

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG KENARI

SKRIPSI



Disusun Oleh :
ROBBY KURNIAWAN
08.18.096



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG

KENARI

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

**ROBBY KURNIAWAN
NIM : 08.18.096**

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

**Dr. Ir. Dhaval Gustopo, MT
NIP. Y. 103940026**

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah, ST

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika S-1

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

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**



LEMBAR KEASLIAN

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA SI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : ROBBY KURNIAWAN

NIM : 08.18.096

Program Studi : Teknik Informatika SI

Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

" APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG KENARI"

Adalah skripsi saya sendiri, bukan duplikat, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan sebenarnya.

Malang, Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



ROBBY KURNIAWAN

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG KENARI

Robby Kurniawan
(0818096)

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Email: robbyku696911@gmail.com

Abstrak

Sejak masuknya burung kenari di Indonesia banyak para penghobi burung berkicau tertarik untuk memeliharanya, namun karena mengingat burung ini impor dari luar negeri perlu adanya penyesuaian agar burung kenari dapat hidup pada iklim cuaca di Indonesia. Burung kenari ini mempunyai suara kicauan yang sangat indah, maka tak jarang para penghobi burung bahkan orang awam yang baru saja melihat dan mendengarkan kicauannya tertarik dengan burung ini, baik dari segi suara dan warna bahkan posturnya.

Metode yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini adalah Metode Pustaka adalah metode dimana penyusun menggunakan referensi dari buku atau dari media internet sebagai sumber dari suatu penelitian. Metode Wawancara adalah metode dimana penyusun melakukan wawancara atau diskusi dengan narasumber sebagai bahan untuk menyusun skripsi.

Dari hasil pengujian yang dilakukan meliputi pengujian aplikasi dan pengujian terhadap user. Dari hasil pengujian aplikasi didapatkan hasil bahwa 100% semua fitur dapat berjalan dengan baik. Dan dari hasil pengujian terhadap user, 51,25% merespon baik pada aplikasi ini 46,25% user merespon cukup dan hanya 2,5% user yang merespon kurang.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami mampu untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul

“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG KENARI”

Serta sholawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang kita tunggu-tunggu syafaatnya di yaumul kiamah nanti. Amin.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada Jurusan Teknik InformatikaInstitut Teknologi Nasional Malang.

Sebagai pihak penyusun, kami menyadari tanpa adanya kemauan dan usaha serta bantuan dari berbagai pihak, maka laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik.Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT.
2. Nabi MUHAMMAD SAW.
3. Ir. Soeparno Djiwo,MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi,MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT selaku Dosen pembimbing I.
7. Nurlaily Vendyansyah, ST selaku Dosen pembimbing II.
8. Kepada orang tua saya yang telah berjuang keras untuk membiayai,mendukung dan mendoakan dalam kegiatan kuliah saya hingga saat ini
9. Dan tak lupa teman-teman yang telah lebih dahulu lulus yang selalu memberi semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, oleh karena itu kami mengharap kritik dan saran serta penilaian yang bersifat membangun dari semua pihak demi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, penyusun mohon maaf yang sebesar-besarnya. Bilamana dalam penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi	4
2.2 Media Pembelajaran	5
2.3 Multimedia	5
2.4 Burung Kenari	6
2.5 Budidaya Burung Kenari	6
2.6 Adobe Flash	10

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan Fungsi	12
3.2 Perancangan Aplikasi	12

3.2.1 Struktur Menu Aplikasi Tutorial Breeding Burung Kenari	12
3.2.2 Perancangan User Interface	13
3.2.3 Perancangan Sub Menu Daftar Menu Tutorial	14
3.2.4 Perancangan Menu Jenis Kenari	15
3.2.5 Perancangan Menu Ciri Jantan dan Betina	16
3.2.6 Perancangan Menu Cara Memilih Bakalan	16
3.2.7 Perancangan Menu Budidaya	17
3.2.8 Perancangan Menu Settingan Lomba	17
3.2.9 Perancangan Menu Perawatan Harian	18
3.2.10 Perancangan Menu Penyakit dan Pcnanggulangnya	18
3.2.11 Perancangan Menu Kuis	19
3.2.12 Flowchart Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari	19

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi	21
4.1.1 Halaman Utama	21
4.1.2 Halaman sub menu dari Daftar Menu	21
4.1.3 Halaman isi dari Menu Jenis Burung Kenari	22
4.1.4 Halaman dari Menu Ciri Jantan Betina	23
4.1.5 Halaman Menu Cara Memilih Bakalan	23
4.1.6 Halaman Menu Budidaya	24
4.1.7 Halaman Menu Settingan Lomba	25
4.1.8 Halaman Menu Perawatan Harian Burung Kenai	26
4.1.9 Halaman Menu Penyakit dan Penanggulangnya	26
4.1.10 Halaman Menu Kuis	27
4.2 Pengujian	28
4.2.1 Pengujian Fungsional	28
4.2.2 Pengujian Terhadap Responden atau User	28

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran	30

DAFTAR PUSTAKA	31
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Menu Aplikasi Tutorial Breeding Burung Kenari	12
Gambar 3.2 Tampilan Desain Menu Utama	14
Gambar 3.3 Daftar Menu Tutorial	14
Gambar 3.4 Menu Jenis Kenari	15
Gambar 3.5 Menu Ciri Jantan dan Betina	16
Gambar 3.6 Menu Cara Memilih Bakalan	16
Gambar 3.7 Menu Budidaya	17
Gambar 3.8 Menu Menentukan Perawatan Kenari	17
Gambar 3.9 Menu Setelah Rawatan bisa di Tentukan	17
Gambar 3.10 Menu Perawatan Harian Burung Kenari	18
Gambar 3.11 Menu Penyakit dan Penanggulangannya	18
Gambar 3.12 Menu Kuis	19
Gambar 3.13 Flowchart Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari	19
Gambar 4.1 Tampilan halaman Menu Utama	21
Gambar 4.2 Tampilan sub Menu Dari daftar Menu Media Pembelajaran	22
Gambar 4.3 Tampilan Menu Jeni Kenari	22
Gambar 4.4 Tampilan Menu dari ciri Jantan	23
Gambar 4.5 Tampilan Menu dari Cara Mmilih Bakalan	24
Gambar 4.6 Tampilan Menu dari Budidaya Burung Kenari	24
Gambar 4.7 Tampilan Menu Perawatan Kenari untuk dilombakan	25
Gambar 4.8 Tampilan rawatan bisa ditentukan untuk harian dan dilombakan	25
Gambar 4.9 Tampilan Menu dai Perawatan Harian Burung Kenari	26
Gambar 4.10 Tampilan Menu Penyakit dan Penanggulangannya	26
Gambar 4.11 Tampilan Menu kuis	27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Burung kenari atau *Serenius Canarius* akhir-akhir ini semakin banyak digemari. Kenari berasal dari kepulauan Canaria yang merupakan wilayah Spanyol. Hal yang menarik dari burung kenari ini adalah suara, postur, tubuh dan warnanya.

Burung kenari dapat ditenakkan dengan tujuan meraup keuntungan. Meskipun cara beternak kenari bisa dikatakan gampang-gampang susah, namun beternak kenari mampu menjanjikan keuntungan yang cukup lumayan. Bahkan, kenari yang telah dimaster (telah diajari untuk bernyanyi) memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi. Pehobi kenari berani merogoh kocek yang cukup besar untuk mendapatkan kenari yang dapat bernyanyi sesuai yang diinginkannya.

Sejak masuknya burung kenari di Indonesia banyak para penghobi burung berkicau tertarik untuk memeliharanya, namun karena mengingat burung ini impor dari luar negeri perlu adanya penyesuaian agar burung kenari dapat hidup pada iklim cuaca di Indonesia. Burung kenari ini mempunyai suara kicauan yang sangat indah maka tak jarang para penghobi burung bahkan orang awam yang baru saja melihat dan mendengarkan kicauannya tertarik dengan burung ini, baik dari segi suara dan warna bahkan posturnya. Banyak para penghobi burung yang akhirnya mencoba menangkarkan burung kenari ini untuk kegiatan bisnis yang sangat menggiurkan karena harga anaknya yang relatif mahal di pasaran. Untuk saat ini harga kenari anakan usia 2-3 bulan masih di angka ratusan ribu rupiah.

Dengan berdararkan uraian di atas maka dibuatlah skripsi ini untuk memudahkan para pemula yang ingin mencoba memelihara bahkan menangkarkan burung kenari ini untuk kegiatan bisnis dan bahkan untuk lomba burung berkicau yang saat ini sedang ramai di gandrungi. Dalam aplikasi ini akan menjelaskan bagaimana cara beternak atau menangkarkan burung kenari dengan gambar bergerak atau animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang tersebut, Skripsi disusun dengan rumusan masalah adalah bagaimana mendesain dan membangun Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari untuk mempermudah pemahaman bagi para pemula menggunakan Adobe Flash Professional CS3.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada maka penulis membatasi permasalahan pada?

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi tutorial yang ditampilkan dalam animasi 2D, Audio, Video, Text.
2. Bahasa Pemrograman menggunakan Action Script 2.0
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Budidaya burung kenari yang didapat dari peternakan perorangan Bapak.Senawan, Bapak.Ta'in dan Bapak. Nur.

1.4 Tujuan

Menghasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Burung Kenari untuk mempermudah pemahaman para pemula disertai dengan animasi 2D, video, audio dan text.

1.5 Manfaat

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi tutorial yang ditampilkan dalam animasi 2D, Audio, Video, Text.
 2. Memudahkan dalam melakukan pengaplikasian suatu program ke dunia nyata.
 3. Memberikan sajian yang menarik bagi para pemula yang ingin belajar Budidaya burung kenari karna disertai dengan animasi 2D, video, audio dan text yang mudah dimengerti
-

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pustaka

Adalah metode dimana penyusun menggunakan referensi dari buku atau dari media internet sebagai sumber dari suatu penelitian.

2. Metode Wawancara

Adalah metode dimana penyusun melakukan wawancara atau diskusi dengan narasumber sebagai bahan untuk menyusun skripsi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu

BAB I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Mencerangkan secara umum tentang program untuk mendesain program, teori tentang pengertian informasi dan teori pembelajaran

BAB III Analisa dan Perancangan

Analisa dan Perancangan Sistem membahas tentang Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum dan perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV Implementasi dan Pengujian

Didalam implementasi dan pembahasan membahas paparan implementasi dan analisa hasil uji coba program.

BAB V Penutup

Kesimpulan dan saran yang didapat dari ulasan data-data penelitian menyimpulkan bukti-bukti yang di peroleh dan akhirnya menarik intisari apakah hasil yang di dapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (di implementasikan).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Berikut ini adalah pengertian dan definisi aplikasi:

Menurut Hendrayudi (Hendrayudi, komputer dan VB Pemrograman.2008) aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus). Menurut Ali, aplikasi adalah kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Aplikasi adalah bagian PC yang berinteraksi langsung dengan user. aplikasi berjalan di atas sistem operasi, sehingga agar aplikasi bisa diaktifkan, kita perlu melakukan instalasi sistem operasi terlebih dahulu.

Menurut Hengky, aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. Menurut Harip, aplikasi adalah suatu kelompok file (form, class, report) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dll. Menurut Ibis, aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi para penggunanya.

Menurut Yuhefizar, aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Menurut Rachmad, aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows &, permainan (game), dan sebagainya.

Menurut Eko, aplikasi merupakan proses atau prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengambil keputusan yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan (relevan)

Menurut Puntodewo, aplikasi adalah direktori yang berisi file-file data yang disediakan untuk digunakan dalam proses aplikasi. Jadi Software Aplikasi adalah

perangkat lunak dan sebuah perangkat operasi kerja yang berfungsi untuk memasukkan data, mengorek data, menyimpan data, memperoleh data hasil, dan presentasi serta manipulasi data yang mempunyai tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, dan memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar, yang dilakukan dari penyampai pesan kepada penerima pesan. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang bisa terjadi di mana saja dan kapan saja, dan ini menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri orang yang disebabkan terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.

(Arsyad, Azhar 2002:3) mengatakan bahwa kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. (Daryanto, 2010:5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

2.3 Multimedia

Multimedia menurut Eka Bambang Purnama (2013:4) asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *multi* (latin) "multus" yang berarti banyak atau lebih dari 1, dan *media* (latin) "medium" yang berarti bentuk dan sarana komunikasi. jadi multimedia "multiple intermediaries" or "multiple means" memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto seni grafis, suara, animasi dan elemen video. Sedangkan multimedia menurut Baroto adalah komunikasi menggunakan kata-kata dan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk meningkatkan pembelajaran. Sebagai contoh pesan instruksional multimedia dalam computer bisa meliputi narasi dan animasi gambar. Elemen-elemen dalam

multimedia dibagi menjadi dua jenis, yaitu tidak berbasis waktu (diskret) dan berbasis waktu (kontinyu) Surjono, Elemen diskret terdiri atas teks dan gambar, sedangkan elemen kontinyu terdiri atas suara, animasi, dan video.

2.4 Burung Kenari

Minat untuk memelihara burung berkicau sebagai bentuk kegemaran kini makin tumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat. Dari sekian banyak jenis burung berkicau unggulan yang ada di pasaran, salah satunya adalah burung kenari. Keberadaan kenari sejak puluhan tahun silam merupakan hasil dari penangkaran. Daya tarik kenari tidak hanya dari suaranya yang penuh variasi, tetapi corak bulu dan bentuk fisiknya juga menjadi daya pikat yang tidak kalah menariknya. Sayangnya, penggemar burung umumnya masih terbawa mitos bahwa kenari hanya cocok dipelihara oleh kaum elit yang rumahnya gedongan dan memiliki halaman luas. Pada masa lalu, anggapan seperti itu memang ada benarnya karena kenari hanya dipelihara kaum ningrat di dataran Eropa. Akan tetapi, sekarang ini kenari tidak hanya diminati hobiis burung berkicau kalangan atas pada masa-masa sebelumnya. Bisa dikatakan kenari saat ini sudah merakyat. Penggemarnya sudah meluas ke lingkungan perkotaan yang padat penduduknya hingga ke pedesaan, bahkan sampai daerah terpencil di pegunungan (Turut, Rusli, 2010. Kenari. Jakarta : Penebar Swadaya.)

2.5 Budidaya Burung Kenari

Pada awalnya kebanyakan pemula mencoba untuk membeli dan memelihara burung kenari untuk mendengarkan suara kicauannya yang beraneka ragam. Selain itu, warna kenari yang bermacam - macam dapat menjadi penyegar dan penghilang stress bagi orang yang memeliharanya. Setelah memahami kicauan dan warna warna kenari, lama kelamaan akan terpikir sebuah ide untuk beternak kenari. "Apa jadinya jika kenari warna ini dikawinkan dengan yang ini?". Pasti itu akan menjadi misteri dan membuat kita penasaran. Maka tidak heran jika saat ini banyak sekali orang yang mencoba untuk ternak kenari dan menjadi penangkar burung kenari ini. Setelah sukses ternak kenari, kita bisa menjual kembali hasil budidaya kenari kita, namun inti dari ternak kenari yang baik

adalah sebagai riset dan proyek percobaan kawin silang kenari. Baik itu burung kenari untuk hobi dan burung kenari kontes.

Banyaknya jenis kenari yang telah dikenal luas saat ini merupakan hasil ternak kenari dari para peternak/breeder yang nekad menyilangkan banyak varian burung kenari. Dengan demikian semakin hari akan semakin banyak kenari jenis baru yang bermunculan. Menggiurkan memang, namun beternak kenari tidaklah semudah seperti apa yang kita pikirkan. Banyak cara dan tiap breeder pasti mempunyai ciri khas tersendiri dalam budidaya burung kenari mereka. Pada sesi kali ini, saya akan membahas mengenai apa saja yang perlu diperhatikan dan cara ternak kenari yang umum digunakan sebagai pembelajaran dan dapat anda kembangkan sendiri sesuai keinginan anda.

Usia Kenari Yang Ideal Untuk Diternak

Usia adalah salah satu poin penting yang wajib diperhatikan jika kita ingin berhasil beternak kenari. Sebaiknya usia ideal kenari siap ternak adalah tidak terlalu muda dan tidak terlalu tua. Burung kenari siap ternak biasanya berumur paling tidak 6 bulan untuk kenari betina dan usia 8 bulan bagi kenari jantan. Namun untuk kenari yang bertubuh besar seperti Kenari Yorkshire, usia minimal adalah 1 tahun. Karena Yorkshire lebih lama masa menuju birahinya.

Dapat Membedakan Kenari Jantan dan Betina

Sebagai peternak breeder kenari, sudah merupakan kewajiban mutlak untuk tahu dan menguasai cara membedakan kenari jantan dan betina. Tidak sulit membedakan kelamin kenari bagi peternak senior. Mereka tentunya sudah hapal setelah sejenak melihat postur tubuh kenari. Bagi anda pemula yang ingin tahu caranya, baca artikel sebelumnya tentang cara membedakan kenari jantan dan betina.

Sarana Dan Tempat Beternak Kenari

Beternak kenari tidaklah sesimple yang kita pikirkan. Sedikit saja kita melupakan hal-hal kecil, maka kita akan kecewa jika tidak berhasil dalam budidaya kenari. Contoh hal sepele adalah posisi kandang ternak kenari. Kenapa

lingkungan kandang ternak dan sarana itu penting? Karena jika kita salah dalam menaruh kandang kenari, maka banyak sekali binatang predator yang akan memangsa kenari kita. Penempatan kandang yang baik yaitu sangkar atau kandang kenari menempel di dinding, samping kiri dan kanan sangkar ditutup. Dan tempatkan sangkar di tempat yang bebas dari gangguan serangga atau binatang lainnya seperti tikus, cicak dan predator lainnya.

Beberapa cara untuk mengatasi gangguan dari serangan seperti semut dan kecoa, kita bisa kapur serangga (kapur ajaib) di sekeliling sangkar. Jika ukuran kandang ternak besar, kita bisa mengoleskan oli pada kaki kaki kandangnya. Sedangkan untuk mengatasi gangguan tikus dengan menempatkan sangkar di dinding. Dengan begitu dapat meminimalisir serangan tikus. Namun kadang tikus juga melewati celah yang kita lalaikan. Kandang terbaik adalah kandang aluminium yang rapat dan kokoh. Kandang tikus hanya mengambil pakan kenari, jika kita lengah maka tikus juga dapat memangsa kenari kita.

Proses Menjodohkan Burung Kenari

Jika anda sudah mempunyai sepasang kenari berkualitas yang cukup umur dan siap dternak, maka kita sudah bisa memasukkan kenari tersebut ke tahap penjodohan. Proses menjodohkan kenari yaitu kenari jantan dan betina di tempatkan pada sangkar yang berbeda. Namun kedua sangkar tersebut harus ditaruh pada posisi yang berdekatan. Salah satu kesalahan ternak kenari yang sering terjadi yaitu para peternak pemula buru - buru memasukkan kenari jantan dan betina ke dalam satu wadah. Hal ini lah penyebab utama kegagalan penjodohan burung kenari. Karena kenari dan betina belum pasti cocok satu sama lain. Dengan adanya proses penjodohan (menaruh kandang kenari secara berdampingan), maka kita dapat mengetahui kesiapan kenari untuk dikawinkan. Jika kedua kenari tidak cocok kita masukkan dalam satu sangkar, maka kedua kenari tersebut akan berantem. Apabila terjadi perkelahian diantara kedua kenari berlangsung lama dan salah satu kenari kalah, maka kita akan kesulitan dalam menjodohkan kedua kenari tersebut kedepannya. Apalagi jika kenari yang kalah adalah kenari jantan, maka si jantan akan trauma dan tidak berani mendekat pada

betina. Bisa dibayangkan kalau terjadi hal seperti itu, maka penjadwalan kenari kita gagal 70% untuk kedepannya.

Berikut adalah sedikit tips meningkatkan birahi kenari :

Burung kenari kita perbanyak makanannya dengan pakan kenari yang bergizi tinggi, misal telur puyuh, multivitamin dan lain lain. Kita jemur burung kenari kita setiap pagi hari, karena matahari pagi sangat baik untuk kesehatan dan menurunkan tingkat stress burung. Pada saat menjemur, kita usahakan kita dekatkan terus dua kenari yang sedang dijodohkan. Jika kita mempunyai kenari jantan yang lain, sekali sekali boleh kita jemur bersama dengan jantan lainnya, tujuannya agar birahi kenari betina dapat meningkat.

Proses Ternak Burung Kenari

Proses terakhir dan paling menarik adalah proses ternak kenari. Caranya yaitu dengan menyatukan kedua kenari (jantan dan betina) ke dalam satu sangkar. Namun, dalam akhir proses budidaya kenari ini tetap ada resiko kegagalan meskipun persentasenya rendah. Ada beberapa hal yang perlu kita cermati. Diantaranya ciri kenari yang siap ternak.

Ciri - ciri kenari siap ternak (sukses dan jodoh) :

Saat kenari jantan didekatkan dengan kenari betina, maka jantan akan terlihat mengejar/menabrak kandang ternak kenari dengan bunyi yang keras, sedangkan kenari betina akan menggelepar-geleparkan sayap, itu adalah pertanda bahwa si betina siap dan minta dikawinkan. Kemudian pada sore hari menjelang tidur, kedua kenari tersebut akan tidur berdekatan. Kadang - kadang kenari betina dan jantan akan terlihat saling meloloh makanan. Jika didalam sangkar kenari betina kita beri sarang beserta isinya, maka kenari betina akan rajin merapikan sarang. Jika isi sarang sudah disusun itu berarti si kenari betina siap ternak. Tidak ada aturan baku untuk beternak kenari. Kita boleh menyatukan kedua kenari kapan saja asal sudah memenuhi persyaratan diatas.

Namun banyak ahli ternak kenari yang menyatukan kedua kenari pada sore hari agar hasil lebih optimal. Maksud untuk menyatukan kenari pada sore hari

adalah supaya pada malam hari kedua kenari tersebut sudah tenang dan rukun, sehingga pagi hari sudah berjodoh. Karena setelah kenari itu berjodoh maka akan meminimalisir resiko kenari yang bertarung dan saling melukai. Meski begitu pemantauan secara berkala tetap perlu dilakukan, karena kenari dapat bertarung kapan saja tergantung kecocokan.

Setelah kedua kenari tersebut terlihat rukun, kita harus memperhatikan isi sarang si betina. Ambil dan gantilah sarang yang kotor dengan yang bersih. Dan sebagian isi sarang kita simpan di dasar sangkar, karena biasanya isi sarang yang ada di dasar sangkar akan dipindah kembali ke dalam sarang. Untuk merapikan sarang agar terlihat elok, biasanya kenari betina suka mencabuti bulu halus kenari jantan atau bulu halus dari kenari betina sendiri. Jika di dalam sarang sudah ada bulu-bulu halus, maka pertanda tidak lama lagi induk betina akan bertelur. Untuk mempercepat proses bertelur dan mengurangi resiko luka karena bulu halus dicabuti, kita bisa memasukkan kapas halus ke dalam sangkar secukupnya sebagai pengganti bulu halus tersebut.

Demikian tips sukses budidaya dan cara ternak kenari yang dapat saya berikan kepada para peternak pemula yang mampir di blog ini. Semoga dapat meningkatkan keberhasilan ternak kenari bagi anda semua yang hobi dan berniat menjadi breeder kenari yang handal. Lain breeder, lain caranya. Jangan berkecil hati jika *gagal ternak kenari*. Karena dengan kegagalan kita dapat belajar dan menimba pengalaman tersebut. Ingat, kesabaran akan membuahkan hasil yang manis. Tidak terkecuali dalam budidaya burung kenari.

(oleh Bambang Siswanto - 8 Nov 2013, www.usahaternak.com/2013/11/cara-agar-sukses-budidaya-dan-ternak.html)

2.6 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar *vektor* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan Fungsi

Adapun perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dibangun berbasis desktop.
2. Aplikasi dibangun dengan memanfaatkan Software Adobe Flash CS 5.5 dengan bahasa pemrograman Action Script 2.0
3. Aplikasi ini memiliki 3 menu utama yaitu Daftar menu tutorial, About dan tombol keluar berwarna merah.
4. Video tutorial dan suara kicau kenari dari masing-masing jenis, video tutorial hanya ada pada menu budidaya burung kenari dan suara kicau kenari ada pada menu jenis kenari

3.2 Perancangan Aplikasi

3.2.1 Struktur Menu Aplikasi Tutorial Breeding Burung Kenari

Gambar 3.1 Menunjukkan Perancangan struktur menu aplikasi tutorial breeding burung kenari



Gambar 3.1 Struktur Menu Aplikasi Tutorial Breeding Burung Kenari

Keterangan Gambar 3.1 :

1. Halaman Utama berisi tampilan :
Daftar Menu Tutorial
About
Keluar
2. Sub menu dari Daftar Menu Tutorial berisi :

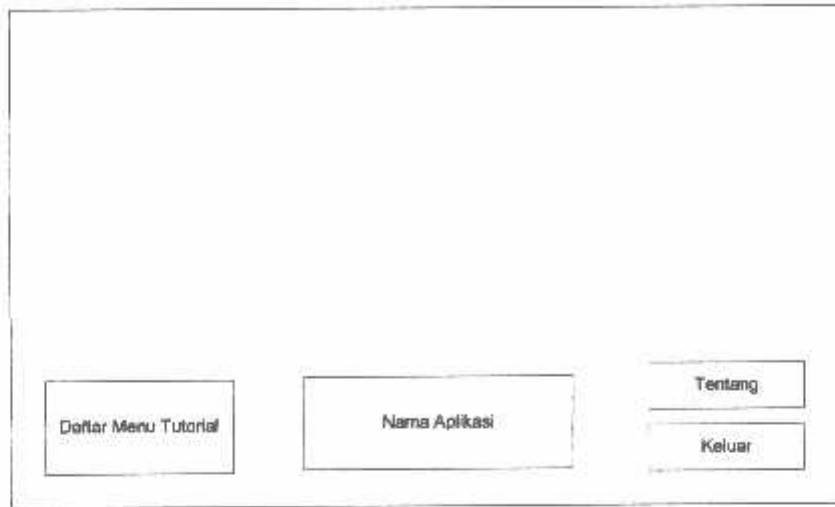
Jenis Burung Kenari yang berisi mengenai penjelasan dari tiap-tiap jenis dan varietas burung kenari disertai dengan suara kicauannya.

Ciri Jantan dan Betina menjelaskan perbedaan burung Jantan dan Betina.

3. Cara Memilih Bakalan Burung Kenari berisi tentang bagaimana caranya memilih bakalan burung kenari yang sehat dan tidak cacat.
4. Perawatan Harian Burung Kenari berisi tentang bagaimana cara merawat burung kenari sehari-hari agar sangkar, pakan dan tempat selalu terjaga kebersihannya sehingga burung selalu dalam keadaan nyaman.
5. Settingan Lomba menjelaskan mengenai persiapan burung kenari saat akan diikuti lomba burung berkicau dan cara perawatan khususnya.
6. Budidaya Burung Kenari atau Breeding berisi tentang bagaimana cara membudidayakan burung kenari dengan benar untuk para pemula yang ingin belajardisertai dengan video,serta nama-nama hasil persilangan burung kenari yang telah ada.
7. Penyakit dan Penanganannya menjelaskan tentang berbagai macam penyakit yang kerap dialami oleh burung kenari dan nama penyakitnya,serta cara penanganannya.
8. Kembali adalah tombol kembali ke halaman utama.
9. About berisi tentang informasi pembuat aplikasi serta isi dari aplikasi yang dibuat.
10. Keluar merupakan tombol keluar dari aplikasi.

3.2.2 Perancangan User Interface

Gambar 3.2 menunjukkan perancangan User Interface tampilan utama pada aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari.

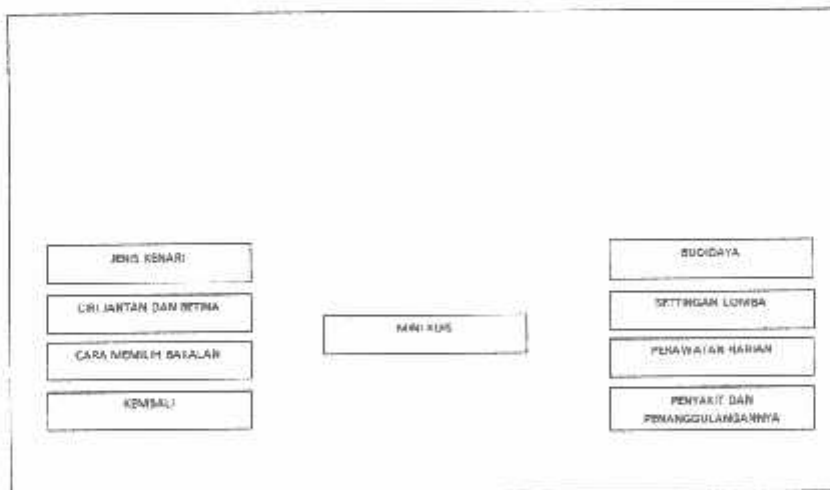


Gambar 3.2 Tampilan desain menu utama aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari

Pada perancangan gambar3.2 menjelaskan tampilan desain menu utama pada aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari.Terdapat beberapa tombol diantaranya yaitu Daftar MenuTutorial,Nama Aplikasi, Tentang dan Tombol Keluar.

3.2.3 Perancangan sub menu Daftar Menu Tutorial

Gambar 3.3 menunjukan perancangan sub menu Daftar Menu aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari



Gambar 3.3 Sub menu dari Daftar Menu Tutorial

Pada perancangan gambar 3.3 menjelaskan tampilan daftar menu aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari dan tombol yang akan digunakan yaitu Jenis Kenari, Ciri Jantan dan Betina, Cara Memilih Bakalan, Budidaya, Settingan Lomba, Perawatan Harian, Penyakit dan Penangannya, Kuis, dan tombol Kembali ke menu utama.

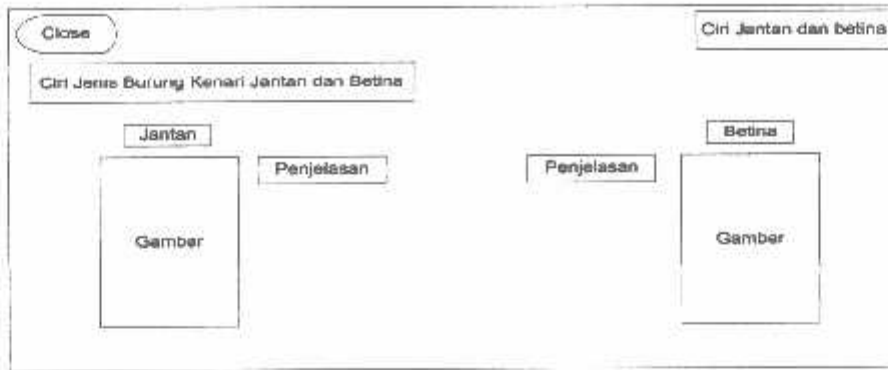
3.2.4 Perancangan Menu Jenis Kenari

Kembali		Jenis Kenari
American Singer Canary	Gloster Fancy Canary	Roller Canary
Belgian Fancy Canary	Lizard Canary	Spanish Timbrado Canary
Border Fancy canary	Northern Dutch Frilled canary	Stafford Canary
Color Breed Canary	Norwich Canary	Waterslanger Canary
Crested Canary	Parisian Frilled Canary	Yorkshire Canary
Fife Fancy Canary	Red Factor Canary	Scotch Fancy Canary

Gambar 3.4 Sub menu dari Jenis Kenari

Pada perancangan gambar 3.4 menjelaskan beberapa jenis kenari yang akan di tampilkan pada aplikasi, yaitu jenis burung kenari American Singer Canary, Belgian Fancy Canary, Border Fancy Canary, Color Breed Canary, Crested Canary, Fife Fancy Canary, Gloster Fancy Canary, Lizard Canary, Northern Dutch Frilled Canary, Norwich Canary, Parisian Frilled Canary, Red Factor Canary, Roller Canary, Spanish Timbrado Canary, Stafford Canary, Waterslanger Canary, Yorkshire Canary dan Scotch Fancy Canary serta tombol close atau kembali ke menu utama.

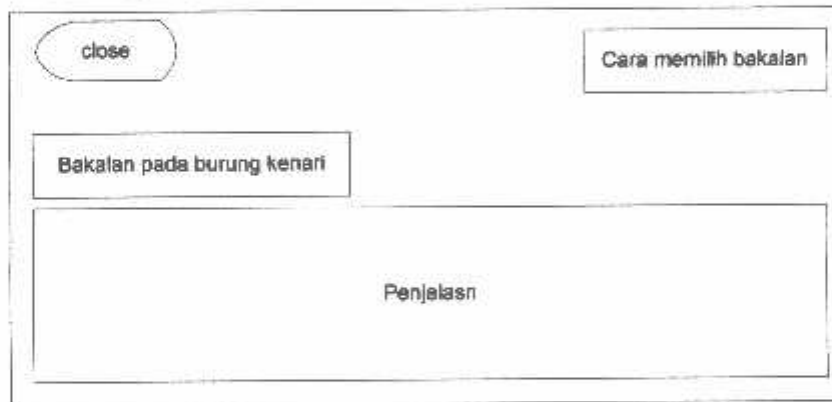
3.2.5 Perancangan Menu Ciri Jantan dan Betina



Gambar 3.5 Menu Ciri Jantan dan Betina

Pada perancangan gambar 3.5 menjelaskan tampilan perancangan menu ciri jantan dan betina. Masing-masing antara Jantan dan Betina mempunyai keterangan dan penjelasan gambar tersendiri serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

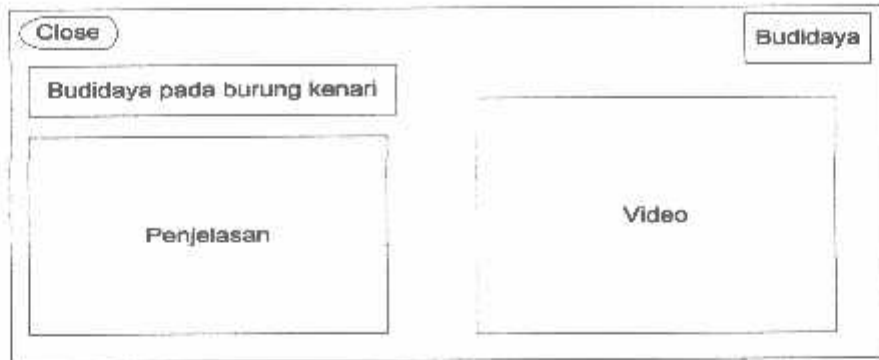
3.2.6 Perancangan Menu Cara Memilih Bakalan



Gambar 3.6 Menu Cara Memilih Bakalan

Pada perancangan gambar 3.6 merupakan tampilan menu bagaimana cara memilih bakalan pada burung kenari serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

3.2.7 Perancangan Menu Budidaya

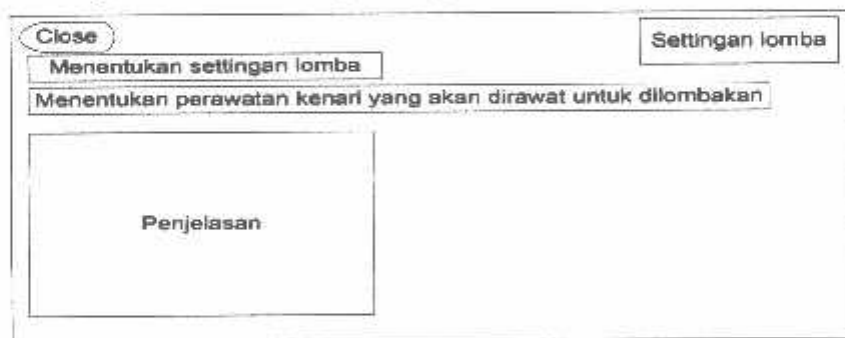


Gambar 3.7 Menu Budidaya

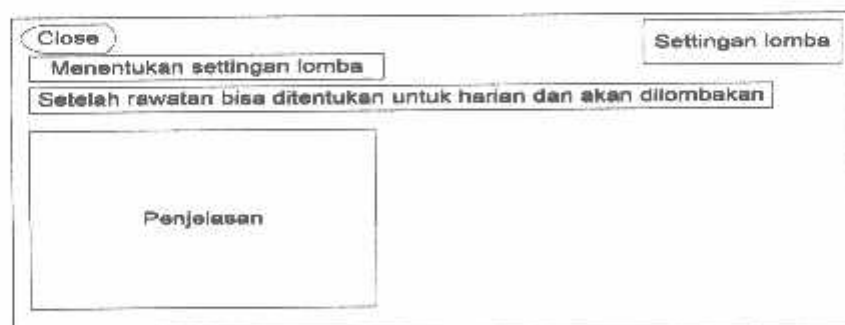
Pada perancangan gambar 3.7 merupakan tampilan menu budidaya burung kenari. Berbagai cara budidaya burung kenari terdapat pada menu ini beserta video burung kenari serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

3.2.8 Perancangan Menu Settingan Lomba

Dalam menu ini akan ditampilkan penjelasan tentang cara settingan pada saat akan mengikuti lomba. Ditunjukkan pada gambar 3.8 dan gambar 3.9



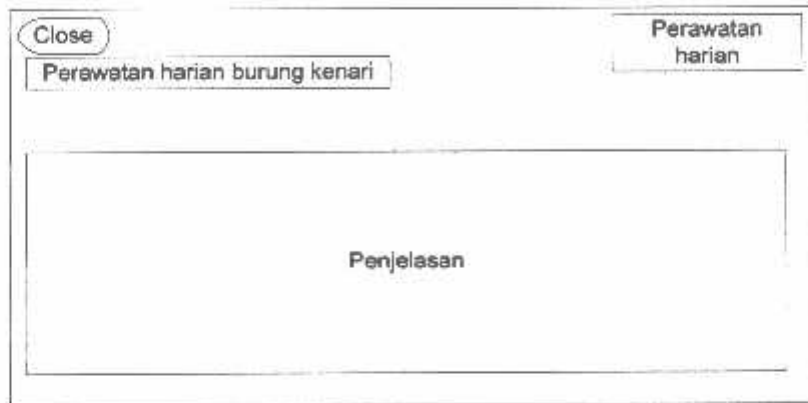
Gambar 3.8 Menu menentukan perawatan kenari yang akan dirawat untuk dilombakan



Gambar 3.9 Menu setelah rawatan bisa ditentukan untuk harian dan akan dilombakan

Pada perancangan gambar 3.8 dan gambar 3.9 menjelaskan tampilan pada settingan lomba burung kenari, dari tips menentukan perawatan kenari yang akan dilombakan hingga setelah rawatan bisa ditentukan untuk harian yang akan dilombakan serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

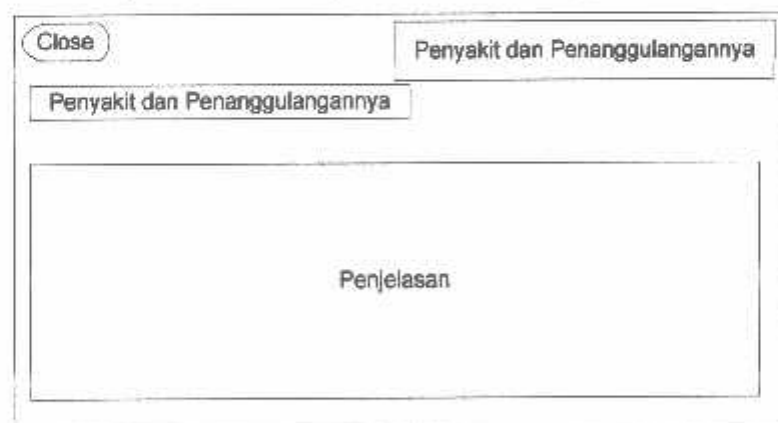
3.2.9 Perancangan Menu Perawatan Harian



Gambar 3.10 Menu perawatan harian burung kenari

Pada perancangan gambar 3.10 merupakan penjelasan tampilan menu perawatan harian burung kenari serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

3.2.10 Perancangan Menu Penyakit dan Penanggulangannya



Gambar 3.11 Menu Penyakit dan penanggulangannya

Pada perancangan gambar 3.11 tampilan menu penyakit dan penanggulangannya menjelaskan tips penyakit pada burung kenari beserta penanggulangannya serta terdapat tombol close atau kembali ke menu utama.

BAB IV

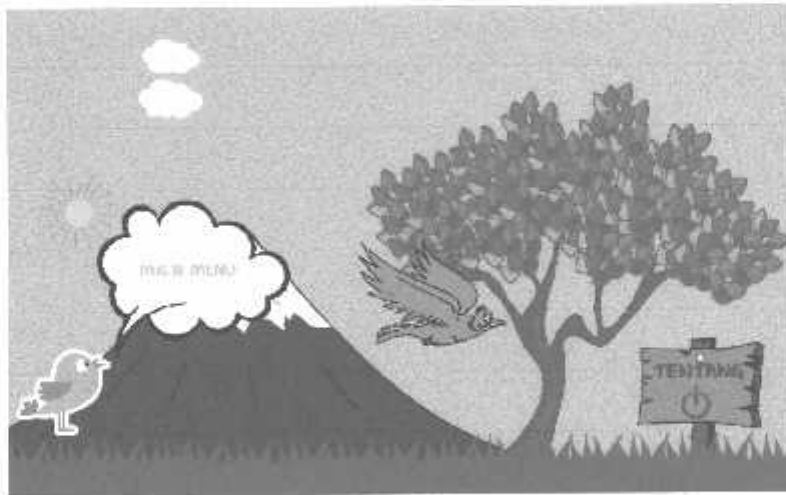
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari proses perancangan. Tahap ini merupakan tahap dimana system siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan implementasi program.

4.1.1 Halaman Utama

Halaman Utama adalah halaman pertama yang muncul ketika program ini di jalankan di dalam halaman utama ini terdapat beberapa tombol navigasi di antaranya yaitu tombol Main menu yang berfungsi masuk ke menu utama, Tombol tentang berfungsi untuk menuju menu yang menjelaskan profil dari aplikasi yang dibuat dan tombol keluar berwarna merah dibawah tombol tentang berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan halaman Menu utama

4.1.2 Halaman sub menu dari Daftar Menu Media Pembelajaran

Berisi menu-menu dari daftar menu media pembelajaran yang berisi tombol Jenis Kenari berfungsi untuk menuju menu jenis burung kenari, tombol Ciri Jantan dan Betina berfungsi menuju menu ciri jantan dan betina, tombol

Cara Memilih Bakalan berfungsi untuk menuju menu cara memilih bakalan,tombol Kembali berfungsi untuk menuju keluar kembali ke tampilan awal aplikasi,tombol Budidaya berfungsi menuju menu budidaya burung kenari,tombol Settingan Lomba berfungsi menuju menu settingn lomba pada burung kenari,tombol Perawatan Harian berfungsi menuju menu perawatan harian untuk burung kenari,tombol Penyakit dan Penangannya berfungsi untuk menuju menu penyakit dan penangannya. Dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan sub Menu dari Daftar Menu Media Pembelajaran

4.1.3 Halaman isi dari Menu Jenis Burung Kenari

Berisi berbagai macam jenis burung kenari mulai dari jenis yang sudah langka dan yang masih banyak di budidayakan oleh para peternak burung kenari serta penjelasannya. Dapat dilihat pada gambar 4.3

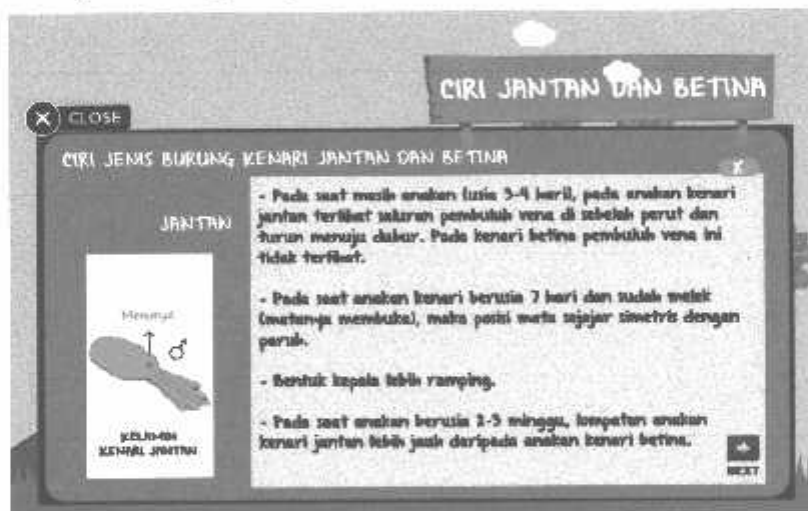


Gambar 4.3 Tampilan Menu Jenis Kenari

Nama-nama dan jenis burung kenari yang tersaji di dalam menu tersebut adalah : American singer canary,Belgian fancy canary,Border fancy canary,Crested canary,Fife fancy canary,Gloster fancy canary,Lizard canary,Northern dutch frilled canary,Norwich canary,Parisian frilled canary,Red factor canary,Roller canary,Spanish timbrado canary,Stafford canary,Waterslanger canary,Yorkshire canary,Scotch fancy canary dan pada tiap nama burung kenari tersebut dapat di akses untuk mengetahui tentang keterangan tiap-tiap nama dari burung tersebut.

4.1.4 Halaman dari Menu Ciri Jantan Betina

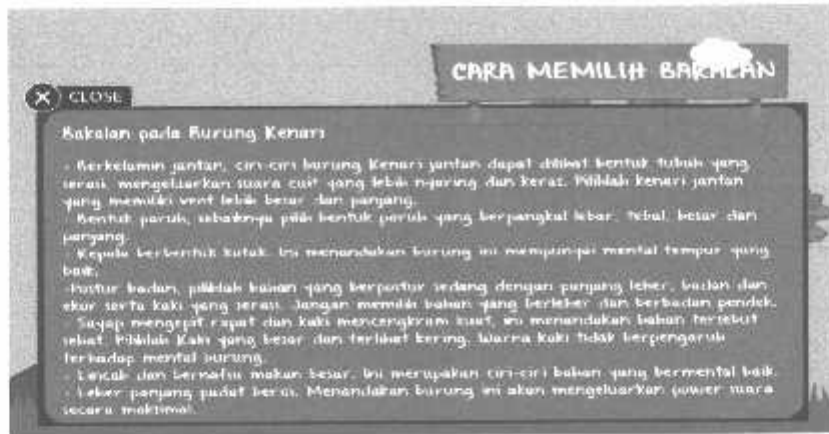
Berisi mengenai penjelasan perbedaan burung kenari jantan dan betina,disertai gambar animasinya,terdapat tombol next untuk melanjutkan penjelasan dari ciri jantan dan betina serta tombol silang atau close untuk keluar dari menu. Dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan menu dari Ciri Jantan

4.1.5 Halaman Menu Cara Memilih Bakalan

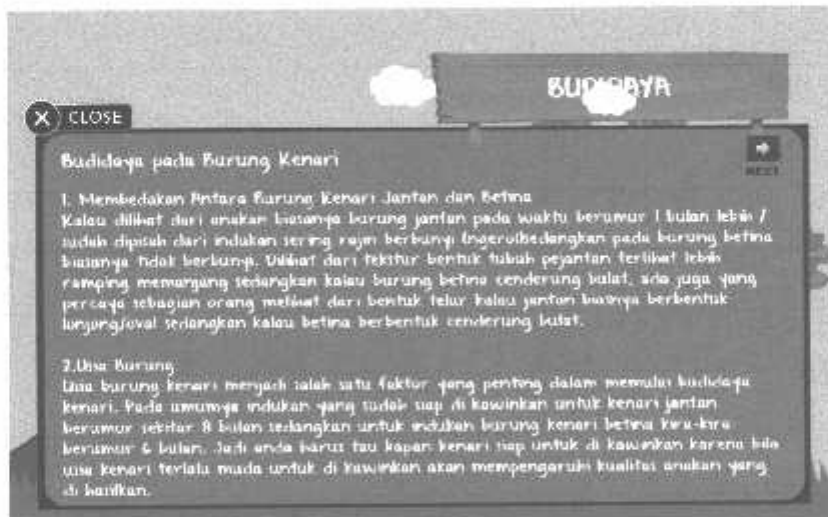
Berisi informasi mengenai cara memilih bakalan burung kenari yang baik dan terdapat tombol silang atau close untuk keluar dari menu. Dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan menu dari Cara Memilih Bakalan

4.1.6 Halaman Menu Budidaya

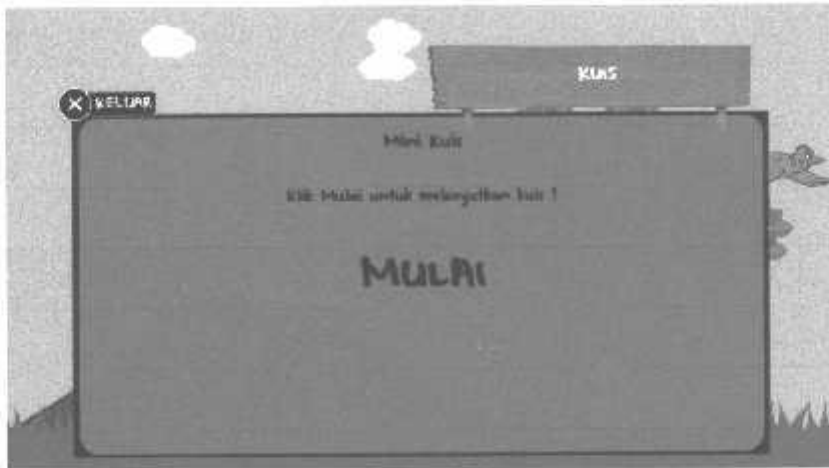
Bersi mengenai penjelasan bagaimana cara membudidayakan Burung kenari, yang diantaranya membedakan antara burung kenari jantan dan betina dan usia burung kenari, serta tombol next untuk melanjutkan penjelasan dari isi menu tersebut dan tombol silang atau close untuk keluar dari menu. Dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan menu dari Budidaya Burung Kenari

4.1.10 Halaman Menu Kuis

Berisi Mini Kuis tentang seputar burung kenari,terdapat tombol mulai untuk memulai kuis dan tombol silang atau keluar untuk keluar dari menu kuis. Ditunjukkan pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Tampilan Menu Kuis

4.2 Pengujian

4.2.1 Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional bertujuan untuk mengetahui hasil dari jalannya suatu aplikasi yang dibuat dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Hasil pengujian fungsional terhadap aplikasi media pembelajaran.

Tabel 4.1 pengujian fungsi

No	Fitur yang berada pada aplikasi budidaya burung kenari	Operasi sistem yang digunakan untuk menguji aplikasi budidaya burung kenari			
		Windows 7		Windows 8	
		Berjalan	Tidak	Berjalan	Tidak
1	Video cara budidaya burung kenari	Berjalan		Berjalan	
2	Audio kicauan burung kenari	Berjalan		Berjalan	

Dari hasil pengujian fitur video cara budidaya burung kenari dan audio kicauan burung kenari pada aplikasi budidaya burung kenari, didapatkan hasil kedua fitur tersebut dapat 100% berjalan sempurna pada kedua operasi sistem, dengan perhitungan sebagai berikut:

Windows 7 = fitur berjalan dibagi total fitur dikalikan 100%

Windows 8 = fitur berjalan dibagi total fitur dikalikan 100%

$\text{Windows7} = \frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$
$\text{Windows8} = \frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$

4.2.2 pengujian terhadap responden atau user

Tabel 4.2 pengujian terhadap responden atau user

No.	Pertanyaan yang diajukan kepada responden atau user.	Respon dan jumlah responden atau user.			
		Baik	Cukup	Kurang	Total User
		Jumlah user	Jumlah user	Jumlah user	
1	Menurut anda bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini	14	6	0	20
2	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi ini	14	6	0	20
3	Bagaimana pemahaman anda mengenai aplikasi ini	8	11	1	20
4	Bagaimana penilaian anda apakah dapat menangkap materi yang ada dalam aplikasi tersebut	5	14	1	20
Total		41	37	2	80

Tabel hasil pengujian terhadap responden atau user.

Perhitungan jumlah perbandingan respon user yang telah mencoba aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari.

$$\text{Baik } 41/80 \times 100\% = 51,25\%$$

$$\text{Cukup } 37/80 \times 100\% = 46,25\%$$

$$\text{Kurang } 2/80 \times 100\% = 2,5\%$$

Dari hasil pengujian langsung pada user yang telah mencoba aplikasi budidaya burung kenari ini dapat disimpulkan bahwa dari 20 responden atau user 51,25% merespon baik terhadap aplikasi budidaya burung kenari yang telah mereka coba, 46,25% mengatakan cukup dan perlu modifikasi tampilan yang lebih menarik diantaranya yaitu tampilan 3D serta hanya 2,5% dari 20 responden yang kurang memahami aplikasi yang telah mereka coba.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pengujian aplikasi media pembelajaran yang di ujikan kepada dua sistem operasi komputer dan masyarakat umum adalah :

1. Dari hasil pengujian fungsional yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa semua fitur pada aplikasi media pembelajaran budidaya burung kenari berjalan dengan baik. Dengan rincian pada operasi sistem Windows 7 100% berjalan lancar dan pada Windows 8 100% juga berjalan lancar
2. Dari hasil pengujian langsung pada user yang telah mencoba aplikasi budidaya burung kenari ini dapat disimpulkan bahwa dari 20 responden atau user 51,25% merespon baik terhadap aplikasi budidaya burung kenari yang telah mereka coba, 46,25% mengatakan cukup dan perlu modifikasi tampilan yang lebih menarik yaitu tampilan 3D serta hanya 2,5% dari 20 responden yang kurang memahami aplikasi yang mereka coba.

5.2 Saran

Saran bagi penulis dari responden untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah :

1. Menambahkan materi Metode Budidaya Kenari yang baru. yaitu Grading Up dan ternak koloni
2. Menambahkan materi hasil persilangan baru.
3. Ditambahkan tampilan yang lebih menarik. yaitu animasi

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar.2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto.2010.Media Pembelajaran.Yogyakarta:GAVA MEDIA
- Eka Bambang Purnama.2013.Konsep Dasar Multimedia.Yogyakarta:Graha Ilmu
- Hendrayudi,Komputer dan VB Pemrograman, jakarta,penerbit Elex Media
Kompitundo
- Pranowo, G.2011.Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash
CS5. Yogyakarta:Penerbit ANDI
- Turut, Rusli. 2010. Kenari. jakarta: Penebar Swadaya
- www.usahaternak.com/2013/11/cara-agar-sukses-budidaya-dan-ternak.html oleh
Bambang Siswanto - 8 Nov 2013.
- www.adobe.com/products/flash.html
- www.youtube.com/ternak/kenari.html
-

LAMPIRAN

Lampiran 6. Code Program

```
stop();
jumlah_awan = 2;

awan_stage = 0;

onEnterFrame = function () {
    if (awan_stage < jumlah_awan) {
        buat_awan();
        awan_stage += 1;
    }
};

function buat_awan() {
    awan.swapDepths(getNextHighestDepth());
    awan = attachMovie("awan", "awan"+_root.swapDepths(getNextHighestDepth()),
    _root.swapDepths(getNextHighestDepth()), {_x:-100, _y:random(100)+5});
    awan._xscale = random(20)+20;
    awan._yscale = awan._xscale;
    awan.onEnterFrame = function() {
        this._x += this.kecepatan;
        if (this._x > 800) {
            this.removeMovieClip();
            awan_stage -= 1;
        }
    };
}

fscommand("fullscreen", "true");

on (press) {
```

```
fscommand("quit");
}
stop();
//deklarasi objek soal
var arraySoal:Array = new Array();

//deklarasi XML
var myXML:XML = new XML();
myXML.ignoreWhite = true;
myXML.load("bankquiz.xml");
myXML.onLoad = function(success) {
    if (success) {
        var myNode = myXML.firstChild.childNodes;
        for (i=0; i<myNode.length; i++) {
            //mengambil data dari XML
            var soal = myNode[i].childNodes[0].firstChild;
            var jawaban1 = myNode[i].childNodes[1].attributes.label;
            var jawaban2 = myNode[i].childNodes[2].attributes.label;
            var jawaban3 = myNode[i].childNodes[3].attributes.label;
            //var jawaban4 = myNode[i].childNodes[4].attributes.label;
            var jawabanBenar = myNode[i].childNodes[4].attributes.no;

            //memasukkannya ke dalam object
            var obj = new Object();

            obj.soal = soal;

            obj.jawaban1 = jawaban1;
            obj.jawaban2 = jawaban2;
            obj.jawaban3 = jawaban3;
```

```
        //obj.jawaban4 = jawaban4;

        obj.jawabanBenar = jawabanBenar;

        //memasukkan ke dalam array
        arraySoal.push(obj);
    }
    prosesSoal();
}

};

//counter digunakan sebagai nomor soal
var counter = 0;

//jawaban benar akan terisi pada proses soal
var jawabanBenar = 0;

//nilai awal
var score = 0;

function prosesSoal() {
    //jika soal masih ada
    if (counter < arraySoal.length) {
        //mengambil soal pada nomor ke-counter
        var obj = arraySoal[counter];
        //mengubah tampilan
        pertanyaan_txt.text = obj.soal;
        radio1.label = obj.jawaban1;
        radio2.label = obj.jawaban2;
        radio3.label = obj.jawaban3;
        //radio4.label = obj.jawaban4;
```

```
        jawabanBenar = obj.jawabanBenar;
        radio1.selected = false;
        radio2.selected = false;
        radio3.selected = false;
        //radio4.selected = false;
        //meingkatkan counter
        counter++;
    } else {
        //jika soal habis, maka menuju ke halaman 10
        gotoAndStop(10);
    }
}
```

```
function cekSoal(jawaban:Number) {
    if (jawaban == jawabanBenar) {
        //menambah nilai
        score += 10;
        trace("benar");
        suarabenar.play();
    }
    else {
        suarasalah.play();
    }
    prosesSoal();
}
```

```
var listenerObject:Object = new Object();
```



```
listenerObject.click = function(eventObj:Object) {  
    //saat di-klik  
    if (eventObj.target == radio1) {  
        cekSoal(1);  
    } else if (eventObj.target == radio2) {  
        cekSoal(2);  
    } else if (eventObj.target == radio3) {  
        cekSoal(3);  
    }  
};  
  
//memberikan event click pada radiobutton  
radio1.addEventListener("click",listenerObject);  
radio2.addEventListener("click",listenerObject);  
radio3.addEventListener("click",listenerObject);  
//radio4.addEventListener("click",listenerObject);  
  
//CountDown Timer 20 Detik  
stimer = 40;  
countdown = function(){  
    stimer--;  
    if(stimer==0){  
        clearInterval(countdownInterval);  
        gotoAndPlay(10);  
    }  
}
```

```
countdownInterval = setInterval(countdown,1000);

//stimer = 20;
//countDown = function(){
//    stimer--;
//    if(stimer == 0){
//        clearInterval(countDownInterval);
//        gotoAndStop(10)
//    }
//}
//countDownInterval = setInterval(countDown,1000);
```



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551421 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65143
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Robby Kurniawan

NIM : 08.18.096

Jurusan : Teknik Informatika S-1

Judul Skripsi : **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG
KENARI.** Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

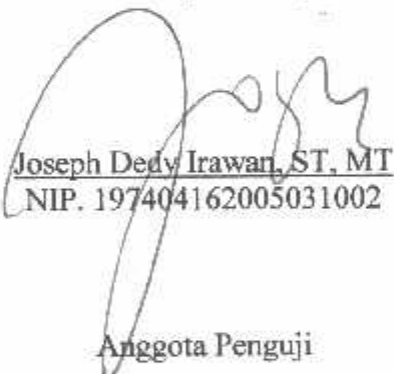
Hari : Selasa

Tanggal : 23 Agustus 2014

Nilai : B


Panitia Ujian Skripsi

Ketua Majelis Penguji

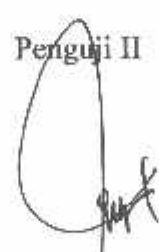

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002

Anggota Penguji

Penguji I


Sonny Prasetio, ST.MT
NIP.P.1031000433

Penguji II


Yosep Agus Pranoto, ST.MT
NIP.P. 1031000432



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

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Nama : Robby Kurniawan
NIM : 08.18.096
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BUDIDAYA BURUNG KENARI.**

TANGGAL	PENGUJI	URAIAN	PARAF
23 Agustus 2014	I	<ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan kuis2. Tambahkan pengujian user sampai dengan 20 user,sertakan data aktual3. Kesimpulan diperbaiki4. Abstrak diperbaiki5. Demo ulang	
	II	<ol style="list-style-type: none">1. Standartkan penulisan2. Refereni berdasarkan dari buku3. Perbaiki penulisan flowcart4. Tiap gambar harus ada penjelasan5. Perbaiki pengujian fungsional dan respon user6. Tambahkan kuis7. kesimpulan	

Anggota Penguji

Penguji I

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P.1031000433

Penguji II

Yosep Agus Pranoto,ST,MT
NIP.P.1031000432

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP. Y. 103940026

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah, ST



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Robby Kurniawan
NIM : 08.18.096
Judul Skripsi : Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	25/06/2014	Revisi BAB 1,2,3	Be
2	30/06/2014	Revisi BAB 1,2	Be
3	7/07/2014	Revisi BAB 3	Be
4	15/07/2014	Demo prototype program	Be
5	27/07/2014	Maju BAB 1,2,3, 4	Be
6	5/08/2014	Demo dan revisi Program	Be
7	8/08/2014	Demo Program	Be
8	11/08/2014	Acc Makalah SemHas	Be

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir Dhayal Gustopo, MT



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Robby Kurniawan
NIM : 08.18.096
Judul Skripsi : Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	25/06/2014	Revisi BAB 1,2,3	
2	30/06/2014	Revisi BAB 1,2	
3	7/07/2014	Revisi BAB 3	
4	15/07/2014	Demo prototype Program	
5	27/07/2014	Maju BAB 1,2,3, 4	
6	5/08/2014	Demo dan revisi Program	
7	8/08/2014	Demo Program	
8	11/08/2014	Acc Makalah SemHas	

Dosen Pembimbing II

Nurlaily Vendyansyah, ST



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65146
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : ITN-247/T.INF/TA/2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

1 April 2014

Kepada : Yth. Sdr. Nurlaily V, ST
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

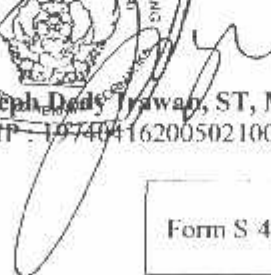
Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ROBBY KURNIAWAN
Nim : 0818096
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

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

22 Maret 2014 – 22 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mentgetahui
Program Studi Teknik Informatika S1

Joseph Dedy Traway, ST, MT
NIP. : 197404162005021002

Form S 4a

Kuisisioner

Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari

Nama : M. Anis
Alamat : Randubong Simbani
Pekerjaan : Swasta

Beri penilaian tentang Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari dengan cara memberikan tanda silang (x) pada kolom jumlah user yang berisi pilihan Baik, Kurang dan cukup

No.	Pertanyaan yang diajukan kepada responden atau user.	Respon dan jumlah responden atau user.		
		Baik	Cukup	Kurang
		Jumlah user	Jumlah user	Jumlah user
1	Menurut anda bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini	X		
2	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi ini	X		
3	Bagaimana pemahaman anda mengenai aplikasi ini	X		
4	Bagaimana penilaian anda apakah dapat menangkap materi yang ada dalam aplikasi tersebut	X		

Saran : Coba metode ternak koloni seperti ternak
Love bird
.....
.....

Kuisisioner

Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari

Nama : Desi Sofiana
Alamat : Malang
Pekerjaan : Swasta

Beri penilaian tentang Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari dengan cara memberikan tanda silang (x) pada kolom jumlah user yang berisi pilihan Baik, Kurang dan cukup

No.	Pertanyaan yang diajukan kepada responden atau user.	Respon dan jumlah responden atau user.		
		Baik	Cukup	Kurang
		Jumlah user	Jumlah user	Jumlah user
1	Menurut anda bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini	X		
2	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi ini	X		
3	Bagaimana pemahaman anda mengenai aplikasi ini	X		
4	Bagaimana penilaian anda apakah dapat menangkap materi yang ada dalam aplikasi tersebut		X	

Saran :

.....

.....

.....

Kuisisioner

Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari

Nama M. Akas
Alamat Kemuning, Pajajaran
Pekerjaan Sebutir / Seapan

Beri penilaian tentang Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Burung Kenari dengan cara memberikan tanda silang (x) pada kolom jumlah user yang berisi pilihan Baik, Kurang dan cukup

No.	Pertanyaan yang diajukan kepada responden atau user.	Respon dan jumlah responden atau user.		
		Baik	Cukup	Kurang
		Jumlah user	Jumlah user	Jumlah user
1	Menurut anda bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini		X	
2	Menurut anda bagaimana tampilan aplikasi ini	X		
3	Bagaimana pemahaman anda mengenai aplikasi ini		X	
4	Bagaimana penilaian anda apakah dapat menangkap materi yang ada dalam aplikasi tersebut		X	

Saran : Menambahkan lebih penjelasan baru
karena di aplikasi ini belum ada
.....
.....