

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN DAFTAR HEWAN YANG
DILINDUNGI OLEH NEGARA INDONESIA BERBASIS ADOBE FLASH
DI SD NEGRI CONEGARAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Alfiannari Adhitya Putra : 14.02.8768

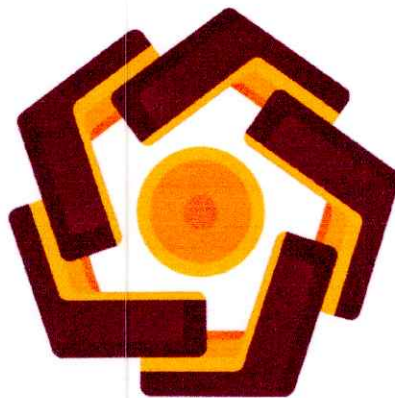
Dedy Dwi Ariadi : 14.02.8741

Cahya Arga Dahana : 14.02.8785

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN DAFTAR HEWAN YANG DILINDUNGI
OLEH NEGARA INDONESIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH DI SD NEGERI
CONEGARAN**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh

DEDY DWI ARIADI : 14.02.8741
CAHYA ARGA : 14.02.8785
ALFIANNARI ADHITYA P : 14.02.8768

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN DAFTAR HEWAN YANG DILINDUNGI OLEH NEGARA INDONESIA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGRI CONEGARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfiannari Adhitya Putra
14.02.8768

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187



Agung Nugroho, M.Kom
NIK.190302242



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Komputer

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., MT.
NIK.190302038



PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN DAFTAR HEWAN YANG DILINDUNGI OLEH NEGARA INDONESIA BERBASIS ADOBE FLASH DI SD NEGRI CONEGARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

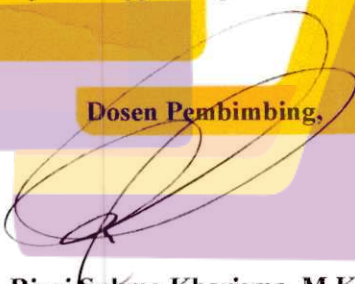
Alfiannari Adhitya Putra : 14.02.8768

Cahya Arga Dahana : 14.02.8785

Dedy Dwi Ariadi : 14.02.8741

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

MOTTO

*Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut
oleh manusia ialah menundakan diri sendiri*

-Ibu Kartini

Lawan sastra ngesti mulya [Dengan ilmu kita menuju kemulyaan]

-ki Hadjar Dewantara-

*Pahlawan yang setia itu berkorban, bukan buat dikenal namanya, tetapi semata-
mata membela cita-cita*

-mohammad hatta-

PERSEMBAHAN

Setulus hatimu Ibu, searif arahanmu Bapak

Doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntukan jalanku

Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu

Dan se bait doa telah merangkul diriku, Mungkin tak dapat selalu terucap

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk ibukku tercinta Sunarti, M.Pd.

dan bapak Saridjan yang selalu memberi dukungan, kasih sayang, serta doanya

sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian

persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Terima kasih untuk semuanya.

“Try not become a man of success but a man of value”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan banyak terimakasih secara tulus kepada Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Dekan D3 Manajemen Informatika dan Ketua jurusan yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dosen Pembimbing, yaitu Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom., yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada tema-teman sejawat kelas D3-MI-02, teman-teman obrolan mincing ketinger, kawan-kawanku Dedi dan Cahya serta teman hatiku Chandra Dwi Safitri.

Saya menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini memiliki kekurangan. Untuk itu saya mengharap adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga penelitian dan project ini bermanfaat untuk saya khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 13 Februari 2019

Penulis

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir 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 di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

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

Yogyakarta, 13 Februari 2019



Alfiannari Adhitya Putra

NIM. 14.02.8768

DAFTAR ISI

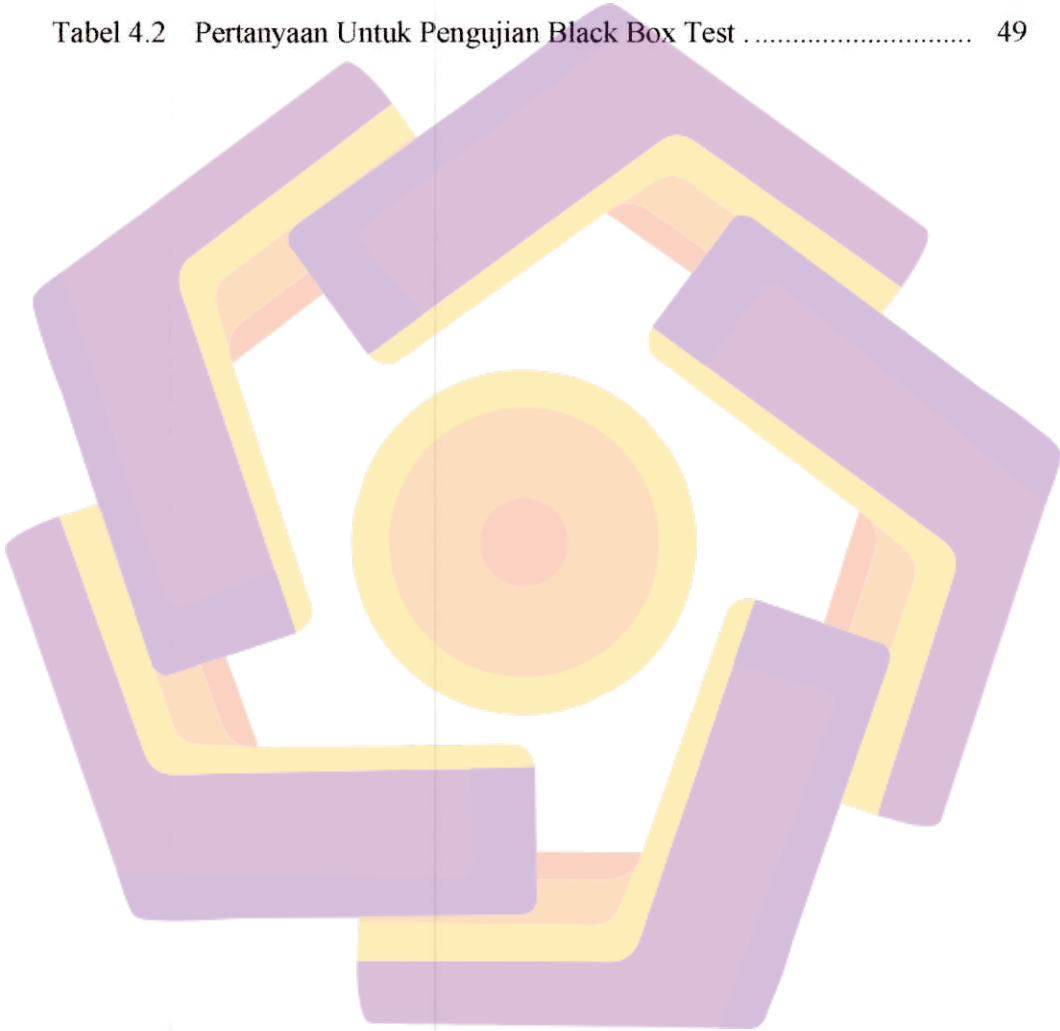
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
INTISARI	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1. Observasi	3
1.6.2. Interview	3
1.6.3. Kepustakaan	3
1.7. Sistem Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Sistem Penulisan	6
2.2. Teori Dasar	8
2.2.1. Pengertian Hewan Langka	8
2.2.2. Multimedia	9

2.2.3.	Langkah-langkah Pembuatan Sistem Multimedia.	13
2.2.4.	Android	14
2.2.5.	Software	16
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1.	Sejarah Sekolah	21
3.2.	Deskripsi SD Negeri Conegaran	21
3.2.1	Profil Sekolah	21
3.2.2	Profil Kepala Sekolah.....	22
3.2.3	Visi dan Misi	22
3.2.4	Visi	22
3.2.5	Misi	22
3.2.6	Tujuan Sekolah	23
3.2.7	Struktur Organisasi Sekolah	24
3.2.8	Denah Sekolah	24
3.3.	Deskripsi Kerja	25
3.3.1	Kepala Sekolah	25
3.3.2	Tata Usaha	25
3.3.3	Unit Perpustakaan	25
3.3.4	Guru	25
3.4.	Kebutuhan Sistem	26
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.5.	Mendefinisikan Masalah	28

3.5.1	Masalah Yang Terjadi	28
3.5.2	Mengidentifikasi Kebutuhan Pemakai	29
3.5.3	Pemecahan Masalah	29
3.6.	Perancangan	29
3.6.1	Merancang Konsep	29
3.6.2	Merancang Isi	30
3.6.3	Merancang Naskah	30
3.6.4	Merancang Grafik	32
BAB IV	PEMBAHASAN	36
4.1.	Produksi	36
4.1.1.	Pembuatan Asset Aplikasi	36
4.1.2.	Pembuatan Aplikasi	39
4.1.3.	Pembahasan	40
4.2.	Pengujian Sistem	46
BAB V	PENUTUP	50
5.1.	Kesimpulan	50
5.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

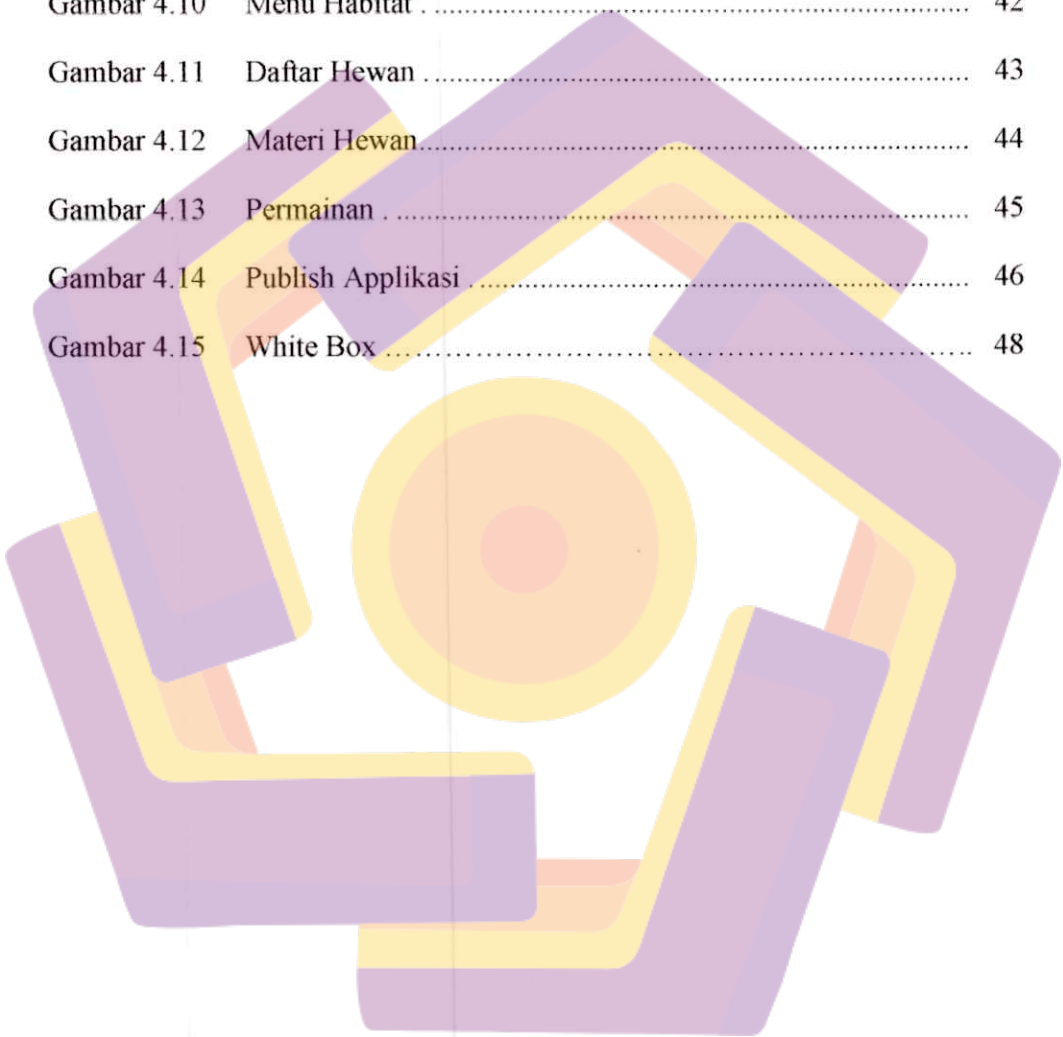
Tabel 3.1	Merancang Naskah.....	31
Tabel 4.1	Tabel Objek Aplikasi.....	38
Tabel 4.2	Pertanyaan Untuk Pengujian Black Box Test	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Navigasi Linear	11
Gambar 2.2	Navigasi Hieraki	12
Gambar 2.3	Navigasi Nonlinear	12
Gambar 2.4	Struktur Komposit	13
Gambar 2.5	Proses Pengembangan Sistem	14
Gambar 2.6	Tampilan Kerja Adobe Flash	17
Gambar 2.7	Tampilan Kerja Adobe Audition CS6	18
Gambar 2.8	Tampilan Kerja Adobe Photoshop	19
Gambar 3.1	Struktur Organisasi	24
Gambar 3.2	Denah Lokasi SD Conegaran	24
Gambar 3.3	Merancang Isi Aplikasi	30
Gambar 3.4	Rancangan Splash Screen	32
Gambar 3.5	Rancangan Mutu	33
Gambar 3.6	Rancangan Menu Mulai	33
Gambar 3.7	Rancangan Daftar Hewan	34
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Materi Hewan	34
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Permainan	35
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Tentang	35
Gambar 4.1	Desain Background Menu Awal	37
Gambar 4.2	Desain Background Habitat	37
Gambar 4.3	Membuat Project Baru	39

Gambar 4.4	Importing File Asset	39
Gambar 4.7	Splash Screen	40
Gambar 4.8	Menu Awal Aplikasi	41
Gambar 4.9	Halaman Tentang	42
Gambar 4.10	Menu Habitat	42
Gambar 4.11	Daftar Hewan	43
Gambar 4.12	Materi Hewan	44
Gambar 4.13	Permainan	45
Gambar 4.14	Publish Aplikasi	46
Gambar 4.15	White Box	48



INTISARI

SD Negeri Conegaran memiliki metode sendiri dalam menyampaikan materi pelajaran. Menurut guru di SD Negeri Conegaran, proses belajar mengajar saat ini berjalan cukup baik. Para guru ingin memberikan inovasi dalam meningkatkan metode belajar mengajar dalam menerapkan metode multimedia,

Proses belajar mengajar di SD Negeri Conegaran menggunakan buku dan papan tulis pada umumnya dan dibantu oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga sistem pembelajaran ini masih kurang efektif dalam menarik minat siswa dalam belajar.

Dari masalah ini, penulis membuat aplikasi yang berjudul "Membuat Aplikasi untuk Mengenali Daftar Hewan yang Dilindungi oleh Negara Indonesia Berdasarkan Adobe Flash di Conegaran Public Elementary School", dengan aplikasi ini memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. di Conegaran Negeri Elementary School yang akan ditampilkan melalui desktop dan smartphone

Kata kunci : Aplikasi, Adobe Flash.

ABSTRACT

SD Negeri Conegaran has its own method in delivering subject matter. According to the teacher at SD Negeri Conegaran the teaching and learning process is currently running quite well. The teachers want to provide innovation in improving teaching and learning methods in implementing multimedia methods,

The teaching and learning process in SD Negeri Conegaran is using books and blackboards in general and is assisted by teachers in delivering learning material so that this learning system is still less effective in attracting students' interest in learning.

From this problem, the author makes an application entitled "Making an Application for Recognizing List of Protected Animals by the State of Indonesia Based on Adobe Flash in Conegaran Public Elementary School", with this application makes it easier for teachers in the teaching and learning process at Conegaran Negeri Elementary School which will be displayed through desktops and smartphones.

Keywords : Application, Adobe Flash.