

**MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:  
Moch. Kagik Edwin Anggara  
12.18.140**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2016**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**


*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna  
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :  
**Moch. Kagik Edwin Anggara**  
12.18.140

Diperiksa dan Disetujui,

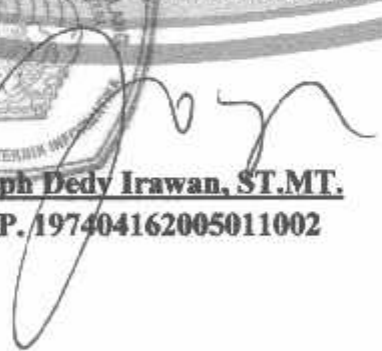
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
**Karina Auliasari, ST.M.Eng**  
NIP.P. 1031000426

  
**Ahmad Faisol, ST.MT**  
NIP.P. 1031000431

Mengetahui  
Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

  
**Joseph Dedy Irawan, ST.MT.**  
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2016**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moch. Kagik Edwin Anggara  
Nim : 12.18.140  
Program Studi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

**“MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING  
BERBASIS MULTIMEDIA”**

Adalah skripsi saya sendiri dan bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya dari karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 26 Juli 2016

Yang membuat pernyataan,



**Moch. Kagik Edwin Anggara**

*Teriring Ucapan Terima Kasih Kepada*

*Ayah Alm. Moch. Kasim*

*Abu Tugiyem*

*Bude Subinem*

*Bude Paimton*

*Saudara Indy Putra Darana Hariyanto*

# MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING BERBASIS MULTIMEDIA

Moch. Kagik Edwin Anggara (12.18.140)  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Fakultas Teknologi Industri  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Email : kagikkzerith@yahoo.com

## Abstrak

*Perkembangan ayam pedaging di Indonesia berkembang pesat dan telah banyak dipelihara oleh peternak-peternak maupun masyarakat umum sebagai usaha untuk pemanfaatan pekarangan, pemenuhan gizi keluarga serta meningkatkan pendapatan. Cara merawat ayam pedaging tersebut dilaksanakan berdasarkan buku, e-book, dan website. Namun data dari buku kebanyakan penulisan dan minimnya gambar jadi akan terlihat membosankan dan kurang menarik*

*Oleh karena itu, untuk menutupi kekurangan dari buku dan website tersebut maka perlu dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peternak tentang pemeliharaan ayam pedaging maka penulis membuat penelitian dengan judul "Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging Berbasis Multimedia".*

*Hasil yang diperoleh dari pembuatan media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging berbasis multimedia ini adalah untuk memberikan pengarahannya bagi pengusaha pemelihara ayam pedaging. Memberi wawasan bagaimana cara kita memberi pakan pada ayam pedaging, cara melakukan vaksin dengan benar, pembuatan kandang yang ideal bagi ayam pedaging, mengetahui jenis-jenis penyakit dan cara mengatasinya dan cara memanfaatkan limbah pada ayam pedaging.*

*Kata kunci : Penyuluhan, Pemeliharaan Ayam Pedaging, Media Penyuluhan.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING BERBASIS MULTIMEDIA” dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, kerabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Alm. Bapak Moch. Kasim dan Ibu Tugiyem yang senantiasa mendoakan, memberikan bantuan moril, materi, dan nasehat selama penulis menjalani pendidikan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi MTA. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ibu Karina Auliasari, ST. M. Eng, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
5. Bapak Ahmad Faisol, ST. MT, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
6. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bahan-bahan bagi kelancaran penyusunan skripsi ini.
7. Ratnaningsih yang telah membantu dalam pengisian suara.

8. Semua teman-teman berbagai angkatan yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 19 Juli 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR KEASLIAN .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAKSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Ayam Pedaging .....	6
2.2 Media Penyuluhan .....	6
2.3 Multimedia.....	7
2.4 Adobe Flash .....	7
2.5 Action Script .....	8
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>11</b>
3.1 Analisis Sistem .....	11
3.1.1 Sistem yang sedang berjalan .....	11
3.1.2 Sistem yang akan dibangun.....	11
3.1.3 Kebutuhan perangkat lunak pendukung.....	12
3.2 Perancangan Sistem .....	12
3.2.1 Desain Sistem.....	12
3.2.2 Rancangan Struktur Menu .....	13



3.2.3	Flowchart Aplikasi .....	15
3.3	Perancangan Halaman Aplikasi .....	15
3.3.1	Halaman Awal.....	16
3.3.2	Halaman Menu Home .....	16
3.3.3	Halaman Menu Materi .....	17
3.3.4	Halaman Menu Pakan .....	17
3.3.5	Halaman Menu Perkandangan .....	18
3.3.6	Halaman Menu Pemberian Vaksin .....	19
3.3.7	Halaman Menu Penyakit.....	20
3.3.8	Halaman Menu Limbah .....	21
3.3.9	Halaman Menu Tentang.....	22
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	23
4.1	Implementasi Hasil .....	23
4.1.1	Tampilan Awal.....	23
4.1.2	Tampilan Menu Home .....	23
4.1.3	Tampilan Menu Materi .....	24
4.1.4	Tampilan Menu Pemberian Pakan Gandum .....	25
4.1.5	Tampilan Menu Pemberian Pakan Padi .....	25
4.1.6	Tampilan Menu Pemberian Jagung.....	26
4.1.7	Tampilan Menu Pemberian Pakan Dedak Padi.....	26
4.1.8	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Ikan.....	27
4.1.9	Tampilan Menu Pemberian Pakan Bungkil Kedelai.....	27
4.1.10	Tampilan Menu Pemberian Pakan Sorgum .....	28
4.1.11	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Kopra.....	28
4.1.12	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Biji Bunga Matahari	29
4.1.13	Tampilan Menu Pemberian Pakan Bonggol Pisang.....	29
4.1.14	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Biji Gamal .....	30
4.1.15	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Biji Asam.....	30
4.1.16	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Bulu .....	31
4.1.17	Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Daging .....	31
4.1.18	Tampilan Menu Pemberian Pakan Minyak Kelapa .....	32
4.1.19	Tampilan Menu Pemberian Pakan Minyak Sawit.....	32

4.1.20	Tampilan Menu Perkandangan .....	33
4.1.21	Tampilan Menu Perkandangan Pada Lantai Kandang.....	33
4.1.22	Tampilan Menu Perkandangan Pada Video Pembuatan Kandang .....	34
4.1.23	Tampilan Menu Pemberian Vaksin Tetes Mata.....	34
4.1.24	Tampilan Menu Pemberian Vaksin Melalui Air Minum .....	35
4.1.25	Tampilan Menu Pemberian Vaksin Suntik .....	35
4.1.26	Tampilan Menu Pemberian Pada Video Pemberian Vaksin .....	36
4.1.27	Tampilan Menu Penyakit Newcastle Disease .....	36
4.1.28	Tampilan Menu Penyakit Gumboro.....	37
4.1.29	Tampilan Menu Penyakit Chronic Respiratory Disease .....	37
4.1.30	Tampilan Menu Penyakit Pada Video Tentang Penyakit .....	38
4.1.31	Tampilan Menu Limbah Kotoran Ayam.....	38
4.1.32	Tampilan Menu Limbah Kaki Ayam .....	39
4.1.33	Tampilan Menu Limbah Bagian Non Karkas .....	39
4.1.34	Tampilan Menu Limbah Bulu Unggas.....	40
4.1.35	Tampilan Menu Limbah Pada Video Tentang Limbah .....	40
4.1.36	Tampilan Menu Tentang .....	41
4.2	Pengujian Sistem.....	41
4.2.1	Pengujian Fungsional.....	41
4.2.2	Pengujian Resolusi Layar.....	42
4.2.3	Pengujian Pengguna Yang Ditujukan Pada Pebisnis Ternak Ayam Di Babaan .....	43
BAB V PENUTUP .....		45
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....		46
LAMPIRAN		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Frame pada Action Script.....	9
Gambar 3.1	Desain Sistem Aplikasi.....	13
Gambar 3.2	Struktur Menu.....	13
Gambar 3.3	Flowchart Aplikasi.....	15
Gambar 3.4	Tampilan Halaman Awal.....	16
Gambar 3.5	Tampilan Halaman <i>Home</i> .....	16
Gambar 3.6	Tampilan Halaman <i>Menu Materi</i> .....	17
Gambar 3.7	Tampilan Halaman <i>Menu Pakan</i> .....	17
Gambar 3.8	Tampilan Halaman <i>Menu Perkandangan</i> .....	18
Gambar 3.9	Tampilan Halaman <i>Menu Pemberian Vaksin</i> .....	19
Gambar 3.10	Tampilan Halaman <i>Menu Penyakit</i> .....	20
Gambar 3.11	Tampilan Halaman <i>Menu Limbah</i> .....	21
Gambar 3.12	Tampilan Halaman <i>Menu Tentang</i> .....	22
Gambar 4.1	Tampilan Awal Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging.....	23
Gambar 4.2	Tampilan <i>Menu Home</i> Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging.....	24
Gambar 4.3	Tampilan <i>Menu Materi</i> Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging.....	24
Gambar 4.4	Tampilan <i>Menu Pakan Gandum</i> .....	25
Gambar 4.5	Tampilan <i>Menu Pakan Padi</i> .....	25
Gambar 4.6	Tampilan <i>Menu Pakan Jagung</i> .....	26
Gambar 4.7	Tampilan <i>Menu Pakan Dedak Padi</i> .....	26
Gambar 4.8	Tampilan <i>Menu Pakan Tepung Ikan</i> .....	27
Gambar 4.9	Tampilan <i>Menu Pakan Bungkil Kedelai</i> .....	27
Gambar 4.10	Tampilan <i>Menu Pakan Sorgum</i> .....	28
Gambar 4.11	Tampilan <i>Menu Pakan Tepung Kopra</i> .....	28
Gambar 4.12	Tampilan <i>Menu Pakan Tepung Biji Bunga Matahari</i> .....	29
Gambar 4.13	Tampilan <i>Menu Pakan Bonggol Pisang</i> .....	29
Gambar 4.14	Tampilan <i>Menu Pakan Tepung Biji Gamal</i> .....	30

Gambar 4.15	Tampilan <i>Menu</i> Pakan Tepung Biji Asam.....	30
Gambar 4.16	Tampilan <i>Menu</i> Pakan Tepung Bulu.....	31
Gambar 4.17	Tampilan <i>Menu</i> Pakan Tepung Daging .....	31
Gambar 4.18	Tampilan <i>Menu</i> Pakan Minyak Kelapa .....	32
Gambar 4.19	Tampilan <i>Menu</i> Pakan Minyak Sawit.....	32
Gambar 4.20	Tampilan <i>Menu</i> Perkandangan .....	33
Gambar 4.21	Tampilan <i>Menu</i> Perkandangan Pada Lantai Kandang.....	33
Gambar 4.22	Tampilan <i>Menu</i> Perkandangan Pada Video Pembuatan Kandang.....	34
Gambar 4.23	Tampilan <i>Menu</i> Pemberian Vaksin Tetes Mata.....	34
Gambar 4.24	Tampilan <i>Menu</i> Pemberian Vaksin Melalui Air Minum.....	35
Gambar 4.25	Tampilan <i>Menu</i> Pemberian Vaksin Suntik.....	35
Gambar 4.26	Tampilan <i>Menu</i> Pemberian Vaksin Pada Video Pemberian Vaksin .....	36
Gambar 4.27	Tampilan <i>Menu</i> Penyakit <i>Newcastle Disease</i> .....	36
Gambar 4.28	Tampilan <i>Menu</i> Penyakit Gumboro .....	37
Gambar 4.29	Tampilan <i>Menu</i> Penyakit <i>Chronic Respiratory Disease</i> .....	37
Gambar 4.30	Tampilan <i>Menu</i> Penyakit Video Tentang Penyakit .....	38
Gambar 4.31	Tampilan <i>Menu</i> Limbah Kotoran Ayam.....	38
Gambar 4.32	Tampilan <i>Menu</i> Limbah Kaki Ayam.....	39
Gambar 4.33	Tampilan <i>Menu</i> Limbah Bagian Non Karkas.....	39
Gambar 4.34	Tampilan <i>Menu</i> Limbah Bulu Unggas .....	40
Gambar 4.35	Tampilan <i>Menu</i> Limbah Pada Video Tentang Limbah .....	40
Gambar 4.36	Tampilan <i>Menu</i> Tentang.....	41

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Pengujian Fungsional .....	41
Tabel 4.2	Pengujian Resolusi Layar .....	42
Tabel 4.3	Pengujian Pengguna Yang Ditujukan Pada Pebisnis Ternak Ayam Di Babaan .....	43

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ayam pedaging di Indonesia berkembang pesat dan telah banyak dipelihara oleh peternak-peternak maupun masyarakat umum sebagai usaha untuk pemanfaatan pekarangan, pemenuhan gizi keluarga serta meningkatkan pendapatan. Cara merawat ayam pedaging tersebut dilaksanakan berdasarkan buku, e-book, dan blogspot.

Data yang kita dapat dari buku sangatlah cukup akan tetapi kebanyakan dari buku tersebut terdapat banyak tulisan dan minimnya gambar jadi membuat pembaca menjadi cepat bosan. Terkadang dalam buku tersebut menampilkan gambar tidak berwarna dan tidak jelas sehingga pembaca sulit untuk mengetahui apa arti dari gambar tersebut. Sedangkan dari website terkadang data yang diperoleh harus kita download terlebih dahulu dan harus daftar jadi member bahkan ada yang dilindungi agar kita tidak bisa mengambil data tersebut.

Oleh karena itu, untuk menutupi kekurangan dari buku dan website tersebut maka perlu dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peternak tentang pemeliharaan ayam pedaging maka penulis membuat penelitian dengan judul "Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging Berbasis Multimedia".

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis akan merumuskan masalah yaitu Bagaimana merancang dan membangun media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging berbasis multimedia

### **1.3 Batasan Masalah**

Perancangan ini diharapkan mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Materi dari media penyuluhan tersebut berupa perkandangan, pakan, penyakit, vaksin, dan limbah.

2. Media penyuluhan ini berisi tentang cara pemeliharaan ayam pedaging yang diambil dari buku Ilmu Manajemen Ternak Unggas dan dari website [cybex.pertanian.co.id](http://cybex.pertanian.co.id).
3. Media penyuluhan ini berbasis desktop.
4. Target pengguna media yang dikembangkan adalah untuk memandu pebisnis pemula untuk pemeliharaan ayam pedaging dengan baik dan benar.
5. Media penyuluhan ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman Actionscript.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan yang dituju penulis dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya:

1. Membuat aplikasi multimedia penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging adalah untuk peternak yang memelihara ayam pedaging hasilnya bisa lebih maksimal.
2. Aplikasi ini dibuat untuk para peternak yang baru menjalankan pemeliharaan ayam pedaging maupun yang sudah lama menjalankan pemeliharaan ayam pedaging agar mengetahui langkah – langkah yang benar untuk perawatan ayam pedaging.
3. Membantu dalam proses mengenal lebih jauh tentang penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi multimedia penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna untuk mengenal penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging.
  2. Membantu masyarakat dalam proses mengenal lebih jauh sekaligus penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging.
-

3. Memberikan kontribusi dalam upaya cara memelihara ayam pedaging dengan baik dan benar.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pendalaman pembelajaran dari buku – buku tentang aplikasi multimedia yang berhubungan dengan panduan dan pembelajaran. Dengan adanya studi literatur yang dilakukan agar lebih memantapkan teori dari pemanfaatan teknologi tersebut.

### 2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan data yang diperoleh dari buku-buku, paper, dan dari internet yang membahas tentang aplikasi yang akan dibangun.

### 3. Konsep Perancangan Aplikasi

Perancangan konsep berguna untuk memberikan beberapa solusi alternatif konsep aplikasi perangkat lunak kemudian dievaluasi berdasarkan persyaratan teknis, ekonomis, dan lain-lain. Tahapan ini diawali dengan mengenal dan menganalisa spesifikasi perangkat lunak yang diterapkembangkan. Hasil analisis spesifikasi perangkat lunak dilanjutkan dengan memetakan struktur fungsi komponen sehingga dapat disimpulkan beberapa solusi pemecahan masalah konsep alat yang diterapkembangkan.

### 4. Implementasi Pada Pengguna/User

Dari aplikasi multimediatelah dibuat, selanjutnya diuji cobakan pada pengguna/useraplikasi yang sudah dibuat berbasis flash. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh beberapa penilaian apakah dari aplikasi multimedia yang telah dibuat tersebut dapat membantu pengguna/user dari permasalahan yang timbul sebelumnya. Apabila ada maka proses akan kembali pada perancangan dan memperbaiki kekurangan sebelumnya. Apabila tidak maka aplikasi langsung dapat digunakan oleh pengguna/user.

---



## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan skripsi ditujukan untuk memberikan gambaran dan uraian dari isi skripsi secara garis besar yang meliputi bab-bab sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, sistematika penyusunan laporan penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Menguraikan tentang teori-teori yang menunjang judul, dan pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *software* yang digunakan dalam pembuatan program atau keperluan saat penelitian.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi uraian mengenai rancangan aplikasi yang akan dibuat relevansi dari permasalahan yang dikaji. Selain itu pada bab ini juga membahas analisis masalah yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan pada kasus yang sedang diteliti.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi pembahasan mengenai pembuatan aplikasi Multimedia Pembelajaran Manajemen Pemeliharaan Ayam Pedaging menggunakan *Adobe Flash* serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan pembuatan aplikasi, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasanteoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Dan Selain membandingkan dengan hasil penelitian yang masih manual.

---

**BAB V : PENUTUP**

Menguraikan kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari hasil analisa, agar nantinya dapat digunakan sebagai bahan penelitian berikutnya.

---



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Ayam Pedaging

Ayam pedaging (*broiler*) adalah jenis ras unggulan hasil persilangan dari bangsa-bangsa ayam yang memiliki daya produktivitas tinggi, terutama dalam memproduksi daging ayam. Ayam pedaging yang merupakan hasil perkawinan silang dan sistem berkelanjutan sehingga mutu genetiknya bisa dikatakan baik. Mutu genetik yang baik akan muncul secara maksimal apabila ayam tersebut diberi faktor lingkungan yang mendukung. Keunggulan ayam broiler antara lain pertumbuhannya yang sangat cepat dengan bobot badan yang tinggi dalam waktu yang relatif pendek, konversi pakan kecil, siap dipotong pada usia muda serta menghasilkan kualitas daging berserat lunak. Perkembangan yang pesat dari ayam ras pedaging ini juga merupakan upaya penanganan untuk mengimbangi kebutuhan masyarakat terhadap daging ayam. Perkembangan tersebut didukung oleh semakin kuatnya industri hilir seperti perusahaan pembibitan (Breeding Farm) yang memproduksi berbagai jenis strain (Prabowo, 2013).

#### 2.2. Media Penyuluhan

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan "penyuluhan" berasal dari kata "suluh" yaitu sesuatu yang digunakan untuk memberi penerang. Jadi media penyuluhan adalah suatu benda yang dikemas sedemikian rupa untuk memudahkan penyampaian materi kepada sasaran, agar sasaran dapat menyerap pesan dengan mudah dan jelas (Gagne, 1970).

### 2.3. Multimedia

Multimedia adalah suatu kombinasi dari berbagai medium, dimana kombinasi tersebut dapat digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 bahwa multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia meliputi keseluruhan dari bentuk media yang digunakan dalam suatu penyajian materi, yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur.

Secara umum terdapat empat ciri utama dari sistem multimedia, yaitu:

- 1) Sistem multimedia berbasis komputer
- 2) Unsur-unsur dalam multimedia diintegrasikan
- 3) Data disampaikan secara digital
- 4) Antar muka kepada pengguna bersifat interaktif

Setiap media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lain, sehingga seluruh sistem multimedia menjadi lebih berdayaguna dan tepatguna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih besar/baik daripada jumlah dari bagianbagiannya. Penggunaan multimedia dalam kelas dapat diterima secara umum atas dasarmempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari para siswa. Sistem multimedia juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas, Latuheru dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011.

Daryanto dalam Skripsi Khusnul Lutfi Marfuatun N, 2011 berpendapat bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

### 2.4. Adobe Flash

*Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk

---

membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya (Brigida Arie, 2013).

## 2.5 Action Script

Bahasa pemrograman yang di pakai oleh software *Flash* untuk mengendalikan object-object ataupun movie yang terdapat dalam *Flash*. Sebenarnya *Flash* juga bisa tidak menggunakan *ActionScript* dalam pemakaiannya, tapi kalau menginginkan adanya interaktifitas yang lebih kompleks maka *Action Script* ini dibutuhkan. Jenis *Action Script* dalam *flash* dibagi menjadi 3 berdasarkan letak *Script* :

### 1. Action Script pada Frame

*Action Script* pada *Frame* adalah *Action script* yang diletakan pada *frame*, atau juga sering disebut *Frame Script*. *Frame Script* ini hanya bisa dilakukan pada *keyframe* atau *blank keyframe* untuk melihat *frame* yang telah diberikan *script* terdapat tanda berupa huruf 'a' kecil yang menandakan keberadaan sebuah *Script*.

---



Gambar 2.1 Frame pada Action Script

## 2. Action Script pada Movie Clip

Action Script yang diletakan pada Movie Clip sering disebut Movie Script, yang harus diingat adalah untuk membuat movie Script tentunya harus ada Movie Clip tempat kita meletakkan Action Script tersebut. Movie Clip memiliki bahasa (*syntax*) sebagai berikut :

```
onClipEvent (event)
{
perintah
}
```

Arti syntax movie Script diatas adalah :

- Kata 'onClipEvent' menunjukkan bahwa perintah ini ditujukan untuk Movie Clip tempat diletakkannya Script.
  - kata 'event' menunjukkan event yang terjadi pada movie Clip tersebut. Sebenarnya Event di MovieClip ada 9 diantaranya : load, enterFrame, unload, Mouse up, Mouse Down, Key down, Key up, dan data. Namun diantara semua itu yang sering digunakan yaitu load dan enter Frame.
  - Kata 'perintah' menunjukkan perintah yang dapat diberikan pada Movie Clip.
- ## 3. Action Script pada Button

Hal yang perlu diingat yaitu Action Script pada button tentunya harus ada Button tempat meletakkan Action Script tersebut. Secara umum *syntax* yang digunakan dalam penulisan Action Script pada Button hampir sama dengan penulisan MovieScript. Perhatikan syntax berikut ini :

```
on (event)
{
perintah
}
```

Arti syntax movie Script diatas adalah :

- a. Kata 'on' menunjukan bahwa perintah ini ditujukan untuk Movie Clip tempat diletakkannya script dan ini merupakan syarat utama untuk Script yang digunakan pada Button.
  - b. Kata 'event' menunjukan event yang terjadi pada Button tersebut. ada 7 event yang terdapat pada button, yaitu press, release, rollOver, rollOut, dragOver, dragOut, dan keypress. Meski demikian hanya dua event yang sering digunakan yaitu press dan release (Agra Arifriatna, 2015).
-



## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis Sistem

Pada tahap ini ditentukan apa saja yang akan digunakan atau dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, termasuk perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging dan menentukan konsep yang akan dipakai untuk membuat dan menampilkan data kepada *user* (pengguna).

##### 3.1.1 Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan didalam penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging saat ini masih konvensional yaitu menggunakan metode seperti pada umumnya dengan cara menampilkan gambar beserta deskripsinya.

##### 3.1.2 Sistem yang akan dibangun

Sistem yang akan dibangun pada aplikasi ini merupakan fungsi yang dimiliki atau mampu dilakukan oleh sebuah sistem. Berikut beberapa kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun :

1. Aplikasi media pembelajaran ini terdiri dari 2 *menu* yaitu materi dan tentang. Pada materi memiliki *submenu* yang berisi *menu* pakan, perkandangan, vaksin, penyakit, dan limbah.
2. Aplikasi dibuat berbasis dekstop dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 6, action script 2.0*.
3. Materi dalam aplikasi ini diambil dari buku "Ilmu Manajemen Ternak Unggas" dan dari website "[cybex.pertanian.co.id](http://cybex.pertanian.co.id)".

Materi dalam aplikasi ini diambil dari "buku Ilmu Manajemen Ternak Unggas dan dari website [cybex.pertanian.co.id](http://cybex.pertanian.co.id)".

### 3.1.3 Kebutuhan Perangkat lunak pendukung

Kebutuhan perangkat lunak (*Software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging adalah sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Windows 7 ultimate, 32 -bit
2. *Adobe Flash CS 6, action script 2.0* untuk membuat aplikasi flash.
3. *Adobe Photoshop CS 6* untuk *editing* gambar
4. *Adobe Audition 1.5* untuk membuat suara dan *editing* suara.

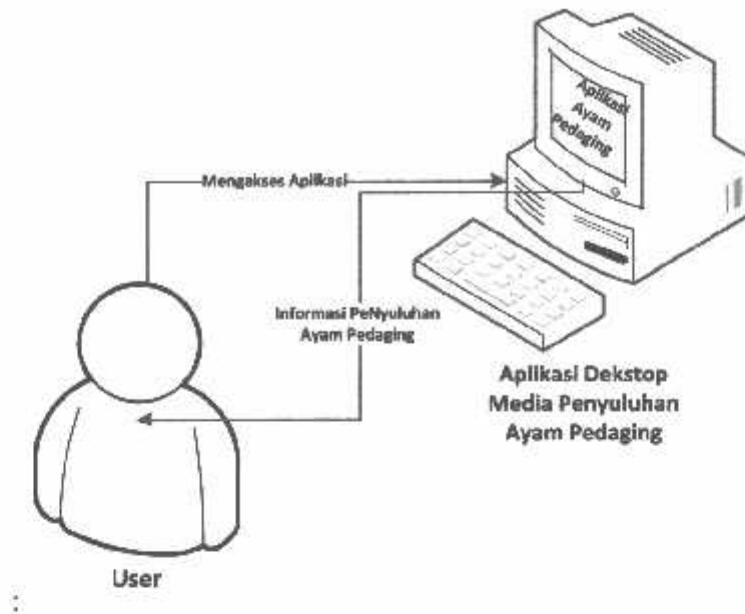
## 3.2 Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem menunjukkan interaksi antar *user* (pengguna) dengan aplikasi yang ada dalam komputer. Dimana *user* mengakses atau membuka aplikasi dan memberi perintah dengan memilih *menu* yang tersedia dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan menampilkan informasi kepada *user* sesuai dengan perintah yang diberikan oleh *user*.

### 3.2.1 Desain Sistem

Desain sistem merupakan tentang gambaran fungsional dari suatu sistem, sehingga *user* paham dan mengerti mengenai kegunaan aplikasi yang akan dibangun. Berikut desain sistem aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging.

---

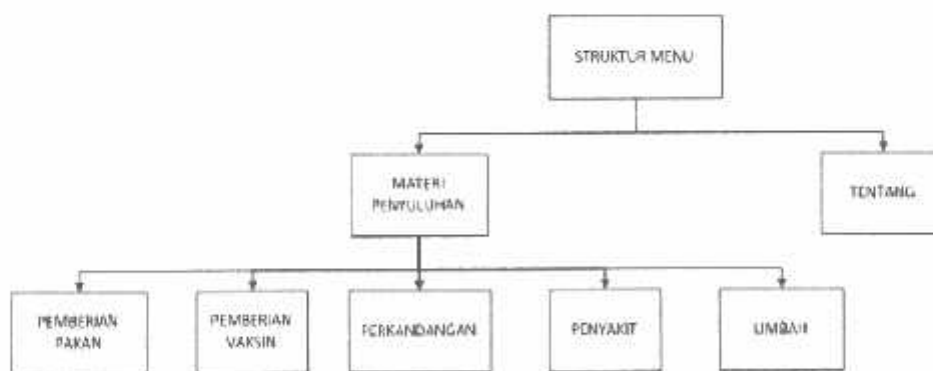


Gambar 3.1 Desain Sistem Aplikasi

Pada Gambar 3.1 Menunjukkan interaksi antara *user* atau pengguna, dimana *user* mengakses aplikasi pada komputer kemudian mendapatkan sebuah informasi pembelajaran pada aplikasi.

### 3.2.2 Rancangan Struktur Menu

Dengan adanya struktur *menu* memudahkan untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Karena dengan struktur *menu* digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari *menu-menu* dan *sub-submenu* pada aplikasi yang dibuat. Struktur *menu* dapat ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Menu.

Keterangan struktur menu :

1. Menu Utama

Menu utama merupakan halaman menu utama pada aplikasi ini. Pada halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan menu yang merupakan isi dari aplikasi. Menu utama ini terhubung dengan halaman menu Materi, kuis, dan Tentang aplikasi tersebut. Menu utama berisi audio, teks, dan gambar.

2. Materi

Halaman ini merupakan sub menu dari halaman menu utama. Halaman ini mempunyai 2 submenu yaitu Cara Memelihara Ayam Pedaging dan Hal-hal yang Harus di Perhatikan yang berisi pemberian makan, vaksinasi, kandang ayam dan penyakit. Pada submenu materi ini berisi audio, teks dan gambar.

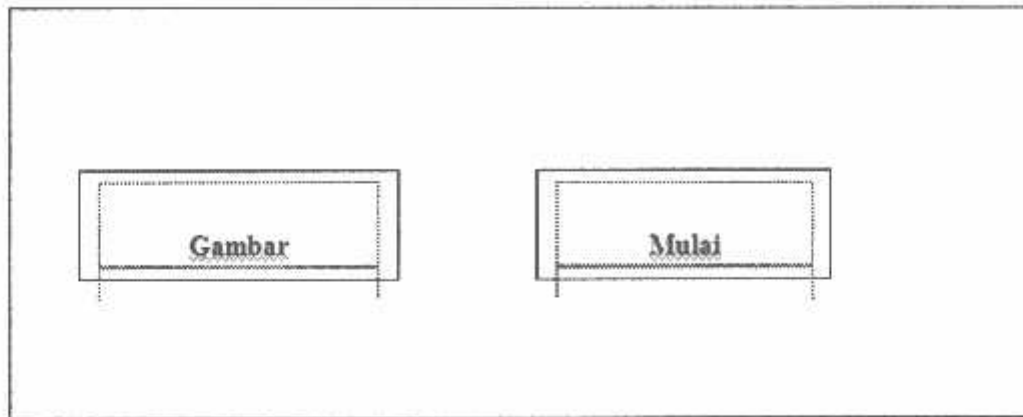
3. Tentang

Halaman ini berisi tentang aplikasi serta penulis yang mana terdapat audio dan teks.

---



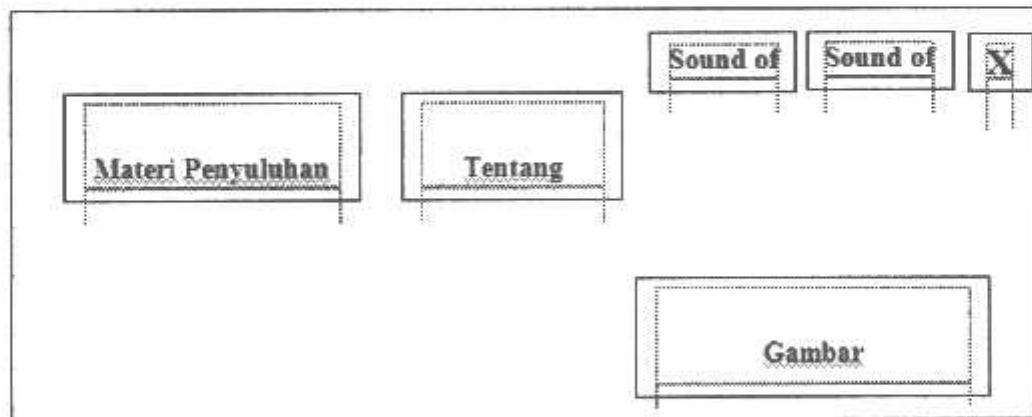
### 3.3.1 Halaman Awal



Gambar 3.4 Tampilan halaman awal

Pada Gambar 3.4 merupakan tampilan awal pembukaan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging pada saat pertama kali dibuka. Pada halaman ini menampilkan gambar *icon* aplikasi dan tombol mulai untuk masuk ke halaman berikutnya.

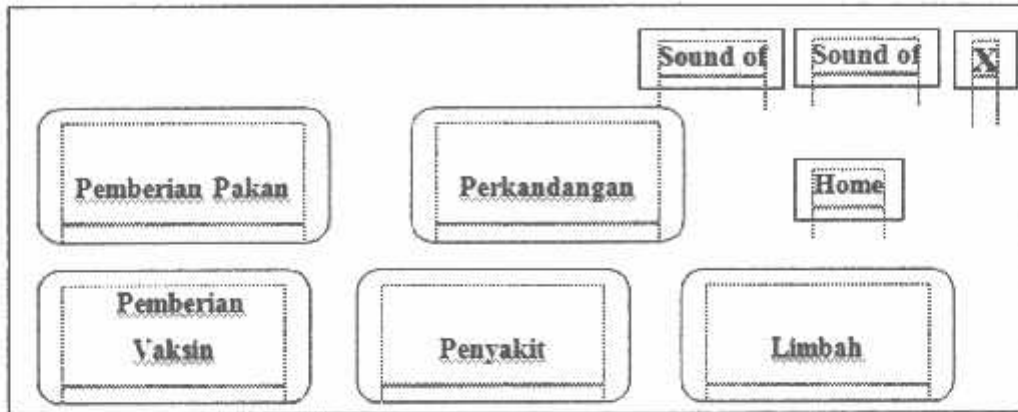
### 3.3.2 Halaman Menu Home



Gambar 3.5 Tampilan halaman *home*

Pada Gambar 3.5 merupakan desain *home* aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging. Pada halaman ini menampilkan gambar *audio*, tombol *sound*, keluar, tampilan *menu* materi dan tentang.

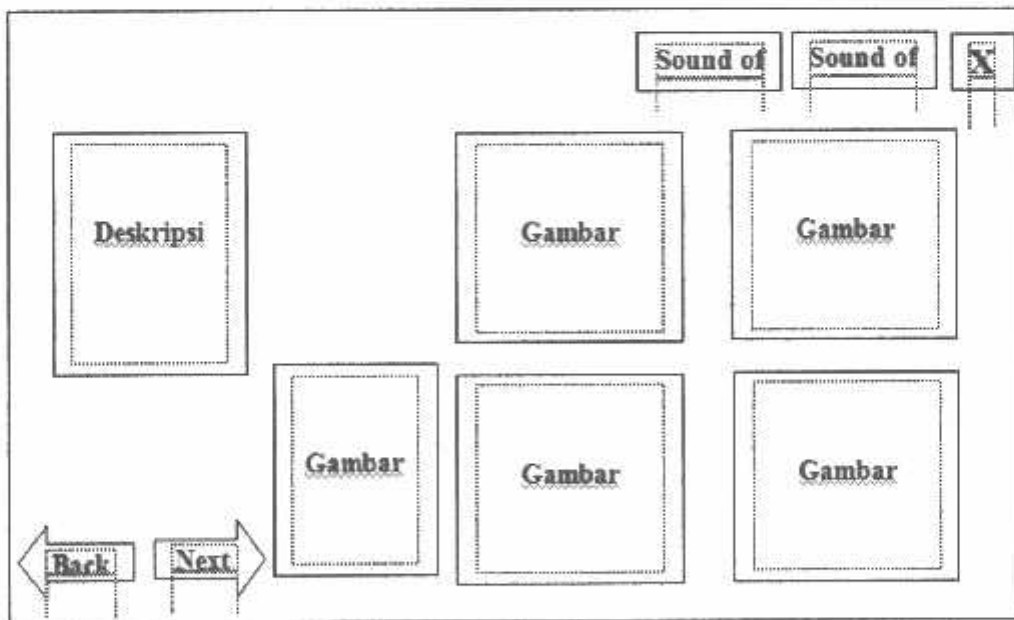
### 3.3.3 Halaman Menu Materi



Gambar 3.6 Tampilan halaman *menu* materi

Pada Gambar 3.6 merupakan tampilan halaman *menu* materi berisi tombol materi seperti pemberian pakan, perkandangan, pemberian vaksin, penyakit dan limbah. Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol *sound*, keluar dan kembali ke *home*.

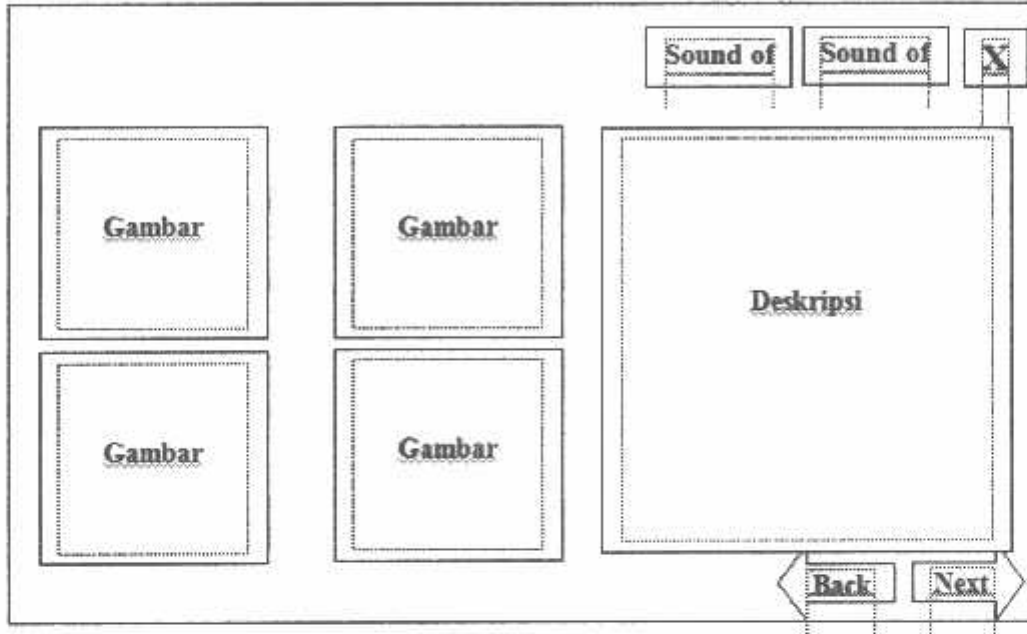
### 3.3.4 Halaman Menu Pakan



Gambar 3.7 Tampilan halaman *menu* pakan

Pada Gambar 3.7 merupakan *menu* pakan terdapat 9 *button* materi yang mana terdapat suara rekaman disertai deskripsi. Pada halaman ini terdapat *audio*, tombol *sound*, tombol *back*, tombol *next*.

### 3.3.5 Halaman Menu Perandangan

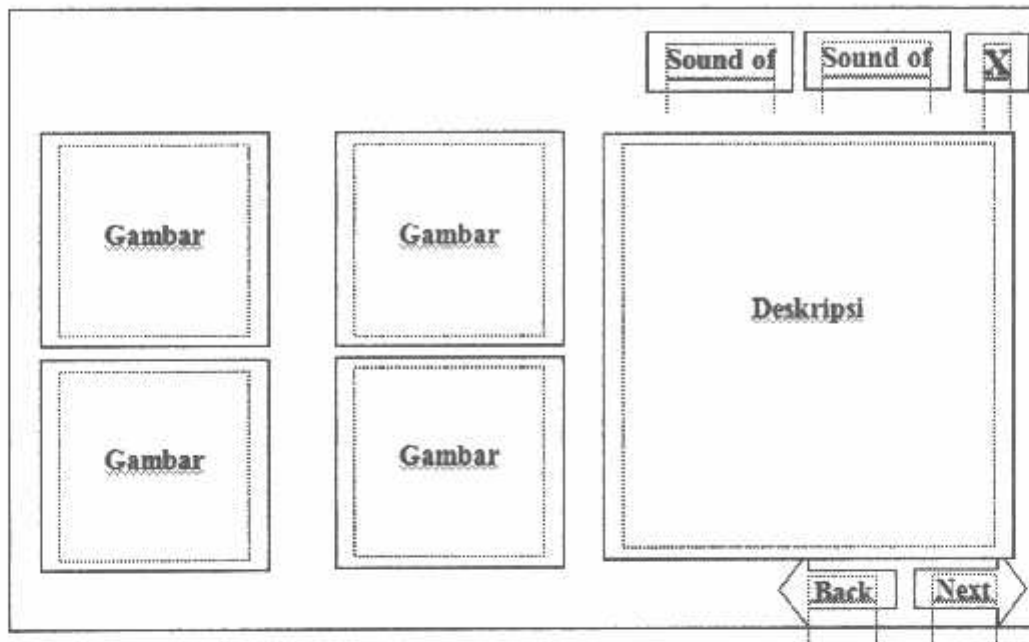


Gambar 3.8 Tampilan halaman *menu* perandangan

Pada Gambar 3.8 merupakan *menu* perandangan terdapat 6 *button* materi yang mana terdapat suara rekaman disertai deskripsi. Pada halaman ini terdapat gambar dan teks juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *back*, tombol *next*, dan *sound*.



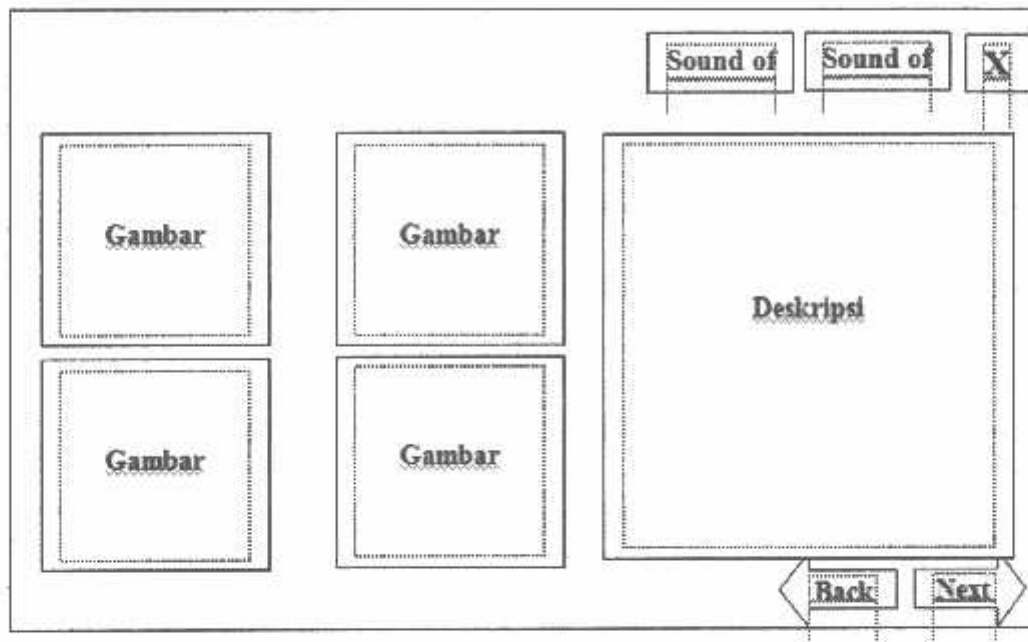
### 3.3.6 Halaman Menu Pemberian Vaksin



Gambar 3.9 Tampilan halaman *menu* pemberian vaksin

Pada Gambar 3.9 merupakan *menu* pemberian vaksin terdapat 6 *button* materi yang mana terdapat suara rekaman disertai deskripsi. Pada halaman ini terdapat gambar dan teks juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *back*, tombol *next*, dan *sound*.

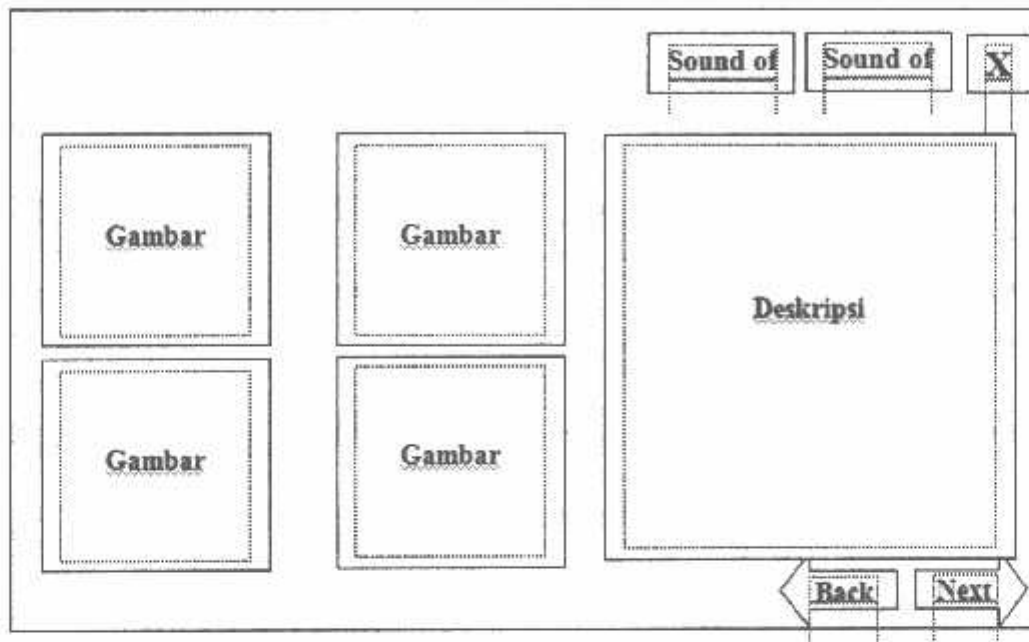
### 3.3.7 Halaman Menu Penyakit



Gambar 3.10 Tampilan halaman *menu* penyakit

Pada Gambar 3.10 merupakan *menu* penyakit terdapat 6 *button* materi yang mana terdapat suara rekaman disertai deskripsi. Pada halaman ini terdapat gambar dan teks juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *back*, tombol *next*, dan *sound*.

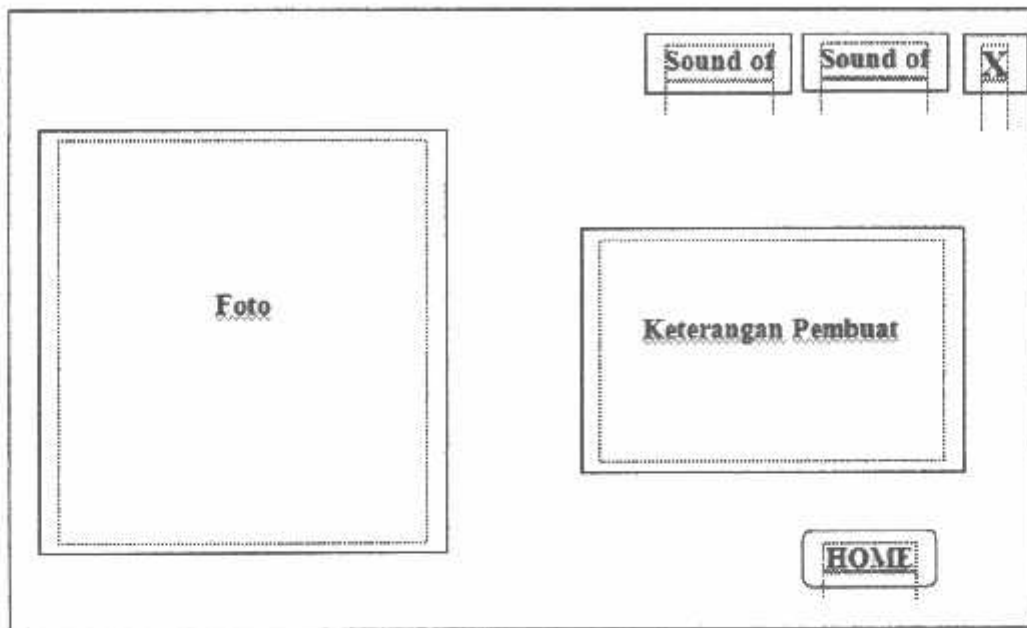
### 3.3.8 Halaman Menu Limbah



Gambar 3.11 Tampilan halaman *menu* limbah

Pada Gambar 3.11 merupakan *menu* limbah terdapat 6 *button* materi yang mana terdapat suara rekaman disertai deskripsi. Pada halaman ini terdapat gambar dan teks juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *back*, tombol *next*, dan *sound*.

### 3.3.9 Halaman Menu Tentang



Gambar 3.12 Tampilan *menu* tentang

Pada Gambar 3.12 merupakan halaman menu tentang terdapat sebuah foto, keterangan pembuat, dan juga disertai *audio*, tombol *sound*, keluar, dan *home*.

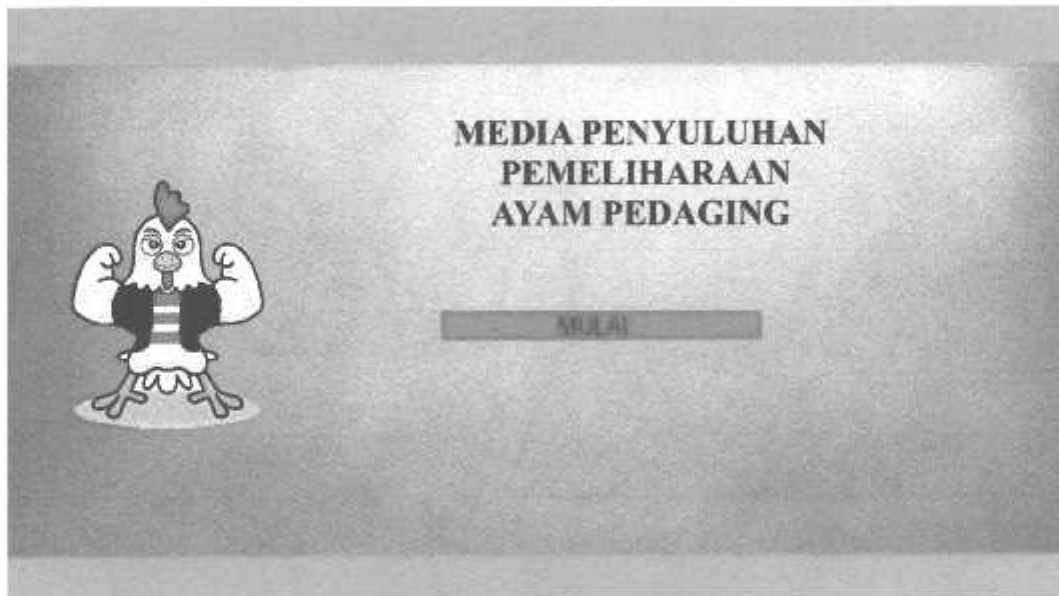
## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 4.1. Implementasi Hasil

Implementasi hasil merupakan sebuah proses tahap akhir. Dalam tahap ini bagaimana tampilan yang telah dibangun. Dalam tahap implementasi ini membuat beberapa tampilan sebagai berikut:

#### 4.1.1 Tampilan awal

Tampilan awal pada aplikasi ini merupakan *intro* untuk masuk ke *menu* utama, pada tampilan awal ini terdapat sebuah gambar ayam dan terdapat *audio*, tombol mulai ke *menu* utama, seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan awal media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging

#### 4.1.2 Tampilan Menu Home

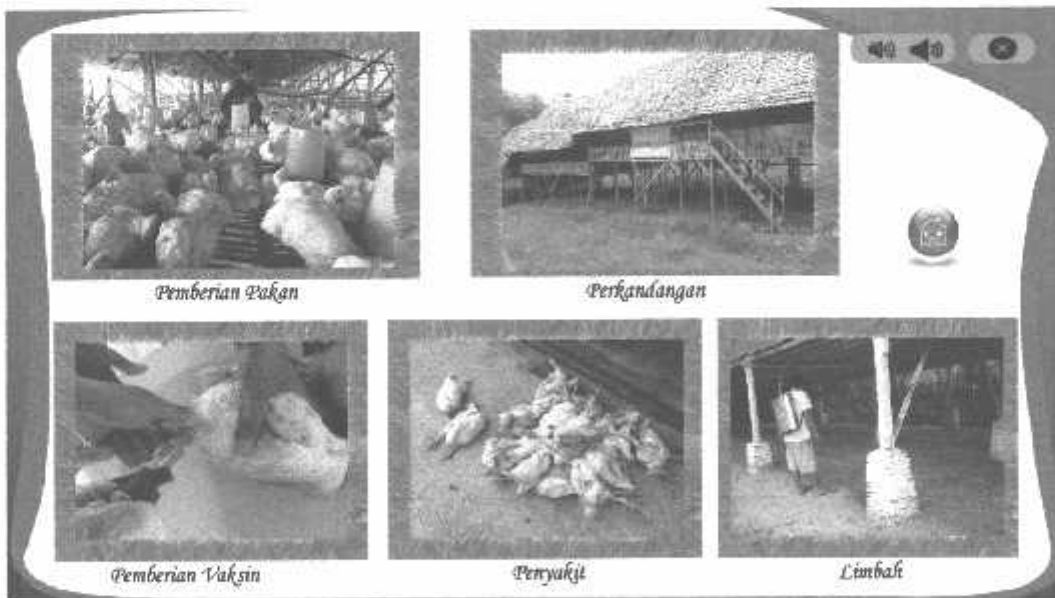
Tampilan *menu home* merupakan tampilan *menu* utama dari aplikasi media penyuluhan ini. Pada tampilan *menu* ini terdapat sebuah *audio*, gambar, tombol *sound*, keluar serta terdapat 2 tombol utama yaitu mater dan tentang seperti pada Gambar 4.2 .



Gambar 4.2 Tampilan *menu home* media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging

#### 4.1.3 Tampilan Menu Materi

Pada tampilan *menu materi* ini menyajikan 5 tombol materi. Materi yang ditampilkan seperti Pemberian pakan, Perkandangan, Pemberian vaksin, Penyakit, dan Limbah. Pada tampilan ini juga dilengkapi dengan *audio*, tombol *sound*, dan *home* untuk kembali ke tampilan utama seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan *menu materi* media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging

#### 4.1.4 Tampilan Menu Pemberian Pakan Gandum

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan gandum pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan *menu* pakan gandum

#### 4.1.5 Tampilan Menu Pemberian Pakan Padi

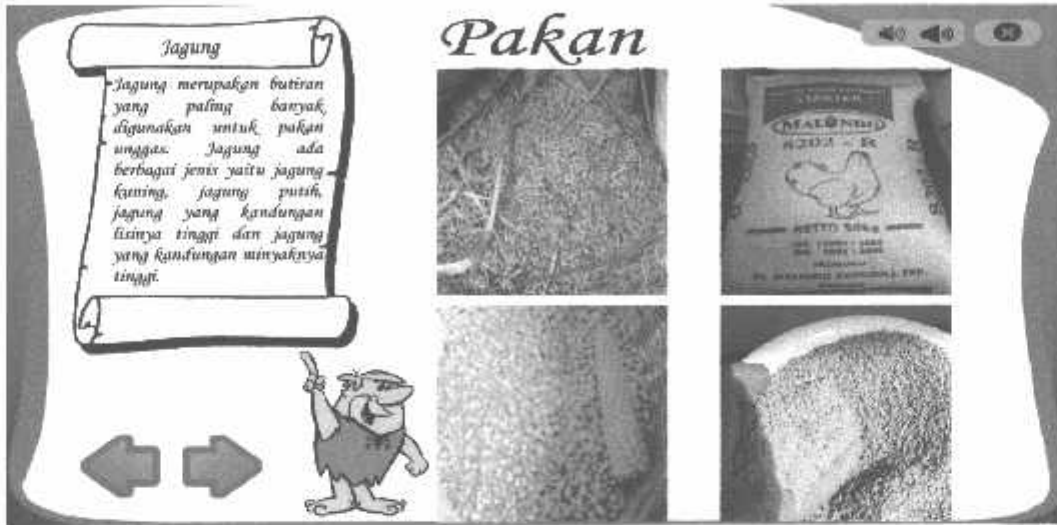
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan padi pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan *menu* pakan padi

#### 4.1.6 Tampilan Menu Pemberian Pakan Jagung

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan jagung pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan *menu* pakan jagung

#### 4.1.7 Tampilan Menu Pemberian Pakan Dedak Padi

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan dedak padi pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.7.

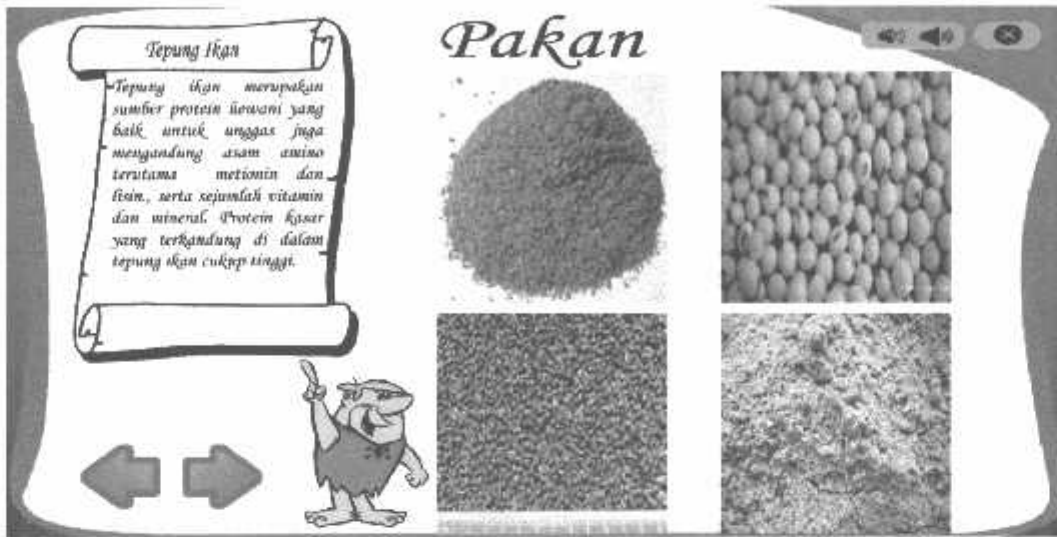


Gambar 4.7 Tampilan *menu* pakan dedak padi



#### 4.1.8 Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Ikan

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan tepung ikan pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan *menu* pakan tepung ikan

#### 4.1.9 Tampilan Menu Pemberian Pakan Bungkil Kedelai

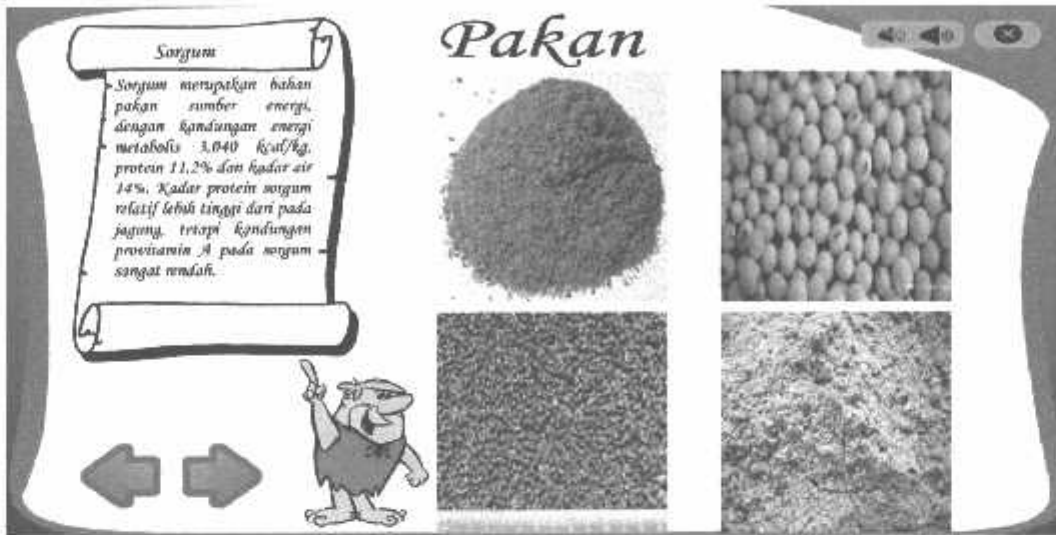
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan bungkil kedelai pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan *menu* pakan bungkil kedelai

#### 4.1.10 Tampilan Menu Pemberian Pakan Sorgum

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan sorgum pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan *menu* pakan sorgum

#### 4.1.11 Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Kopra

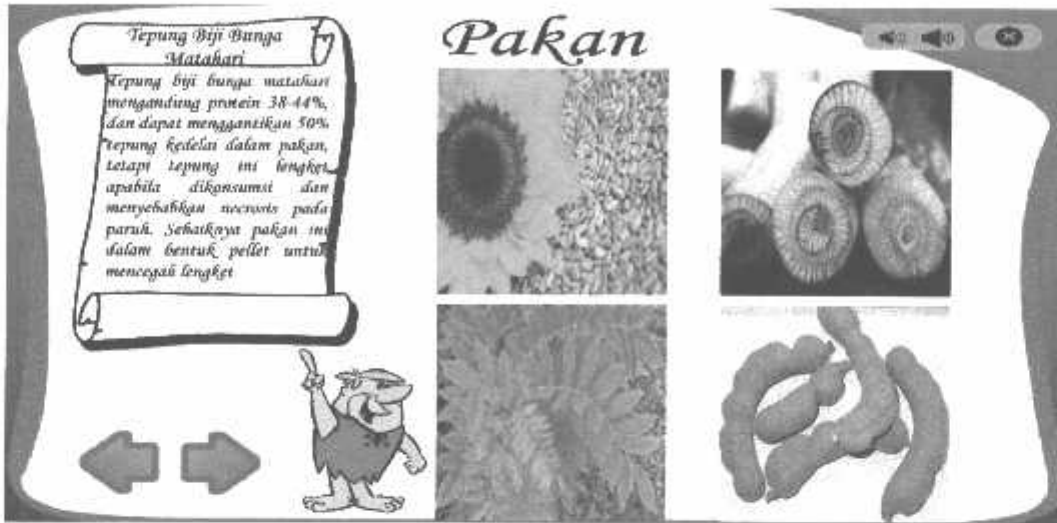
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan tepung kopra pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan *menu* pakan tepung kopra

#### 4.1.12 Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Biji Bunga Matahari

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan tepung biji bunga matahari pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan *menu* pakan tepung biji bunga matahari

#### 4.1.13 Tampilan Menu Pemberian Pakan Bonggol Pisang

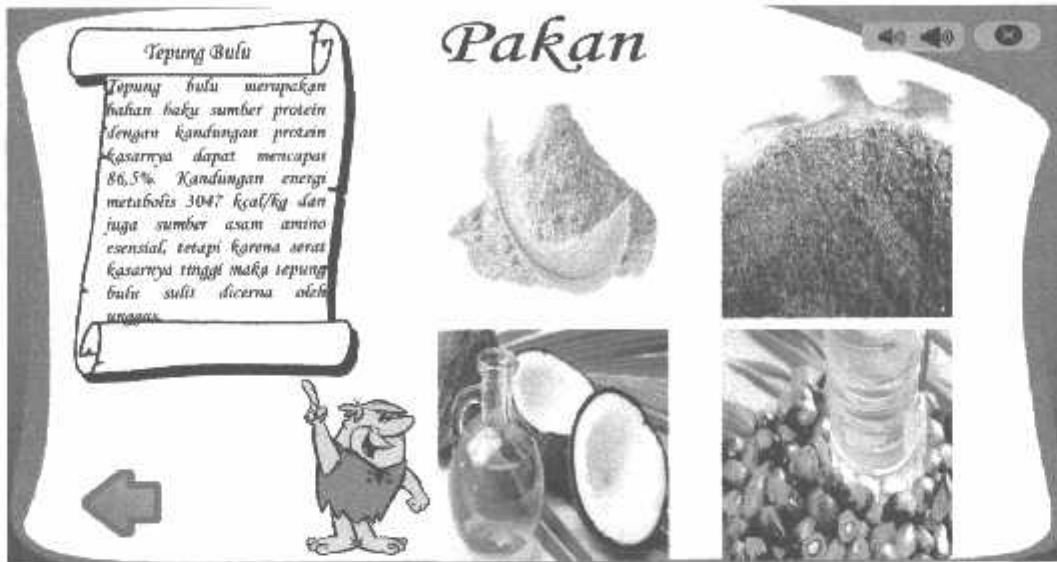
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan bonggol pisang pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan *menu* pakan bonggol pisang

#### 4.1.16 Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Bulu

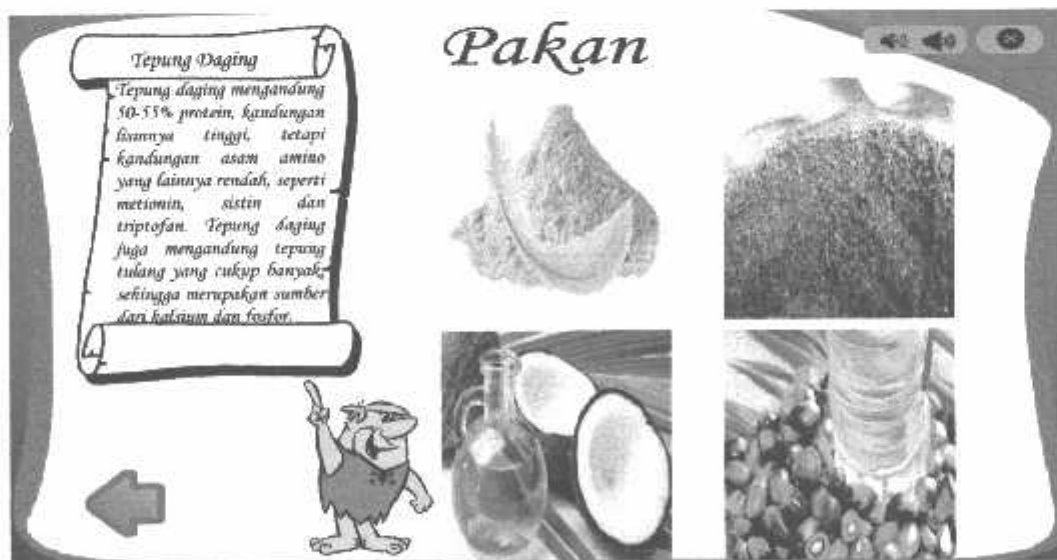
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan tepung bulu pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan *menu* pakan tepung bulu

#### 4.1.17 Tampilan Menu Pemberian Pakan Tepung Daging

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan tepung daging pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan *menu* pakan tepung daging

#### 4.1.18 Tampilan Menu Pemberian Pakan Minyak Kelapa

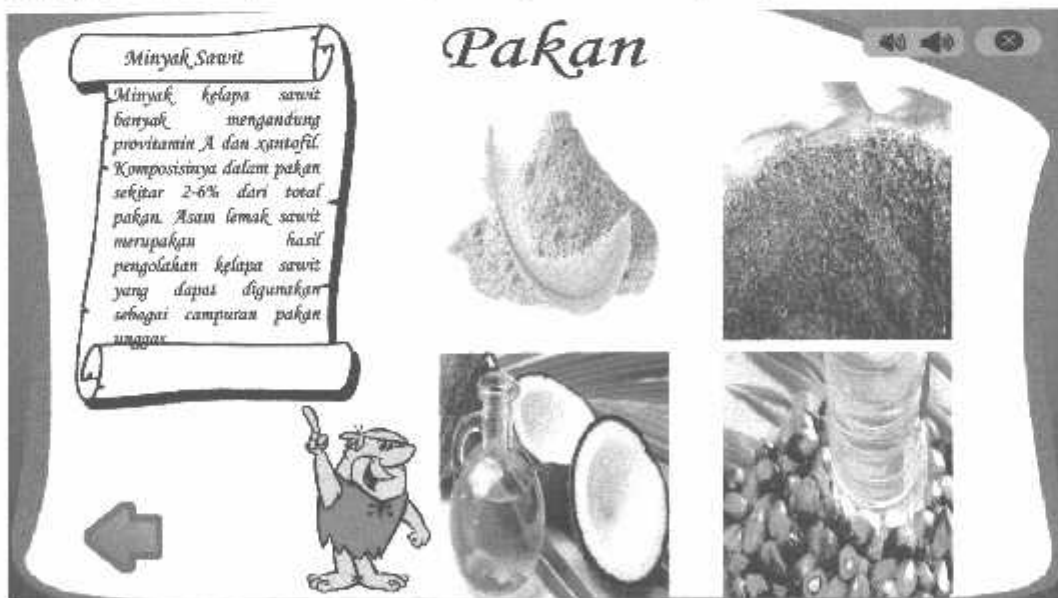
Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan minyak kelapa pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan *menu* pakan minyak kelapa

#### 4.1.19 Tampilan Menu Pemberian Pakan Minyak Sawit

Pada tampilan *menu* pemberian pakan ini menjelaskan tentang manfaat pakan minyak sawit pada ayam pedaging. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan *menu* pakan minyak sawit

#### 4.1.20 Tampilan Menu Perkandangan

Pada tampilan *menu* perkandangan ini menjelaskan tentang cara pembuatan kandang. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan *menu* perkandangan

#### 4.1.21 Tampilan Menu Perkandangan Pada Lantai Kandang

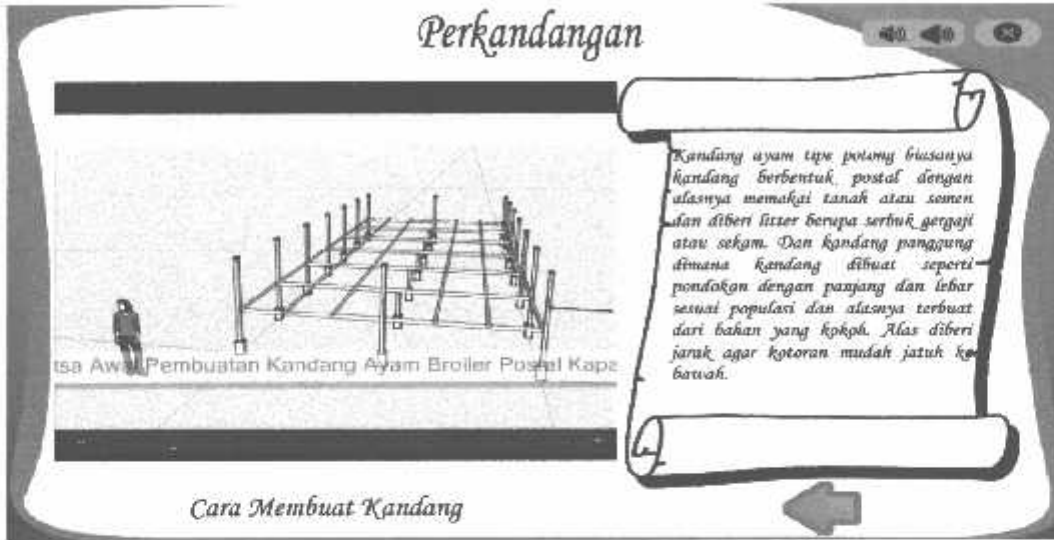
Pada tampilan *menu* perkandangan ini menjelaskan tentang cara pembuatan lantai kandang. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan *menu* perkandangan pada lantai kandang

#### 4.1.22 Tampilan Menu Perkandangan Pada Video Pembuatan Kandang

Pada tampilan *menu* perkandangan ini menampilkan video pembuatan kandang. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan *menu* perkandangan pada video pembuatan kandang

#### 4.1.23 Tampilan Menu Pemberian Vaksin Tetes Mata

Pada tampilan *menu* pemberian vaksin ini menjelaskan tentang teknik pemberian vaksin tetes mata. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan *menu* pemberian vaksin tetes mata

#### 4.1.24 Tampilan Menu Pemberian Vaksin Melalui Air Minum

Pada tampilan *menu* pemberian vaksin ini menjelaskan tentang teknik pemberian vaksin melalui air minum. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan *menu* pemberian vaksin melalui air minum

#### 4.1.25 Tampilan Menu Pemberian Vaksin Suntik

Pada tampilan *menu* pemberian vaksin ini menjelaskan tentang teknik pemberian vaksin suntik. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan *menu* pemberian vaksin suntik



#### 4.1.26 Tampilan Menu Pemberian Vaksin Pada Video Pemberian Vaksin

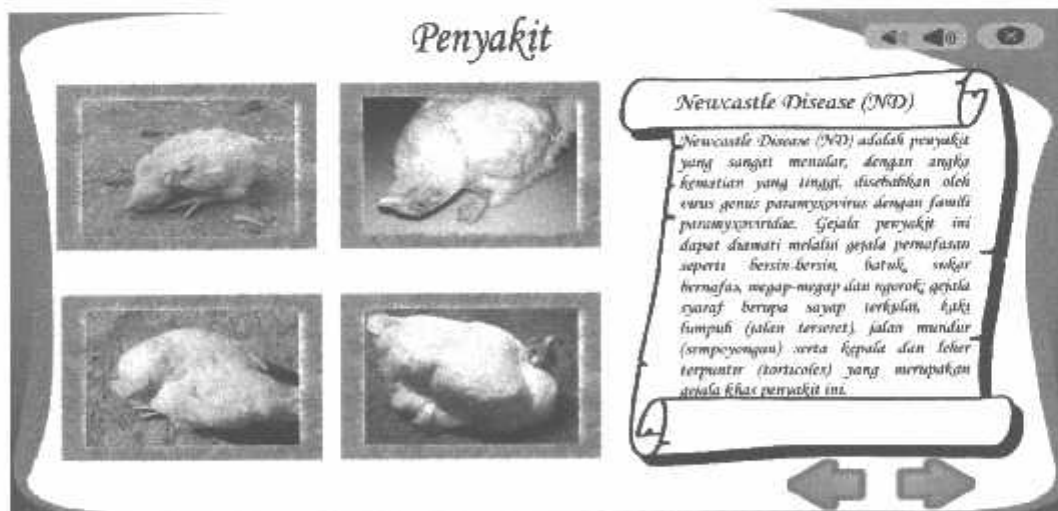
Pada tampilan *menu* pemberian vaksin ini menampilkan video cara pemberian vaksin. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Tampilan *menu* pemberian vaksin pada video pemberian vaksin

#### 4.1.27 Tampilan Menu Penyakit Newcastle Disease

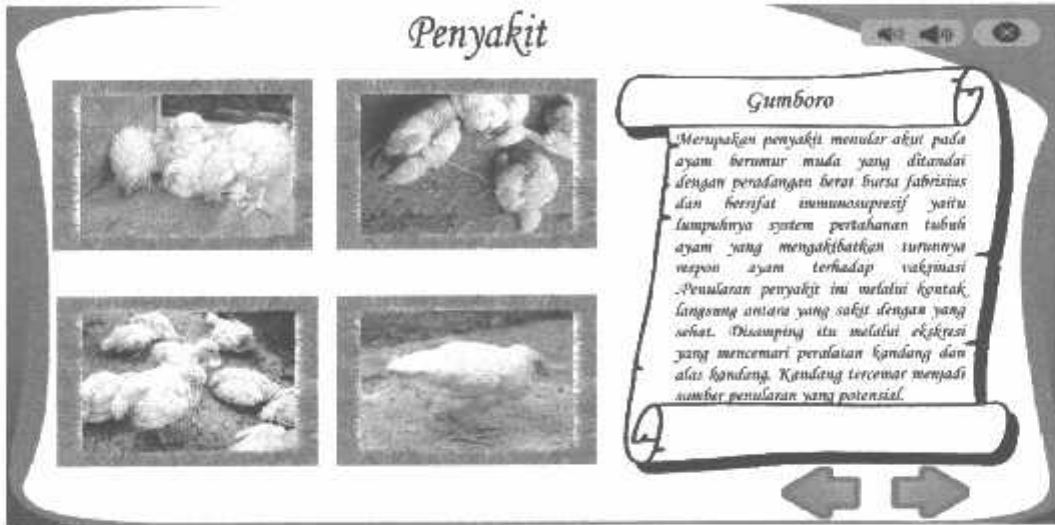
Pada tampilan *menu* penyakit ini menjelaskan tentang penyakit *newcastle disease* pada ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Tampilan *menu* penyakit *newcastle disease*

#### 4.1.28 Tampilan Menu Penyakit Gumboro

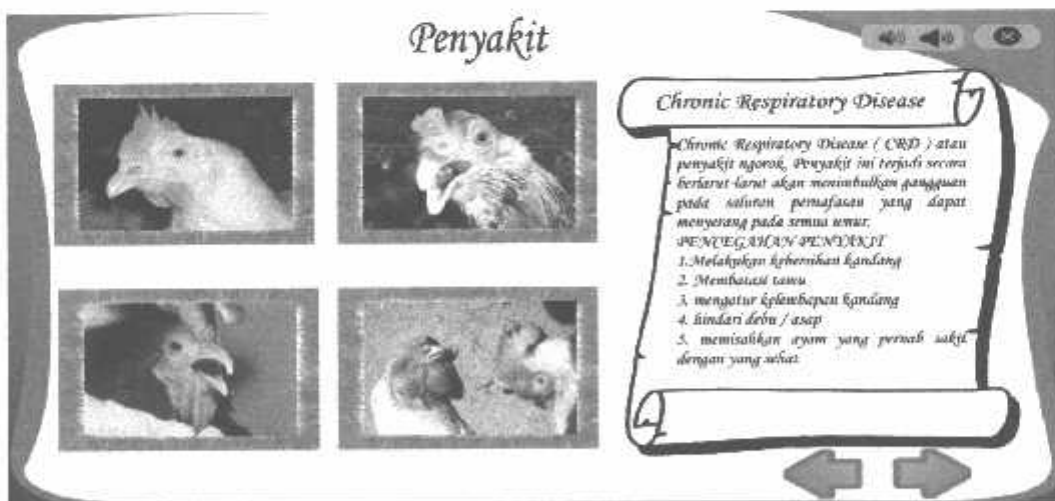
Pada tampilan *menu* penyakit ini menjelaskan tentang penyakit gumboro pada ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan *menu* penyakit gumboro

#### 4.1.29 Tampilan Menu Penyakit Chronic Respiratory Disease

Pada tampilan *menu* penyakit ini menjelaskan tentang penyakit *chronic respiratory disease* pada ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan *menu* penyakit *chronic respiratory disease*

#### 4.1.30 Tampilan Menu Penyakit Pada Video Tentang Penyakit

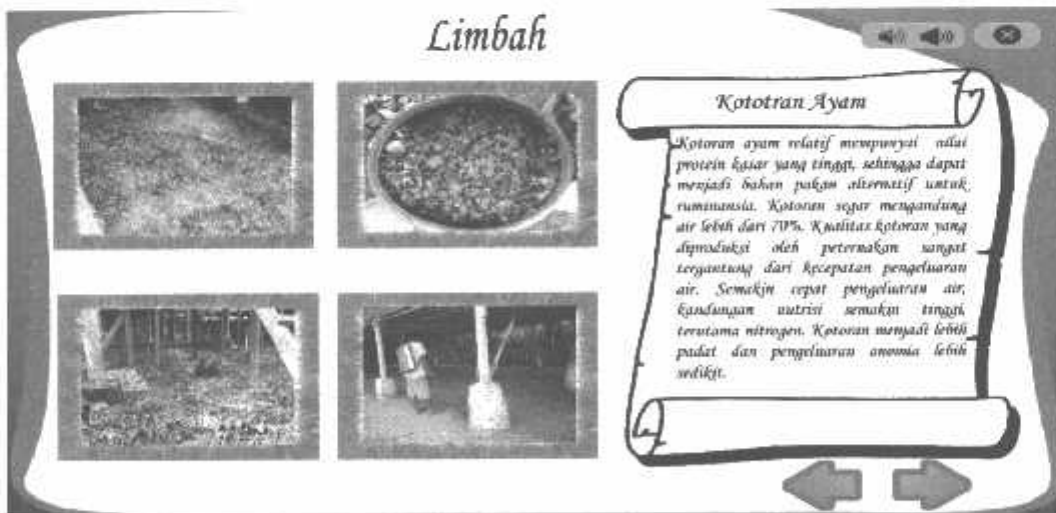
Pada tampilan *menu* penyakit ini menampilkan penyakit pada ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan *menu* penyakit pada video tentang penyakit

#### 4.1.31 Tampilan Menu Limbah Kotoran Ayam

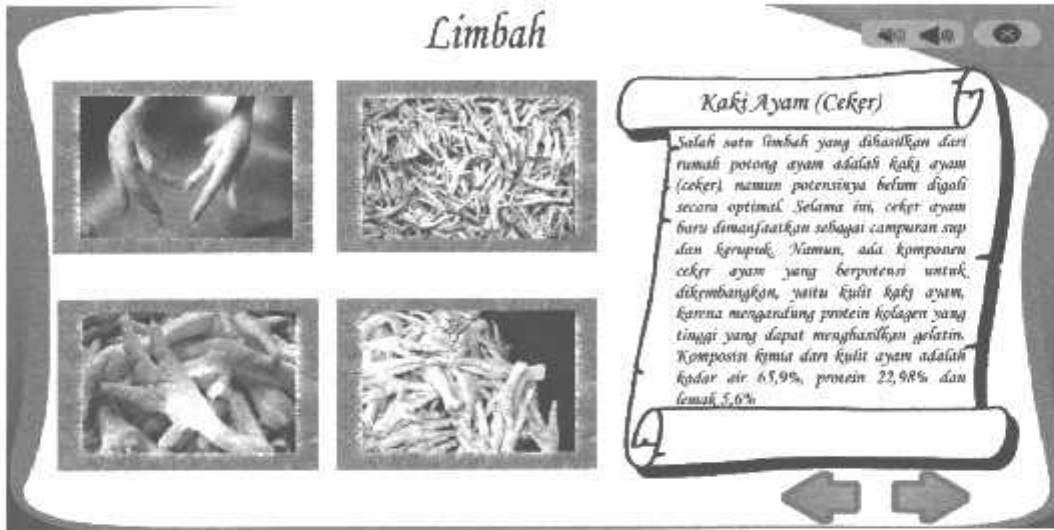
Pada tampilan *menu* limbah ini menjelaskan tentang pemanfaatan limbah kotoran ayam dari ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Tampilan *menu* limbah kotoran ayam

#### 4.1.32 Tampilan Menu Limbah Kaki Ayam

Pada tampilan *menu* limbah ini menjelaskan tentang pemanfaatan limbah kaki ayam dari ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan *menu* limbah kaki ayam

#### 4.1.33 Tampilan Menu Limbah Bagian Non Karkas

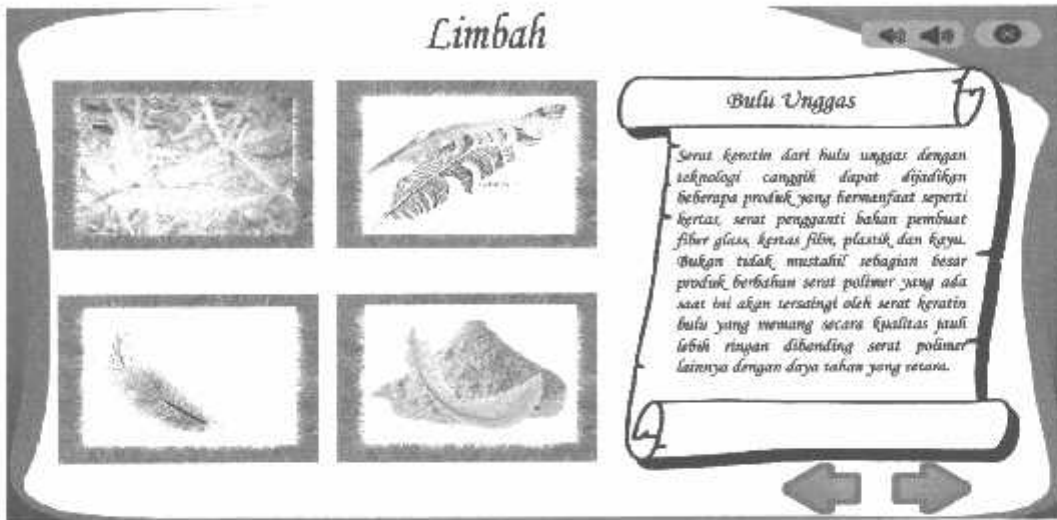
Pada tampilan *menu* limbah ini menjelaskan tentang pemanfaatan limbah bagian non karkas dari ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan *menu* limbah bagian non karkas

#### 4.1.34 Tampilan Menu Limbah Bulu Unggas

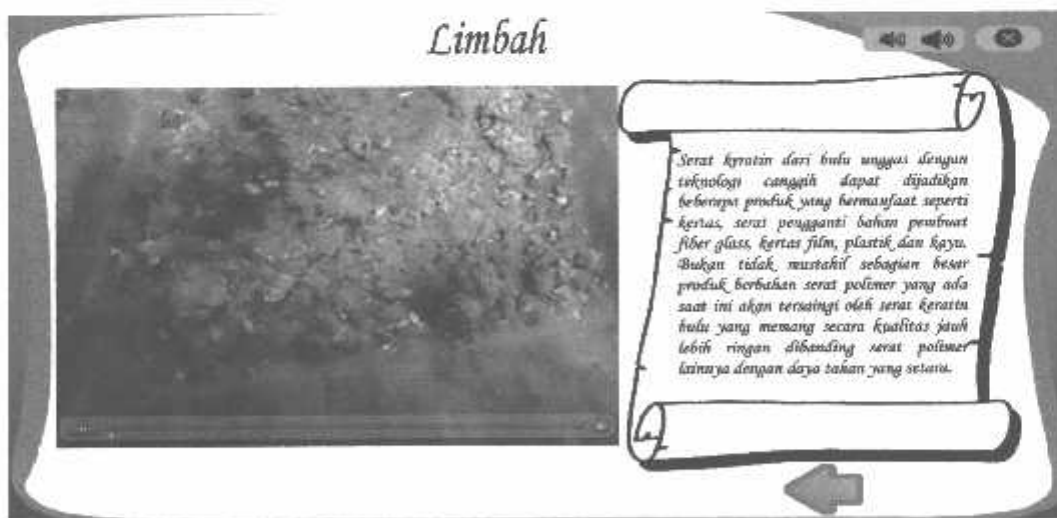
Pada tampilan *menu* limbah ini menjelaskan tentang pemanfaatan limbah bulu unggas dari ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.34.



Gambar 4.34 Tampilan *menu* limbah bulu unggas

#### 4.1.35 Tampilan Menu Limbah Pada Video Tentang Limbah

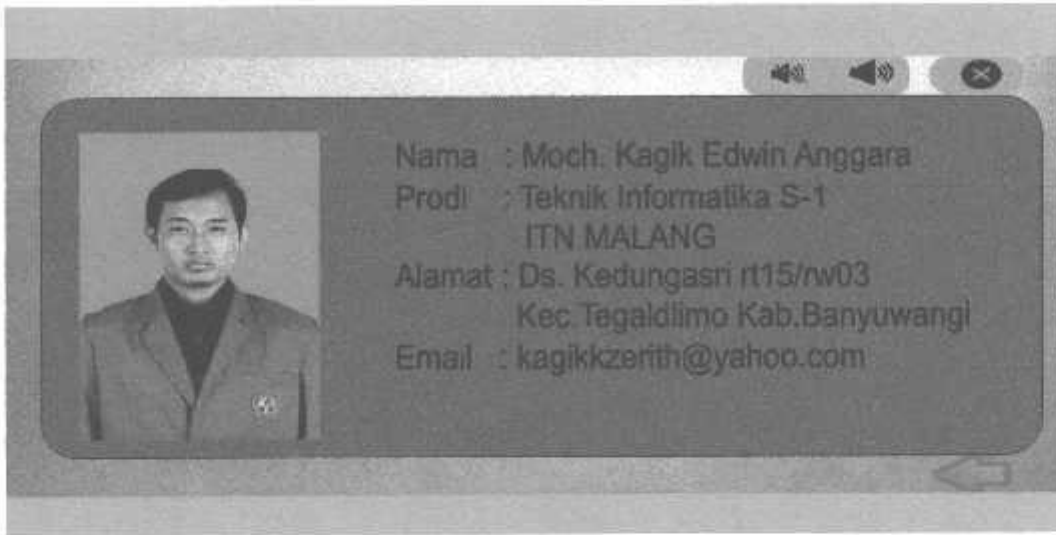
Pada tampilan *menu* limbah ini menampilkan video tentang pemanfaatan limbah dari ayam broiler. Pada tampilan ini juga dilengkapi *audio*, tombol *back*, tombol *next*, keluar, dan *sound* seperti pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Tampilan *menu* limbah pada video tentang limbah

#### 4.1.36 Tampilan Menu Tentang

Pada tampilan ini merupakan tampilan tentang pembuat program, dimana terdapat foto dan biodata pembuat program seperti pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Tampilan *menu* tentang

#### 4.2. Pengujian Sistem

Pengujian Sistem adalah proses yang penting dikarenakan pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi.

##### 4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional adalah pengujian mengenai proses fungsional yang terjadi dalam *menu* aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Pengujian Fungsional

No	Fungsi	Sistem Operasi	
		Window 7	Window 8
1.	<i>Splash Screen</i>	✓	✓
2.	Tombol mulai	✓	✓
3.	Menu materi	✓	✓
4.	Menu Pemberian Pakan	✓	✓
5.	Menu Perkandangan	✓	✓

6	Menu Pemberian Vaksin	✓	✓
7	Menu Penyakit	✓	✓
8	Menu Limbah	✓	✓
9	Suara Rekaman	✓	✓
10	Menu tentang	✓	✓
11	<i>Backsound</i>	✓	✓
12	Tombol <i>Next</i>	✓	✓
13	Tombol <i>Back</i>	✓	✓
14	Tombol <i>Sound on</i>	✓	✓
15	Tombol <i>Sound off</i>	✓	✓
16	Tombol keluar	✓	✓
17	Tombol home	✓	✓

Keterangan Simbol:

✓ = sukses

X = Gagal

Dari Pengujian fungsional yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa pengujian yang dilakukan semua fungsi sukses berjalan sesuai yang diinginkan.

#### 4.2.2 Pengujian Resolusi Layar

Pengujian resolusi layar adalah pengujian yang dilakukan menggunakan aplikasi terhadap resolusi layar. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian Resolusi Layar

No	Resolusi layar	Fungsi	Keterangan
1	1366 x 768	✓	Tampilan sukses
2	1360 x 768	✓	Tampilan sukses
3	1280 x 768	✓	Tampilan sukses
4	1280 x 720	✓	Tampilan sukses
5	1280 x 600	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>
6	1024 x 726	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>
7	800 x 600	X	Tampilan tidak bisa <i>full screen</i>

Keterangan Simbol:

✓ = Sukses

X = Gagal

### 4.2.3 Pengujian Pengguna Pada Pebisnis Ternak Ayam Pedaging Di Babaan

Pengujian *user* pada aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada masyarakat yang berada di dusun babaan yang disasarkan atas pengujian setelah menggunakan aplikasi, seperti pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian Pengguna Yang Ditujukan Pada Pebisnis Ternak Ayam Di Babaan.

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	3
		Cukup	1
		Kurang	1
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	2
		Cukup	2
		Kurang	1
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	2
		Cukup	2
		Kurang	1
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	3
		Cukup	1
		Kurang	1
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	3
		Cukup	1
		Kurang	1

Keterangan :

1. Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?

$$\text{Baik} : \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Cukup} : \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Kurang} : \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$



2. Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?

$$\text{Baik : } \frac{2}{5} \times 100\% = 40\%$$

$$\text{Cukup : } \frac{2}{5} \times 100\% = 40\%$$

$$\text{Kurang : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

3. Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?

$$\text{Baik : } \frac{2}{5} \times 100\% = 40\%$$

$$\text{Cukup : } \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Kurang : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

4. Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?

$$\text{Baik : } \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Cukup : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Kurang : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

5. Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?

$$\text{Baik : } \frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$$

$$\text{Cukup : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Kurang : } \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$


---

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengujian fungsi, semua fungsi yang ada pada aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging pada OS (Operating Sistem) windows 7 dan windows 8 berjalan sukses.
2. Hasil pengujian Resolusi layar diperoleh hasil Resolusi layar 1366 x 768 sampai 12180 x 720 sukses menampilkan aplikasi *full Screen* sedangkan Resolusi layar 1280 x 600 sampai 800 x 600 gagal menampilkan *full Screen*.
3. Aplikasi Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging berbasis desktop sehingga format aplikasi yang akan di *publish* menjadi flash (.swf) dan *executable* (.exe).
4. Tampilan Aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging dari pengujian 10 responden dianggap menarik karena 80% responden memberikan nilai baik pada kuisioner tampilan.
5. Dari 10 responden 90% memberikan nilai baik karena aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging membantu dalam proses pembelajaran usaha ternak ayam pedaging.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini adalah:

1. Perlu adanya penambahan video animasi tentang pemeliharaan ayam pedaging agar materi yang ada pada media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging lebih menarik.
2. Penambahan informasi tentang pengelompokan pakan sesuai umur ayam agar materinya lebih informatif.
3. Penambahan pada desain aplikasi agar tampilan terlihat lebih menarik dan terlihat menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arie, Brigida. 25 January 2013. "Deskripsi Adobe Flash CS 5.5.". <http://informatika.web.id/deskripsi-adobe-flash-cs-5-5.htm>(Diakses pada Tanggal 22September 2015).

Medion , leaflet 2014. Mengenal Penyakit yang sering menyerang ayam pedaging. <http://cybex.pertanian.go.id/materipenyuluhan/arsip> (diakses pada tanggal 4 Mei 2016).

Mulyantini, N.G.A, 2010. Ilmu manajemen ternak unggas. Gajah Mada Uneversity Prcss.

Murtidjo, Bambang Agus.1987. Pedoman Meramu Pakan Unggas. <http://cybex.pertanian.go.id/materipenyuluhan/detail/10151/analisis-nutrisi-bahan-baku-pakan-unggas> (diakses pada tanggal 4 Mei 2016).

Musa,Muhammad."PenegertianMultimedia".<http://www.postinganmusa.com/2014/10/pengertian-lengkap-tentang-multimedia.html>. (diakses 30 september 2015).

Prabowo, Abror Yudi.2013. Budidaya Ayam Pedaging. Diakses tanggal 31 Maret 2016. Tersedia pada :[<http://www.produknaturalnusantara.com/panduan-teknis-budidaya-ayam-pedaging-broiler/>].

## LAMPIRAN

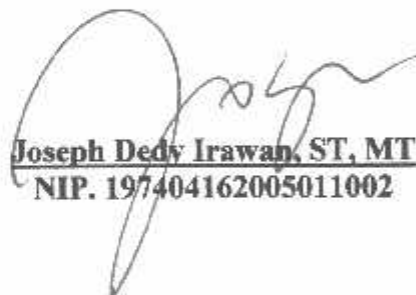


**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Moch. Kagik Edwin Anggara  
NIM : 12.18.140  
JURUSAN : Teknik Informatika S-1  
JUDUL : Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging Berbasis  
Multimedia

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :  
Hari : Senin  
Tanggal : 25 Juli 2016  
Nilai : 77,45 (B+)

Panitia Ujian Skripsi :  
**Ketua Majelis Penguji**


  
**Joseph Dedy Irawan, ST, MT**  
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

**Dosen Penguji I**

  
**Ali Mahmudi, B.Eng.PhD**  
NIP.P 1031000429

**Dosen Penguji II**

  
**Moh. Miftakur Rokhman, S.Kom.M.Kom**  
NIP.P. 1031500479

---



## FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata 1 Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Moch. Kagik Edwin Anggara  
NIM : 12.18.140  
JURUSAN : Teknik Informatika S-1  
JUDUL : Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging Berbasis Multimedia

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	26 Juli 2016	1. Export ke EXE.	
2.	Penguji II	26 Juli 2016	1. Latar belakang diberi sumber 2. Rumusan masalah dan tujuan harus selaras	

**Dosen Penguji I**

**Ali Mahmedi, B.Eng.PhD**  
NIP.P 1031000429

**Dosen Penguji II**

**Moh. Miftakhur Rokhman, S.Kom. M.Kom**  
NIP.P. 1031500479

**Dosen Pembimbing I**

**Karina Auliasari, ST.M.Eng**  
NIP.P. 1031000426

**Dosen Pembimbing II**

**Ahmad Faisol, ST.MT**  
NIP.P. 1031000431



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PERSEKUTUAN MALANG  
JAWA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 11 April 2015

Nomor : ITN-705/IV.INF/TA/2016  
Lampiran : —  
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Karina Auliasari, ST. M. Eng  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang


Dengan Hormat,  
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MOCH KAGIK EDWIN ANGGARA  
Nim : 1218140  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

**11 April 2016 S/D 11 Oktober 2016**

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PERO) MALANG  
A MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145  
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 11 April 2016

nomor : ITN-705/IV.JNF/TA/2016  
empiran : —  
rihal : Bimbingan Skripsi

pada : Yth. Bpk/Ibu Ahmad Faisol, S.T M.T  
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1  
Institut Teknologi Nasional  
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MOCH KAGIK EDWIN ANGGARA  
Nim : 1218140  
Prodi : Teknik Informatika S-1  
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

11 April 2016 S/D 11 Oktober 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.  
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui  
Program Studi Teknik Informatika S-1  
Ketua,  
  
Joseph Dedy Irawan, ST., MT.  
NIP : 197404162005021002

Form S-4a





**BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Moch. Kagik Edwin Anggara  
NIM : 12.18.140  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Masa Bimbingan : 11 April 2016 S/D 11 Oktober 2016  
Judul : Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging  
Berbasis Multimedia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	17 Mei 2016	Revisi Bab I	<i>li</i>
2.	18 Mei 2016	Revisi Desain Bab III	<i>li</i>
3.	19 Mei 2016	Fix Desain dan Konten	<i>li</i>
4.	14 Juni 2016	Menunjukkan Program	<i>li</i>
5.	18 Juni 2016	Dokumen Seminar Hasil	<i>li</i>
6.	19 Juni 2016	Revisi Dokumen Seminar Hasil	<i>li</i>
7.	20 Juni 2016	Fix Dokumen Seminar Hasil	<i>li</i>
8.	22 Juli 2016	Laporan Bab IV dan Bab V	<i>li</i>
9.	23 Juli 2016	Program Secara Keseluruhan	<i>li</i>
10.	23 Juli 2016	Persetujuan Maju Ujian Kompre	<i>li</i>

Malang, 17 Mei 2016

**Dosen Pembimbing I**

*Karina Auliasari*  
**Karina Auliasari, S.T.M,Eng**  
NIP.P. 1031000426



**BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Moch. Kagik Edwin Anggara  
NIM : 12.18.140  
Jurusan : Teknik Informatika S-1  
Masa Bimbingan : 11 April 2016 S/D 11 Oktober 2016  
Judul : Media Penyuluhan Pemeliharaan Ayam Pedaging Berbasis Multimedia

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	17 Mei 2016	Daftar Pustaka Kurang Lengkap	
2.	18 Mei 2016	Lengkapi Program	
3.	19 Mei 2016	Seminar Progress	
4.	14 Juni 2016	Demo Program	
5.	18 Juni 2016	Acc Makalah Semhas	
6.	19 Juni 2016	Acc Bab I, II	
7.	20 Juni 2016	Acc Bab III	
8.	22 Juli 2016	Acc Bab IV	
9.	23 Juli 2016	Acc Bab V	
10.	23 Juli 2016	Acc Kompre	

Malang, 17 Mei 2016  
Dosen Pembimbing II

**Ahmad Faisok ST.MT**  
NIP.P. 1031000431

## KUISIONER

### APLIKASI MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : ZAINAL ABIDIN  
Umur : 30  
Alamat : BABAAN

Beri tanda (✓) untuk mengisi tanggapan!

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini ?	✓		
2	Apakah materi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu bagi anda ?		✓	
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula ?		✓	
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat ?	✓		
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan ?	✓		

**Komentar:**

Pengguna/Responden

  
(.....)

## KUISIONER

### APLIKASI MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING BERBASIS MULTIMEDIA

Nama : ABDUL KHAMID  
Umur : 50 TH  
Alamat : BABAKAN NGENEP

Beri tanda (✓) untuk mengisi tanggapan!

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini ?	✓		
2	Apakah materi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu bagi anda ?		✓	
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula ?		✓	
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat ?	✓		
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan ?	✓		

Komentar:

Pengguna/Responden

  
(ABDUL KHAMID)

**KUISIONER**  
**APLIKASI MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING**  
**BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama : Suhadi  
Umur : 35  
Alamat : Babakan

Beri tanda (✓) untuk mengisi tanggapan!

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini ?			✓
2	Apakah materi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu bagi anda ?			✓
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula ?			✓
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat ?			✓
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan ?			✓

Komentar:

Pengguna/Responden

Ant  
(.....)

### KUISIONER

#### **APLIKASI MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama : .....AISYAH.....  
Umur : .....11-11-79.....  
Alamat : .....Babaan.....

Beri tanda (✓) untuk mengisi tanggapan!

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini ?		✓	
2	Apakah materi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu bagi anda ?	✓		
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula ?	✓		
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat ?		✓	
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan ?		✓	

**Komentar:**

Pengguna/Responden

(.....Aisyah.....)

**KUISIONER**

**APLIKASI MEDIA PENYULUHAN PEMELIHARAAN AYAM PEDAGING  
BERBASIS MULTIMEDIA**

Nama : Ahmad Ali Fauzi  
Umur : 25  
Alamat : Babian Nganep barang pleso

Beri tanda (✓) untuk mengisi tanggapan!

No	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini ?	✓		
2	Apakah materi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu bagi anda ?	✓		
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula ?	✓		
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat ?	✓		
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan ?	✓		

**Komentar:**

Pengguna/Responden

  
(Ahmad Ali Fauzi)

### KUISIONER

nama : Dystryan Renly S  
urusan : T. Informatika  
alamat : Malang

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	

Disetujui oleh

  
(Dystryan R.S)




### KUISIONER

Nama : Aristyo  
Jurusan : Teknik Elektro  
Alamat : Jl. Tunjung Tinto No 10

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh

  
(Aristyo)

### KUISIONER

**nama** : Bagus Saifurrahman Hadi  
**urusan** : T. Elektronika SI  
**alamat** : Cotenmore- Banyuwangi

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
5.	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	
		Cukup	
		Kurang	✓

Disetujui oleh



(.....Bagus SH.....)

### KUISIONER

Nama : Abdul Munir  
 Jurusan : T. Informatika  
 Alamat : Jl. Raya Bromo no 48 Konep, Pasuruan

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh



(..... Abdul Munir .....) .....

### KUISIONER

Nama : Dwi Indra Irawan  
Jurusan : T. Informatika  
Alamat : Jl. Wayang - Genengan

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh



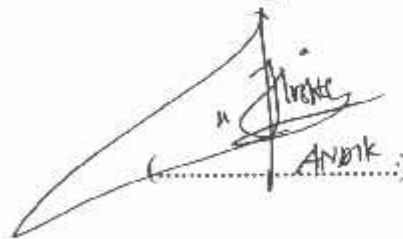
(Dwi Indra Irawan)

### KUISIONER

**nama** : ANDIK SETYO WIBOWO  
**jurusan** : T. Informatika  
**alamat** : Dsn. Sumber Blimbing

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5.	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh


  
 (.....) Andik :)

### KUISIONER

Nama : RIZKY ARINDRA  
 Jurusan : T. INFORMATIKA  
 Alamat : KARANG PUSO

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh

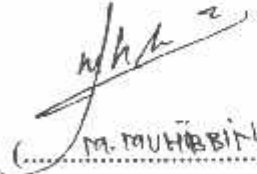
  
 (.....RIZKY A.....)

### KUISIONER

nama : M. MUHIBBIN  
 jurusan : T. INFORMATIKA  
 alamat : PASUTUAN

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh

  
 (.....M. MUHIBBIN.....)

### KUISIONER

nama : Danang Eko Yoga Prasetya  
jurusan : T. Informatika S-1  
alamat : Malang

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	Cukup
1	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
2	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
3	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
4	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
5	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh



(Danang E.Y.P.)



### KUISIONER

**nama** : M. Miftahul Ulum  
**urusan** : Injeksi  
**alamat** : Lumajang

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian	
		Baik	
1.	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
2.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini membantu dalam proses pemeliharaan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	
3.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini dapat meningkatkan minat belajar bagi pebisnis pemula?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
4.	Apakah media penyuluhan pemeliharaan ayam pedaging ini bermanfaat?	Baik	
		Cukup	✓
		Kurang	
5.	Apakah media penyuluhan ini mudah untuk digunakan?	Baik	✓
		Cukup	
		Kurang	

Disetujui oleh  
  
 (.....)

**Lampiran source code :**

Animasi code menampilkan scene 2.

```
on (release) {  
    gotoAndPlay("Scene 2");  
}
```

Source code menampilkan tentang

```
on (release) {  
    gotoAndStop("Tentang");  
}
```

Source code menampilkan pakan

```
on (release) {  
    gotoAndStop("pakan");  
}
```

### Source code menampilkan kandang

```
on (release) {  
    gotoAndStop("kandang");  
}
```

---

Source code menampilkan vaksin

```
on (release) {  
    gotoAndStop("vaksin");  
}
```

### Source code menampilkan penyakit

```
on (release) {  
    gotoAndStop("penyakit");  
}
```

```
on (release) {  
    gotoAndStop("limbah");  
}
```

---

Source code menampilkan full layar

```
fscommand("fullscreen",true);
```

---



Source code keluar

```
on (release) {  
    fscommand("quit",true);  
}
```

Source code menampilkan suara

```
loadMovieNum("suara.swf",1);
```

---

### Source code menghentikan suara

```
on (release) {  
    unloadMovieNum(1);  
}
```