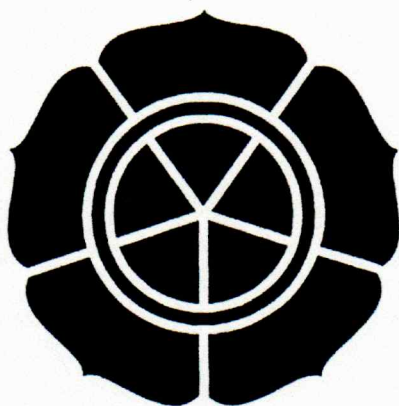


**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN SAPI PERAH PADA KOPERASI
SARONO MAKMUR**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Joko Laksono

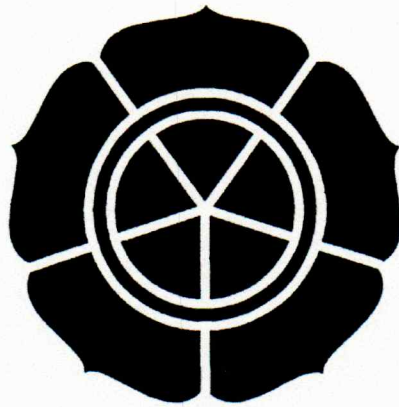
08.11.2171

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN SAPI PERAH PADA KOPERASI
SARONO MAKMUR**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi strata satu (S1)
pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta



Disusun oleh:

Joko Laksono

08.11.2171

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN SAPI PERAH PADA KOPERASI
SARONO MAKMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Laksono

08.11.2171

telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Februari 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN SAPI PERAH PADA KOPERASI
SARONO MAKMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Laksono
08.11.2171

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181



Hanif Al Fatta, M.kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2012

KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Desember 2012

Joko Laksono

08.11.2171



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang ku sayangi:

- Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya dengan baik.
- Bapak Ibu dan juga Om ku terima kasih atas semua yang telah kalian berikan kepadaku, semuanya.. baik doa, dukungan moril, maupun material Semua ini takkan pernah bisa tergantikan. Kalian semua adalah surga kecilku.
- Keluarga Balikpapan, Bunda Hermin, Biyung, Mas teguh, Mas Erik, Mbak Anis, Dafa, Fatir trimakasih untuk doanya.
- Febry makasih sayang buat semuanya atas doamu dan juga semangat yang kamu berikan kepadaku sehingga aku bisa menyelesaikan ini semua karena kamu adalah inspirasi dan semangatku, i feel that you can't replaced by anything love u honey
- Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi terimakasih buat bimbingannya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya dengan baik.
- Keluarga Kost Talok Fajar, Aji, Rangga, Jalal, Shandy, Itok, Antok, Anjas dan semua yang belum aku sebut terimakasih buat semua bantuannya, kalian semua adalah my best friends tak kan ku lupakan semua jasa kalian kepadaku, doaku semoga kalian besok jadi orang yang sukses semua,amin..

Motto

“musuh yang paling berbahaya di atas dunia adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh”

“Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkannya”

“kunci keberhasilan adalah tidak malu mengulangi dan memperbaiki kegagalan, karena itu adalah suatu proses untuk menuju keberhasilan”

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PERAWATAN DAN PEMELIHARAAN SAPI PERAH PADA KOPRASI SARONO MAKMUR”**

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih 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 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materiil maupun inmateriil.
5. Semua teman yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan ini, penulis menyadari masih terdapat beberapa kelemahan, baik dari segi penulisan maupun kronologis penyampaiannya dan lain sebagainya. Oleh karena itu penulis dengan senang hati serta memohon kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik-kritik yang positif demi menyempurnakan dan perbaikan penulisan ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan pada khususnya.



Yogyakarta, 11 Desember 2012

Penulis



Joko Laksono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Multimedia	8
2.1.1 Dfinisi Multimedia	8
2.1.2 Sejarah Multimedia	9
2.1.3 Perkembangan Multimedia	10
2.2 Elemen Multimedia	11
2.2.1 Teks	11
2.2.2 Audio	11
2.2.3 Video	12
2.2.4 Animasi	12
2.2.5 Grafik	13
2.3 Pengertian CD Interaktif	13
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	13
2.4.1 Struktur Linier	14
2.4.2 Struktur Hierarki	14
2.4.3 Struktur Menu	15
2.4.4 Struktur Jaringan	16
2.4.5 Struktur Kombinasi	17
2.5 Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia	18
2.5.1 Sasaran dan Batasan Multimedia	19
2.5.2 Masalah Dalam Sistem Multimedia	20
2.5.3 Merancang Konsep	20
2.5.4 Merancang Isi Konsep	20

2.5.5 Merancang Storyboard	21
2.5.6 Memproduksi Sistem Multimedia	21
2.5.7 Pengetesan Multimedia	21
2.5.8 Penggunaan Sistem Multimedia	21
2.5.9 Pemeliharaan Sistem	22
2.6 Software Multimedia	22
2.6.1 Adobe Flash CS 3	22
2.6.2 Adobe Photosope CS3	23
2.6.3 Adobe Premiere Pro	25
2.6.4 Adobe Audition	27
BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1 Tinjauan Umum Pembelajaran Pemeliharaan dan Perawatan Sapi Perah	29
3.1.1 Apa Itu Sapi Perah	29
3.1.2 Asal-Usul Sapi Perah	29
3.1.3 Ciri Khas Sapi Perah	30
3.1.4 Manfaat Budidaya Sapi Perah	30
3.1.5 Persiapan Beternak Sapi Perah	31
3.1.6 Teknis Perawatan Sapi Perah	32
3.2 Analisis Sistem	35
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	35
3.2.2 Identifikasi Masalah	35
3.3 Analisis PIECES	36

3.3.1 Analisis Kinerja	37
3.3.2 Analisis Informasi	37
3.3.3 Analisis Ekonomi	38
3.3.4 Analisis Pengendalian	38
3.3.5 Analisis Efisiensi	39
3.3.6 Analisis Pelayanan	39
3.4 Analisis Perancangan Sistem	40
3.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.4.1.1 Aspek Hardware	40
3.4.1.2 Aspek Software	41
3.4.1.3 Aspek Brainware	41
3.4.2 Analisis Kelayakan Teknologi	42
3.4.3 Analisis Manfaat	42
3.5 Perancangan Sistem	42
3.5.1 Merancang Konsep	42
3.5.2 Merancang Isi	43
3.5.3 Merancang Naskah	46
3.5.4 Merancang Grafik	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi	53
4.2 Produksi Sistem	53
4.2.1 Pembuatan Desain Grafik	54
4.2.2 Membuat Dokumen Baru	54

4.2.3 Merancang Sound (Musik) Dengan Adobe Audition	56
4.2.4 Membuat Action Script 2.0	58
4.2.5 Membuat Script Dengan Behavior	60
4.3 Pengetesan Sistem	62
4.4 Tampilan Program	65
4.4.1 Tampilan Menu Awal	65
4.4.2 Tampilan Menu Utama	66
4.4.3 Tampilan Menu Mengenal Sapi Perah	66
4.4.4 Tampilan Menu Manfaat Budidaya	67
4.4.5 Tampilan Menu Persiapan & Perawatan Sapi Perah	68
4.4.6 Tampilan Menu Teknis Perawatan Sapi Perah	68
4.4.7 Tampilan Menu Pemerahan dan Pengolahan Susu Segar	69
4.5 Menggunakan Sistem	69
4.6 Memelihara Sistem	70
BAB V PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

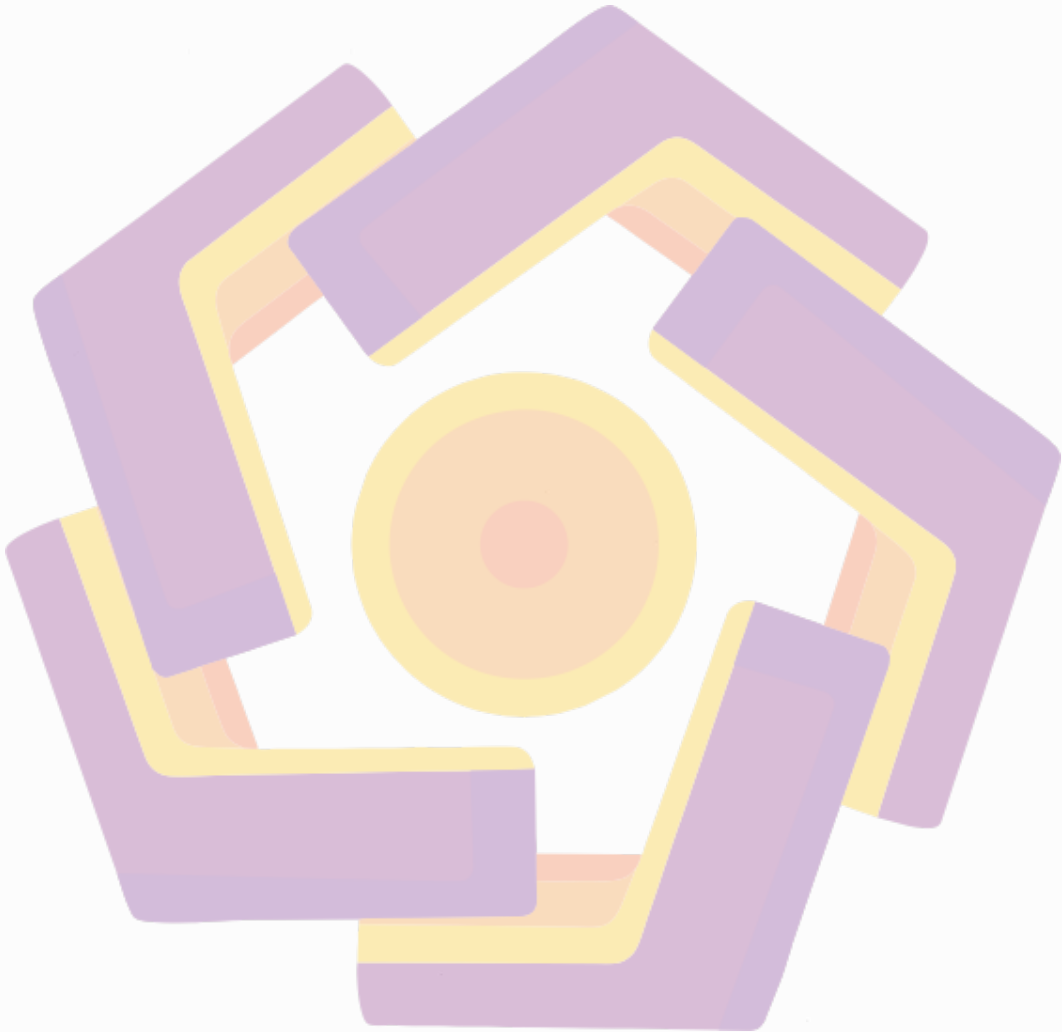
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	14
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.3 Struktur Menu	15
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	16
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	17
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.7 Rincian Pengembangan Aplikasi Multimedia	29
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash CS 3	22
Gambar 2.9 Tampilan Adobe PhotoShope CS3	24
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere Pro	26
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Audition	28
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	45
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan Awal	47
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Utama	48
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Mengenal Sapi Perah	49
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Manfaat Budidaya Sapi Perah	50
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Persiapan dan Perawatan	50
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Teknis Perawatan	51
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Menu Pemerahan dan Pengolahan Susu Segar	52
Gambar 4.1 Disain Tampilan Pada Adobe PhotoShope CS3	54
Gambar 4.2 Tampilan Desain di Adobe Flash CS3	55

Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Audition	56
Gambar 4.4 Kotak Dialog Open File	56
Gambar 4.5 Tampilan File Sound Yang Di Import	57
Gambar 4.6 Pemotongan File Sound	57
Gambar 4.7 Kotak Dialog Sive As	58
Gambar 4.8 Behavior Panel	60
Gambar 4.9 Tampilan Menu Awal	65
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama	66
Gambar 4.11 Tampilan Menu Mengenal Sapi Perah	66
Gambar 4.12 Tampilan Menu Manfaat Budidaya Sapi Perah	67
Gambar 4.13 Tampilan Menu Persiapan & Perawatan Sapi Perah	68
Gambar 4.14 Tampilan Menu Teknis Perawatan	68
Gambar 4.15 Tampilan Menu Pemerahan & Pengolahan Susu Segar	69

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem	64
--	----



INTISARI

Pada jaman sekarang ini teknologi informasi berkembang secara pesat. Hal itu tidak dapat dicegah, hanya saja dapat diambil manfaatnya. Teknologi informasi berkembang secara universal mencakup berbagai elemen masyarakat , baik elemen masyarakat menengah keatas maupun elemen masyarakat menengah kebawah. Tak hanya mencakup elemen masyarakat saja , teknologi informasi juga berpengaruh pada seluruh aspek kehidupan didalamnya. Baik aspek sosial , politik , budaya , hukum dan pendidikan. Pada aspek pendidikan posisi teknologi informasi dapat mempermudah sistem pengajaran yang digunakan agar lebih efektif dan efisien. Merubah sistem pengajaran yang monoton menjadi dinamis dan lebih modern.

Sebagai contoh adalah peternak sapi di indonesia. Sebagian besar masyarakat Indonesia kurang berminat untuk beternak sapi perah. Alasannya, pemeliharannya "ribet" dan pasar-nya terbatas. Padahal kenyataannya tidak seperti itu. Hal ini dapat di buktikan. Saat ini peternak sapi perah sudah mampu "membuka" berbagai alternatif jalur pemasaran susu segar. Selain itu peternak sapi perah juga berhasil mengolah susu segar menjadi berbagai produk olahan, sehingga dapat meningkatkan nilai jual dan tentunya dapat memperpanjang waktu simpan.

Media aplikasi ini dirancang agar sistem pembelajaran yang kaku dan tidak hanya berkutat pada buku yang membosankan saja, akan tetapi dirubah menjadi sistem pengajaran yang lebih menarik dan modern mengikuti perkembangan zaman. Dengan media aplikasi ini diharapkan dapat tepat sasaran untuk membantu peternak sapi perah lebih mudah mengenal dan mempelajari tentang bab perawatan dan pemeliharaan sapi perah serta memudahkan para peternak sapi perah dalam mengembangkan peluang usaha.

Kata Kunci: Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Sapi Perah.

ABSTRACT

Today, information technology is growing so fast. It can't be prevented, but we can take the advantage. Information technology is growing universally include various elements of society, whether middle up or middle down elements of society. Not only include society element itself, information technology also effect to all life aspect inside it. Both aspects of social, political, cultural, legal and education. In education aspect, information technology can simplify teaching system to be more effectively and efficiently. Change the monotonous teaching system to be a more dynamic and modern

As an example is cow breeder in Indonesia. Most of people in Indonesia not to interest to raising dairy cows. The Reason, raising is so complicated and the limited market. But, the fact is not like that. It can be proved. Now, raising dairy cows have been able to "unlock" a variety of alternative marketing channels of fresh milk. Besides that, the dairy cows breeder also succeeds in processing fresh milk into various product, so it can increase sale value and thus extend the retention time.

Media applications media are designed so that the rigid learning system and not only dwell on the boring book, but also turned into a modern and interesting teaching system that follow the changing times. With the media applications is expected to be on target to help dairy cows breeder much easier to know and learn about the care and raising the dairy cows also simplify the cow breeder in developing business opportunities.

Keywords: Learning, Interactive multimedia, Dairy Cow.