.3 Corel Draw X3	25
2.3.4 Adobe Audition 3.0	26
2.4 Pengenalan Ternak Itik	29
2.4.1 Sejarah Singkat Ternak Itik	29
2.4.2 Jenis Ternak Itik Petelur	29
2.4.3 Manfaat Budidaya Ternak Itik	30
2.4.4 Pedoman Teknis Budidaya Itik Intensif	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1 Gambaran Umum Peternakan Itik Sari Telur	35
3.1.1 Latar Belakang Peternakan Itik Sari Telur	35
3.1.2 Visi	35
3.1.3 Misi	36
3.1.4 Struktur Organisasi	36
3.2 Studi Kelayakan Sistem	37
3.2.1 Analisis Kelayakan Teknologi	37
3.2.2 Analisis Kelayakan Operasi	37
3.2.3 Analisis Kelayakan Hukum	38
3.2.3 Analisis Kelayakan Strategik	38
3.3 Analisis Sistem	38
3.3.1 Mengidentifikasi Masalah	40
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.4 Perancangan Sistem Multimedia	44
3.4.1 Perancangan Konsep	44
3.4.2 Perancangan Isi	45
3.4.3 Perancangan Naskah	48
3.4.4 Perancangan Grafik	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1 Memproduksi Sistem	72



4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3	72
4.1.2 Pengeditan Suara	74
4.1.3 Proses Pengintegrasian Pada Adobe Flash CS3.....	76
4.2 Uji Coba.....	86
4.2.1 Mengetes Sistem.....	86
4.2.2 Pengujian Aplikasi	87
4.2.2 Pengujian Error Sistem	89
4.2.2 Melakukan Tes Pemakai	98
4.3 Menggunakan Sistem.....	99
4.4 Memelihara Sistem	99
4.4.1 Pemeliharaan Perangkat Keras.....	99
4.4.2 Pemeliharaan Perangkat Lunak.....	100
BAB V PENUTUP	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Spesifikasi Hardware	42
Tabel 3.2 Daftar Spesifikasi Minimum.....	43
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Aplikasi	87
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Error Sistem	90
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner Uji Pemakai	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Struktur Linier	14
Gambar 2.3 Struktur Menu	15
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.7 Simbol Web Multimedia	19
Gambar 2.8 Area Kerja Adobe Photoshop CS3.....	21
Gambar 2.9 Area Kerja Adobe Flash CS3	23
Gambar 3.0 Area Kerja Corel Draw X3	25
Gambar 3.1 Area Kerja Adobe Audition (Singletrack)	27
Gambar 3.2 Area Kerja Adobe Audition (Multitrack).....	28
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	36
Gambar 3.4 Struktur Navigasi Kombinasi	46
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Intro	62
Gambar 3.6 Tampilan Pilih Bahasa	63
Gambar 3.7 Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 3.8 Tampilan Menu Profil	64
Gambar 3.9 Tampilan Menu Materi.....	65
Gambar 4.0 Tampilan Menu Pembuatan Kandang	65
Gambar 4.1 Tampilan Menu Pemilihan Itik Petelur	66
Gambar 4.2 Tampilan Menu Perawatan Itik Petelur.....	67
Gambar 4.3 Tampilan Menu Perhitungan Keuntungan	67
Gambar 4.4 Tampilan Menu Pemasaran	68
Gambar 4.5 Menu Tampilan Gambar	69
Gambar 4.6 Menu Tampilan Gambar Kandang Itik	69
Gambar 4.7 Menu Tampilan Gambar Pemberian Gambar	70
Gambar 4.8 Menu Tampilan Peta Lokasi	70
Gambar 4.9 Menu Tampilan Keluar	71
Gambar 5.0 Layer Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	73

Gambar 5.1 Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS3.....	74
Gambar 5.2 Tampilan Awal Pada Open File Audition.....	75
Gambar 5.3 Tampilan Import to Library.....	77
Gambar 5.4 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3	78
Gambar 5.5 Tampilan Motion Tween.....	80
Gambar 5.6 Tampilan cahaya dan Benda pada Masking Teks	81
Gambar 5.7 Tampilan Membuat Tombol.....	82
Gambar 5.8 Tampilan Jendela Timeline	82
Gambar 5.9 Tampilan Publish Setting	86
Gambar 6.0 Tampilan Intro.....	90
Gambar 6.1 Tampilan Pilihan Bahasa.....	91
Gambar 6.2 Tampilan Menu Utama.....	92
Gambar 6.3 Tampilan Menu Profil	92
Gambar 6.4 Tampilan Menu Materi (a).....	93
Gambar 6.5 Tampilan Menu Materi (b).....	94
Gambar 6.6 Tampilan Menu Gambar (a).....	94
Gambar 6.7 Tampilan Menu Gambar (b).....	95
Gambar 6.8 Tampilan Menu Gambar (c).....	96
Gambar 6.9 Tampilan Menu Peta	96
Gambar 7.0 Tampilan Menu keluar	97

INTISARI

Memiliki usaha sendiri merupakan keinginan bagi banyak orang, kurangnya lapangan pekerjaan dan susahny mendapat kesempatan kerja menjadi masalah yang sering terjadi. Usaha produktivitas telur ternyata dapat menjadi sumber penghasilan yang cukup menguntungkan, apalagi di daerah Yogyakarta telah banyak peternak itik yang berhasil. Meningkatkan SDM dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya menciptakan lapangan kerja sendiri dengan teknik yang benar, Perkembangan teknologi sangat membantu pada peningkatan SDM terutama dibidang komputer khususnya flash, kini flash telah berkembang pesat dan dapat dijalankan di media komputer, flash juga dapat menjadi media informasi yang berguna bagi masyarakat.

Aplikasi teknik budidaya itik diharapkan mampu membantu masyarakat meningkatkan produktivitas telur karena peluang usaha telur ternyata dapat dijadikan sumber mata pencaharian. Berbagai daya dan upaya dilakukan orang untuk mencari kerja, mulai dari melamar pekerjaan hingga mencari lewat media internet, sedangkan aplikasi dalam bentuk flash bisa menjadi salah satu media informasi favorit masyarakat saat ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi teknik budidaya itik untuk usaha produktivitas telur berbasis Flash. Aplikasi akan dibangun dengan media yang sangat menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat, aplikasi ini diharapkan juga dapat memberikan kemudahan untuk peluang bisnis itik yang menguntungkan. Metode penelitian yang digunakan adalah tahap pengumpulan data, metode tanya jawab dan studi pustaka, pelaksanaan aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS 3 dan Action Script 2

Kata Kunci : Budidaya Itik, Produktifitas Telur, Aplikasi Android, Media Informasi

ABSTRACT

Having own business is a desire for many people, lack of jobs and work difficult get a chance to be common problems. Egg productivity efforts turned out to be a profitable source of income, especially in area of Yogyakarta has many successful breeder. Increasing human resources can be done in various ways, one of which create jobs themselves with the correct technique, technology development is very helpful in field human resource development, especially in particular computer flash, flash now has been growing rapidly and can be run on a computer media, flash can also be medium of information useful for society.

Applications duck farming techniques are expected to help people improve productivity egg because egg business opportunity turned out to be a source of livelihood. Various resources and efforts made people to look for work, ranging from applying for jobs to search through internet media, while applications in form flash media can be one of the favorites of information society.

Purpose this research is to create an application technique for cultivation of duck egg Flash-based business productivity. Applications will be built with very interesting media and easily understood by public, application is also expected to provide facilities for business opportunities that benefit ducks. Methods used in this research is data collection phase, question and answer method, and literature, the implementation of this application is created using Adobe Flash CS 3 and Action Script 2

Keyword : Aquaculture Ducks, Egg Productivity, Flash Applications, Media Information