

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA IKAN GURAME UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS IKAN SEGAR BERBASIS FLASH PADA
KELOMPOK TANI MINA MULYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Handita Satvikaprana

09.12.3627

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

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA IKAN GURAME UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS IKAN SEGAR BERBASIS FLASH PADA
KELOMPOK TANI MINA MULYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Handita Satvikaprana

09.12.3627

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA IKAN GURAME UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS IKAN SEGAR BERBASIS FLASH PADA
KELOMPOK TANI MINA MULYA**

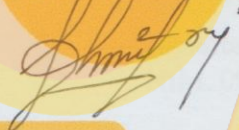
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Handita Satvikaprana

09.12.3627

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juli 2017

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA IKAN GURAME UNTUK USAHA
PRODUKTIVITAS IKAN SEGAR BERBASIS FLASH PADA
KELOMPOK TANI MINA MULYA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Handita Satvikaprana

09.12.3627

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

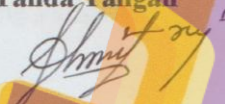
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2017

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, 19 Agustus 2017



Handita Satvikaprana
NIM. 09.12.3627

MOTTO

1. "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri." (Ibu Kartini)
2. "Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua." (Aristoteles)
3. "Hanya kebodohan meremehkan pendidikan."
4. "Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan."
5. "Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak Tahu."
6. "Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah."
7. "Kesopanan adalah pengaman yang baik bagi keburukan lainnya."
8. "Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya."
9. "Kebijakan dan kebajikan adalah perisai terbaik." (Aspinal)
10. "Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikan."
11. "Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya" (Ali Bin Abi Thalib)
12. "Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."
13. "Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

PERSEMBAHAN

1. Malaikatku di dunia, yang selalu menyertakanku dalam doanya, menumpahkan kasih sayang tak terhingga, terimakasih Ibundaku tercinta.
2. Sosok wibawa, tegas, sabar, mandiri, dan bijaksana yang senantiasa di ajarkannya, tanpamu aku tak mampu memaknai hidup, terimakasih Ayahandaku tercinta.
3. Adik-adiku tersayang yang selalu memberikan motivasi bagi diriku untuk terus menjadi yang lebih baik.
4. Someone special, with you I can pass everything in this world. Thanks for always being beside me.
5. Sahabat-sahabatku “people in crime”, bersama mereka, aku belajar banyak hal dalam hidup.
6. Seluruh jajaran dosen di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat berarti bagiku
7. Serta semua pihak yang telah membantu selama penyelesaian skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr, Wb

Segala puji bagi ALLAH SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, nikmat sehat, nikmat iman dan nikmat islam, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya yang telah mengajarkan kehidupan yang penuh rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul : **“APLIKASI TEKNIK BUDIDAYA IKAN GURAME UNTUK USAHA PRODUKTIVITAS IKAN SEGAR BERBASIS FLASH PADA KELOMPOK TANI MINA MULYA”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di UNIVERSITAS “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua orangtua, adik-adikku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan semangat.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik dukung dan moral maupun materi, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Agustus 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 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 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.3 Konsep Dasar Animasi	15
2.4 Suara	17
2.5 <i>Flowchart</i>	18
2.6 <i>Adobe Flash</i>	19
2.7 Implementasi Pengujian Sistem	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1 Analisis Sistem Multimedia	27
3.2 Analisis Kebutuhan	29
3.3 Perancangan Aplikasi	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	43
4.1 Memproduksi Aplikasi	43
4.2 Uji Coba Aplikasi	57
4.3 Manual Program	59
4.4 Menggunakan aplikasi	61
4.5 Memelihara Aplikasi	62
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>flowchart system</i>	18
Tabel 4.1 Tampilan Kuisisioner	58

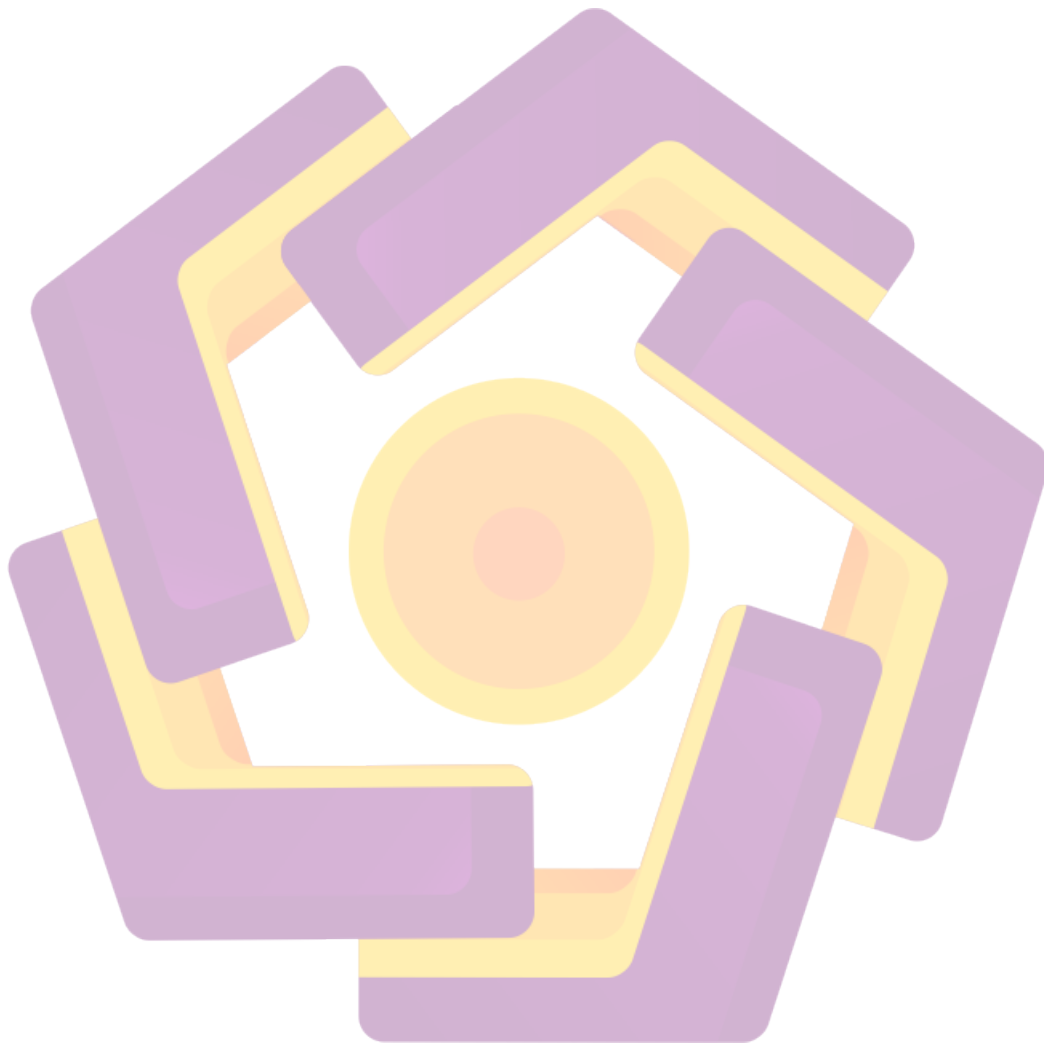


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	11
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Striktur Hirarki	13
Gambar 2.4 Struktur Polar	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Element Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Tampilan Awal Adobe Flash CS 5	19
Gambar 2.8 Adobe Flash CS 5.....	23
Gambar 3.1 Struktur Menu Program Aplikasi	33
Gambar 3.2 Rancangan Menu Utama	38
Gambar 3.3 Rancangan Menu Sejarah.....	39
Gambar 3.4 Rancangan Menu Visi, Misi dan Tujuan.....	40
Gambar 3.5 Rancangan Menu Ciri Ikan Jantan dan Betina.....	41
Gambar 3.6 Rancangan Menu Persiapan Kolam	41
Gambar 3.7 Rancangan Menu Pembibitan	42
Gambar 4.1 Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3	44
Gambar 4.2 Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	45
Gambar 4.3 Tampilan save As Adobe Photoshop CS3	45
Gambar 4.4 Tampilan memilih suara yang akan di buka	46
Gambar 4.5 Tampilan Pemotongan Suara	47
Gambar 4.6 Tampilan Save As Adobe Audition 1.5	48
Gambar 4.7 Tampilan Import to Library	49
Gambar 4.8 Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS3 Profesional.....	50
Gambar 4.9 Tampilan Motion.....	51
Gambar 4.10 Tampilan Membuat Tombol	52
Gambar 4.11 Tampilan Pembuatan Button.....	53
Gambar 4.12 Tampilan Publish Settings	56
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama	59
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Ciri Ikan.....	60

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Persiapan Kolam..... 60

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pembibitan..... 61



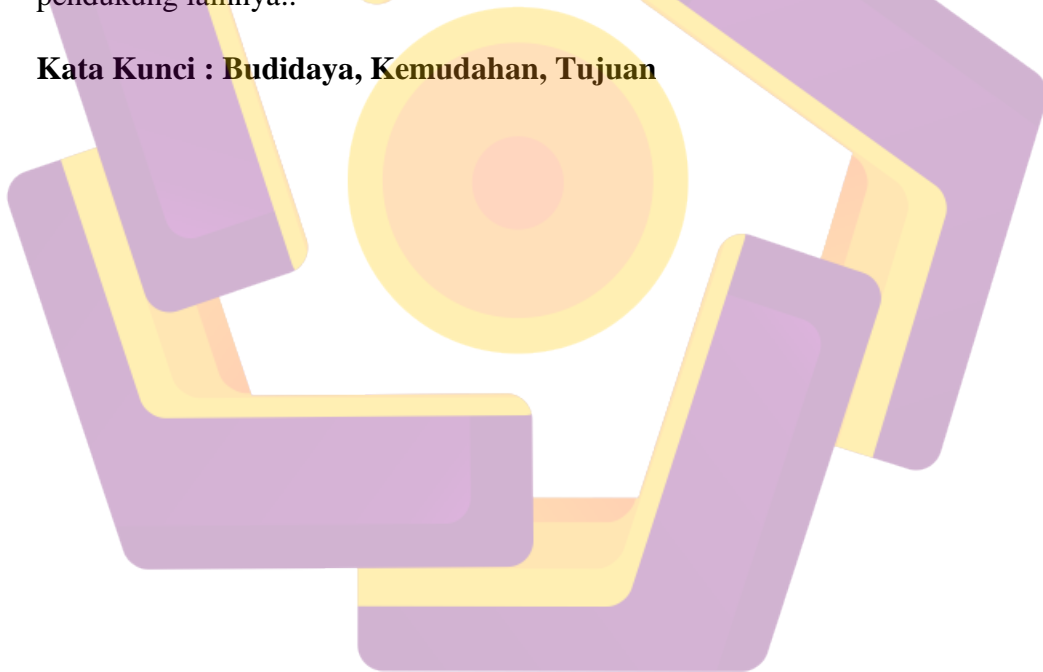
INTISARI

Budidaya ikan gurame untuk usaha produktivitas ikan segar berisikan mengenai Peluang Bisnis ikan segar serta tata cara untuk pengembangan budidaya ikan gurame. Karena budidaya ikan gurame di nilai masih sangat menjanjikan, karena harga ikan gurame di nilai tinggi untuk jenis ikan konsumsi dan ikan gurame juga sangat digemari masyarakat. Itu terbukti dengan banyaknya rumah makan, warung makan di pinggir jalan, bahkan restoran besar pun banyak yang menyajikan masakan dari ikan jenis ini.

Dan di samping itu budidaya ikan gurame di nilai tidak terlalu sulit dan dapat di lakukan oleh siapa saja mulai dari yang mempunyai modal kecil sampai yang mempunyai modal besar sekalipun. Dan bila pelaku bisnis budidaya ikan gurame tidak memiliki lahan dapat menggunakan kolam dari plastik terpal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan membuat aplikasi media pembelajaran sebagai media pendukung untuk masyarakat agar dapat melakukan budiya ikan gurame, Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif ini yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya..

Kata Kunci : Budidaya, Kemudahan, Tujuan



ABSTRACT

Raising carp for business productivity containing fresh fish fresh fish on Business Opportunities and procedures for the development of aquaculture carp. Since the cultivation of carp in value is still very promising, because the price of carp in the high value for the consumption of fish and carp are also very popular with the public. That is evidenced by the many restaurants, roadside food stalls, even too many great restaurants serving dishes of this type of fish.

And in addition to the cultivation of carp in value is not too difficult and can be done by anyone who has capital ranging from small to large capital have though. And if businesses do not have the carp farming land can use a pool of plastic sheeting.

The purpose of this study is to analyze and make learning media applications as a supporting medium for people to be able to do cultivation carp, software used in the making of this interactive multimedia that is Adobe Flash CS3 and other supporting software.

Keywords: Cultivation, Ease, Purpose

