

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG CARA
MERAWAT KUCING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS:
KLINIK HEWAN DAN PETSHOP SATWAKITA SETURAN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Danis Irviana

15.12.8394

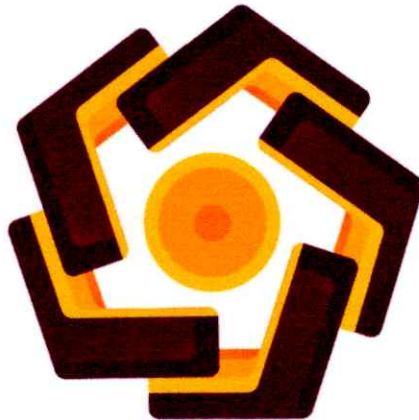
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG CARA
MERAJAT KUCING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS:
KLINIK HEWAN DAN PESHOP SATWAKITA SETURAN)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Danis Irviana

15.12.8394

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG CARA
MERAJAT KUCING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS:
KLINIK HEWAN DAN PESHOP SATWAKITA SETURAN)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danis Irviana

15.12.8394

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI ALTERNATIF TENTANG CARA MERAJAT KUCING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: KLINIK HEWAN DAN PETSHOP SATWAKITA SETURAN)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danis Irviana

15.12.8394

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan


_____

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Desember 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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, 27 Desember 2018



Danis Irviana

NIM. 15.12.8394

MOTTO

“Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah.”

(Buya Hamka)

“Setiap orang punya jatah gagal. Habiskan jatah gagalmu saat muda.”

(Dahlan Iskan)

“Saat kamu berhasil, kamu mendapatkan sesuatu. Saat kamu gagal, kamu belajar tentang sesuatu. Kamu butuh keduanya.”

(Dr. Bilal Philips)

“Jangan menunggu. Takkan pernah ada waktu yang tepat.”

(Napoleon Hill)

“Bertambah tua itu bukan berarti kehilangan masa muda. Tapi babak baru dari kesempatan dan kekuatan.”

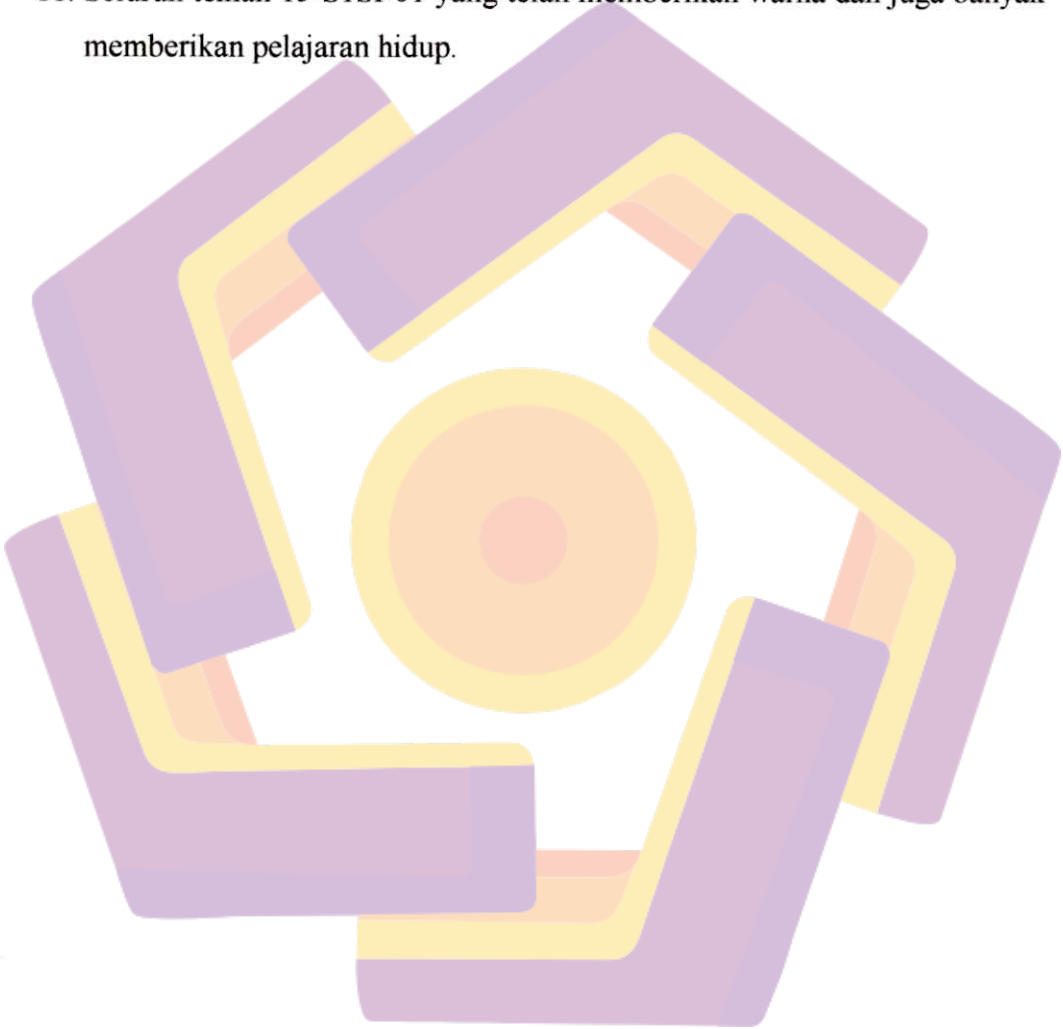
(Betty Friedan)

PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Media Informasi Alternatif tentang Cara Merawat Kucing Berbasis Android”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendukung setiap langkah baik yang saya ambil.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat bermanfaat dan berarti bagi saya.
4. Dokter Aniq Syihabuddin beserta karyawan yang bertugas di Klinik Hewan Satwakita yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
5. Ulinuha Fahmi yang selalu memberikan saya motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi. Terimakasih sudah menjadi teman perpus selama mengerjakan skripsi dan menjadi teman yang secara tidak langsung membuat saya menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.
6. Yunaeni Gupitasari yang telah menjadi teman satu karakter yang sangat enak dijadikan teman curhat, berbagi kebahagiaan dan *sharing* kesedihan. Juga telah memotivasi saya dan menjadikan saya pribadi yang lebih baik.
7. Laila Yunita, Septiana Titin, Isti Khomariah, Wildan Athok, Hendy Fathurohman, Rohman Cahyo, Ivan Rifky, Jose dan Anand Azhari yang sudah mau bertukar pikiran dengan saya.
8. Muttaqin, Fawzan dan Mas Irvan yang banyak memberikan saya pandangan mengenai skripsi.
9. Dwitya Kurnia, Prilla yang telah membantu saya menyelesaikan permasalahan yang ada.

10. Dwi Kost dan teman, Echa Kost dan teman, Sahri Ramadhan, Anti Putlianasari, Yanuar, Aceng, Amry, Erika, Ibnu, Ika, Anton, Shandy, Anwar Fauzi, Norma Kurniasih, Herry Hardiansyah, Afik dan teman lainnya yang telah bersedia saya repotkan untuk mengisi kuisisioner yang saya berikan.
11. Seluruh teman 15-S1SI-01 yang telah memberikan warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Dokter Aniq Syihabuddin selaku pemilik Klinik Hewan Satwakita yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

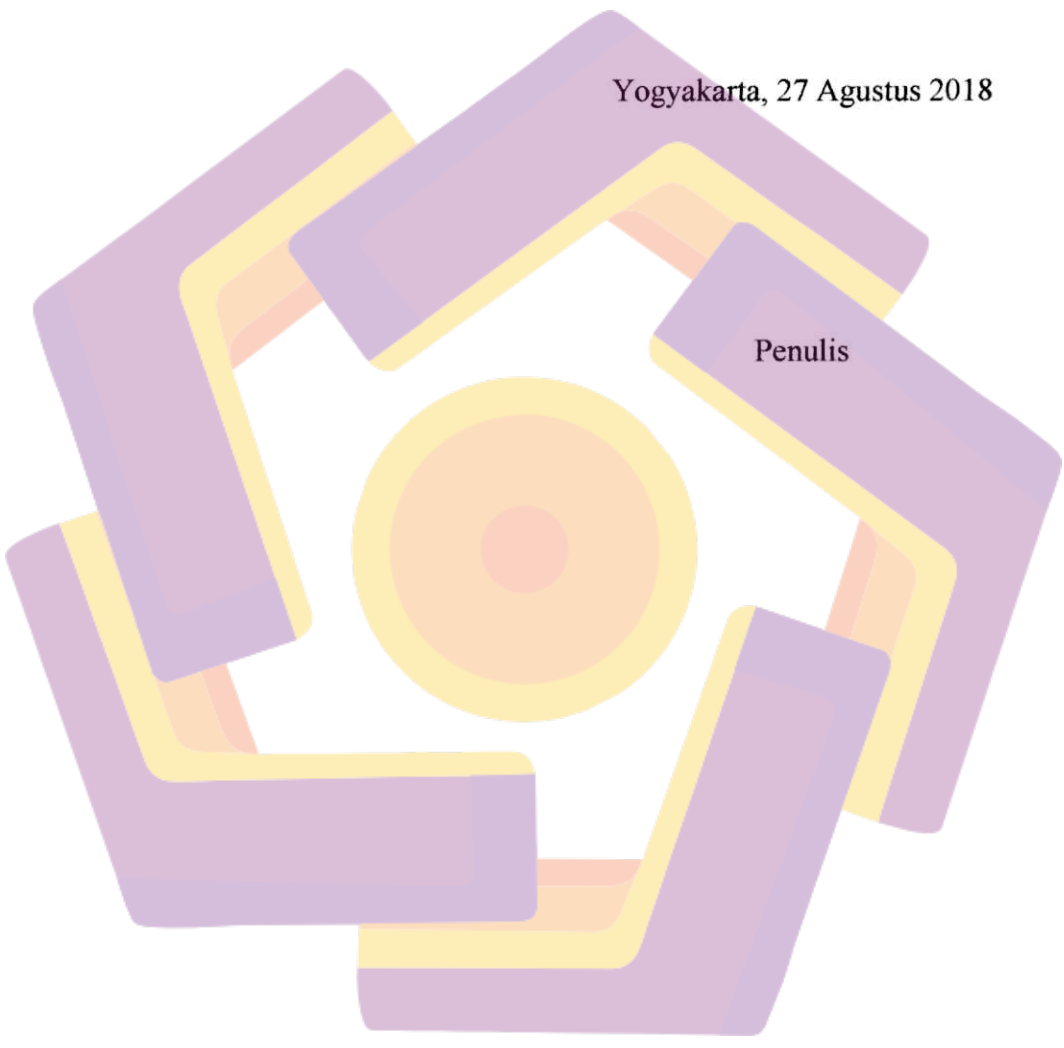
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua

pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
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 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Wawancara	4
1.6.1.2 Metode Studi Pustaka	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II Landasan Teori	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Media Informasi	9
2.3 Multimedia	10

2.3.1	Objek-Objek Multimedia.....	11
2.4	Media Interaktif.....	12
2.4.1	Desain Navigasi Multimedia.....	12
2.5	Android.....	15
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.6.1	Adobe Flash Profesional CS6.....	17
2.6.2	CorelDRAW X7.....	18
2.7	Bahasa Pemrograman yang Digunakan.....	18
2.7.1	ActionScript 3.0.....	18
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.8.1	Kebutuhan Fungsional.....	19
2.9	Pengembangan.....	20
2.9.1	Pengkonsepan (<i>Concept</i>).....	20
2.9.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	21
2.9.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	21
2.9.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	21
2.9.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	21
2.9.6	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	22
2.10	Skala <i>Likert</i>	22
2.10.1	Rumus Persentase Skala <i>Likert</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Identifikasi Masalah.....	25
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2.1	Wawancara.....	26
3.2.2	Studi Pustaka.....	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	27
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	28
3.3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	28
3.4	Perancangan Aplikasi.....	29

3.4.1	Pengkonsepan (<i>Concept</i>)	29
3.4.2	Perancangan (<i>Design</i>)	30
3.4.2.1	Struktur Navigasi	30
3.4.2.2	Desain Interface	31
3.4.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	41
4.1.1	Pembuatan Desain Tombol.....	41
4.1.2	Pembuatan Desain <i>Background</i>	45
4.1.3	Penyusunan (<i>Compositing</i>).....	51
4.1.3.1	Pembuatan Animasi	51
4.1.3.2	Penyusunan Halaman.....	52
4.1.3.3	Menghubungkan Antar Halaman.....	55
4.1.3.4	Penambahan <i>Effect Button Down</i>	55
4.1.4	<i>Publishing</i>	57
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>).....	61
4.2.1	Sistem.....	61
4.2.2	Aspek Tampilan.....	64
4.2.3	Aspek Kebenaran Informasi	68
4.2.4	Aspek <i>User Experience</i>	69
4.2.5	Aspek Konten.....	72
4.3	Menggunakan Aplikasi.....	75
4.4	Distribusi (<i>Distribution</i>).....	78
BAB V Penutup		79
5.1	Kesimpulan	79
5.1	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	23
Tabel 2.3 Persentase Nilai.....	23
Tabel 3.1 Perancangan Naskah Aplikasi Perawatan Kucing.....	39
Tabel 4.1 Daftar Tombol Aplikasi Perawatan Kucing.....	42
Tabel 4.2 Daftar <i>Background</i> Aplikasi Perawatan Kucing.....	46
Tabel 4.3 Pengujian Sistem Di Android.....	61
Tabel 4.4 Kuisisioner Aspek Tampilan.....	65
Tabel 4.5 Bobot Nilai 1.....	65
Tabel 4.6 Persentase Nilai Likert 1.....	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Aspek Tampilan.....	66
Tabel 4.8 Hasil Kuisisioner Kebenaran Informasi.....	68
Tabel 4.9 Kuisisioner Aspek <i>User Experience</i>	69
Tabel 4.10 Bobot Nilai 2.....	70
Tabel 4.11 Persentase Nilai Likert 2.....	71
Tabel 4.12 Hasil Uji Aspek <i>User Experience</i>	71
Tabel 4.13 Kuisisioner Aspek Konten.....	72
Tabel 4.14 Hasil Uji Aspek Konten.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Statistik Penggunaan Android di Indonesia	16
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi	31
Gambar 3.2 <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 3.3 <i>Home Screen</i>	33
Gambar 3.4 <i>Navigation Drawer</i>	34
Gambar 3.5 <i>Content Screen 1</i>	35
Gambar 3.6 <i>Content Screen 2</i>	36
Gambar 3.7 <i>Content Screen 3</i>	37
Gambar 3.8 <i>Pop Up</i> Lokasi Klinik	38
Gambar 3.9 <i>Pop Up</i> Pencarian Tidak Ditemukan	38
Gambar 3.10 <i>Pop Up</i> Peringatan Keluar	38
Gambar 4.1 Tampilan Awal Corel Draw X7	41
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6	46
Gambar 4.3 Memberi <i>Classic Tween</i>	52
Gambar 4.4 Memasukkan File	53
Gambar 4.5 Memasukkan Video	54
Gambar 4.6 Memilih Tema Video	54
Gambar 4.7 <i>Action Code</i>	55
Gambar 4.8 Menambahkan <i>Effect Button Down</i>	56
Gambar 4.9 Mengubah <i>Effect Button Down</i>	57
Gambar 4.10 Memasukkan File Video	58
Gambar 4.11 Membuat <i>Certificate</i>	59
Gambar 4.12 Memasukkan <i>Icon</i>	60
Gambar 4.13 Mem- <i>publish</i> Aplikasi	61

Gambar 4.14 File .apk Di *Smartphone*75
Gambar 4.15 Tampilan Permintaan Izin Penginstalan76
Gambar 4.16 Tampilan Aplikasi Selesai Diinstal.....76
Gambar 4.17 *Popup* Permintaan Penginstalan Adobe Air.....77
Gambar 4.18 Instalasi Adobe Air Di *Google Play*77
Gambar 4.19 Aplikasi Perawatan Kucing Telah Terinstal78



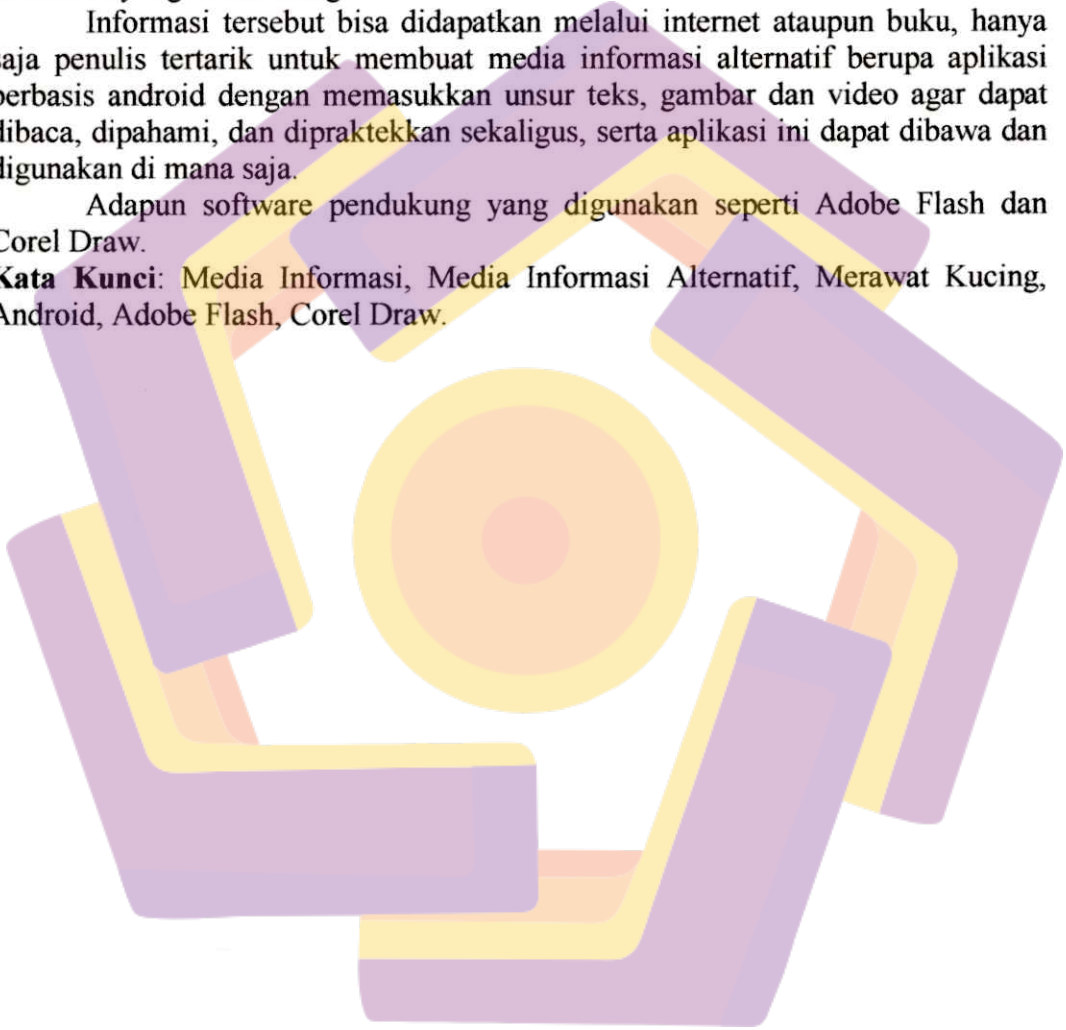
INTISARI

Kucing merupakan hewan yang umum dipelihara di Indonesia. Hewan peliharaan membutuhkan manusia untuk menjamin kesejahteraannya. Salah satu upaya dalam menjaga kesejahteraan kucing adalah memberikan perawatan. Agar pemilik hewan dapat memberikan perawatan terhadap kucing, dibutuhkan informasi yang mendukung.

Informasi tersebut bisa didapatkan melalui internet ataupun buku, hanya saja penulis tertarik untuk membuat media informasi alternatif berupa aplikasi berbasis android dengan memasukkan unsur teks, gambar dan video agar dapat dibaca, dipahami, dan dipraktikkan sekaligus, serta aplikasi ini dapat dibawa dan digunakan di mana saja.

Adapun software pendukung yang digunakan seperti Adobe Flash dan Corel Draw.

Kata Kunci: Media Informasi, Media Informasi Alternatif, Merawat Kucing, Android, Adobe Flash, Corel Draw.



ABSTRACT

Cats are animals that are commonly kept in Indonesia. Pets need humans to ensure their welfare. One effort to maintain cat welfare is to provide care. In order for animal owners to provide care for cats, supporting information is needed.

This information can be obtained through the internet or books, it's just that the writer is interested in making alternative information media in the form of android-based applications by entering elements of text, images and videos so that they can be read, understood and practiced at once, and this application can be taken and used anywhere.

The supporting software used is Adobe Flash and Corel Draw.

Keywords: *Information Media, Alternative Media Information, Caring for Cats, Android, Adobe Flash, Corel Draw.*

