

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK
KATALOG HEWAN ANJING RAS POPULER
BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
Derajat Sarjana Teknik Informatika**



oleh:

Her Budi Kurniawan

03 07 03859

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2010**

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir Berjudul

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK
KATALOG HEWAN ANJING RAS POPULER
BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun oleh :

Her Budi Kurniawan

03 07 03859 / TF

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal : Maret 2010

Pembimbing I

Dra. Ernawati, M.T.

Pembimbing II

Eduard Rusdianto, S.T., M.T.

Tim Penguji:

Penguji I

Dra. Ernawati, M.T.

Penguji I

Patricia Ardhari, S.Si., M.T.

Penguji II

Thomas Suselo, S.T., M.T.

Yogyakarta, Maret 2010

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D.

FAKULTAS
TEKNOLOGI INDUSTRI

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pengesahan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Kata Pengantar.....	v

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah.....	2
I.3. Batasan Masalah	3
I.4. Tujuan	3
I.5. Metode Penelitian	4
I.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

II.1. Pendahuluan.....	7
II.2. Tinjauan Pustaka.....	7
II.3. Anjing Ras	9
II.4. Katalog.....	11
II.5. Multimedia.....	12
II.6. SQL Server 2000.....	17
II.7. Microsoft Visual Basic .Net 2003.....	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

III.1. Analisis Sistem.....	21
III.1.1. Karakteristik Pengguna	21
III.1.2. Antarmuka Pemakai	22
III.1.3. Antarmuka Perangkat Keras	22
III.1.4. Antarmuka Perangkat Keras	22
III.1.5. Antarmuka Perangkat Lunak	23

III.1.6. DFD.....	26
III.2.Entity Relationship Diagram.....	36
III.3.Perancangan Sistem	37
III.3.1. Perancangan Arsitektur	37
III.3.2. Perancangan Antarmuka	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	
IV.1. Impelemtasi Sistem	44
IV.1.1. Antarmuka Halaman Utama	44
IV.1.2. Antarmuka Kategori Anjing	45
IV.1.3. Antarmuka Produk Anjing	46
IV.1.4. Antarmuka Detail Anjing	47
IV.1.5. Antarmuka Tips Perawatan Anjing	48
IV.1.6. Antarmuka Menu Galery	49
IV.1.7. Antarmuka Menu Login Admin	50
IV.1.8. Antarmuka Menu Admin (Pengelolaan User).....	51
IV.1.9. Antarmuka Admin (Pengelolaan Kategori Anjing).....	52
IV.1.10. Antarmuka Menu Admin (Pengeloaan Jenis Anjing)	53
IV.1.11. Antarmuka Menu Admin (Pengelolaan Tips Perawatan)..	55
IV.1.12. Antarmuka Menu Admin Log Out	56
IV.2. Pengujian Aplikasi.....	57
IV.3. Keunggulan dan Kelemahan Sistem.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1. Kesimpulan.....	73
V.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74

Intisari

Memasuki era globalisasi, manusia dituntut untuk menata kehidupannya sebaik mungkin. Salah satunya adalah adanya kebutuhan hiburan yang diharapkan akan mampu menghilangkan perasaan jenuh, penat, lelah dan dapat membangkitkan rasa gembira, tenang dan sejenisnya. Dengan memiliki hewan peliharaan, seseorang diharapkan mendapat hiburan sehingga kehidupan akan menjadi lebih baik. Terdapat berbagai jenis hewan yang dapat kita jadikan sebagai peliharaan, salah satunya anjing. Dimana anjing dapat kita manfaatkan sebagai penjaga, pelacak, pendamping seorang cacat, atau hanya sebagai anjing hias semata. Salah satu yang menarik beberapa waktu belakangan ini mulai banyak organisasi yang muncul untuk menaungi perkumpulan anjing mengadakan pameran atau bahkan perlombaan anjing. Hal ini tentunya akan dapat menarik minat bagi para penggemar anjing khususnya bagi para pemula untuk lebih terlibat dalam kegiatan tersebut. Hal ini tentunya dapat menimbulkan peluang bisnis yang bagus bagi toko hewan atau pet shop dalam menyediakan berbagai macam jenis anjing, anjing ras khususnya. Untuk membantu memberikan informasi yang bagus dan aktual maka dibangunlah perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia yang digunakan untuk membantu penggemar anjing dalam memperoleh informasi berbagai macam jenis anjing yang cocok atau sesuai dengan kebutuhan. Katalog merupakan suatu daftar yang terurut yang berisi informasi tertentu dari benda yang didaftar.

Perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia ini digunakan untuk memberikan informasi kepada siapa saja yang ingin membeli hewan peliharaan anjing agar hewan yang dipelihara nantinya diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan. Perangkat lunak ini dibangun menggunakan Microsoft Visual Basic.NET 2003 dan basis data SQL Server 2000. Pada perangkat lunak katalog hewan anjing ras populer berbasis multimedia ini, disediakan pemaparan tentang berbagai macam jenis anjing ras yang populer sesuai dengan kategori masing-masing.

Kata kunci : katalog, hewan anjing, multimedia.