

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA AYAM PETELUR  
BERBASIS DESKTOP PADA PETERNAKAN AYAM  
SURAJI TELUR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Budi Nur Mochamad**

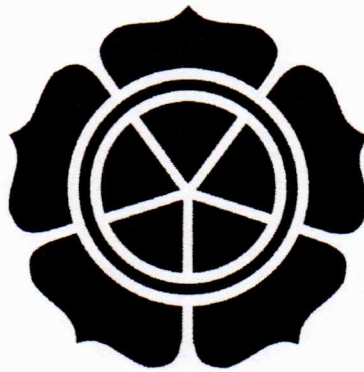
**08.11.2026**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA AYAM PETELUR  
BERBASIS DESKTOP PADA PETERNAKAN AYAM  
SURAJI TELUR**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Budi Nur Mochamad**

**08.11.2015**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA AYAM PETELUR  
BERBASIS DESKTOP PADA PETERNAKAN AYAM  
SURAJI TELUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Budi Nur Mochamad**

**08.11.2026**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 November 2014

Dosen Pembimbing



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA AYAM PETELUR  
BERBASIS DESKTOP PADA PETERNAKAN AYAM**

**SURAJI TELUR**

yang disusun oleh

**Budi Nur Mochamad**

**08.11.2026**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 11 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

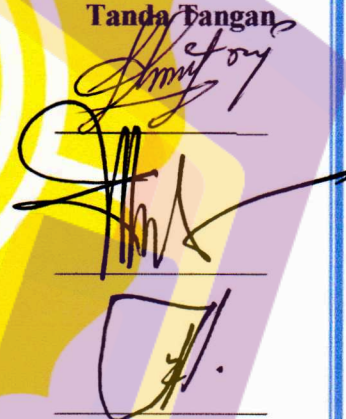
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197


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

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Juni 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 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 tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta 12 Mei 2015

METERAI  
TEMPEL  
PAJAK MEMBANGUN NEGARA  
TGL  
20

777E4AAF905199689

ENAM RIBU RUPIAH

6000

DUP

Budi Nur MOCHAMAD

08.11.2026

## MOTTO

- ❖ Orang paling istimewa adalah Ibu
- ❖ Setiap kamu merasa beruntung, percayalah doa Ibu telah didengar oleh-Nya.
- ❖ Yakin, Ikhlas dan Istiqomah.
- ❖ Jalan terbaik dalam mencari kawan adalah kita arus berlaku sebagai kawan.
- ❖ Sejarah bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran, kebanggaan dan harta didalamnya.
- ❖ Wisuda setelah 14 semester adalah kesuksesan yang tertunda
- ❖ Yang menentukan kesuksesan bukan nilai tapi kerja keras dan keberuntungan.

## PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari segalanya....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rosullah Muhamad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi

IBU IBU dan IBU.....

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tidak terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tidak terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahannya. Semoga karya kecil ini menjadi langkah awal dalam memberikan senyuman kepada ibu, karna ku sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Terima kasih untukmu mas san, mas budi, mbak dewik, mbak bah, mbak pita, risa, prames, gea, mboke atas motivasi dan doa yang telah diberikan. Seluruh keluarga di jogja pak dhe jayeng, mas dar, mbak anik, pak dhe ji, mbok de ikuk, mas iwan mas anto atas doa dan motivasi yang diberikan.

Keluarga bapak ipung.....

Tanda cinta kasihku kupersembahkan karya kecil ini untuk bapak ipung, ibu ida, mbak tika, dek lia dan terutama windasari yang telah banyak berjuang untuk selalu memberikan motivasi, semangat dan senyumanmu.

Den bagus koko, den bagus agung dan mas imam

Salam hangat dan terima kasih kupersembahkan karya kecil ini atas tumpangan yang kalian berikan. Canda tawa bersama yang tidak akan terlupakan.

Iyan....

Salam kangen dan terima kasih atas doa, motivasi, senyuman yang kamu berikan, heheheheeh kupersembahkan karya kecil ini.

Slepy...

Terima kasih ndut atas motivasi dan doa yang kamu berikan.... tosssss.... kupersembahkan karya kecil ini.

Sahabat dan teman – teman.

Terima kasih atas doa kalian keluarga besar SI – TI – C, Tuwir, Ndomek, Jones, Jamaah mujadaan Badar Besi dan teman – teman yang tidak bisa saya sebutkan.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas berkat, rahmat serta karunia – Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul : Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Desktop Pada Peternakan Ayam Suraji Telur.

Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh sarjana komputer ( S.Kom ) pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dan banyak kekurangan baik metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis. Sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun mudah – mudah dikemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis selalu mendapatkan bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika

3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.kom selaku dosen pembimbing atas segala bantuan, bimbingan, serta arahnya selama ini guna terselesaikannya skripsi ini secara maksimal.
4. Bapak Pimpinan Suraji Telur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
5. Ibu yang selalu memberikan Doa serta Semangat yang tak putus, serta dukungan lain baik itu materi maupun moral.
6. Teman-teman seperjuangan S1 Teknik Informatika angkatan 2008 khususnya kelas C TI 2008 atas kebersamaannya, dukungan serta kerjasama dengan baik selama masa perkuliahan.
7. Dan semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga terselesaikannya Skripsi ini.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Penulis

Budi Nur Mochamad

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3

1.4 Maksud dan Tujuan Peneliti .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum .....	4
1.5.3 Bagi Pembaca .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1. Pengumpulan Data .....	5
2. Analisis Sistem .....	5
3. Perancangan .....	6
4. Memproduksi Istem Implementasi .....	6
1.7 Sistem Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Puastakan .....	8
2.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.3 Konsep Dasar Multimedia .....	19
2.3.1 Definisi Multimedia .....	19
2.3.2 Lalu Lintas Multimedia .....	20

2.3.3 Penggunaan Multimedia .....	20
2.3.4 Organisasi Pengembangan Multimedia .....	22
2.3.4.1 Organisasi Pengembang Multimedia Versi Vaughan .....	22
2.3.4.2 Organisasi Pengembang Multimedia Versi Villamil – Molina.....	23
2.3.5 Teks .....	31
2.3.5.1 Font .....	32
2.3.5.2 Menggunakan Teks Dalam Multimedia .....	32
2.3.5.3 Komputer Dan Teks .....	33
2.3.5.4 Peranti Desain dan Pengeditan Font .....	34
2.3.5.5 Hipermedia Dan Hiperteks .....	35
2.3.6 Suara / Audio .....	35
2.3.6.1 Audio Digital .....	36
2.3.6.2 MIDI .....	37
2.3.7 Gambar / Image .....	38
2.3.8 Video .....	41

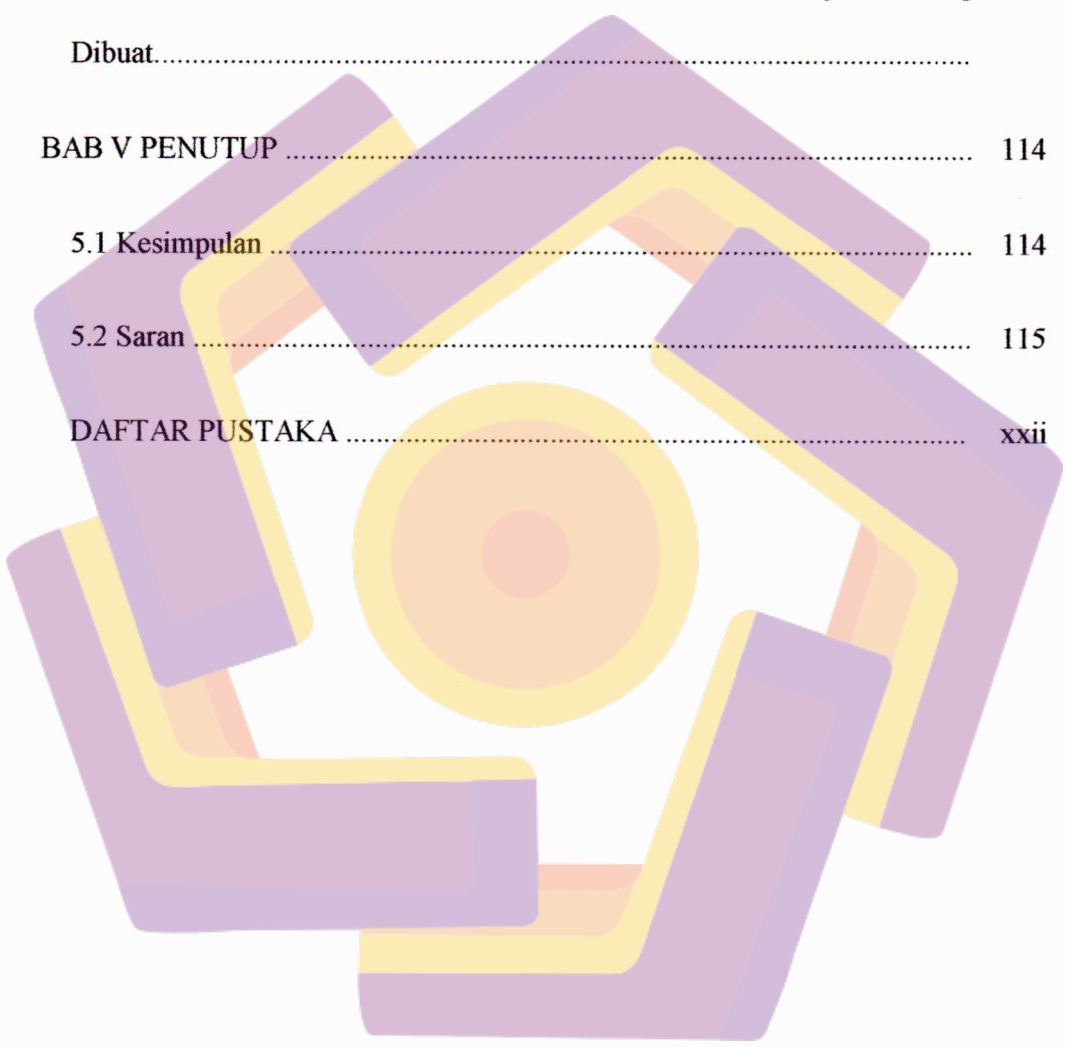
2.3.9 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	43
2.3.9.1 Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther – Sutopo.....	43
2.3.10.3 Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Vaughan .....	46
2.4 Metode Analisis .....	49
2.4.1 Analisis Sistem .....	49
2.4.2 Metodologi Pengembangan Sistem .....	52
2.5 Perancangan .....	53
<b>BAB III Analisis dan Perancangan .....</b>	<b>56</b>
3.1 Analisis Sistem .....	56
3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	57
3.1.2 Analisis Kelayakan Sistem .....	60
3.2 Perancangan Sistem Multimedia .....	62
3.2.1 Perancangan Konsep .....	62
3.2.2 Desain .....	63
3.2.3 Storyboard .....	64

3.2.4 Material Collecting .....	69
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1 Memproduksi Sistem .....	74
4.1.1 Import Image .....	75
4.1.2 Import Suara .....	76
4.1.3 Membuat Tombol .....	77
4.2 Pembahasan .....	77
4.2.1 Tampilan Intro .....	78
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	79
4.2.3 Tampilan Menu Profil .....	82
4.2.3 Tampilan Menu Materi .....	83
4.2.3.1 Tampilan Persiapan Sarana dan Prasarana .....	83
4.2.3.2 Tampilan Pemilihan Bibit Ayam .....	84
4.2.3.3 Tampilan Perawatan .....	85
4.2.3.4 Tampilan Perhitungan Keuntungan .....	86
4.2.3.5 Tampilan Pemasaran .....	87
4.2.3 Tampilan Gambar .....	88

4.2.3.1 Tampilan Gambar Ayam dan Pakan .....	89
4.2.3.2 Tampilan Gambar Telur .....	91
4.2.4 Tampilan Denah .....	92
4.2.5 Tampilan Keluar .....	92
4.3 Membuat File Executable (Member File *.exe) .....	94
4.4 Membuat File AutoRun .....	94
4.5 Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran .....	95
4.5.1 Mengetes Sistem .....	96
4.5.2 Pengujian Loading File Aplikasi .....	100
4.6 Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran .....	103
4.7 Manual Program .....	104
4.7.1 Intro.....	104
4.7.2 Menu Utama.....	105
4.7.3 Menu Profil.....	106
4.7.4 Menu Materi.....	107

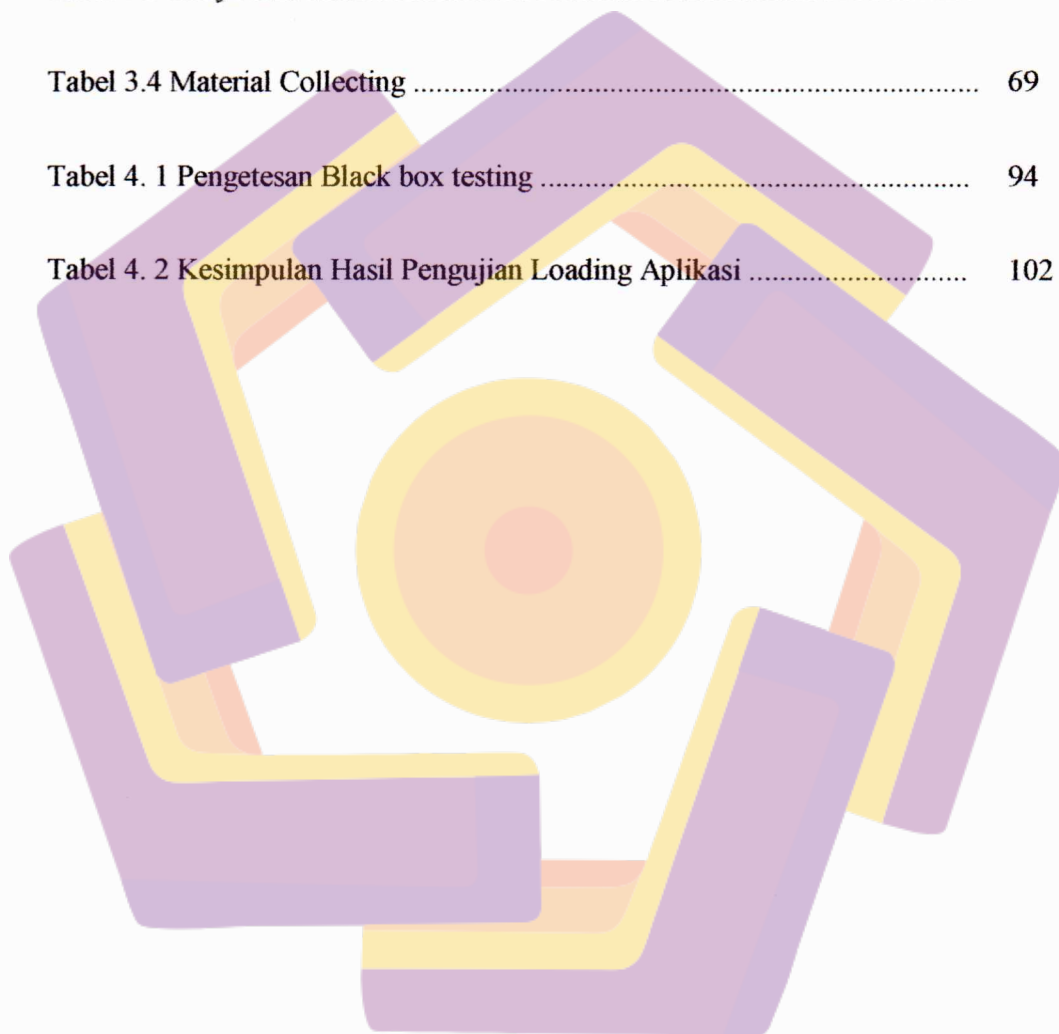


4.7.5 Menu Gambar.....	109
4.7.6 Menu Denah.....	112
4.7.7 Menu Keluar.....	112
4.8 Pemeliharaan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran Yang Dibuat.....	113
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>114</b>
5.1 Kesimpulan .....	114
5.2 Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xxii</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi perangkat keras untuk membuat aplikasi .....	59
Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat keras untuk menjalankan aplikasi .....	59
Tabel 3.3 storyboard .....	64
Tabel 3.4 Material Collecting .....	69
Tabel 4. 1 Pengetesan Black box testing .....	94
Tabel 4. 2 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi .....	102



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran definisi multimedia .....	20
Gambar 2.2	Struktur organisasi pengembang multimedia .....	24
Gambar 2.3	Desain dan Produksi Linier.....	47
Gambar 2.5	Desain dan Produksi Hierarkis .....	47
Gambar 2.6	Desain dan Produksi Non Linier.....	47
Gambar 2.7	Desain dan Produksi Komposit.....	48
Gambar 3.1	Struktur navigasi kombinasi hirarki dan linear .....	63
Gambar 4.1	Tampilan Lembar kerja baru Adobe Flash CS3 .....	75
Gambar 4.2	Import image to library .....	76
Gambar 4.3	Import suara to library .....	76
Gambar 4.4	Membuat tombol .....	77
Gambar 4.5	Tampilan Intro .....	78
Gambar 4.6	Tampilan Menu Utama .....	80
Gambar 4.7	Tampilan Profil .....	82
Gambar 4.8	Tampilan Materi .....	83
Gambar 4.9	Tampilan Persiapan Sarana dan Prasarana .....	84

Gambar 4.10 Tampilan Pemilihan Bibit Ayam .....	85
Gambar 4.11 Tampilan Perawatan .....	86
Gambar 4.12 Tampilan Perhitungan Keuntungan .....	87
Gambar 4.13 Tampilan Pemasaran .....	88
Gambar 4.14 Tampilan Gambar .....	89
Gambar 4.15 Tampilan Gambar Ayam & Pakan .....	89
Gambar 4.16 Tampilan Perbesaran Gambar .....	91
Gambar 4.17 Tampilan Gambar Telur .....	91
Gambar 4.18 Gambar Denah .....	92
Gambar 4.19 Gambar Keluar .....	93
Gambar 4.20 Gambar Publish .....	94

## INTISARI

Memiliki usaha sendiri merupakan keinginan 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 ayam yang berhasil.

Perkembangan teknologi sangat membantu pada peningkatan SDM terutama dibidang komputer khususnya Flash. Flash dapat menjadi media informasi yang berguna dan menarik bagi masyarakat. Media pembelajaran budidaya ayam petelur berbasis flash diharapkan mampu membantu masyarakat meningkatkan produktifitas telur.

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran budidaya ayam petelur berbasis flash pada peternakan ayam Suraji telur. Aplikasi ini akan dibuat dengan media yang sangat menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat, aplikasi ini diharapkan juga dapat memberikan kemudahan untuk peluang bisnis ayam 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.

**KATA KUNCI :** Budidaya Ayam, Produktifitas Telur, Aplikasi Flash, Media Informasi

## **ABSTRACT**

*Have a business is the desire of many people, limited job opportunities and got a hard job opportunities be a problems that often occur. Egg productivity businesses apparently to be a source of income that enough profitable, especially in the area of Yogyakarta has many successful chicken farmers.*

*The development of technology is very helpful for increase in human resources, especially in the field of computers in particular Flash. Flash can be a media useful and interesting information for the community. Study media flash-based cultivation of of laying hens expected to be able help communities increase productivity of eggs.*

*The purpose of this research is to make study media flash-based cultivation of of laying hens on egg farms Suraji's chicken. This application will be made by the media are very interesting and easy to understand by the community, this application is also expected to provide facilities for profitable business opportunities chickens. The research methods used is data collection phase, question and answer method and literature study, implementation of these applications is created using Adobe Flash CS 3.*

**KEYWORDS :** *Cultivation of Chicken, Egg Productivity, Flash Applications, Media Information*