

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL ORGANISASI
FORUM SENATOR KELAS (FORSEKA) SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ANGGOTA BARU
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Andriani Puspita

12.12.6771

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL ORGANISASI
FORUM SENATOR KELAS (FORSEKA) SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ANGGOTA BARU
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Andriani Puspita

12.12.6771

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL ORGANISASI
FORUM SENATOR KELAS (FORSEKA) SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ANGGOTA BARU
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Andriani Puspita

12.12.6771

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada 24 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL ORGANISASI
FORUM SENATOR KELAS (FORSEKA) SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ANGGOTA BARU
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Andriani Puspita

12.12.6771

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S. Si, MT
NIK. 190302038

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 4 April 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

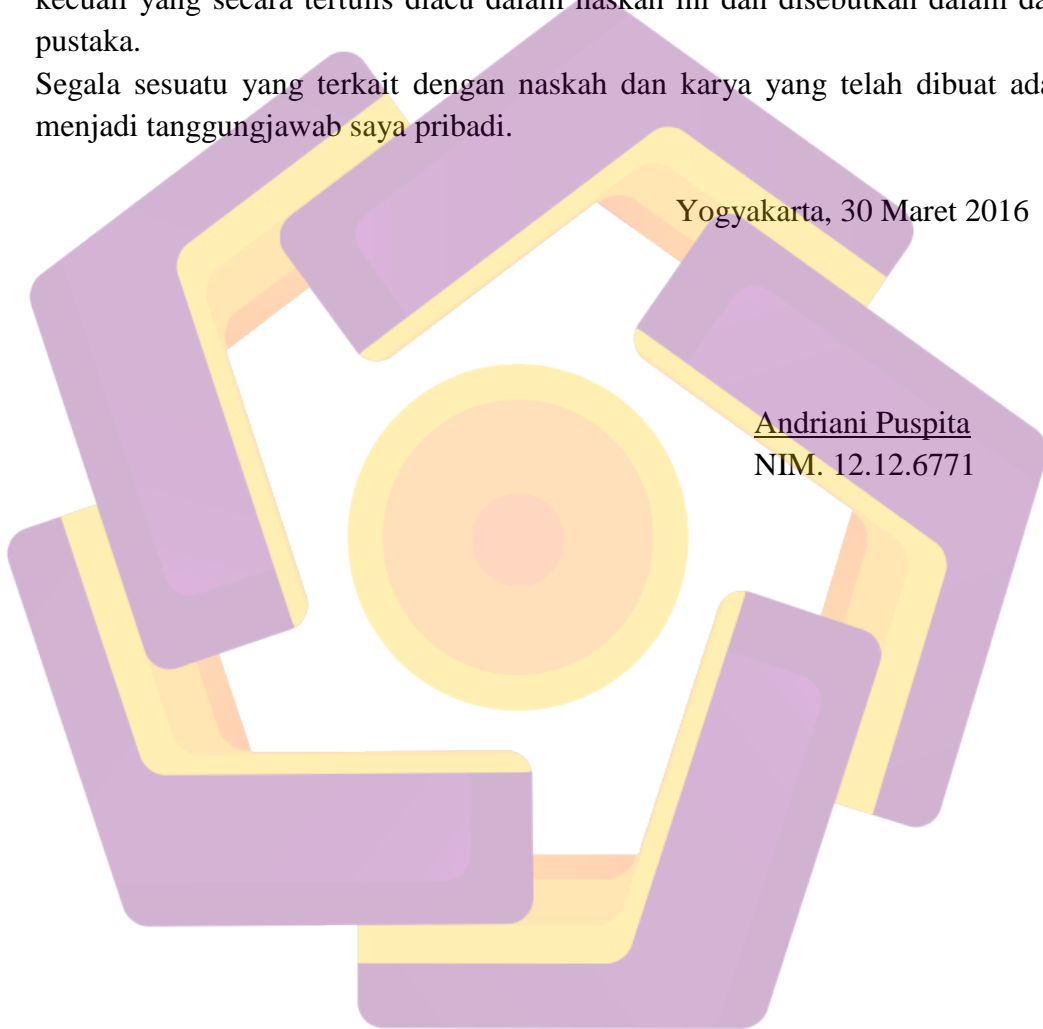
PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Maret 2016

Andriani Puspita
NIM. 12.12.6771



MOTTO

*“Stop saying I wish, start saying I will”
(Berhenti mengucap saya berharap, mulailah mengucap saya akan)*

*“Be as yourself as you want”
(Jadilah dirimu sebagaimana yang kamu inginkan)*

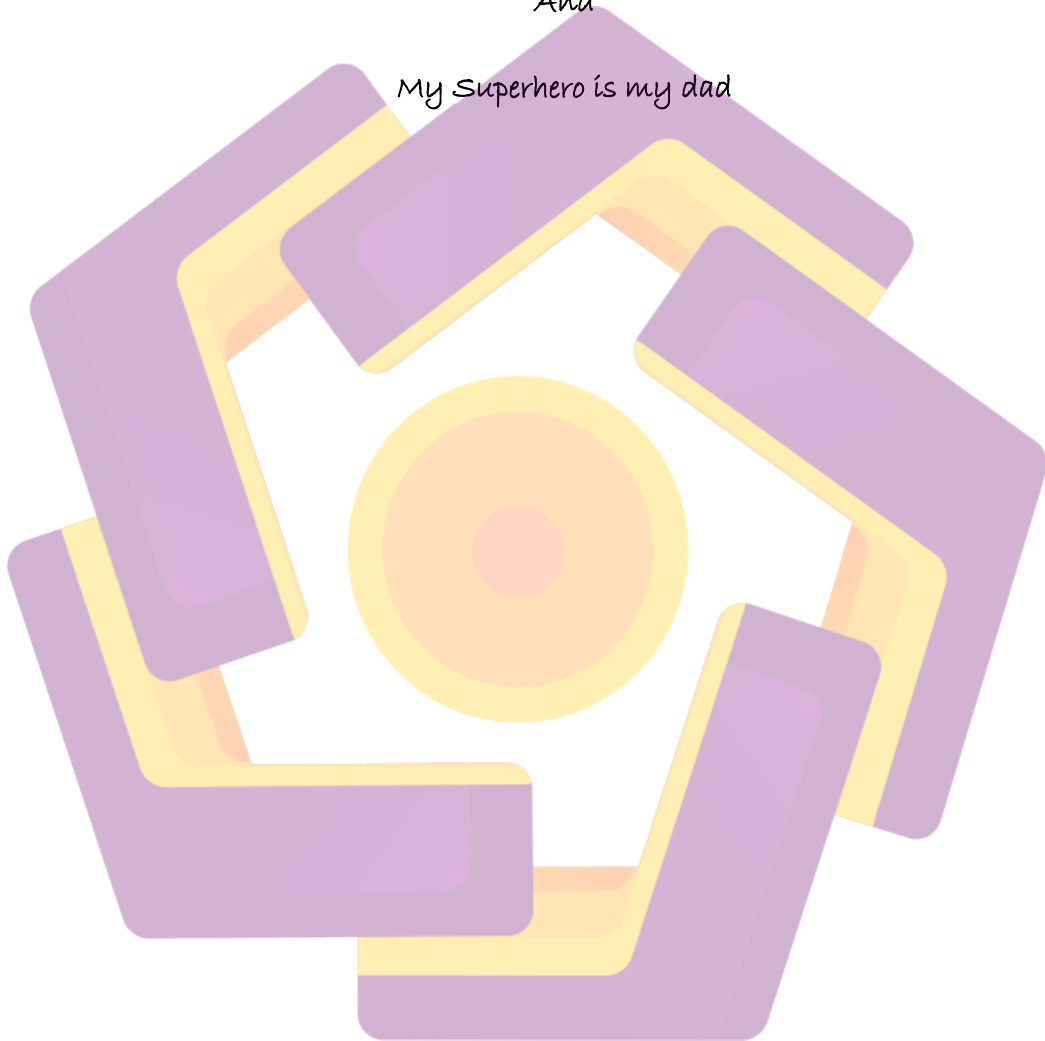
*“Intelligent is not the measurement, but intelligent support
all”
(Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan
menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan)*



PERSEMBAHAN

For
Loving kindness is my mom

And
My Superhero is my dad



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Teman-teman 12-S1SI-07 yang telah bermain dalam suka maupun duka dan organisasi FORSEKA yang mengizinkan penulis untuk menjadi objek penelitian.
7. Mba Anggar yang membantu dalam pembuatan *action script*, Oix, Keced, Ricis, Dita, Ibnu, Fatimah, Aulia yang memberi support dalam menyelesaikan skripsi dan keluarga Resource Centre juga telah memberi kesempatan penulis untuk menjadi *Student Staff* sehingga dapat menambah pengetahuan penulis dalam pembuatan media melalui fasilitas *free internet* yang diberikan.
8. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Thank you so much.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Penulis

Andriani Puspita

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Pengujian Sistem.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Analisis SWOT.....	7
2.2.1 Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	7

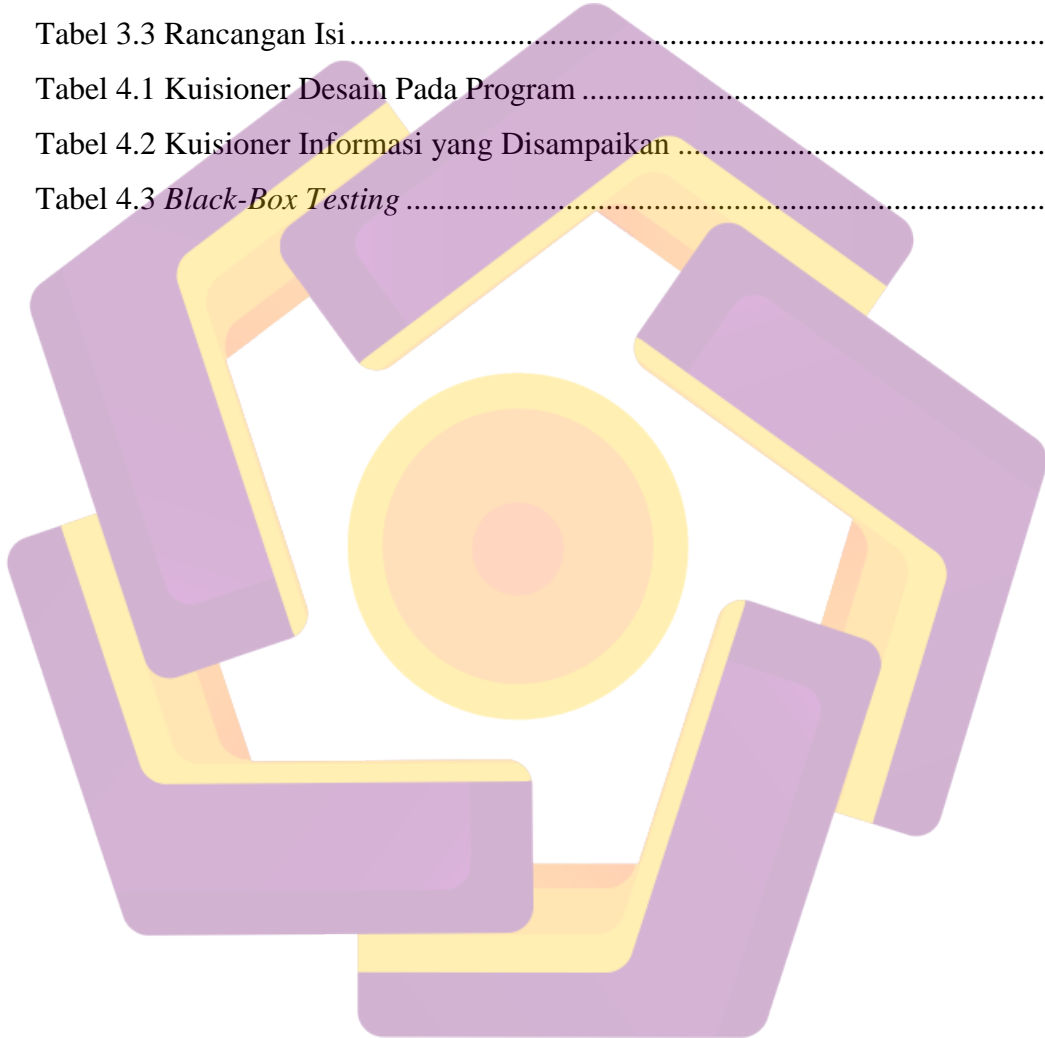
2.2.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	7
2.2.3	Peluang (<i>Opportunities</i>)	7
2.2.4	Ancaman (<i>Threats</i>)	7
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	8
2.3.1	Kebutuhan Fungsional	8
2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	9
2.4	Analisis Kelayakan	9
2.4.1	Analisis Kelayakan Teknis	9
2.4.2	Analisis Kelayakan Operasional	9
2.4.3	Analisis Kelayakan Hukum	10
2.5	Konsep Dasar Multimedia	10
2.5.1	Sejarah Multimedia	10
2.5.2	Pengertian Multimedia	10
2.5.3	Elemen – Elemen Multimedia	11
2.6	Pengertian Aplikasi Multimedia	13
2.7	Pengertian Sosialisasi	13
2.8	<i>Company Profile</i>	13
2.8.1	Teori Tentang <i>Company Profile</i>	13
2.8.1.1	Menginformasikan	14
2.8.1.2	Membujuk	14
2.8.1.3	Mengingatnkan	14
2.9	Siklus Hidup Multimedia	15
2.10	Konsep Dasar Sistem Informasi	19
2.10.1	Sistem	19
2.10.2	Informasi	19
2.10.3	Sistem Informasi	20
2.10.4	Struktur Navigasi Aplikasi Multimedia	20
2.10.4.1	Struktur Linier	20
2.10.4.2	Struktur Menu	21
2.10.4.3	Struktur Hirarki	21
2.10.4.4	Struktur Jaringan	22

2.10.4.5	Struktur Kombinasi.....	23
2.11	Pengujian Sistem	24
2.11.1	<i>Black-Box Testing</i>	24
2.11.2	<i>White-Box Testing</i>	24
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.2	Analisis Masalah	25
3.2.1	Analisis SWOT	26
3.2.2	Solusi Masalah	27
3.3	Analisis Kelayakan.....	27
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	27
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional	28
3.3.3	Analisis Kelayakan Hukum	28
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	31
3.5	Merancang Konsep.....	31
3.6	Merancang Isi	32
3.7	Merancang Naskah	34
3.8	Merancang Gambar	34
3.8.1	Intro	35
3.8.2	Halaman Menu Utama (<i>Home</i>).....	36
3.8.3	Halaman Menu Profil.....	36
3.8.4	Halaman Menu Struktur Organisasi.....	37
3.8.5	Halaman Menu Visi Misi.....	38
3.8.6	Halaman Menu Kegiatan.....	39
3.8.7	Halaman Menu Dokumentasi.....	39
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Memproduksi Sistem.....	41
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i>	41

4.1.2	Pembuatan Desain Tampilan.....	42
4.1.3	Pengeditan Video	43
4.1.4	Pengeditan Suara Narator.....	45
4.1.5	Import Image.....	47
4.1.6	Import Sound.....	48
4.1.7	Import Video	48
4.1.8	Membuat Tombol.....	49
4.1.9	Implementasi pada Flash.....	50
4.1.9.1	Tampilan Intro	50
4.1.9.2	Tampilan Halaman Utama (Home).....	51
4.1.9.3	Tampilan Menu Profil.....	52
4.1.9.4	Tampilan Menu Struktur Organisasi.....	52
4.1.9.5	Tampilan Menu Visi & Misi.....	53
4.1.9.6	Tampilan Menu Kegiatan	54
4.1.9.7	Tampilan Menu Dokumentasi	55
4.2	Membuat File Executabel (File *.exe)	55
4.3	Membuat File AutoRun.....	56
4.4	Pembahasan	57
4.5	Uji Coba Sistem.....	59
4.5.1	<i>Black-Box Testing</i>	59
4.5.2	<i>White-Box Testing</i>	60
4.6	Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif.....	60
4.7	Pemeliharaan <i>Company Profile</i> Yang Dibuat	61
4.8	Pemeliharaan Sistem	61
BAB V KESIMPULAN		63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
Tabel 3.1 SWOT	26
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware	30
Tabel 3.3 Rancangan Isi.....	33
Tabel 4.1 Kuisisioner Desain Pada Program	57
Tabel 4.2 Kuisisioner Informasi yang Disampaikan	58
Tabel 4.3 <i>Black-Box Testing</i>	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.2 Model Sistem	19
Gambar 2.3 Desain Linier	21
Gambar 2.4 Struktur Menu	21
Gambar 2.5 Struktur Hirarki	22
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	22
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi	23
Gambar 3.1 Struktur Linear	34
Gambar 3.2 Desain Campuran	34
Gambar 3.3 Intro	35
Gambar 3.4 Tampilan Halaman Utama	36
Gambar 3.5 Profil Program Linear	36
Gambar 3.6 Profil Program Interaktif	37
Gambar 3.7 Struktur Kepengurusan Program Linear	37
Gambar 3.8 Struktur Kepengurusan Program Interaktif.....	38
Gambar 3.9 Visi Misi Program Linear.....	38
Gambar 3.10 Visi Misi Program Interaktif	39
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Kegiatan.....	39
Gambar 3.12 Menu Visi Misi dan Tombol Dokumentasi Sedang Aktif	40
Gambar 3.13 Tampilan Video Dokumentasi	40
Gambar 4.1 Tampilan Notepad	42
Gambar 4.2 Desain Tampilan Adobe Flash	43
Gambar 4.3 Desain Tampilan Corel Draw.....	43
Gambar 4.4 Tampilan Saat Pengeditan Video	44
Gambar 4.5 Tampilan Saat Import Suara.....	45
Gambar 4.6 Tampilan Menu Effect	46
Gambar 4.7 Tampilan Saat Pengeditan	46
Gambar 4.8 Tampilan Penyimpanan File.....	46

Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6	47
Gambar 4.10 Import Image to Libray	47
Gambar 4.11 Import Sound to Library.....	48
Gambar 4.12 Import Video	48
Gambar 4.13 Metode Pengambilan Video	49
Gambar 4.14 Tampilan Pembuatan Tombol.....	50
Gambar 4.15 Mengubah Gambar Menjadi Tombol.....	50
Gambar 4.16 Menu Intro.....	51
Gambar 4.17 Menu Utama (Home)	51
Gambar 4.18 Profil FORSEKA Linear	52
Gambar 4.19 Profil FORSEKA Interaktif.....	52
Gambar 4.22 Struktur Organisasi Linear	53
Gambar 4.23 Struktur Organisasi Interaktif.....	53
Gambar 4.24 Visi Misi Linear	54
Gambar 4.25 Visi Misi Interaktif.....	54
Gambar 4.26 Kegiatan Organisasi	55
Gambar 4.27 Video Saat di Play	55
Gambar 4.28 Tampilan Publish Setting	56
Gambar 4.29 Persentase Kuisisioner Desain	58
Gambar 4.30 Persentase Kuisisioner Informasi.....	59
Gambar 4.31 Tampilan <i>Output Flash</i>	60

INTISARI

Kedudukan media interaktif ini tidak hanya sekedar alat bantu menjelaskan apa itu FORSEKA (Forum Senator Kelas), tetapi juga merupakan cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan senator agar lebih mengerti, lebih memahami dan lebih efektif dalam berorganisasi. Masalah penelitian yaitu, bagaimana menjelaskan secara ringkas apa itu FORSEKA dan bagaimana memberi penjelasan lebih detail untuk membedakan antara FORSEKA dengan Senat Mahasiswa.

Tujuan dari pembuatan media interaktif ini adalah untuk menjelaskan apa saja tugas dan kewajiban sebagai seorang senator dan lebih berani dalam *public speaking*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, interview serta dokumentasi. Menganalisa data berupa data tertulis atau wawancara secara lisan dari orang yang pernah menjadi pengurus dalam FORSEKA, sehingga dalam hal ini penulis berupaya mengadakan penelitian yang bersifat menggambarkan secara menyeluruh.

Hasil penelitian yaitu, dapat menjelaskan secara langsung dengan menampilkan media interaktif kepada senator kelas dengan data yang di dapat berdasarkan fakta dan dapat membedakan apa itu FORSEKA dengan Senat Mahasiswa. Faktor penghambatnya yaitu kurangnya komunikasi antara senator kelas yang satu dengan yang lain, sehingga menimbulkan informasi yang simpang siur dengan informasi yang sebenarnya.

Kata Kunci : Dekstop, Adobe Flash, Media Interaktif, Organisasi

ABSTRACT

This interactive media's position is not merely a tool to explain what it was FORSEKA (Forum Senator Class), but also a great way to motivate and communicate with senators in order to better understand, better understand and more effectively within the Association. Research issues, namely, how to explain in brief what it FORSEKA and how to give more detailed explanations to distinguish between the FORSEKA with the Student Senat.

The purpose of this interactive media creation is to explain what the are the duties and obligations as a senator and more daring in public speaking. The technique of data collection is done by way of observation, interview and documentation. Analyze the data in the form of data written or oral interviews of people whoused to be a sysop in FORSEKA, so that in this case the authors attempt to research thoroughly describes nature.

Results of the study i.e., can explain directly by displaying media interaktif to senator class with data that can be based on facts and can distinguish what it is FORSEKA with the Student Senat. Drag factor that is the lack of communication between senator class with each other, thus leading to aflooded intersection information with the actual information.

Keywords: Desktop, Adobe Flash, Interactive Media, Organizations