

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pembangunan Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung Parkit berbasis Multimedia (PESARBERBUKIT) telah berhasil dibangun dengan baik oleh penulis. Aplikasi ini juga diujicobakan kepada 30 orang responden dan hasil uji aplikasi ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah berhasil dibangun dengan baik.

#### **6.2. Saran**

Saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi PESARBERBUKIT adalah: Penambahan Timer atau waktu Pada Halaman Latihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto, Hadi Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Herlambang, Ferry, 2007, *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript 2.0*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hidayatullah, dkk, 2008, *Making Educational Animation Using Flash*, Informatika, Bandung.
- Kumalasanti, Rosalia Arum, 2012, *Pembangunan Aplikasi Pengenalan Hamster Berbasis Multimedia*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Mayer, Richard E. and Moreno, Roxana, 2002, *Aids to Computer-based Multimedia Learning*, In *Learning and Instruction*, volume 12, 107-119.
- McCormick 1996, *Multimedia* [Online], Tersedia:<http://janiansyah.wordpress.com>
- Ningsih, Shanti Ratna, 2009, *Pengembangan Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Rosch 1996, *Multimedia* [Online], Tersedia:<http://janiansyah.wordpress.com>
- Suryadharma, Chistine Kurnia, 2010, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Sutanto, Stefany, 2010, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak TK Berbasis Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Tim Teknik Informatika, 2007, *Dasar Multimedia : Pengembangan Multimedia*, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Vaughan, Tay, 2001, *Multimedia Making It Work*, Osborne, California, USA.

<http://www.kkanitha.wordpress.com> diakses September 2011

# SKPL

## SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pembangunan Aplikasi Pengetahuan Dasar  
Berternak Burung Parkit  
Berbasis Multimedia

Dipersiapkan oleh:

Robertus Rian Purbohermawan / 5221

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2012

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>SKPL-</b>		1/29

### DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

**Daftar Halaman Perubahan**

<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>	<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak PESARBERBUKIT (Aplikasi Pengenalan Dasar berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem). SKPL- PESARBERBUKIT ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak PESARBERBUKIT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan materi-materi pengenalan parkit.
2. Menampilkan Jenis Sangkar Burung parkit.
3. Menampilkan Tata Cara Penangkaran.
4. Menampilkan Penyakit dan Gangguan.
5. Menampilkan video parkit.
6. Menampilkan bantuan dan info pembuat.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL- PESARBERBUKIT - XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada PESARBERBUKIT (Aplikasi Pengenalan Dasar berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk dari perangkat lunak PESARBERBUKIT.
PESARBERBUKIT	Pembangunan Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan tranformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Ray, Tiara P., 2010, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Ujian Nasional Siswa Sekolah Dasar Berbasis Multimedia, Skripsi, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.*
2. Pradana, Vincentius P., 2009, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Fisika berbasis Multimedia, Skripsi,*

Jurusan Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya  
Yogyakarta.

### **1.5 Deskripsi umum (Overview)**

Secara umum dokumen SKPL ini berisi tentang penjelasan mengenai aplikasi PESARBERBUKIT yang akan dibuat. Dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak PESARBERBUKIT yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi dan ketergantungan yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak PESARBERBUKIT tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan khusus dari perangkat lunak PESARBERBUKIT yang akan dikembangkan.

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

PESARBERBUKIT merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu kebanyakan orang atau pecinta burung terutama burung parkit dan pengenalan cara dasar berternak dengan baik. Aplikasi ini berisi

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- PESARBERBUKIT	91 /57
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

tentang pengetahuan burung parkit dan cara dasar untuk berternak. Dan aplikasi ini akan diterapkan pada PC.

Aplikasi berbasis multimedia ini dikembangkan dengan menggunakan Adobe Flash Lite 4 / Flash CS 5 (Actionscript 2) dan beberapa tools pendukung lainnya.

Dalam perangkat lunak ini pengguna akan berinteraksi dengan sistem menggunakan mouse dan keyboard melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Secara garis besar, proses diawali dengan melakukan request terhadap pilihan menu-menu yang ada untuk menuju ke halaman yang diinginkan.

## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak PESARBERBUKIT adalah sebagai berikut :

### 1. Fungsi Tampil *Pengenalan Burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-001**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan materi asal-usul dan pengetahuan tentang burung parkit dalam aplikasi ini. Pada fungsi ini, user akan mengetahui asal-usul dan pengetahuan tentang burung parkit.

### 2. Fungsi Tampil *Sangkar dan Makanan Burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberikan informasi pengetahuan tentang sangkar dan makanan burung parkit.

Fungsi ini meliputi :

- a. Fungsi *Sangkar burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-002-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang bagaimana membuat sangkar yang baik, bagaimana menentukan ukuran glodok, dan perlengkapan yang dibutuhkan.

- b. Fungsi *Makanan Burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-002-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan info tentang makanan yang baik dan nutrisi yang dibutuhkan Burung Parkit.

3. Fungsi *Tampil Tata Cara Penagkaran Burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-003**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang tips dan tata cara melakukan penagkaran Burung Parkit yang baik.

Fungsi ini meliputi :

- a. Fungsi *Tampil Pemilihan Indukan* (**SKPL-PESARBERBUKIT-003-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan cara pemilihan indukan yang baik pada Burung Parkit sehingga menghasilkan anakan yang bagus.

- b. Fungsi *Tampil Tahap Perkawinan* (**SKPL-PESARBERBUKIT-003-03**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tahap-tahap dalam perkawinan pada burung parkit.

c. Fungsi Tampil Proses Penjinakan (**SKPL-PESARBERBUKIT-003-03**)

Dimana merupakan fungsi yang berisi tentang bagaimana proses penjinakan dilakukan dalam pemeliharaan atau berternak pada parkit.

4. Fungsi Tampil *Penyakit dan Gangguan Burung Parkit* (**SKPL-PESARBERBUKIT-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan Pengelolaan Penyakit Burung Parkit.

Fungsi ini meliputi :

a. Fungsi Penyakit dan Penanganan (**SKPL-PESARBERBUKIT-004-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan penyakit Burung Parkit dan cara penanganannya.

b. Fungsi Gangguan (**SKPL-PESARBERBUKIT-004-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan gangguan yang dialami Burung Parkit dan cara penanganannya.

5. Fungsi Tampil *Video Burung Parkit* (SKPL-PESARBERBUKIT-005)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan video burung parkit

Fungsi ini meliputi :

a. Fungsi Tampil Latihan Burung Parkit (**SKPL-PESARBERBUKIT-005-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan latihan tentang pengetahuan Burung Parkit.

**b. Fungsi Tampil Video Burung Parkit (SKPL-PESARBERBUKIT-005-02)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan video burung parkit pada saat bertelur, pada saat umur 2 minggu, dan video saat burung parkit berlatih.

**6. Fungsi Tampil Bantuan dan Info Pembuat (SKPL-PESARBERBUKIT-006) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan bantuan aplikasi dan info pembuat PESARBERBUKIT.

Fungsi ini meliputi :

**a. Fungsi Tampil Bantuan Burung Parkit (SKPL-PESARBERBUKIT-006-001) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan bantuan pada aplikasi.

**b. Fungsi Tampil Info Pembuat (SKPL-PESARBERBUKIT-006-002) .**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan info pembuat PESARBERBUKIT.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak PAHPBM(khususnya penghobi Burung Parkit)yaitu memahami pengoperasian komputer secara dasar.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- PESARBERBUKIT	95 /57
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak PESARBERBUKIT tersebut adalah :

### 1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak PESARBERBUKIT.

### 2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

## **3 Kebutuhan khusus**

### **3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal**

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak PESARBERBUKIT meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

#### **3.1.1 Antarmuka pemakai**

Pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan pada layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, suara dan animasi sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak.

#### **3.1.2 Antarmuka perangkat keras**

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak PESARBERBUKIT adalah:

1. Processor AMD Turion II Dual-Core 2.20 GHz.
2. Mouse.

3. Speaker eksternal.

### 3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak PESARBERBUKIT adalah sebagai berikut:

1. Nama : Windows XP/Vista/7  
 Sumber : Microsoft  
 Sebagai sistem operasi dimana perangkat lunak PESARBERBUKIT dijalankan.
2. Nama : Flash CS 5  
 Sumber : Adobe.  
 Sebagai tool utama yang digunakan untuk membangun perangkat lunak PESARBERBUKIT.
3. Nama : Corel Draw X4  
 Sumber : Corel.  
 Sebagai tool yang digunakan dalam pembuatan gambar/tulisan perangkat lunak PESARBERBUKIT.

## **3.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak**

### **3.2.1 Aliran Informasi**

#### **3.2.1.1 DFD Level 0 PESARBERBUKIT**

##### **3.2.1.1.1 Entitas Data**

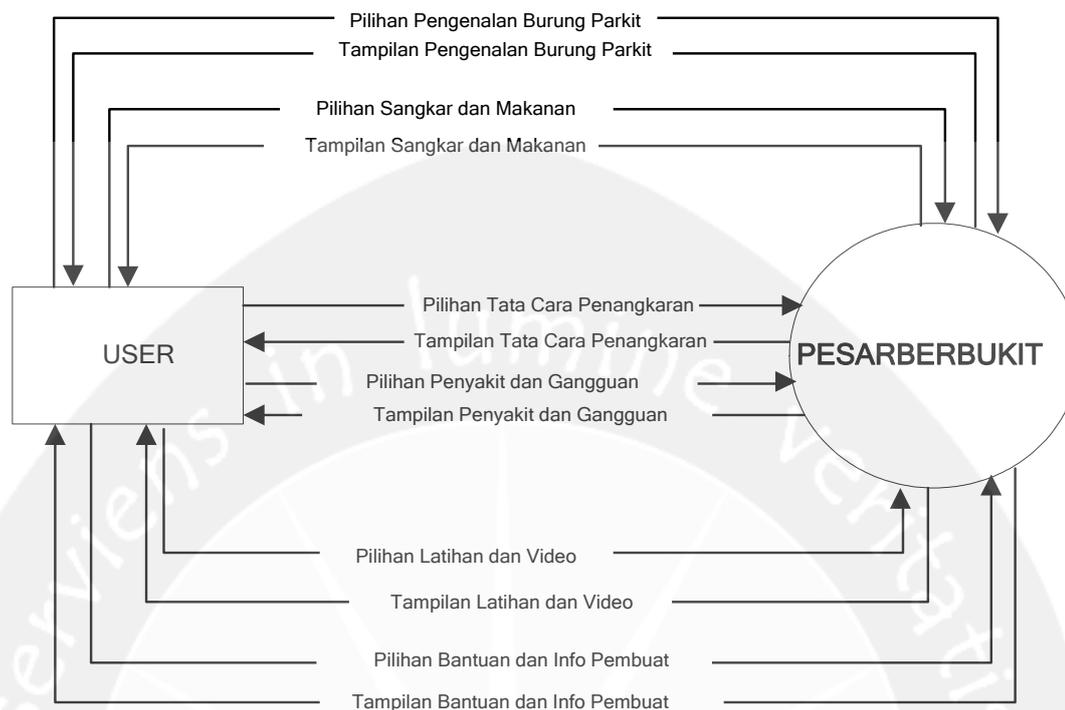
Entitas eksternal data yang melibatkan dalam pembangunan perangkat lunak PESARBERBUKIT ini adalah user (pecinta Burung Parkit).

##### **3.2.1.1.2 Proses**

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak PESARBERBUKIT ini yaitu memilih salah satu menu dari semua menu yang disediakan oleh aplikasi, kemudian diproses menjadi informasi yang dikehendaki. Setelah proses maka akan ditampilkan menu sesuai yang diinginkan oleh user.

##### **3.2.1.1.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.1 DFD Level 0.



**Gambar 3.1 DFD Level 0 PESARBERBUKIT**

### 3.2.1.2 DFD Level 1 PESARBERBUKIT

#### 3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 0 yaitu user.

#### 3.2.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 1 ini mencakup 6 proses yaitu:

1. Menu Pengenalan Burung Parkit adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pengenalan Burung Parkit yang terdiri dari empat menu di dalamnya.
2. Menu Pemilihan jenis Sangkar dan makanan Burung Parkit adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pemilihan jenis

sangkar dan makanan Burung Parkit yang terdiri dari 2 menu di dalamnya.

3. Menu Tata cara Penangkaran Burung Parkit adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Tata cara Penangkaran Burung Parkit yang terdiri dari 3 menu di dalamnya.

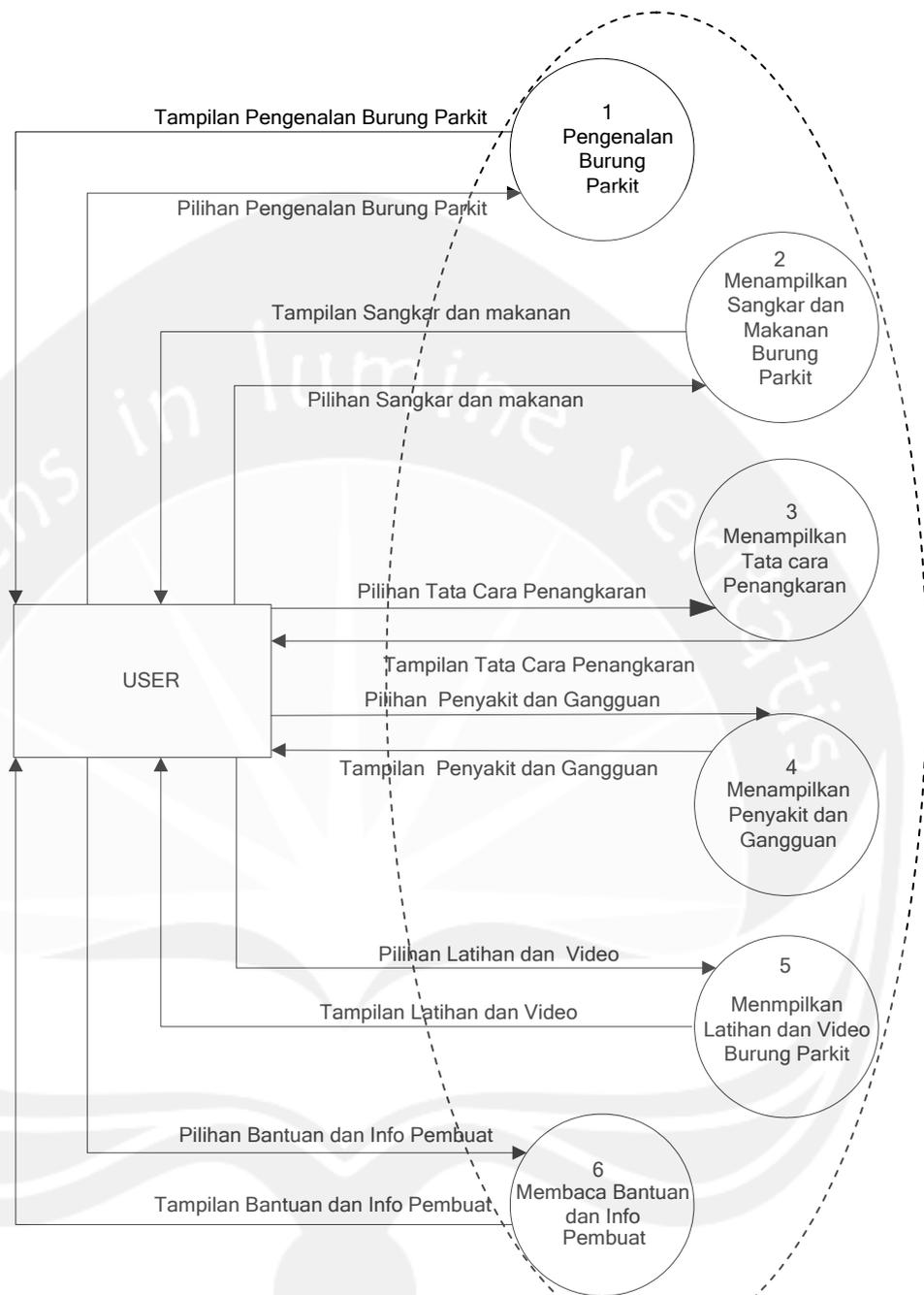
4. Menu Pengelolaan Penyakit dan gangguan adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Pengelolaan Penyakit dan gangguan yang terdiri dari 2 menu di dalamnya.

5. Menu Video Burung Parkit adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu video latihan dan Video Burung Parkit bertelur yang terdiri dari 2 menu di dalamnya.

6. Menu Bantuan dan Info Pembuat adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu Bantuan dan Info yang menampilkan informasi sekilas tentang perangkat lunak PESARBERBUKIT dan informasi tentang pembuat PESARBERBUKIT

#### **3.2.1.2.3 Topolgi**

Topologi dari perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.2 DFD Level 1.



Gambar 3.2 DFD Level 1 PESARBERBUKIT

### **3.2.1.3 DFD Level 2 PESARBERBUKIT Sangkar dan Makanan Burung Parkit**

#### **3.2.1.3.1 Entitas Data**

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

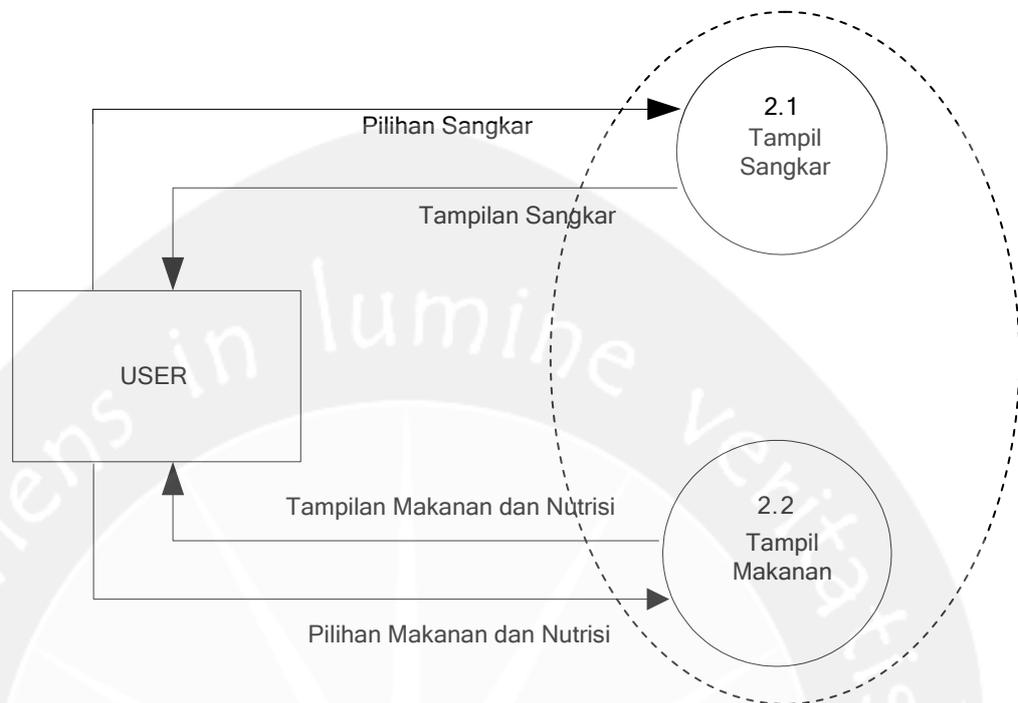
#### **3.2.1.3.2 Proses**

Proses yang terjadi pada DFD level 2 PESARBERBUKIT proses level ini yaitu:

1. Sangkar adalah proses dimana memilih dan membaca informasi tentang bagaimana mengetahui jenis-jenis sangkar yang baik.
2. Makanan dan nutrisi adalah proses dimana membaca atau mendapat informasi tentang pemilihan makanan dan nutrisi yang baik buat burung parkit.

#### **3.2.1.3.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.4 DFD Level 2 Penangkaran Burung Parkit.



Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Menampilkan Sangkar dan Makanan

#### 3.2.1.4 DFD Level 2 PESARBERBUKIT Menampilkan Proses Tata Cara Penangkaran

##### 3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

##### 3.2.1.4.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD Level 3 PESARBERBUKIT proses Kandang dan Pakan yaitu:

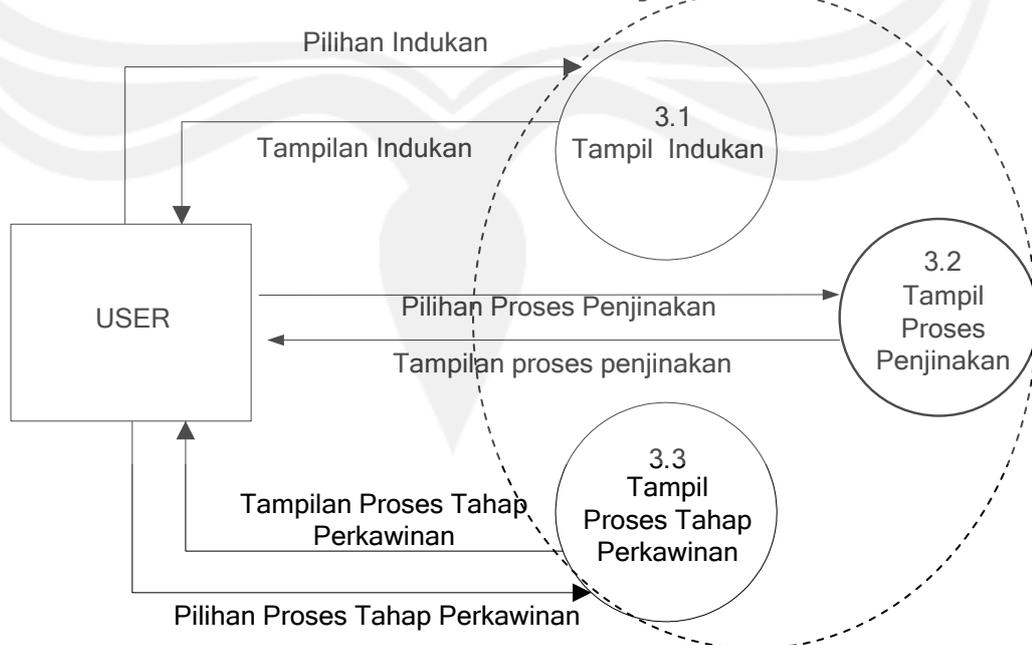
1. Pemilihan Indukan adalah Merupakan fungsi yang digunakan untuk

menampilkan info tentang bagaimana memilih indukan yang baik.

2. Penjodohan adalah merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan tentang informasi yang berupa penjodohan yang terdiri dari pasangan tetap, pasangan tidak tetap, dan penjodohan masal.
3. Proses penjodohan adalah merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan langkah dan informasi tentang proses penjodohan dan terdiri dari tahap perkawinan dan jumlah telur yang dihasilkan.

#### 3.2.1.4.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Kandang dan Pakan.



**Gambar 3.4 DFD Level 2 Menampilkan Proses Tata cara Penangkaran**

### **3.2.1.5 DFD Level 2 PESARBERBUKIT Proses Menampilkan Penyakit dan gangguan Burung Parkit**

#### **3.2.1.5.1 Entitas Data**

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

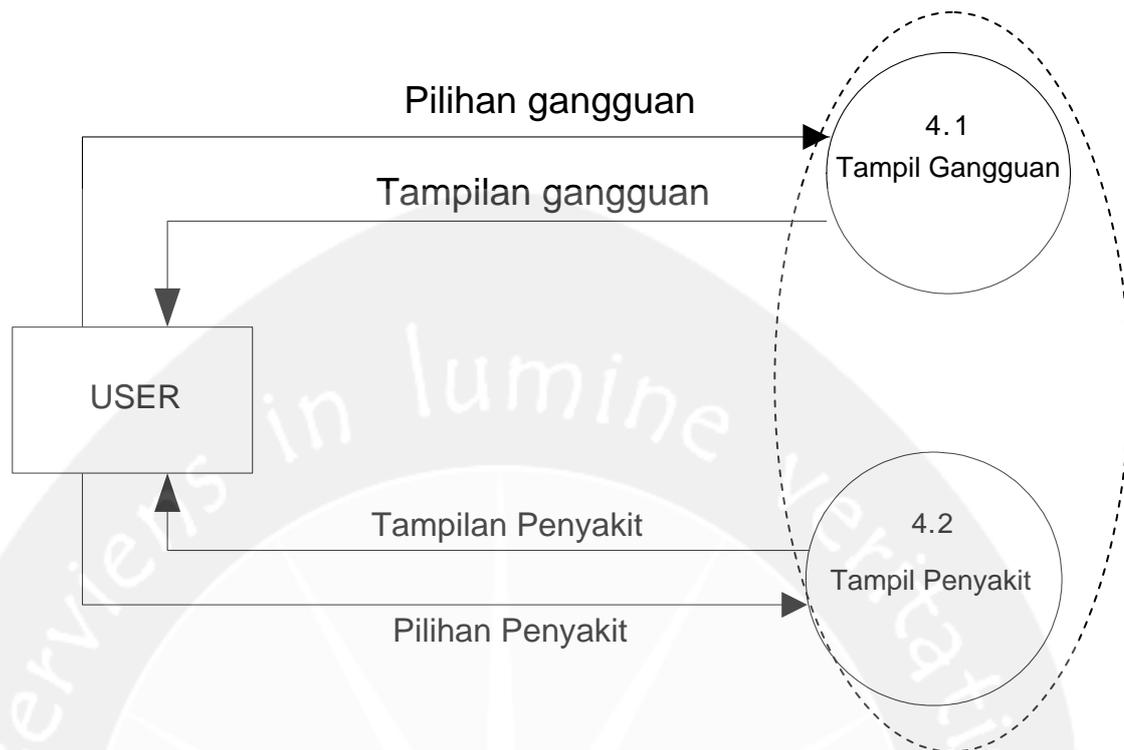
#### **3.2.1.5.2 Proses**

Proses yang terjadi pada DFD level 2 PESARBERBUKIT Proses Hama dan Penyakit yaitu:

1. Penyakit dan penanganannya adalah proses untuk menampilkan materi penyakit pada Burung Parkit beserta penanganannya.
2. Gangguan dan pencegahan adalah proses untuk menampilkan tentang materi gangguan pada burung parkit yang pernah dialami serta pencegahannya.

#### **3.2.1.5.3 Topologi**

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Hama dan Penyakit.



Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Menampilkan Gangguan dan Penyakit

### 3.2.1.6 DFD Level 2 PESARBERBUKIT Proses Menampilkan Video Burung Parkit

#### 3.2.1.6.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

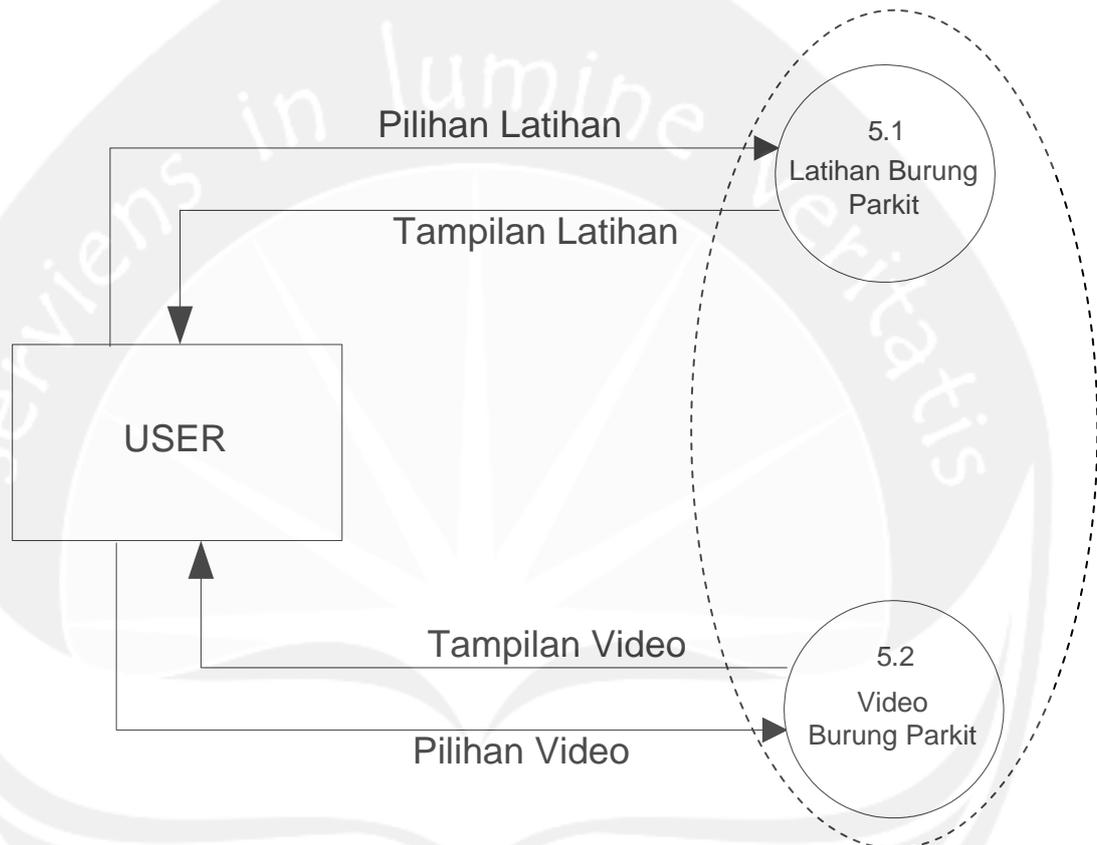
#### 3.2.1.6.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 PESARBERBUKIT Proses Kontes dan Video Burung Parkit yaitu :

1. Video Latihan Burung Parkit adalah proses untuk menampilkan materi video Burung Parkit saat berlatih.
2. Video Burung Parkit Melahirkan adalah proses untuk menampilkan materi tentang video burung parkit saat melahirkan.

### 3.2.1.6.3 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Kontes dan Video Burung Parkit.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Menampilkan Video Burung Parkit

### 3.2.1.7 DFD Level 2 PESARBERBUKIT Proses Menampilkan Bantuan dan Info Pembuat

#### 3.2.1.7.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD Level 1 yaitu user.

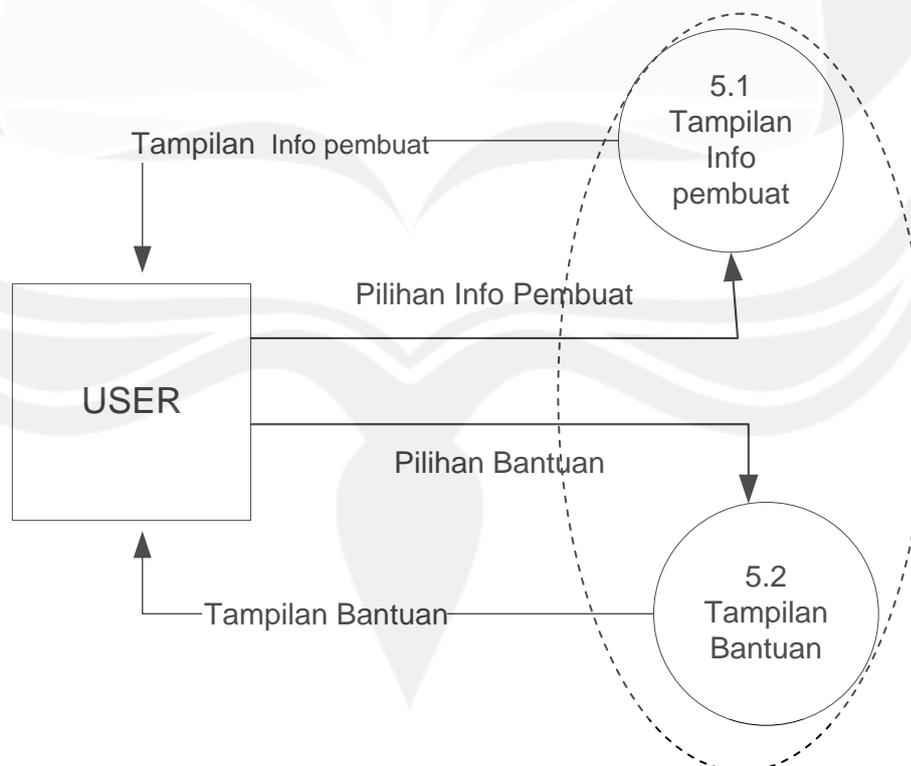
### 3.2.1.8.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 PESARBERBUKIT proses Bantuan dan Info Pembuat yaitu:

1. Bantuan adalah proses untuk menampilkan materi informasi bantuan pada perangkat lunak PESARBERBUKIT.
2. Info pembuat adalah proses untuk menampilkan materi info pembuat perangkat lunak PESARBERBUKIT.

### 3.2.1.7.2 Topologi

Topologi dari proses perangkat lunak PESARBERBUKIT dapat dilihat pada Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Bantuan dan Info Pembuat.



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Menampilkan Bantuan dan Info Pembuat

## 4. Kamus Data

### 4.1. Pengenalan Burung Parkit

Kamus Data berdasarkan DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Pilihan Pengenalan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan menu Pengenalan Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Pengenalan Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Pengenalan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan menu Pengenalan Burung Parkit  
 Dari : Proses Memilih Pengenalan Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text dan Image

### 4.2. Sangkar dan Makanan Burung Parkit

Nama Data : Pilihan Sangkar Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan menu Sangkar Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses memilih Sangkar Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Sangkar Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan menu Sangkar Burung Parkit  
 Dari : Proses memilih Sangkar Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text dan Image

Nama Data : Pilihan Makanana dan Nutrisi Burung Parkit

Deskripsi : Pilihan menu Makanan dan Nutrisi Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses pemilihan Makanan dan Nutrisi  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Makanan dan Nutrisi Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan menu Makanan dan Nutrisi Burung Parkit  
 Dari : Proses pemilihan Makanan dan Nutrisi  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text dan Image

#### **4.3. Tata cara Penangkaran Burung Parkit**

Nama Data : Pilihan Tata cara Penangkaran Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Tata cara Penangkaran Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Tata cara Penangkaran Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tata cara Penangkaran Burung Parkit  
 Deskripsi : Tampilan Data Tata cara Penangkaran Burung Parkit  
 Dari : User

Ke : Memilih Tata cara Penangkaran Burung Parkit

Struktur Data : Text dan Image

Nama Data : Pilihan Pemilihan Indukan

Deskripsi : Pilihan Menu Pemilihan INdukan

Dari : User

Ke : Proses Memilih Pemilihan Indukan

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Pemilihan Indukan

Deskripsi : Pilihan Menu Pemilihan Indukan

Dari : Proses Memilih Pemilihan Indukan

Ke : User

Struktur Data : Text dan Image

Nama Data : Pilihan Tahap Perkawinan

Deskripsi : Pilihan Menu Tahap Perkawinan

Dari : User

Ke : Proses Memilih Tahap Perkawainan

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tahap Perkawinan

Deskripsi : Pilihan Menu Tahap Perkawinan

Dari : Proses Memilih Tahap Perkawainan

Ke : User

Struktur Data : Text dan Image

#### **4.4. Penyakit dan Gangguan Burung Parkit**

Nama Data : Pilihan Penyakit Burung Parkit

Deskripsi : Pilihan Menu Penyakit dan Penanganan Burung Parkit

Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Penyakit Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Penyakit Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Penyakit dan Penanganan  
 Burung Parkit

Dari : Proses Memilih Penyakit Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text dan Image

Nama Data : Pilihan Gangguan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Gangguan Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Gangguan Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Gangguan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Gangguan Burung Parkit  
 Dari : Proses Memilih Gangguan Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Boolean

#### **4.5. Video dan Latihan Burung Parkit**

Nama Data : Pilihan Video Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Video Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Video Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Video Burung Parkit

Deskripsi : Pilihan Menu Video Burung Parkit  
 Dari : Proses Memilih Video Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text dan Gambar bergerak

Nama Data : Pilihan Latihan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Latihan Burung Parkit  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Latihan Burung Parkit  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Latihan Burung Parkit  
 Deskripsi : Pilihan Menu Latihan Burung Parkit  
 Dari : Proses Memilih Latihan Burung Parkit  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text

#### **4.6. Bantuan dan Info Pembuat**

Nama Data : Pilihan Info Pembuat  
 Deskripsi : Pilihan Menu Info Pembuat  
 Dari : User  
 Ke : Proses Memilih Info Pembuat  
 Struktur Data : Boolean

Nama Data : Data Info Pembuat  
 Deskripsi : Pilihan Menu Info Pembuat  
 Dari : Proses Memilih Info Pembuat  
 Ke : User  
 Struktur Data : Text

Nama Data : Pilihan Bantuan  
Deskripsi : Pilihan Menu Bantuan  
Dari : User  
Ke : Info Pembuat  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Bantuan  
Deskripsi : Pilihan Menu Bantuan  
Dari : Proses Memilih Bantuan  
Ke : User  
Struktur Data : Text dan Image

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung  
Parkit  
Berbasis Multimedia  
(PESARBERBUKIT)

Dipersiapkan oleh:

Robertus Rian Purbohermawan / 5221

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2012

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-</b>		1/27
	Fakultas Teknologi Industri			

### DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

**Daftar Halaman Perubahan**

<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>	<b>Halaman</b>	<b>Revisi</b>

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia (PESARBERBUKIT) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (feature-feature tambahan yang dimiliki sistem). DPPL\_PESARBERBUKIT ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak PESARBERBUKIT dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menampilkan materi-materi pengetahuan burung parkit bagi semua orang yang mau memelihara burung parkit.
2. Menampilkan latihan dan video burung parkit.
3. Menampilkan informasi tentang PESARBERBUKIT.

### 1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan Deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-PESARBERBUKIT	118/34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

PESARBERBUKIT-XXX	Pembangunan Aplikasi Mobile Pengetahuan Burung parkit Berbasis Multimedia (PESARBERBUKIT) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk dari perangkat lunak PESARBERBUKIT.
PESARBERBUKIT	Pembangunan Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung parkit Berbasis Multimedia
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan tranformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

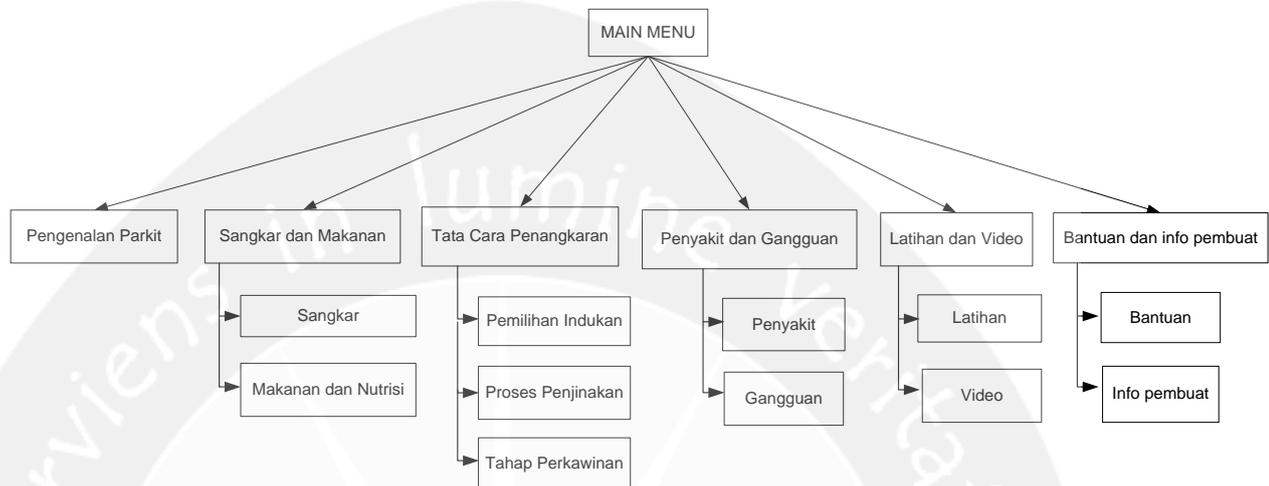
#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
2. Suryadharma Christine Kurnia, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak APBJ, Universitas Atmajaya Yogyakarta.

## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur

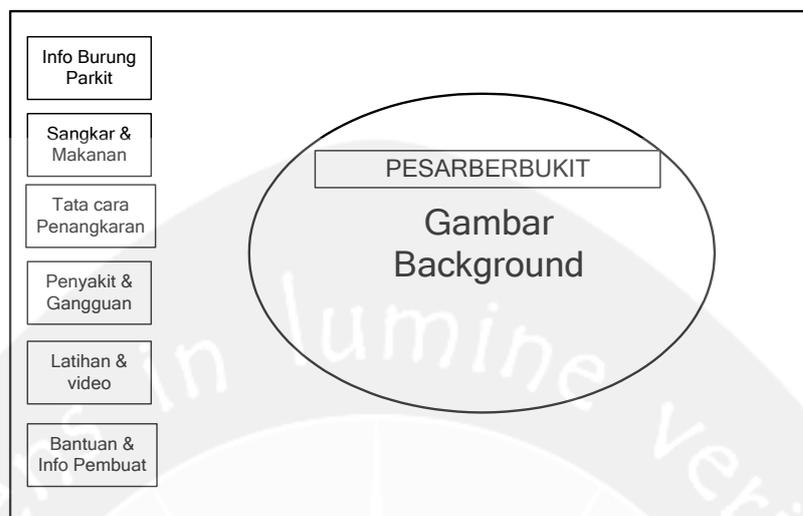


Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur PESARBERBUKIT

## 3 Rancangan Arsitektur

### 3.1 Antarmuka Halaman Main Menu

Antarmuka Halaman Main Menu merupakan halaman utama yang berisi menu utama program dari aplikasi PESARBERBUKIT. Perancangan antarmuka Halaman Main Menu dapat dilihat pada Gambar 3.1



**Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Main Menu**

### **3.2.1 Deskripsi Tombol Info Burung parkit**

Tombol Info Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka halaman sub menu Info Burung parkit.

### **3.2.2 Deskripsi Tombol Sangkar & Makanan Burung parkit**

Tombol Sangkar & Makanan Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Sangkar & Makanan Burung parkit.

### **3.2.3 Deskripsi Tombol Tata Cara Penangkaran Burung parkit**

Tombol Tata Cara Penangkaran Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka sub menu Penangkaran Burung parkit.

### **3.2.4 Deskripsi Tombol Penyakit dan Gangguan Burung parkit**

Tombol Penyakit dan Gangguan Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Penyakit & Gangguan pada Burung parkit.

### **3.2.5 Deskripsi Tombol Latihan & Video Burung parkit**

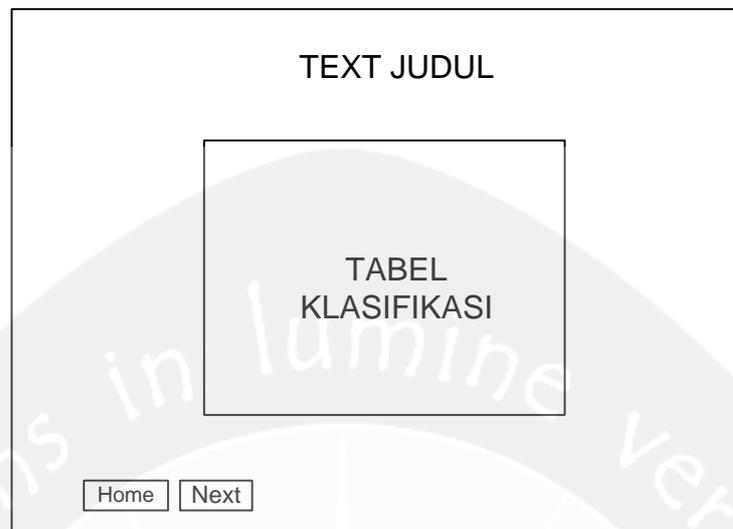
Tombol Latihan & Video Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Latihan & Video Burung parkit.

### **3.2.6 Deskripsi Tombol Bantuan & Info Pembuat**

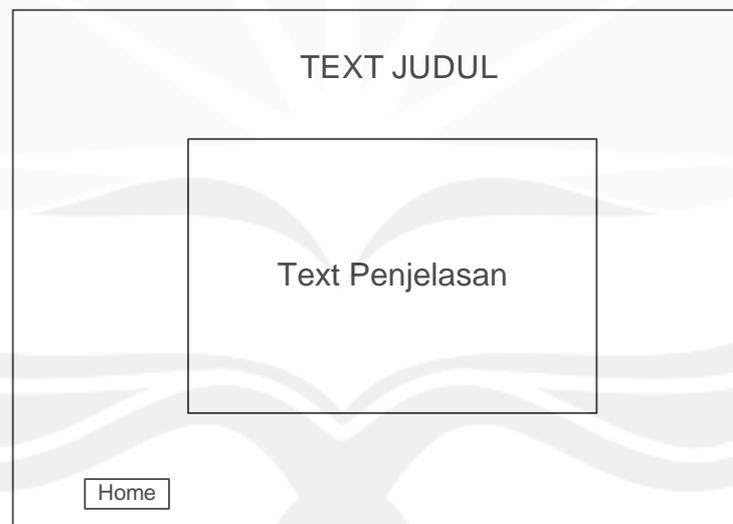
Tombol Bantuan & Info Pembuat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bantuan & Info Pembuat.

## **3.3 Antarmuka Info Burung parkit**

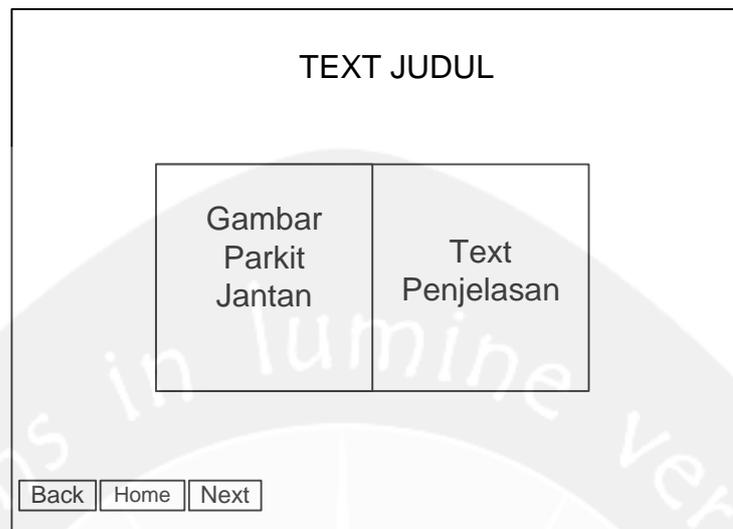
Antarmuka Halaman Info Burung parkit merupakan halaman yang memberikan sub menu Info Burung parkit dengan menampilkan info tentang Burung parkit yaitu sejarah singkat Burung parkit, Jenis kelamin Burung parkit, Sifat Burung parkit dan Anatomi Burung parkit. Perancangan antarmuka Halaman Info Burung parkit dapat dilihat pada Gambar 3.3



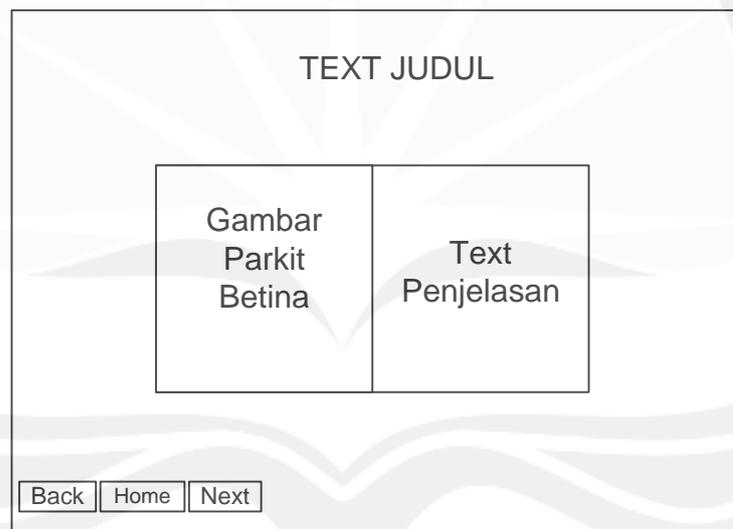
Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Info Burung parkit (bagian 2)



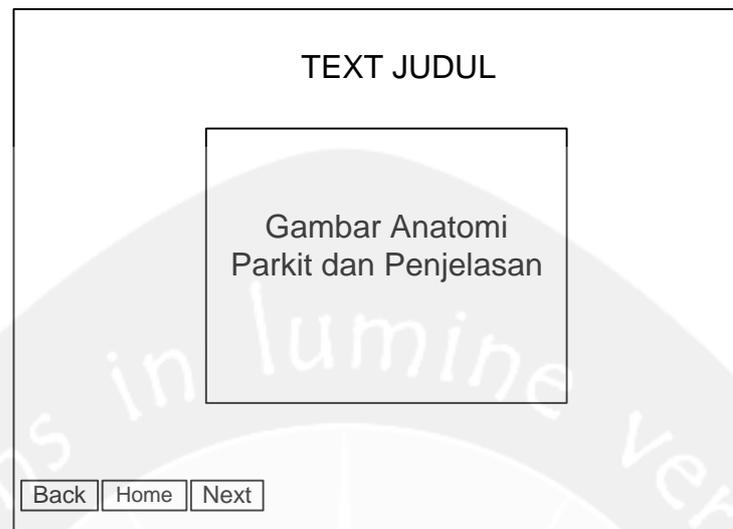
Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Info Burung parkit (bagian 2)



**Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Info Burung parkit (bagian 3)**



**Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Info Burung parkit (bagian 4)**



**Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Info Burung parkit (bagian 5)**

### **3.3.1 Deskripsi Tombol Info Burung parkit**

Tombol Info Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Info Burung parkit yang berisi tentang informasi burung parkit seperti sejarah singkat, sifat dasar, jenis kelamin, dan anatomi. Ketika mouse di arahkan ke salah satu button Info Burung parkit dan klik maka akan muncul tampilan informasi tentang burung parkit.

### **3.3.2 Deskripsi Tombol Back**

Tombol Back merupakan tombol untuk mengembalikan tampilan pada tampilan sebelumnya.

### **3.3.3 Deskripsi Tombol Next**

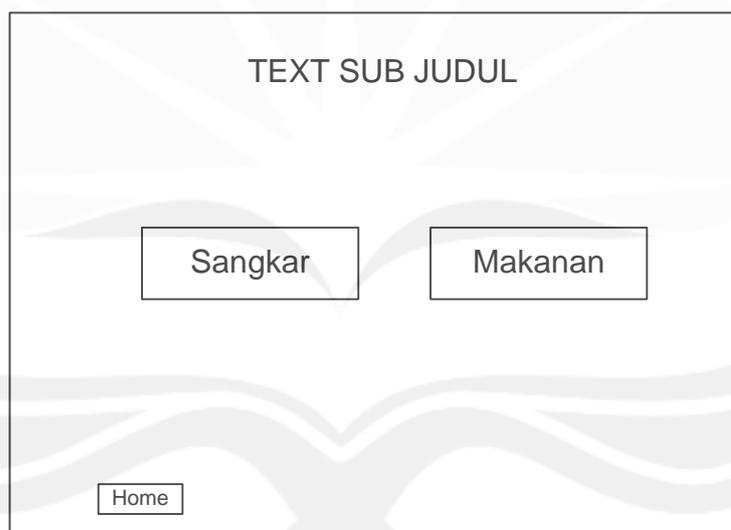
Tombol Next merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan halaman berikutnya.

### 3.3.7 Deskripsi Tombol Home

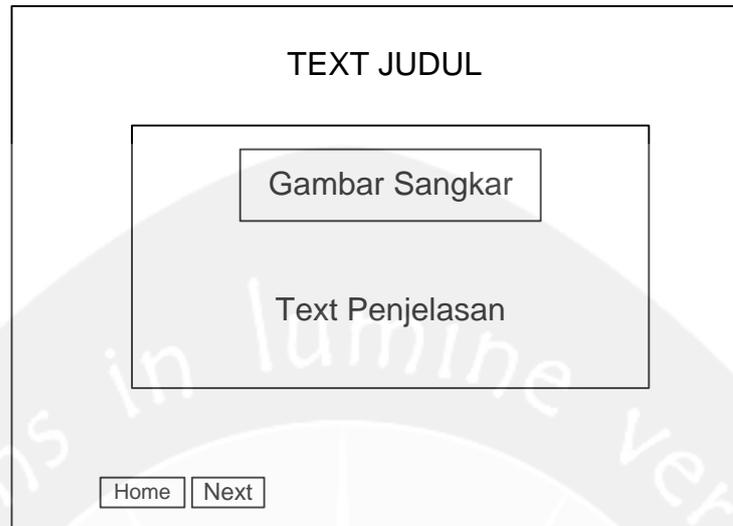
Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi kembali pada main menu.

### 3.4 Antarmuka Halaman Kandang & Pakan Burung parkit

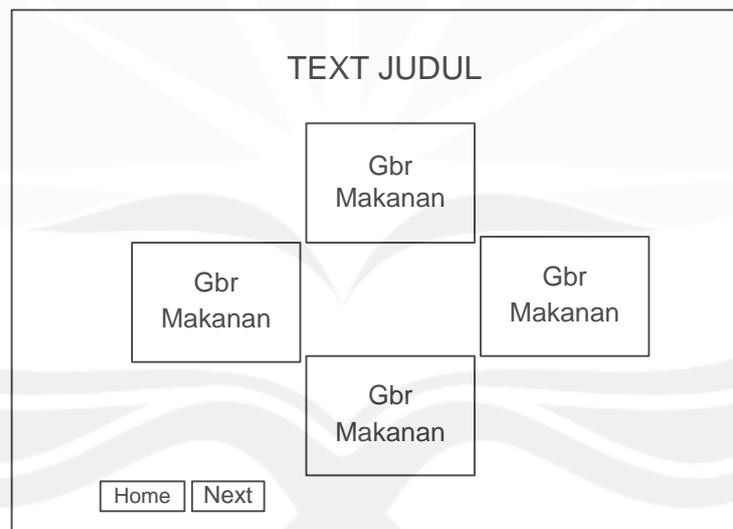
Antarmuka Halaman Kandang & Pakan Burung parkit merupakan halaman yang menampilkan cara penempatan kandang burung parkit beserta perlengkapan yang dibutuhkan dan Pakan untuk burung parkit beserta kandungan nutrisi yang dibutuhkan. Perancangan antarmuka Halaman Kandang & Pakan Burung parkit dapat dilihat pada Gambar 3.8 , Gambar 3.9 dan Gambar 3.10



**Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Kandang & Pakan Burung parkit**



Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Kandang



Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Makana dan Nutrisi

#### **3.4.1 Deskripsi Tombol Penempatan & Perlengkapan**

Tombol Kandang merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka tentang informasi kandang yang baik dan tentang perlengkapan yang di butuhkan untuk burung parkit.

#### **3.4.2 Deskripsi Tombol Makanan dan Nutrisi**

Tombol Makanan dan Nutrisi merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka berupa penjelasan tentang Makanan yang baik dan cocok untuk burung Parkit dan nutrisi yang dibutuhkan oleh burung parkit.

#### **3.4.3 Deskripsi Tombol Back**

Tombol Back merupakan tombol untuk mengembalikan tampilan pada tampilan sebelumnya.

#### **3.4.4 Deskripsi Tombol Next**

Tombol Next merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan halaman berikutnya.

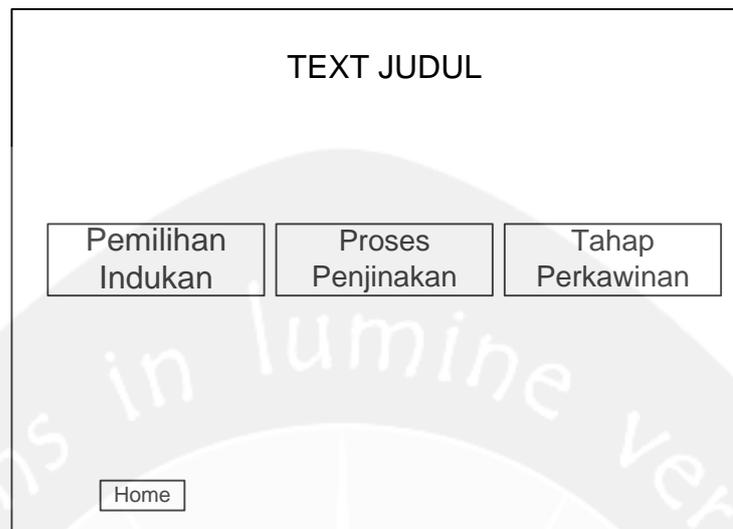
#### **3.4.5 Deskripsi Tombol Home**

Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi kembali pada main menu.

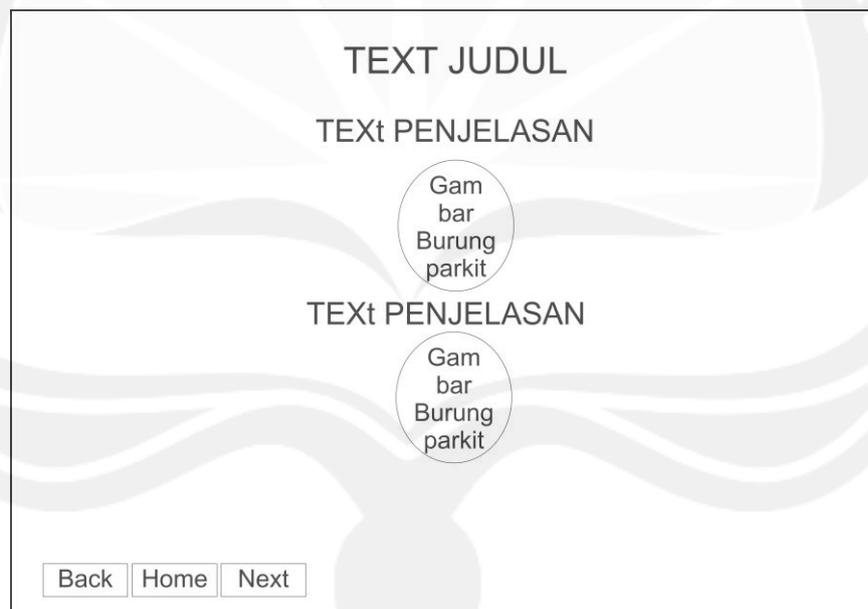
### **3.5 Antarmuka Halaman Penangkaran Burung parkit**

Antarmuka Halaman Penangkaran Burung parkit merupakan halaman yang menampilkan dua pilihan submenu yaitu Induk & Proses Penangkaran dan Kelahiran & Pemeliharaan. Perancangan antarmuka Halaman Penangkaran Burung parkit dapat dilihat pada Gambar 3.11.

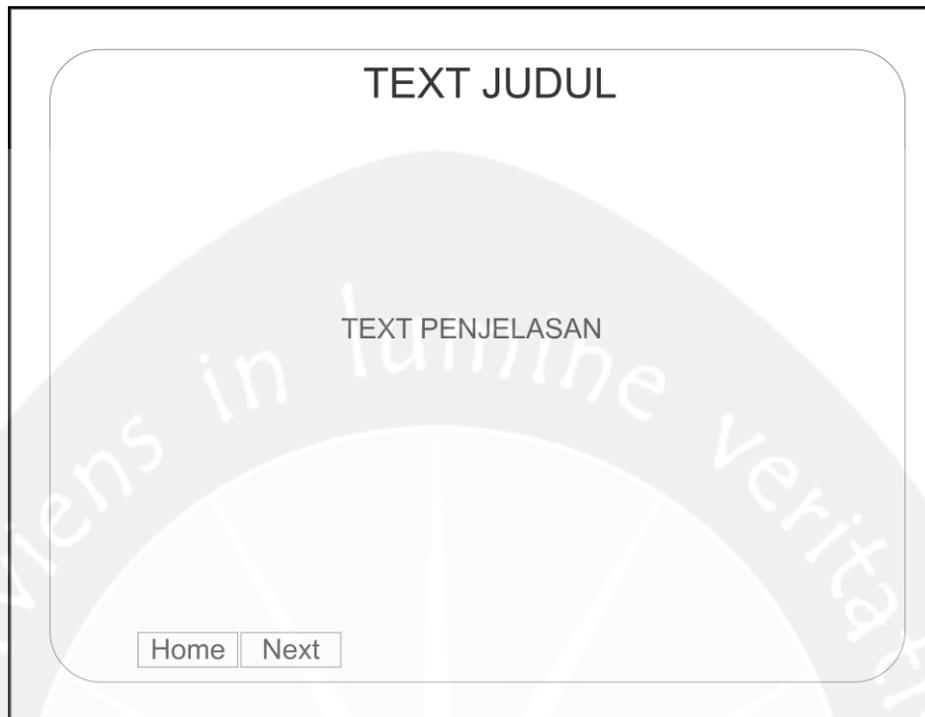
Program Studi Teknik Informatika	DPPL-PESARBERBUKIT	128/34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



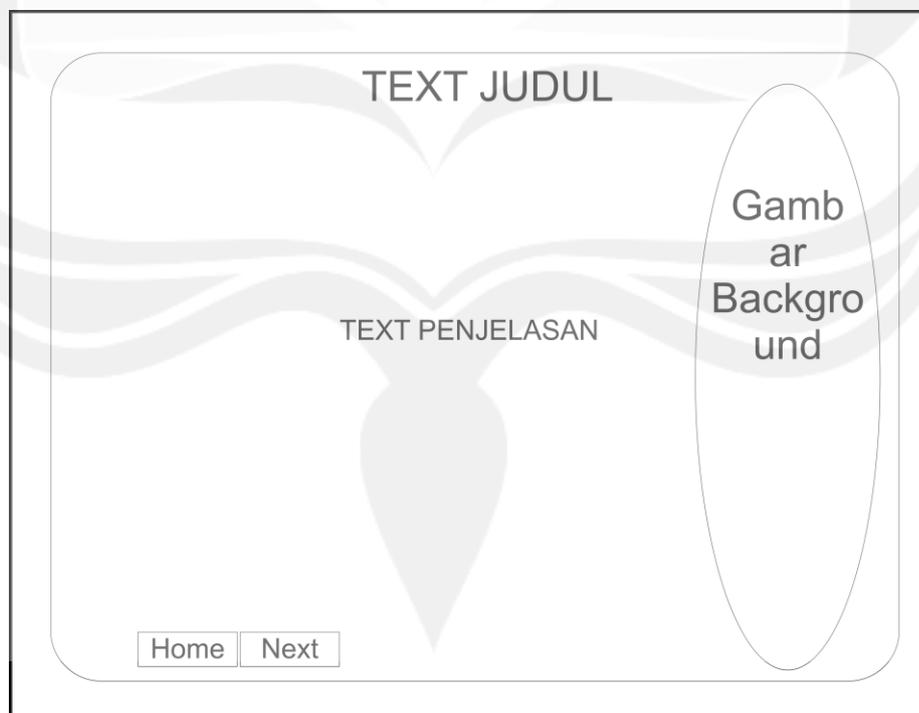
Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Tata cara Penangkaran Burung parkit



Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Pemilihan Indukan (bagian 1)



**Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Proses Penjinakan**



**Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Tahap Perkawinan**

### **3.5.1 Deskripsi Tombol Pemilihan Indukan**

Tombol Pemilihan Indukan merupakan tombol yang digunakan menampilkan tentang bagaimana memilih Indukan burung parkit dan juga beberapa tips tentang pemilihan indukan.

### **3.5.2 Diskripsi Tombol Proses Penjinakan**

Tombol Proses Penjinakan merupakan tombol yang digunakan menampilkan tentang bagaimana Melakukan penjinakan yang baik sehingga burung parkit menjadi jinak dan juga beberapa tips tentang proses penjinakan.

### **3.5.5 Diskripsi Tombol Tahap Perkawinan**

Tombol Tahap Perkawinan merupakan tombol yang digunakan menampilkan info tentang tahap perkawinan dan telur yang dihasilkan pada burung parkit.

### **3.5.4 Deskripsi Tombol Next**

Tombol Next merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan halaman berikutnya.

### **3.5.5 Deskripsi Tombol Back**

Tombol Back merupakan tombol yang berfungsi untuk mengembalikan tampilan pada tampilan sebelumnya.

### **3.5.6 Deskripsi Tombol Home**

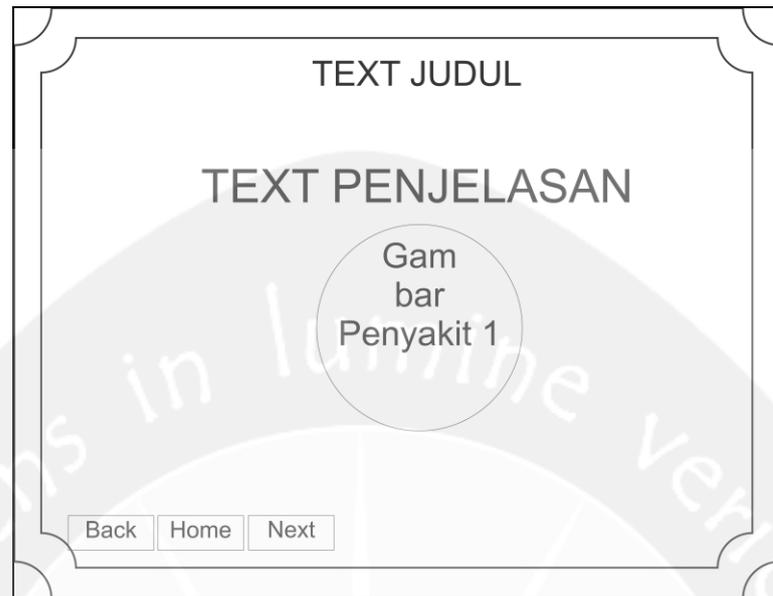
Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi kembali pada main menu.

### 3.6 Antarmuka Halaman Penyakit & Gangguan Burung parkit

Antarmuka Halaman Penyakit & Gangguan Burung parkit merupakan halaman yang menampilkan antarmuka berupa penjelasan tentang Penyakit pada burung parkit dan juga gangguan pada burung parkit. Perancangan antarmuka Halaman Hama & Penyakit Burung parkit dapat dilihat pada Gambar 3.12.



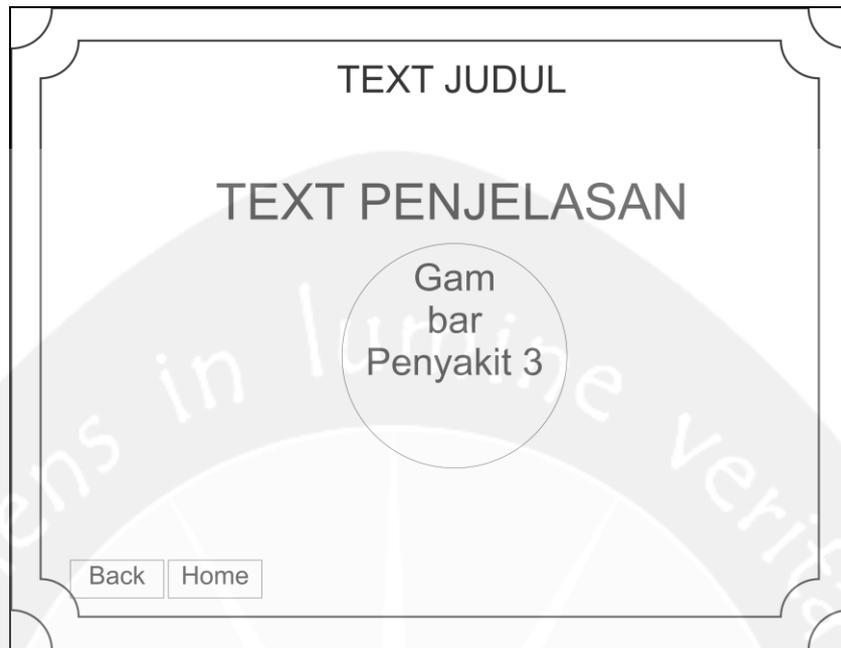
**Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Penyakit & Gangguan Burung parkit**



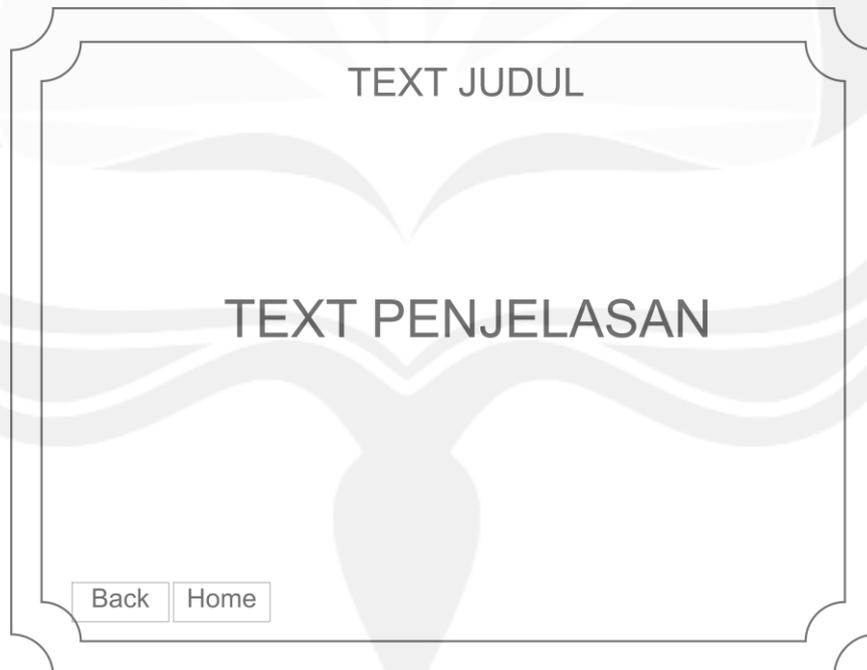
**Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Penyakit Burung parkit**



**Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Penyakit Burung parkit (bagian 1)**



**Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Penyakit Burung parkit (bagian 2)**



**Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Gangguan**

### **3.6.1 Deskripsi Tombol Penyakit & Penanggulangan**

Tombol Penyakit & Penanggulangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka berupa penjelasan tentang Penyakit pada burung parkit beserta Penanggulangannya.

### **3.6.2 Deskripsi Tombol Gangguan & Penanggulangan**

Tombol Gangguan & Penanggulangan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka berupa penjelasan tentang Gangguan burung parkit beserta cara Penanggulangan.

### **3.6.3 Deskripsi Tombol Back**

Tombol Back merupakan tombol untuk mengembalikan tampilan pada tampilan sebelumnya.

### **3.6.4 Deskripsi Tombol Home**

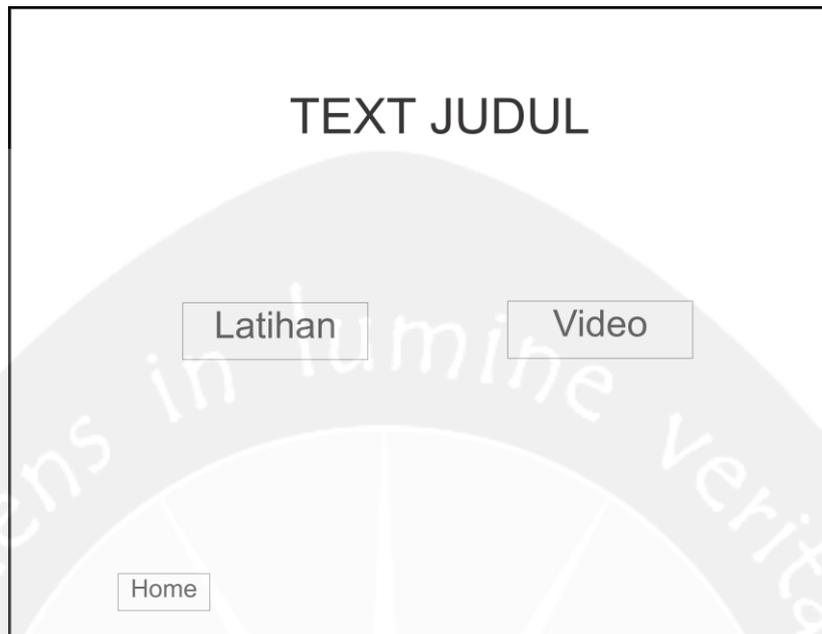
Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi untuk mengembalikan tampilan pada main menu.

### **3.6.5 Deskripsi Tombol Next**

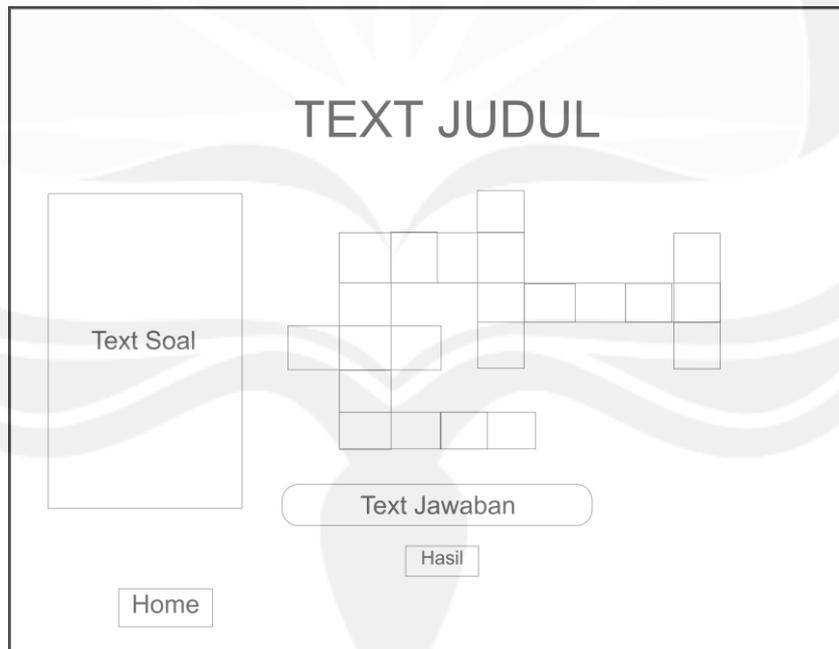
Tombol Next merupakan tombol yang berfungsi untuk menampilkan halaman berikutnya.

## **3.7 Antarmuka Halaman Latihan & Video Burung parkit**

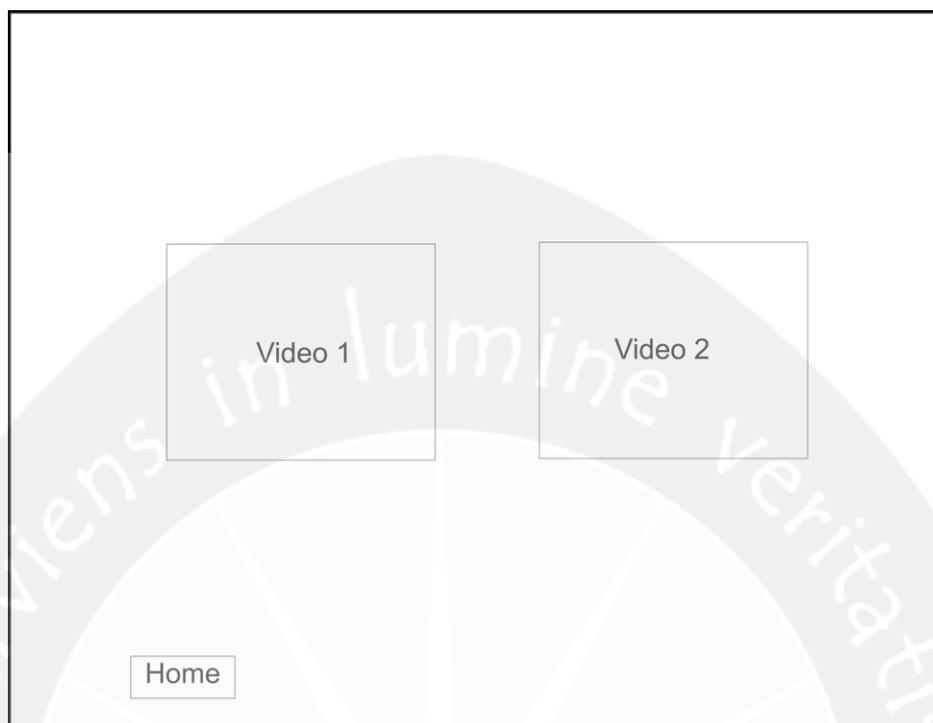
Antarmuka Halaman Latihan & Video Burung parkit merupakan halaman yang menampilkan soal latihan yang tentang pengetahuan burung parkit dan video burung parkit. Perancangan antarmuka Halaman Latihan & Video Burung parkit dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Latihan & Video Burung parkit



Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Latihan Burung parkit



**Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Video Burung parkit**

### **3.7.1 Deskripsi Tombol Latihan Burung parkit**

Tombol Latihan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka berupa soal latihan tentang pengetahuan burung parkit.

### **3.7.2 Deskripsi Tombol Video Burung parkit**

Tombol Video Burung parkit merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan video burung parkit.

### **3.7.3 Deskripsi Tombol Home**

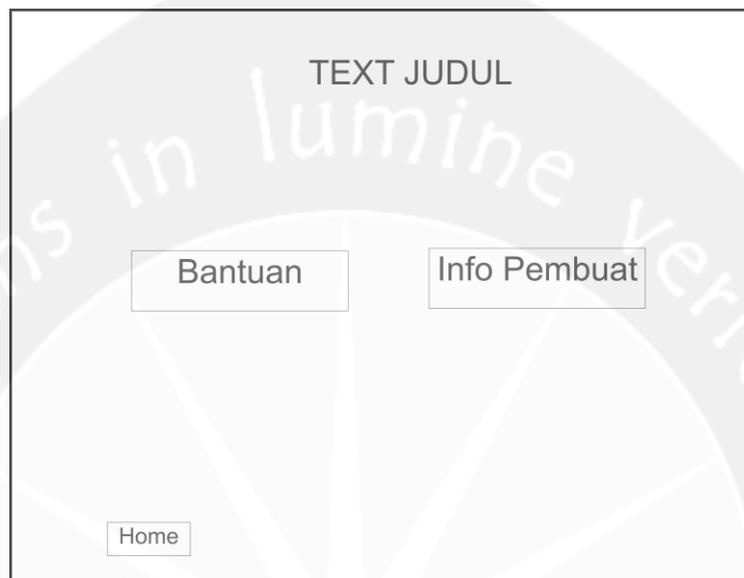
Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi untuk mengembalikan tampilan pada main menu

## **3.8 Antarmuka Halaman Bantuan & Info Pembuat**

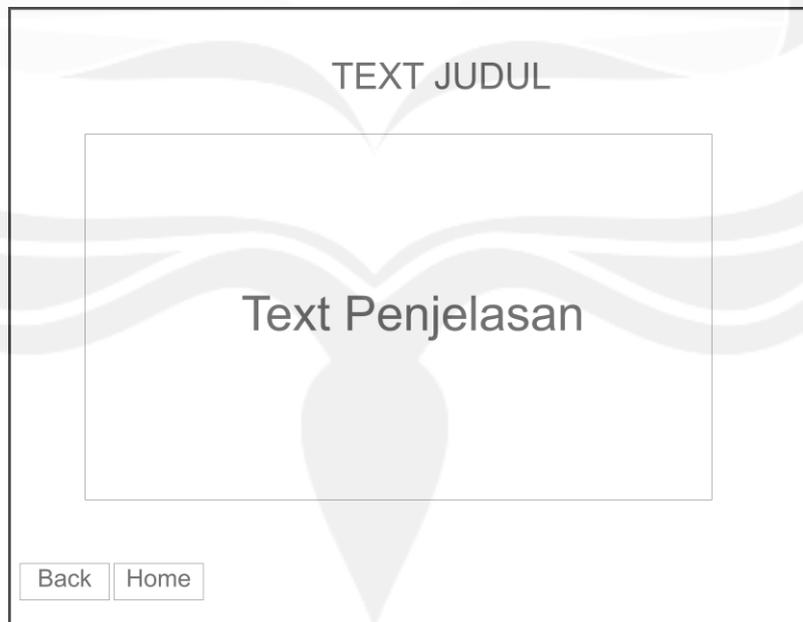
Antarmuka Halaman Bantuan & Info Pembuat merupakan halaman yang menampilkan tampilan bantuan dalam

Program Studi Teknik Informatika	DPPL-PESARBERBUKIT	137/34
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

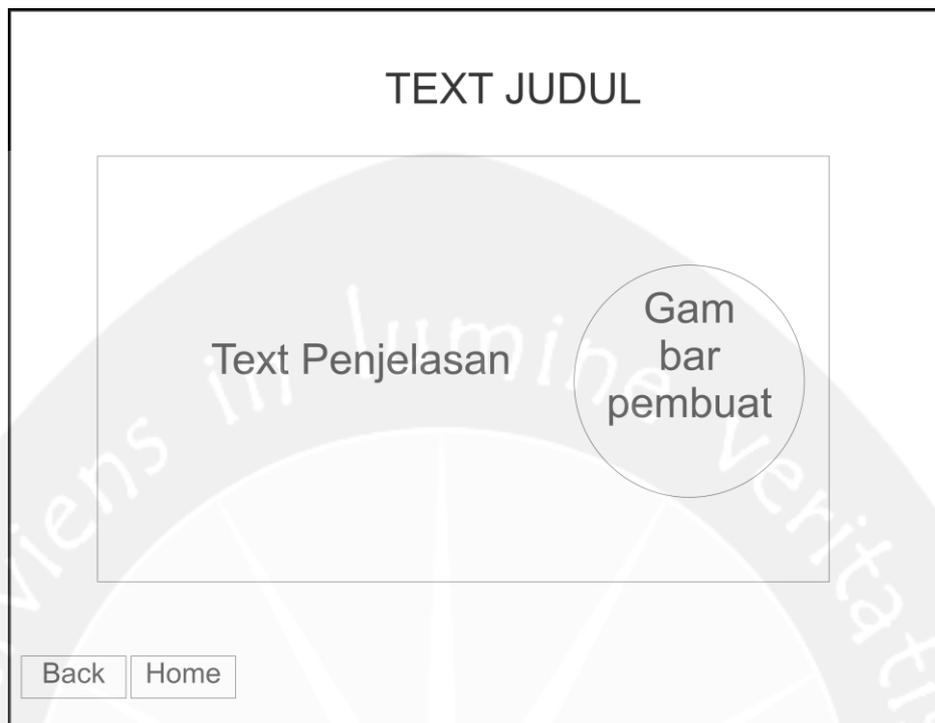
perangkat lunak PESARBERBUKIT dan juga memuat info pembuat perangkat lunak PESARBERBUKIT. Perancangan antarmuka Halaman Bantuan dan Info Pembuat dapat dilihat pada Gambar 3.21.



**Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Bantuan & Info Pembuat**



**Gambar 3.22 Antarmuka Halaman Bantuan**



**Gambar 3.23 Antarmuka Halaman Info Pembuat**

### **3.8.1 Deskripsi Tombol Bantuan**

Tombol bantuan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka bantuan untuk user ketika menggunakan perangkat lunak PESARBERBUKIT.

### **3.8.2 Deskripsi Tombol Info Pembuat**

Tombol Info Pembuat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan info pembuat perangkat lunak PESARBERBUKIT.

### **3.8.3 Deskripsi Tombol Back**

Tombol Back merupakan tombol untuk mengembalikan tampilan pada tampilan sebelumnya.

### **3.8.4 Deskripsi Tombol Home**

Tombol Home merupakan tombol yang berfungsi untuk mengembalikan tampilan pada main menu

**Tabel 5.1 Hasil Pengujian Fungsionalitas**

<b>Identi-fikasi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Masukan</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Kriteria Evaluasi Hasil</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
Pengujian Halaman Pengenalan Burung Parkit ( <b>SKPL-PESARBERBUKIT-001</b> )	Pengujian Fungsi Tampil Halaman Pengenalan Burung Parkit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Info Burung Parkit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Info Burung Parkit</li> </ul>	Info burung parkit ditampilkan	Info burung parkit ditampilkan	Info burung parkit ditampilkan	Handal
Pengujian Halaman Sangkar ( <b>SKPL-PESARBERBUKIT-002-01</b> )	Pengujian fungsi Tampil Info Sangkar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Sangkar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Sangkar</li> </ul>	Tampil jenis-jenis Sangkar	Tampil jenis-jenis Sangkar	Tampil jenis-jenis Sangkar	Handal
Pengujian Halaman Makanan ( <b>SKPL-PESARBERBUKIT-002-02</b> )	Pengujian fungsi Tampil Info Makanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol makanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol makanan</li> </ul>	Tampil makanan dan nutrisi	Tampil makanan dan nutrisi	Tampil makanan dan nutrisi	Handal
Pengujian Halaman Pemilihan Indukan ( <b>SKPL-PESARBERBUKIT-003-01</b> )	Pengujian fungsi Tampil Pemilihan Indukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Pemilihan Indukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Pemilihan Indukan</li> </ul>	Tampil Pemilihan Indukan	Tampil Pemilihan Indukan	Tampil Pemilihan Indukan	Handal
Pengujian Halaman Tahap Perkawinan ( <b>SKPL-PESARBERBUKIT-003-02</b> )	Pengujian Fungsi Tampil Tahap Perkawinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Tahap Perkawinan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Tahap Perkawinan</li> </ul>	Tampil Tahap Perkawinan	Tampil Tahap Perkawinan	Tampil Tahap Perkawinan	Handal

<b>Identi-fikasi</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Masukan</b>	<b>Keluaran yang diharapkan</b>	<b>Kriteria Evaluasi Hasil</b>	<b>Hasil yang didapat</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
<b>Pengujian Halaman Proses Penjinakan (SKPL-PESARBERBUKIT-003-03)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Proses Penjinakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Proses Penjinakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Proses Penjinakan</li> </ul>	Tampil Penjinakan ditampilkan	Tampil Proses Penjinakan ditampilkan	Tampil Proses Penjinakan ditampilkan	Handal
<b>Pengujian Halaman Penyakit (SKPL-PESARBERBUKIT-004-01)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Penyakit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Penyakit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Penyakit</li> </ul>	Tampil Penyakit	Tampil Penyakit	Tampil Penyakit	Handal
<b>Pengujian Halaman Gangguan (SKPL-PESARBERBUKIT-004-02)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Gangguan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Gangguan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Gangguan</li> </ul>	Tampil Gangguan	Tampil Gangguan	Tampil Gangguan	Handal
<b>Pengujian Halaman Latihan (SKPL-PESARBERBUKIT-005-01)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Latihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Latihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Latihan</li> </ul>	Tampil Latihan	Tampil Latihan	Tampil Latihan	Handal
<b>Pengujian Halaman Video (SKPL-PESARBERBUKIT-005-02)</b>	Pengujian Fungsi Tampilan Video	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Video</li> </ul>	Tampil Video	Tampil Video	Tampil Video	Handal
<b>Pengujian Halaman Bantuan (SKPL-PESARBERBUKIT-006-01)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Bantuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Bantuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Bantuan</li> </ul>	Tampil Bantuan	Tampil Bantuan	Tampil Bantuan	Handal
<b>Pengujian Halaman Info Pembuat (SKPL-PESARBERBUKIT-006-02)</b>	Pengujian Fungsi Tampil Info Pembuat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Info Pembuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tekan tombol Info Pembuat</li> </ul>	Tampil Info Pembuat	Tampil Info Pembuat	Tampil Info Pembuat	Handal

Tabel II.1 Perbandingan dengan beberapa penelitian sebelumnya

Item	Judul	Sasaran pengguna	Materi	Gambar	Video	Animasi	Audio	Text
<b>Kumalasanti (2012)</b>	Pembangunan Aplikasi Pengenalan Hamster Berbasis Multimedia	Penghobi Hamster	Pengenalan jenis-jenis hamster disertai gambar, sifat-sifat hamster, cara perawatan, cara, potensi hamster, penyakit hamster beserta cara penanganannya	√	√	√	√	√
<b>Ningsih (2009)</b>	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran UN untuk Siswa SD Multimedia	Siswa SD	16 <i>Tenses</i> , yaitu <i>Present Tense, Past Tense, Future Tense, Past Future Tense</i> .	√	-	√	√	√
<b>Penulis (2012)</b>	Pembangunan Aplikasi Pengetahuan Dasar Berternak Burung Parkit Berbasis Multimedia	Semua Orang, khususnya Peminat Burung Parkit.	Pengenalan Burung Parkit, Sangkar dan makanan burung parkit, tatacara berternak parkit, penyakit dan gangguan pada parkit, video dan soal latihan.	√	√	√	√	√

