

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENYAMPAIAN INFORMASI TENTANG PENYAKIT HEWAN
PELIHARAAN DI KIT-KAT PESHOP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HAMDAN HIDAYAT

17.12.0443

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI TENTANG PENYAKIT
HEWAN PELIHARAAN DI KIT-KAT PETSHOP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

HAMDAN HIDAYAT

17.12.0443

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI TENTANG PENYAKIT
HEWAN PELIHARAAN DI KIT-KAT PETSHOP**

yang disusun dan diajukan oleh

Hamdan Hidayat

17.12.0443

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302391

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI TENTANG PENYAKIT
HEWAN PELIHARAAN DI KIT-KAT PESHOP**

yang disusun dan diajukan oleh

Hamdan Hidayat

17.12.0443

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Muhammad Tofa Nurcholish, M.Kom
NIK. 190302281

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Hamdan Hidayat**
NIM : **17.12.0443**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Penyampaian Informasi
Tentang Penyakit Hewan Peliharaan Di Kit-Kat Petshop**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom.,M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 12 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Hamdan Hidayat

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang.

Puji dan syukur penulis panjat kan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis diberi kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini.

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Atas kuasamu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu dan tak pernah letih untuk belajar dari setiap proses yang engkau berikan dan berkat cinta, kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan di setiap rintangan, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan dan cita-cita saya. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, Terimakasih telah menjadi orang tua terhebat dan terbaik untuk saya, terimakasih juga sudah menjadi orang pertama yang selalu mendukung segala keputusan yang telah saya ambil. Jasa yang tak akan ada harganya dan tak akan pernah terbalaskan walau dunia jaminannya.
2. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom.,M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dokter Drh. Rudal Jetta B selaku pemilik toko Kitkat Petshop yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian dikitkat petshop.
4. Semua pihak yang telah membatu serta mendukung saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Penyampaian Informasi Tentang Penyakit Hewan Peliharaan Di Kit-Kat Petshop”

Adapun penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Tentu saja dalam penyusunan skripsi ini tidaklah mudah, hambatan, tantangan dan rintangan, namun berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dan fasilitas terbaik dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing, Yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang sangat membantu dalam proses belajar dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
4. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa, motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa/i 17 Sistem Informasi, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan.
5. Semua pihak yang telah membantu dan mendoakan dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

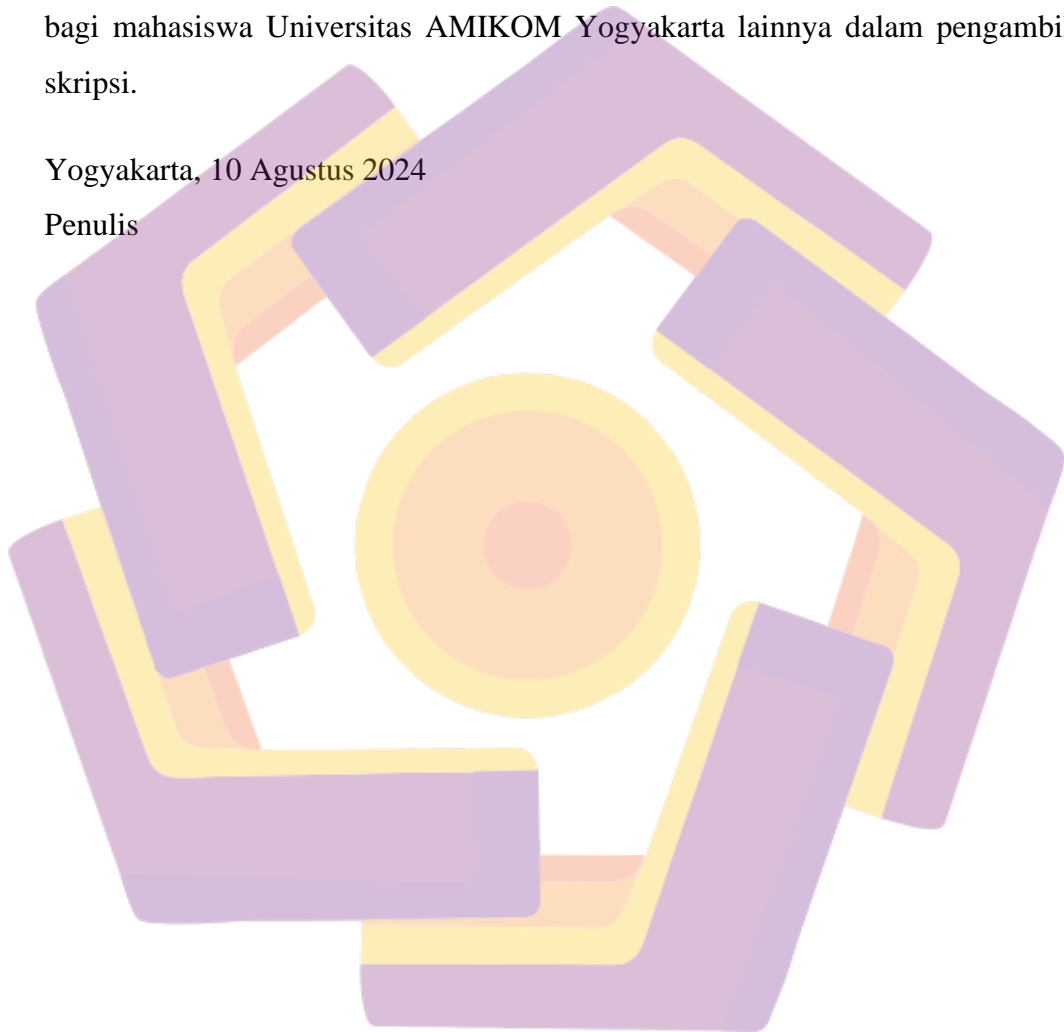
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang

membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi khususnya dalam penyampaian informasi mengenai penyakit hewan peliharaan, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya dalam pengambilan skripsi.

Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Penulis

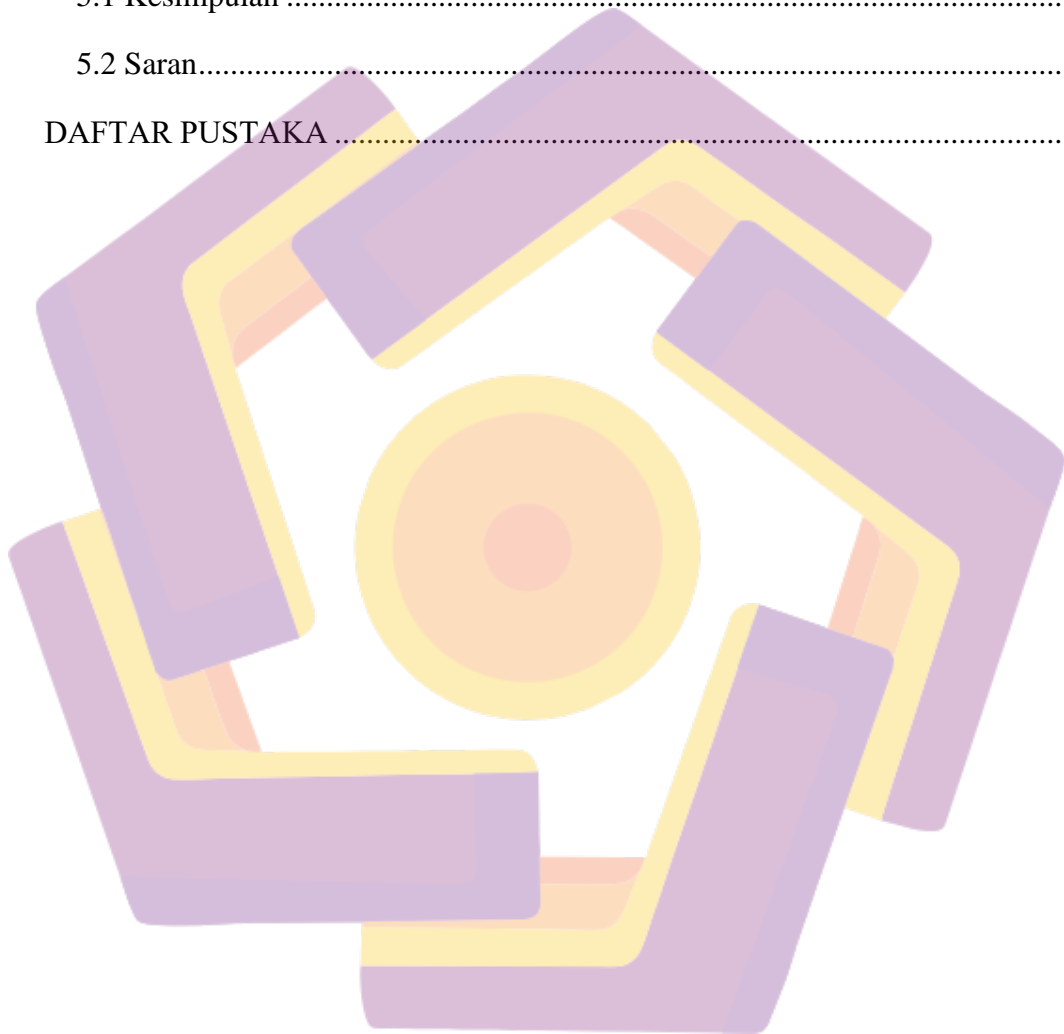


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
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.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Multimedia Interaktif	10
2.2.2 Penyakit Hewan Peliharaan.....	11
2.2.3 Multimedia Interaktif sebagai Media Informasi	12

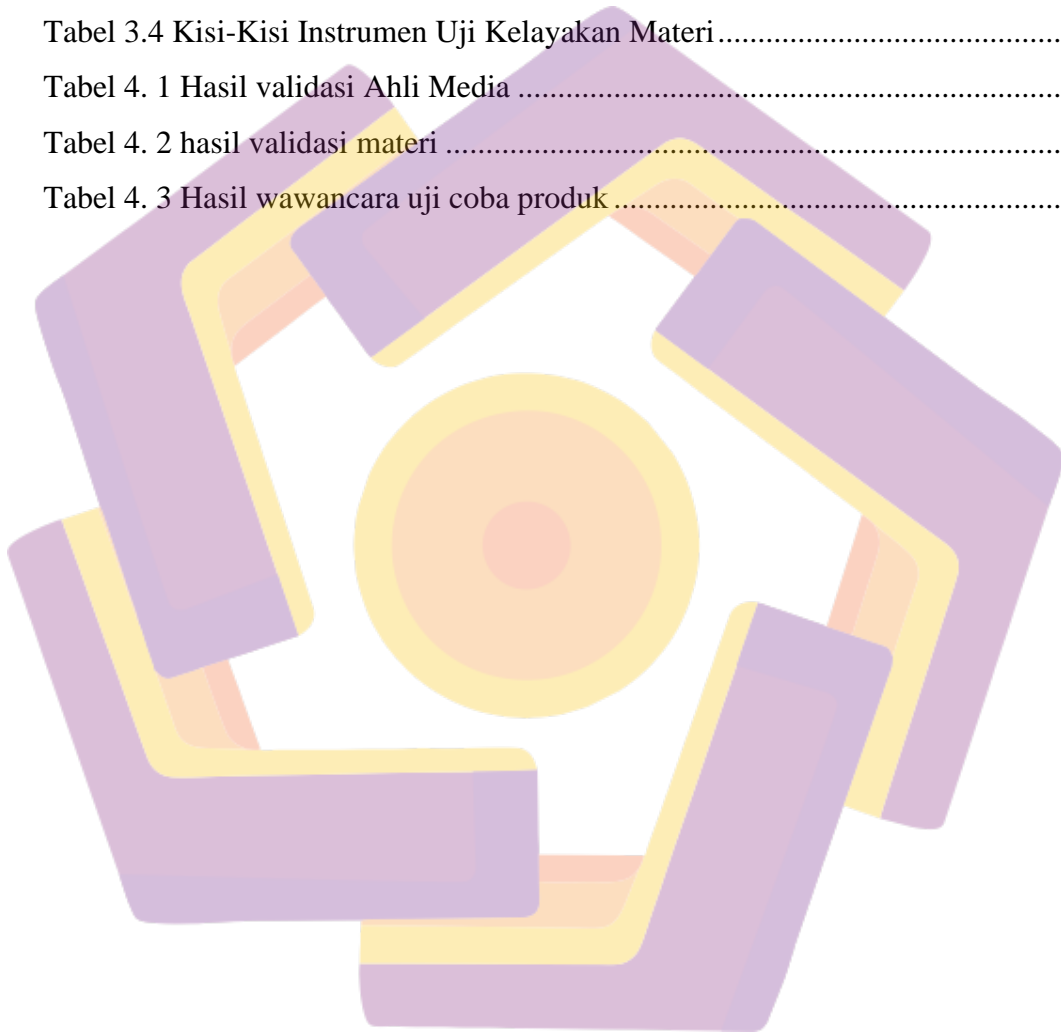
2.2.4 Metode Penelitian Research and Development (R&D)	12
2.2.5 Animasi Adobe Illustrator dan Adobe Animate.....	15
BAB III	18
METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.2 Alur Penelitian	19
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	19
3.2.2 Pengumpulan Informasi	20
3.2.3 Desain Produk	20
3.2.4 Validasi Desain	20
3.2.5 Perbaikan Desain.....	21
3.2.6 Uji Coba Produk.....	21
3.2.7 Revisi Produk.....	21
3.3 Alat dan Bahan.....	22
3.3.1 Analisis Data	22
3.3.2 Alat/Instrumen.....	23
BAB IV	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil Penelitian	25
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	25
4.1.2 Pengumpulan Informasi	25
4.1.3 Desain Produk	26
4.1.4 Validasi Desain	31
4.1.5 Perbaikan Desain.....	32
4.1.6 Uji coba Produk	38

4.1.7 Revisi Produk.....	39
4.2 Pembahasan.....	39
BAB V.....	41
PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	42



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor	22
Tabel 3. 2 Konversi Data Kualitatif	23
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	23
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelayakan Materi.....	24
Tabel 4. 1 Hasil validasi Ahli Media	31
Tabel 4. 2 hasil validasi materi	32
Tabel 4. 3 Hasil wawancara uji coba produk.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia Interaktif	10
Gambar 2.2 Contoh Penyakit Hewan Peliharaan	11
Gambar 2.3 alur penelitian menurut sugiyono	13
Gambar 2.4 Tampilan awal adobe Illustrator	16
Gambar 2.5 Tampilan awal adobe animate	17
Gambar 3.1 Kit-Kat Petshop	18
Gambar 3.2 Alur penelitian	19
Gambar 4.1 pembuatan aset pada adobe Illustrator	27
Gambar 4.2 <i>pettern</i> warna yang digunakan	27
Gambar 4.3 Jenis huruf yang digunakan	28
Gambar 4.4 <i>Image</i> /vektor yang digunakan	28
Gambar 4. 5 code animasi dan tombol	29
Gambar 4. 6 animasi pada frame 10	29
Gambar 4. 7 animasi pada frame 15	29
Gambar 4. 8 animasi pada frame 30	29
Gambar 4.9 aplikasi multimedia interaktif dengan format SWF	30
Gambar 4. 10 contoh tombol pada aplikasi multimedia interaktif	30
Gambar 4. 11 tampilan menu utama sebelum revisi	33
Gambar 4. 12 Tampilan menu utama setelah revisi	33
Gambar 4. 13 tampilan menu materi sebelum revisi	34
Gambar 4. 14 tampilan menu materi setelah revisi	34
Gambar 4. 15 Tampilan menu materi penyakit kulit sebelum revisi	35
Gambar 4. 16 Tampilan materi penyakit kulit kucing setelah revisi	35
Gambar 4. 17 tampilan tombol halaman utama, pilihan, dan keluar sebelu revisi	36
Gambar 4. 18 tampilan tombol halaman utama, pilihan dan keluar setelah revisi	36
Gambar 4. 19 tampilan materi penyakit sebelum revisi	37
Gambar 4. 20 tampilan materi penyakit setelah revisi	37

INTISARI

Dalam memelihara seekor hewan apalagi itu adalah hewan peliharaan yang dekat dengan kita tidaklah luput dari penyakit. Penyakit yang dapat menjangkit hewan peliharaan dapat berupa penyakit pada pernafasan, pencernaan, kulit atau bulu, dan juga pada penglihatan. Pemilik hewan peliharaan itu sendiri diharapkan mengetahui juga Jenis penyakit yang sering menjangkit hewan peliharaan. Pet Care atau klinik hewan dapat menjadi solusi dalam mengobati penyakit yang menjangkit hewan peliharaan. Salah satunya adalah Kit-Kat petshop, dengan adanya Kit-Kat pet shop dan pet care dapat membantu dalam memelihara dan melakukan penanganan dalam menangani penyakit pada hewan peliharaan akan tetapi dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pemahaman pemilik tentang penyakit yg diderita oleh hewan peliharaan dapat membuat penanganan penyakit pada hewan tersebut tidak dapat dilakukan secara optimal baik itu pada saat proses gejala atau pada tahap penyembuhan.

Dari latar belakang tersebut, maka peneliti akan merancang multimedia interaktif berbasis android untuk menyampaikan informasi mengenai penyakit pada hewan peliharaan terutama kucing dan anjing. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development, Research and Development* (R&D) dengan menggunakan dengan menggunakan metode penelitian ini peneliti dapat secara langsung melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan satu metode penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, data yang didapat dari hasil observasi, wawancara, dan angket dengan hasil akhir dari metode ini adalah sebuah deskripsi atau teori. Penerapan multimedia interaktif ini dilakukan di Kit-Kat Petshop sebagai media penyampaian informasi dan sebagai media dalam menjelaskan penyakit pada hewan peliharaan kepada pelanggan.

Kata Kunci: multimedia Interaktif, *Research and Development* (R&D), media informasi, penyakit pada hewan peliharaan

ABSTRACT

In keeping an animal, especially if it is a pet that is close to us, it is not free from disease. Diseases that can infect pets can include diseases of the respiratory, digestive, skin or fur, and also of eye disease. The pet owner himself is expected to know also the types of diseases that often infect pets. Pet Care or veterinary clinics can be a solution in treating diseases that infect pets. One of them is the pet shop Kit-Kat, with the Kit-Kat pet shop and pet care, it can help in maintaining and handling diseases in pets, but due to the lack of knowledge and understanding of the owners about diseases suffered by pets, it can cause disease handling. In these animals cannot be done optimally either during the symptom process or at the healing stage.

From this background, the researcher will design an interactive multimedia based on Android to convey information about diseases in pets, especially cats and dogs. This study uses the Research and Development, Research and Development (R&D) method by using this research method the researcher can directly conduct research and development using a single research method. In this study using a qualitative approach, data obtained from the results of observations, interviews, and questionnaires with the end result of this method is a description or theory. The application of interactive multimedia is carried out at Kit-Kat Petshop as a medium for delivering information and as a medium for explaining diseases in pets to customers.

Keywords: *Interactive multimedia, Research and Development (R&D), information media, pet diseases*