

APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA UDANG GALAH BERBASIS FLASH

SKRIPSI



disusun oleh

Hadi Hartono

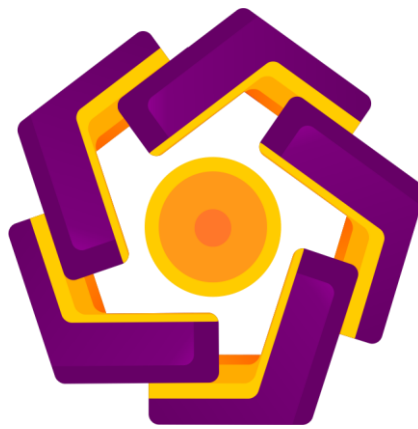
11.12.6114

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA UDANG GALAH BERBASIS FLASH

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hadi Hartono

11.12.6114

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA UDANG GALAH BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hadi Hartono

11.12.6114

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2015

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PANDUAN BUDIDAYA UDANG GALAH BERBASIS FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hadi Hartono

11.12.6114

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Sudarmawan, ST, MT
NIK. 190302035



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Mei 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, MT
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, 17 Mei 2017



Hadi Hartono
NIM. 11.12.6114

MOTTO

"Yang tidak punya ilmu dan prinsip akan mudah tergerus zaman"

"Berbudaya rendah hati, bukan rendah diri"

"Bermimpilah semau mau dan kejarlah mimpi itu"

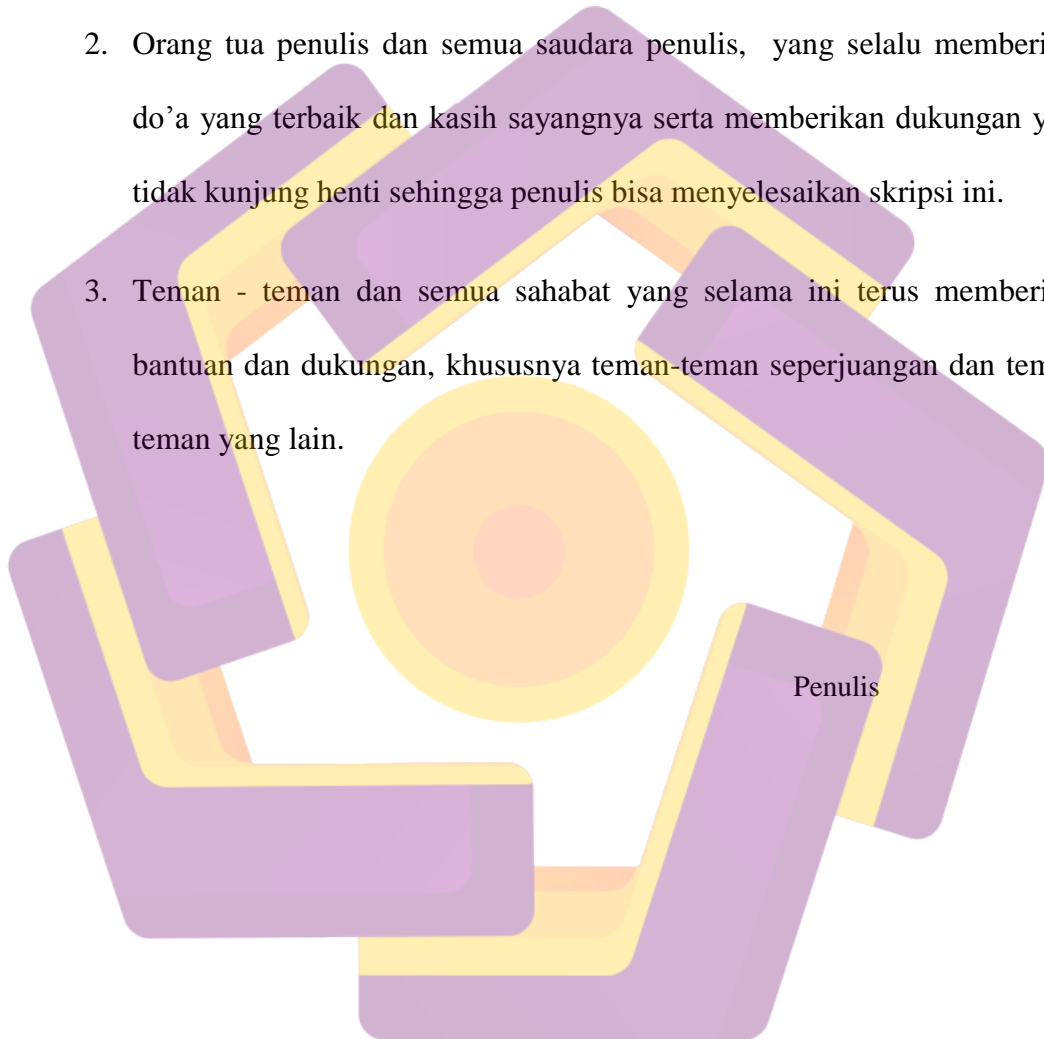
"Sebuah tantangan akan menjadi beban, jika itu hanya dipikirkan

Sebuah cita-cita juga adalah beban, jika itu hanya angan-angan"

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh Hadi Hartono kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat-Nya sampai saat ini.
2. Orang tua penulis dan semua saudara penulis, yang selalu memberikan do'a yang terbaik dan kasih sayangnya serta memberikan dukungan yang tidak kunjung henti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman - teman dan semua sahabat yang selama ini terus memberikan bantuan dan dukungan, khususnya teman-teman seperjuangan dan teman-teman yang lain.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah sabar membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa atau masyarakat yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjau Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia	7
2.3 Pengertian Aplikasi	9
2.4 Jenis-jenis Multimedia	9
2.4.1 Multimedia Linier	9
2.4.2 Multimedia Interaktif	10
2.5 Elemen-Element Multimedia	10
2.5.1 Teks	10

2.5.2 Grafik	11
2.5.3 Bunyi (<i>Audio</i>).....	12
2.5.4 Video	12
2.5.5 Animasi	13
2.6 Struktur Aplikasi Multimedia	14
2.6.1 Struktur Linear	14
2.6.2 Struktur Menu	15
2.6.3 Struktur Hierarki	15
2.6.4 Struktur Jaringan	16
2.6.5 Struktur Kombinasi	17
2.7 Analisis Sistem.....	18
2.7.1 Analisis Kebutuhan Sistem	18
2.7.1.1 Kebutuhan Fungsional	19
2.7.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	19
2.7.2 Analisis Kelayakan.....	19
2.7.2.1 Kelayakan Teknis.....	19
2.7.2.2 Kelayakan Operasional	20
2.7.2.3 Kelayakan Hukum.....	20
2.8 Tahapan Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.8.1 Concept	21
2.8.2 Design	21
2.8.3 Material Collecting.....	21
2.8.4 Assembly.....	22
2.8.5 Testing.....	22
2.8.6 Distribution	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Analisis Sistem.....	23
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	23
3.1.2.1 perangkat keras (<i>Hardware</i>)	24
3.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	25

3.1.2.3 Kebutuhan SDM (<i>Brainware</i>).....	25
3.1.3 Kelayakan Teknologi	26
3.1.4 Kelayakan Hukum.....	26
3.2 Perancangan	26
3.2.1 Konsep	26
3.2.2 Desain.....	27
3.2.2.1. Struktur Navigasi	28
3.2.2.2. Desain Interface	29
3.2.3 Material Collecting.....	33
3.2.4 Rancangan Audio	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Memproduksi Sistem	37
4.1.1 Membuat Animasi	38
4.1.2 Penyusunan Teks.....	39
4.1.3 Pembuatan Tombol	41
4.1.4 Pembuatan system.....	41
4.1.4.1 Pembuatan Tombol Menu Utama	43
4.1.4.2 Import File Animasi	45
4.1.4.3 Import File Teks.....	46
4.1.4.4 Import Backsound.....	47
4.1.4.5 Mengatur tombol kontrol suara.....	48
4.1.4.6 Mengatur Tombol Menuju Scene	49
4.2 Pembahasan.....	51
4.3 Uji Coba	56
4.4 Memelihara Sistem.....	58
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

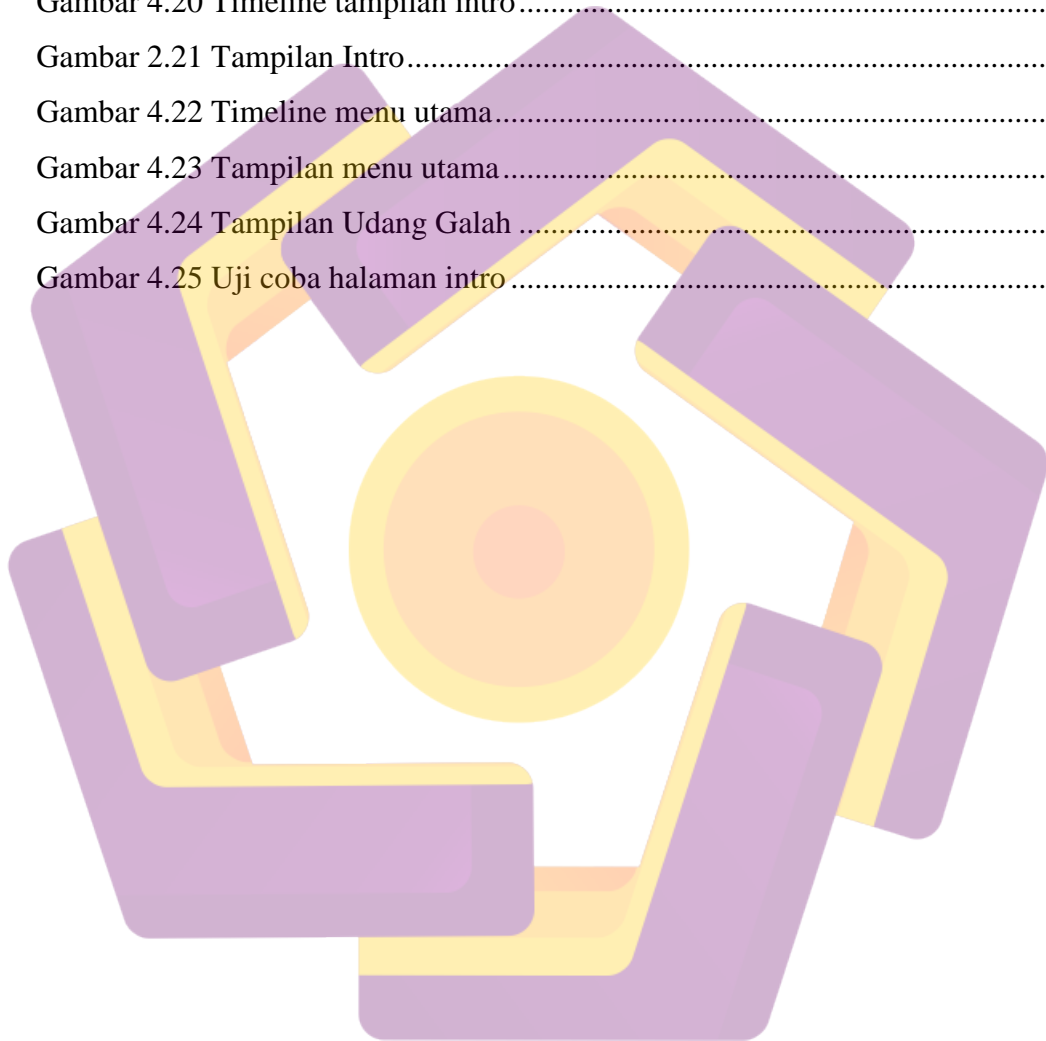
Tabel 3.1 Keterangan	28
Tabel 3.2 Rancangan Gambar	33
Tabel 3.3 Rancangan Audio	36
Tabel 4.1 Tabel Uji Coba Tampilan.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	14
Gambar 2.2 Struktur Menu	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.6 Metodologi Pengembangan Multimedia	21
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Hierarki	28
Gambar 3.2 Tampilan Intro	29
Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama	29
Gambar 3.4 Tampilan Tentang Udang Galah	30
Gambar 3.5 Tampilan Persiapan Lahan	30
Gambar 3.6 Tampilan Tahapan Budidaya	31
Gambar 3.7 Tampilan Pemeliharaan Induk	31
Gambar 3.8 Tampilan Metode Budidaya	32
Gambar 3.9 Tampilan Metode Monokultur	32
Gambar 3.10 Tampilan Tentang Aplikasi	33
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi Panduan Budidaya Udang Galah	37
Gambar 4.2 Pembuatan animasi Persiapan Lahan	38
Gambar 4.3 Hasil gambar setelah proses penganimasian	39
Gambar 4.4 Pengaturan new document pada Adobe Illustrator	40
Gambar 4.5 Penyusunan teks	40
Gambar 4.6 Sprite Tombol	41
Gambar 4.7 Pengaturan lembar kerja	42
Gambar 4.8 Aset di dalam library	42
Gambar 4.9 Pembuatan Menu Utama	43
Gambar 4.10 Convert to Symbol	44
Gambar 4.11 Instance Name	44
Gambar 4.12 Timeline Button	44
Gambar 4.13 Linkage file suara	45
Gambar 3.14 Import file animasi	46

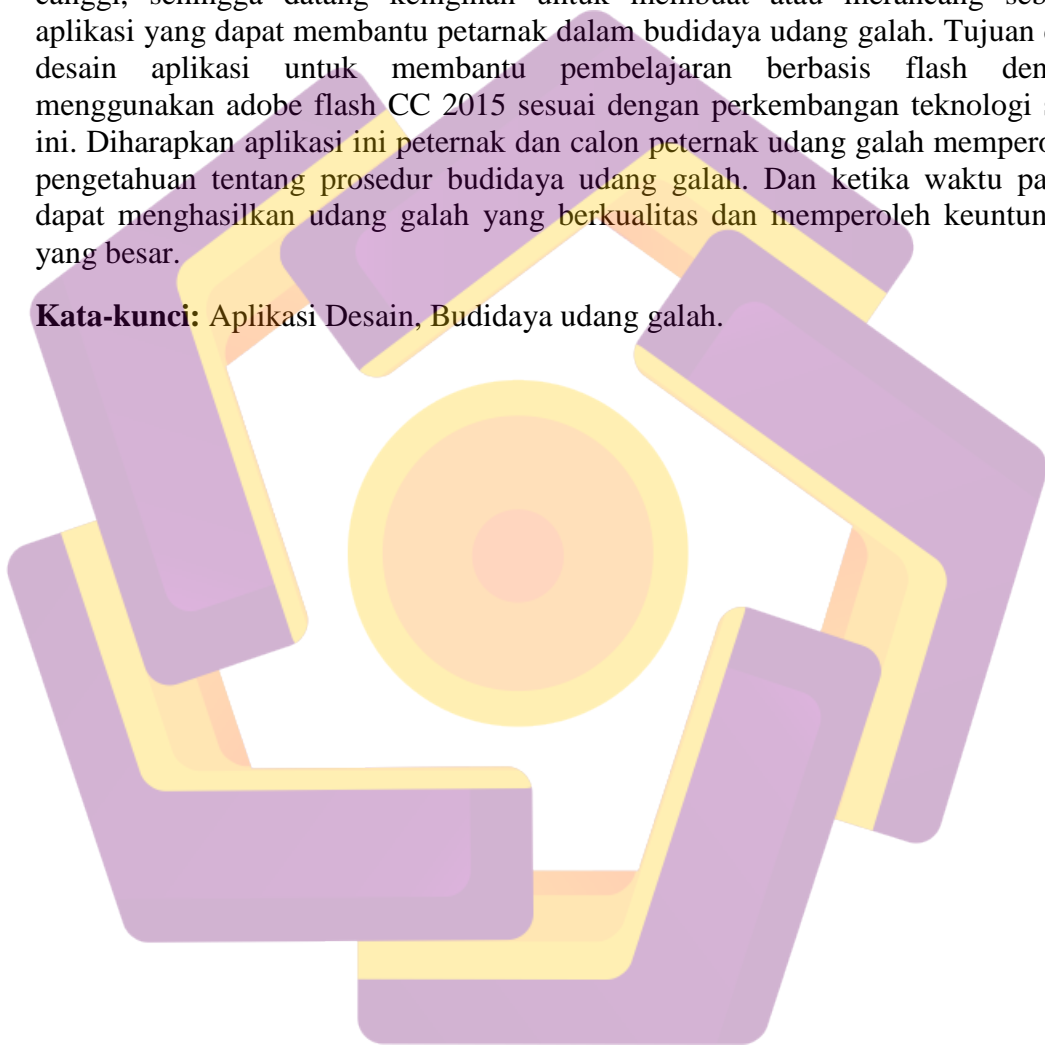
Gambar 4.15 Import scroll pane.....	46
Gambar 4.16 Component Parameters	47
Gambar 4.17 Actonscript backsound	47
Gambar 4.18 Code Snippets.....	50
Gambar 4.19 Actionsript button.....	50
Gambar 4.20 Timeline tampilan intro.....	51
Gambar 2.21 Tampilan Intro.....	51
Gambar 4.22 Timeline menu utama.....	52
Gambar 4.23 Tampilan menu utama.....	53
Gambar 4.24 Tampilan Udang Galah	55
Gambar 4.25 Uji coba halaman intro.....	57



INTISARI

Udang galah (*Macrobrachium rosenbergii* de man) merupakan jenis udang air tawar. Selain untuk konsumsi udang galah juga memiliki nilai jual yang tinggi dalam negeri maupun ekspor. Tidak dipungkiri berbagai bidang dalam aspek kehidupan masyarakat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga datang keinginan untuk membuat atau merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu peternak dalam budidaya udang galah. Tujuan dari desain aplikasi untuk membantu pembelajaran berbasis flash dengan menggunakan adobe flash CC 2015 sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Diharapkan aplikasi ini peternak dan calon peternak udang galah memperoleh pengetahuan tentang prosedur budidaya udang galah. Dan ketika waktu panen dapat menghasilkan udang galah yang berkualitas dan memperoleh keuntungan yang besar.

Kata-kunci: Aplikasi Desain, Budidaya udang galah.



ABSTRAK

Udang galah (Macrobrachium rosenbergii de man) are a type of freshwater shrimp. In addition to the consumption of udang galah also has a high selling value in the country and export. It is undeniable that various aspects of the life of the community are influenced by the increasingly technological developments, so the desire to create or design an application that can help the farmers in the cultivation of udang galah. The purpose of the application design to help flash-based learning using adobe flash cc 2015 in accordance with current technological developments. It is expected that this application of breeders and prospective udang galah racket gained knowledge about the procedure of udang galah cultivation. And when the harvest time can produce high quality udang galah and earn a big profit.

Keywords: *Application Design, Cultivation of Udang Galah.*

