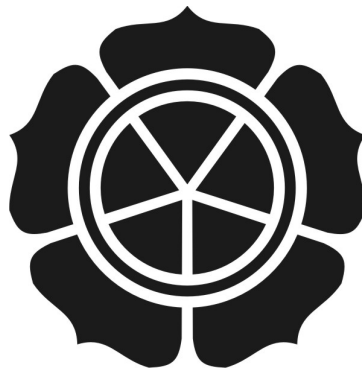


**CD INTERAKTIF PEMBIBITAN DAN PERAWATAN IKAN HIAS
BERBASIS MULTIMEDIA DI DINAS KELAUTAN DAN
PERIKANAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwiadi Fajar Efrianto

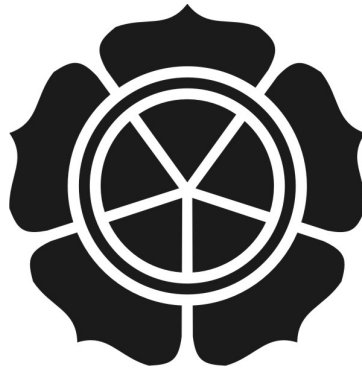
07.12.2491

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**CD INTERAKTIF PEMBIBITAN DAN PERAWATAN IKAN HIAS
BERBASIS MULTIMEDIA DI DINAS KELAUTAN
DAN PERIKANAN YOGYAKARTA**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Dwiadi Fajar Efrianto

07.12.2491

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**CD Interaktif Pembibitan dan Perawatan Ikan Hias
Berbasis Multimedia di Dinas Kelautan dan
Perikanan Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwiadi Fajar Efrianto

07.12.2491

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 November 2011

Dosen Pembimbing



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**CD Interaktif Pembibitan dan Perawatan Ikan Hias
Berbasis Multimedia di Dinas Kelautan dan
Perikanan Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwiadi Fajar Efrianto

07.12.2491

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Ir. Rum M Andri KR, M.Kom
NIK. 190302011

M Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya 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, 7 November 2011



DWIADI FAJAR EFRIANTO
NIM. 07.12.2491

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada:

- ✚ Allah S.W.T.
- ✚ Kedua orang tuaku tercinta, Samsu Hartono dan Sri Sukartilah yang telah memberikan dukungan secara material maupun spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- ✚ Kakakku tercinta Ikawati SH. Yang selalu memberikan dorongan dan motivasi buat aku selama ini.
- ✚ Bapak Melwin, tanpa Anda saya tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik....makasih pak.....
- ✚ Bapak Kepala Dinas Kelautan Dan Perikanan Yogyakarta beserta anggota staff yang lain yang telah membantu saya dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Untuk sahabat aku (reni, retno, dias, ale, tiyas, ismud,...) terimakasih atas bantuan dan semangat yang kalian berikan selama ini.
- ✚ Semua teman seperjuangan (KELAS F) yang telah memberikan bantuan kepadaku dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- ✚ Seseorang yang sangat kusayangi tanpa kamu aku nggak akan bisa menyelesaikan skripsi ini....karena tanpa kamu aku nggak akan ada semangat untuk bersaing denganmu.....
- ✚ Diriku....

TERIMALAH.....

MOTTO

- *Hidup adalah sebuah pilihan dan bagaimana kita menyikapinya adalah bagian dari proses kedewasaan diri, yang setiap saat harus kita hadapi dan bertanggung jawabkan*
- *Jangan selalu menyesali kesalahan masa lalu dengan kebodohan, namun jadikanlah kesalahan itu sebagai cermin diri kearah kebaikan.*
- *Harapan dan cita-cita boleh dititipkan di hari esok, namun langkah dan tindakannya dilakukan hari ini.*
- *Cucilah wajahmu dengan air wudhu, bersujudlah kamu jika melakukan dosa, obatilah luka hatimu dengan do'a, melangkahlah kamu dengan iman, berbuat baiklah kamu dengan penuh ikhlas serta jujur.*
- *Berharap dan berusaha lebih baik daripada memaksakan kehendak.*
- *Semakin banyak ilmu yang kita pelajari maka kita akan dapat menilai betapa bodohnya kita.*
- *Teman sejati adalah yang dating mendekat disaat yang lain melangkah pergi.*
- *Kita masing- adalah malaikat bersayap satu dan hanya bias terbang bila kita saling berpelukan .*
- *Kisah yang lalu adalah kenangan, kisah sekarang adalah kenyataan, kisah esok adalah masa depan.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul ” CD Interaktif Pembibitan dan Perawatan Ikan Hias Berbasis Multimedia di Dinas Kelautan dan Perikanan Yogyakarta”. Skripsi ini disusun sebagai Syarat kelulusan pada Program Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Melwin Syahfrizal, S.Kom. , M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan do’a dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Rekan-rekan se-angkatan serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 7 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Pengertian Multimedia	9
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.1.1 Multimedia Linear	10
2.2.1.2 Multimedia Interaktif	10
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia	11
2.3.1 Struktur Linear	11
2.3.2 Struktur Hierarki	12
2.3.3 Struktur Piramida	12
2.3.4 Struktur Polar	13
2.4 Sistem Penyajian Multimedia	13
2.4.1 Sistem Interaktif	14
2.4.2 Sistem Looping	14
2.5 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Multimedia	14
2.6 Obek-objek Multimedia	18
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.7.1 Adobe Photoshop CS3.....	22
2.7.2 Macromedia Flash 8.....	23

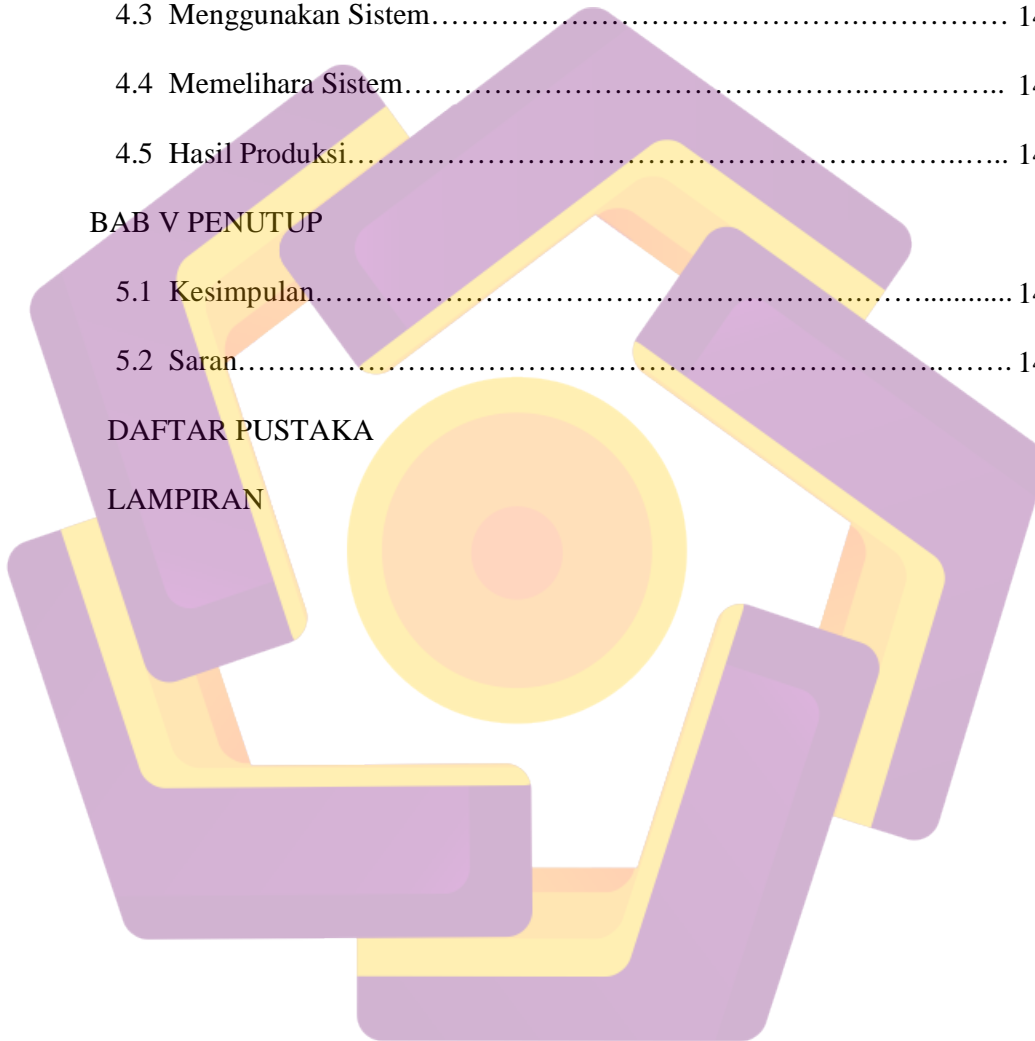
BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Gambaran Umum Dinas Kelautan dan Perikanan.....	28
3.1.1 Sejarah Berdirinya Dinas	28
3.1.2 Tujuan Didirikan Dinas	29

3.1.3 Visi dan Misi	29
3.1.4 Struktur Organisasi	30
3.2 Materi	31
3.2.1 Ikan Koi	31
3.2.2 Ikan Koki	41
3.2.3 Ikan Arwana	48
3.2.4 Ikan Louhan	55
3.2.5 Ikan Cupang	62
3.2.6 Ikan Guupy.....	70
3.3 Analisis Sistem	75
3.4 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	75
3.5 Analisis PIECES	76
3.5.1 Analisis Kinerja (Performance).....	76
3.5.2 Analisis Informasi (Information).....	77
3.5.3 Analisis Ekonomi (Economics).....	78
3.5.4 Analisis Kontrol (Control).....	79
3.5.5 Efisiensi (Efficiency).....	80
3.5.6 Pelayanan (Service).....	81
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	82
3.6.1 Kebutuhan Fungsional.....	82
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	82
3.7 Analisis Kelayakan.....	84
3.7.1 Kelayakan Teknis.....	84

3.7.2 Kelayakan Operasi / Organisasi.....	85
3.7.3 Kelayakan Ekonomi.....	85
3.8 Perancangan.....	91
3.8.1 Merancang konsep.....	91
3.8.2 Merancang Isi.....	92
3.8.2.1 Diagram.....	93
3.8.3 Menulis Naskah.....	95
3.8.4 Merancang Grafik.....	115
BAB IV PEMBAHASAN	64
4.1 Memproduksi Sistem.....	1244
4.1.1 Adobe Photoshop CS3.....	1244
4.1.2 Any Video Converter.....	1265
4.1.2.1 Mengkonversi File Video.....	1268
4.1.2.2 Mengubah Resolusi Video.....	1289
4.1.3 Macromedia Flash 8.....	1290
4.1.3.1 Memasukkan Objek.....	1296
4.1.3.2 Memasukkan File Gambar.....	1280
4.1.3.3 Memasukkan File Wav dan MP3.....	1385
4.1.3.4 Membuat Kontrol Navigasi.....	1390
4.1.3.5 Pembuatan Animasi Teks.....	13804
4.1.3.6 Membuat Animasi Gambar Bergerak.....	13404
4.1.3.7 Membuat Player Video.....	13506
4.1.3.8 Tahap Pengintegrasian.....	13735

4.1.3.9	Membuat Tampilan Full Screen.....	13835
4.1.3.10	Membuat File Windows Projector.....	13936
4.2	Mengetes Sistem.....	13939
4.3	Menggunakan Sistem.....	14841
4.4	Memelihara Sistem.....	143
4.5	Hasil Produksi.....	145
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	147
5.2	Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah ikan koi dalam kolam.....	41
Tabel 3.2 Analisis kinerja.....	77
Tabel 3.3 Analisis informasi.....	78
Tabel 3.4 Analisis ekonomi.....	79
Tabel 3.5 Analisis kontrol.....	80
Tabel 3.6 Analisis efisiensi.....	80
Tabel 3.7 Analisis pelayanan.....	81
Tabel 3.8 Rincian biaya software.....	86
Tabel 3.9 Rincian biaya hardware.....	86
Tabel 3.10 Biaya manfaat.....	87
Tabel 3.11 Hasil analisis.....	91
Tabel 4.1 Kuisisioner uji pemakai.....	141
Tabel 4.1 Hasil akhir penilaian uji kuisisioner.....	142

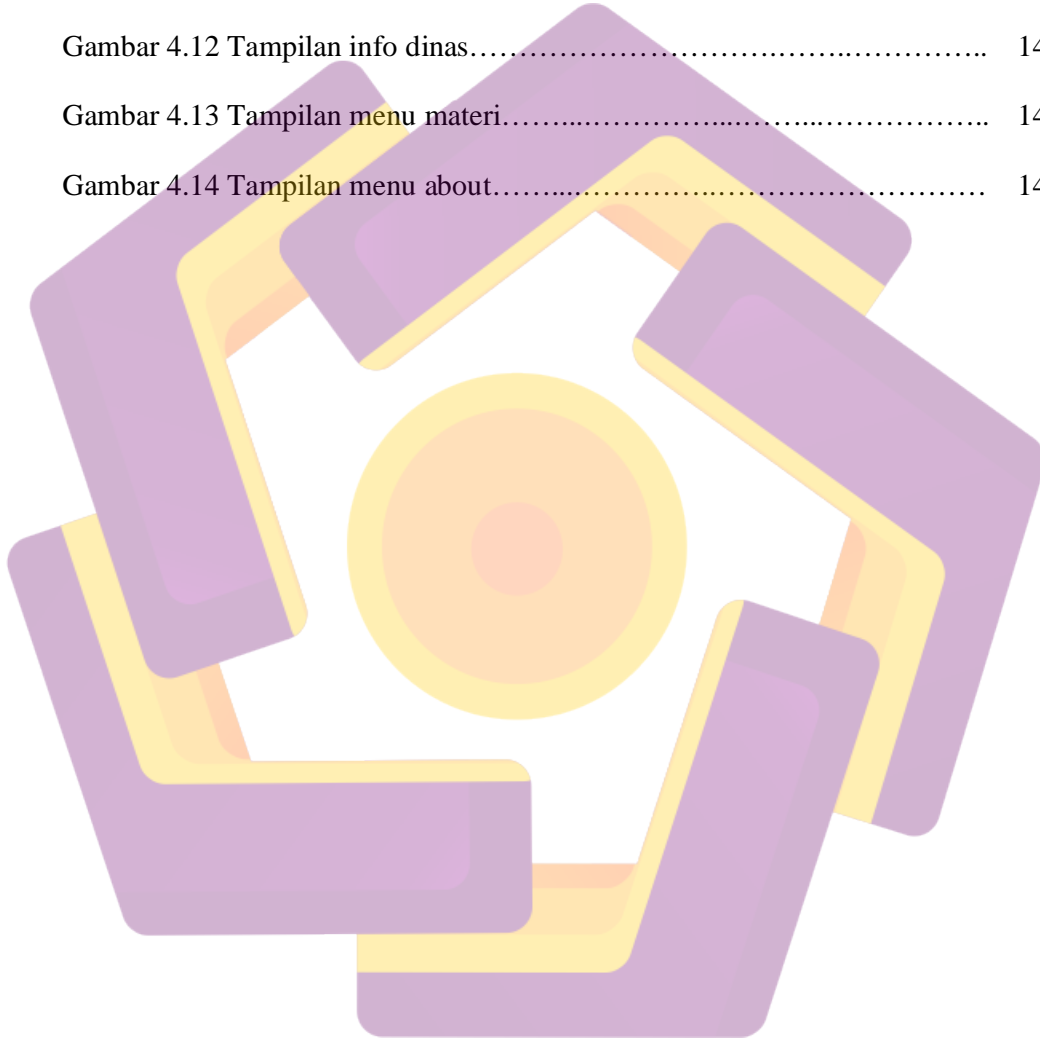
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur linier	11
Gambar 2.2 Struktur hierarki.....	12
Gambar 2.3 Struktur piramida.....	12
Gambar 2.4 Struktur polar.....	13
Gambar 2.5 Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.6 Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3.....	23
Gambar 2.7 Tampilan area kerja Macromedia Flash 8.....	24
Gambar 3.1 Struktur organisasi Dinas Kelautan dan Perikanan.....	30
Gambar 3.2 Organ kelamin louhan.....	57
Gambar 3.3 Diagram Alur.....	94
Gambar 3.4 Koki kohaku.....	98
Gambar 3.5 Koi taiso.....	99
Gambar 3.6 Koi showa	99
Gambar 3.7 Koi mono	99
Gambar 3.8 Koi beko	99
Gambar 3.9 Koi asagi.....	100
Gambar 3.10 Koi shusui.....	100
Gambar 3.11 Koi koromo.....	100
Gambar 3.12 Koi ghosiki.....	100
Gambar 3.13 Koi muji.....	101
Gambar 3.14 Koi moyo.....	101

Gambar 3.15 Koi utsuri	101
Gambar 3.16 Koi tancho	101
Gambar 3.17 Koi ginrin	102
Gambar 3.18 Koi doitsu	102
Gambar 3.19 Koi kwari mono.....	102
Gambar 3.20 Koki Lion head.....	103
Gambar 3.21 Koki mata balon	104
Gambar 3.22 Koki mutiara	104
Gambar 3.23 Koki tosa	104
Gambar 3.24 Koki oranda	105
Gambar 3.25 Koki mata teleskop	105
Gambar 3.26 Koki ranchu	105
Gambar 3.27 Koki pompom	106
Gambar 3.28 Koki celestial eys	106
Gambar 3.29 Koki black moor	106
Gambar 3.30 Arwana merah	107
Gambar 3.31 Arwana hitam	108
Gambar 3.32 Arwana hijau	108
Gambar 3.33 Arwana irian.....	109
Gambar 3.34 Louhan chinwa	110
Gambar 3.35 Louhan cencu	110
Gambar 3.36 Louhan classic	111
Gambar 3.37 Louhan golden best	111

Gambar 3.38 Louhan free head	111
Gambar 3.39 Cupang serit.	112
Gambar 3.40 Cupang pelakat	113
Gambar 3.41 Cupang double tail	113
Gambar 3.42 Cupang halfmoon	113
Gambar 3.43 Cupang giant	114
Gambar 3.44 Cupang aduan	114
Gambar 3.45 Cupang liar.....	114
Gambar 3.46 ikan guupy	115
Gambar 3.47 Sketsa intro	116
Gambar 3.48 Sketsa menu utama	117
Gambar 3.49 Sketsa sub menu materi	118
Gambar 3.50 Sketsa sub menu pada info dinas	119
Gambar 3.51 Sketsa menu jenis ikan	120
Gambar 3.52 Sketsa video	121
Gambar 3.53 Sketsa about	122
Gambar 4.1 Pembuatan gambar *PNG di Adobe Photoshop CS3	125
Gambar 4.2 Memotong gambar di Adobe Photoshop CS3.....	125
Gambar 4.3 Hasil memotong gambar di AdobePothosop CS3.....	126
Gambar 4.4 Mengkonversi file video.....	127
Gambar 4.5 Mengubah resolusi file video.....	128
Gambar 4.6 Mengimport file pada Macromedia Flash 8.....	130
Gambar 4.7 Tombol navigasi	132

Gambar 4.8 Membuat animasi teks.....	134
Gambar 4.9 Membuat gambar bergerak	134
Gambar 4.10 Membuat player video	135
Gambar 4.11 Tampilan menu utama.....	145
Gambar 4.12 Tampilan info dinas.....	145
Gambar 4.13 Tampilan menu materi.....	146
Gambar 4.14 Tampilan menu about.....	146



INTISARI

CD interaktif merupakan media penyampaian informasi berbasis multimedia yang menggabungkan unsur-unsur audio, video dan teks. Perkembangan ini sangat mengagumkan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi tersebut. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan lain-lain, dengan mudah dapat dihasilkan dengan mutu yang cukup baik.

Daerah Yogyakarta merupakan wilayah yang cocok untuk dijadikan sentra bisnis terutama kelautan dan perikanan, dikarenakan wilayah Yogyakarta banyak sekali terdapat pantai yang bisa menjadi ujung tombak masyarakat untuk mengembangkan bisnis tersebut. Namun banyak sekali masyarakat yang belum mengetahui langkah-langkah atau bagaimana cara mengembangkan bisnis perikanan dengan baik, dikarenakan kurangnya ilmu atau informasi tentang hal tersebut. Untuk menanggulangi masalah tersebut, mulai tahun 2009 Dinas perikanan mencanangkan program pengembangan teknologi informasi. Meskipun Dinas perikanan dan kelautan sudah melewati proses penyampaian informasi tetapi Dinas perikanan dan kelautan masih menemukan hambatan dalam penyampaian informasi yang sudah mereka jalankan, ini menyebabkan ada sesuatu yang menarik untuk ditelaah berkaitan dengan pencapaian dari sistem yang diterapkan saat ini. Pertama berkaitan dengan efisiensi dari cara penyampaian informasi yang saat ini dilakukan, apakah cara tersebut sudah memberikan hasil pada waktu yang ditentukan dengan pengeluaran yang minimum? Kedua, berkaitan dengan efektif atau tidaknya cara penyampaian informasi yang saat ini dilakukan oleh Dinas perikanan dan kelautan.

Untuk itu, Dinas perikanan dan kelautan akan membuat CD Interaktif sebagai media untuk penyampaian informasi guna memberikan informasi tentang cara pembibitan dan perawatan ikan hias kepada masyarakat. Rumusan masalah yang akan diambil untuk pembuatan aplikasi ini yaitu Bagaimana cara memproduksi informasi dalam bentuk CD untuk Dinas Kelautan dan Perikanan Yogyakarta secara lengkap dan akurat sebagai media penyebaran informasi berbasis multimedia dengan menggunakan macromedia flash 8 dan adobe photoshop cs3? Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan saran bagi Dinas perikanan dan kelautan dalam menyampaikan informasi guna memberikan informasi tentang cara pembibitan dan perawatan ikan hias dan bisa diterima oleh masyarakat.

Kata kunci : *Cd Interaktif, Media Informasi, Pembibitan & perawatan ikan hias*

ABSTRACT

An interactive CD-based multimedia information delivery medium that combines the elements of audio, video and text. This development is very admirable to present information in a fun, interesting, easy to understand, and clear. Information will be easily understood as much as possible senses, especially the ears and eyes, used to absorb the information. The ability of the larger electronics technology. Forms of information graphics, video, animations, diagrams, sound, etc., can easily be produced with good quality. Delivery of material or information is not enough just with the provision of materials alone, but required text, graphics, audio, moving images (video and animation) in order to achieve better delivery of information to the public.

Region of Yogyakarta is an area suitable to serve as business centers primarily marine and fisheries, due to the Yogyakarta area there are a lot of beaches that can spearhead the community to grow the business. But many people who do not know the steps or how to develop the fishing business properly, due to lack of knowledge or information about it. To overcome this problem, starting in 2009 Fisheries Department launched a program of information technology development. Although the Department of fisheries and maritime affairs has been through the process of delivering information but the Department of fisheries and marine still find barriers in the delivery of information they've run, this leads to something interesting to be explored relating to the achievement of the system being implemented at this time. The first relates to the efficiency of the means of delivering information that is currently done, whether the way is already giving results at the specified time with a minimum expenditure? Secondly, with regard to whether or not efektif way to deliver information that is currently conducted by the Department of fisheries and maritime affairs.

To that end, the Department of fisheries and maritime affairs will make the Cd Interactive as a medium for delivering information to provide information on ornamental fish breeding and care to the community. The formulation of the problem to be taken for making this application is the presentation of information How on CD for the Office of Maritime and Fisheries Yogyakarta completely and accurately as multimedia-based information distribution media by using Macromedia Flash 8 and adobe photoshop cs3? In this thesis, researchers are trying to analyze subjects and the results are intended to provide advice to the Department of fisheries and maritime affairs in conveying information to provide information on breeding and care of ornamental fish and can be accepted by society.

Keywords: Cd Interactive, Media Information, Ornamental fish breeding and care