

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAYANAN KESEHATAN
PEDULI REMAJA (PKPR) UNTUK PUSAT INFORMASI DAN
KONSELING REMAJA
(Studi kasus : PIK PERMANA Kabupaten Magelang)**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

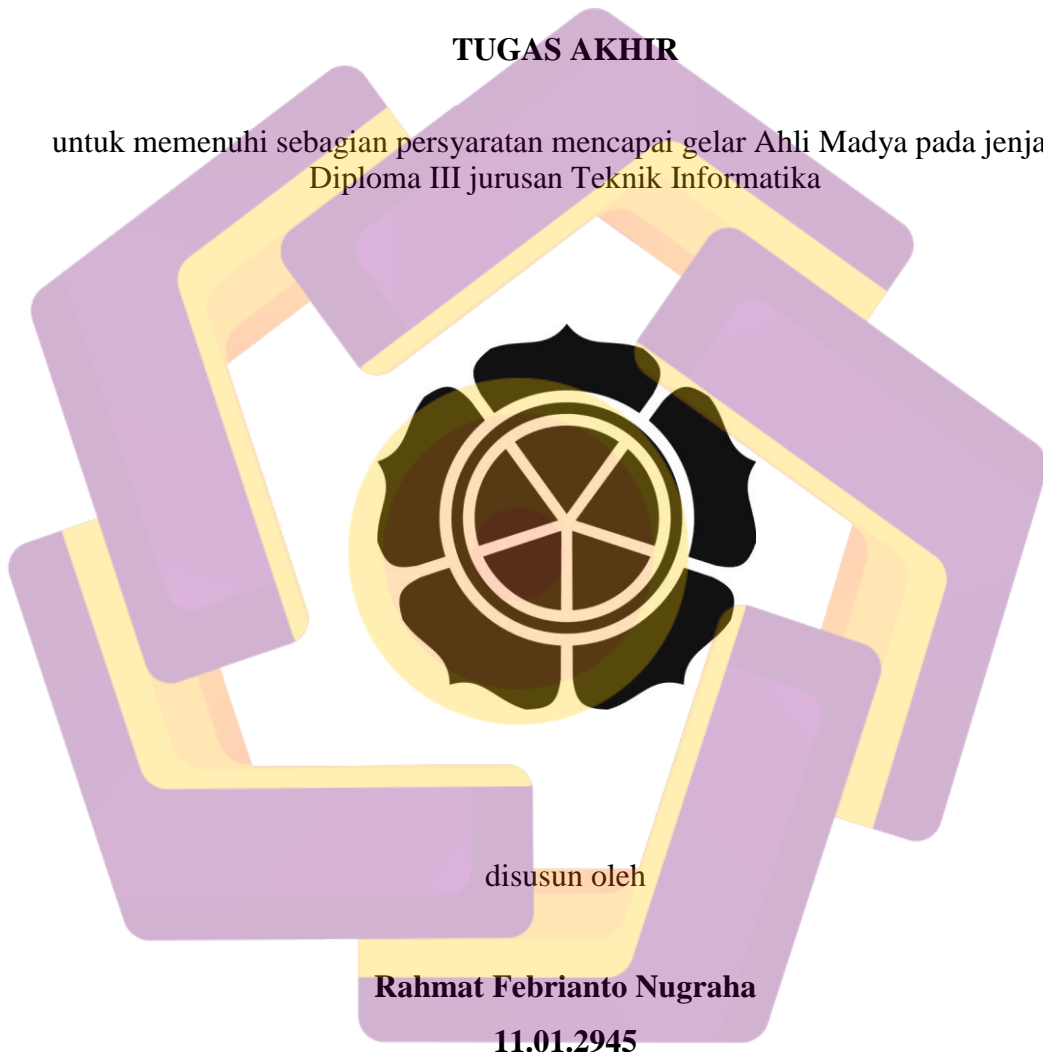
**Rahmat Febrianto Nugraha
11.01.2945**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAYANAN KESEHATAN
PEDULI REMAJA (PKPR) UNTUK PUSAT INFORMASI DAN
KONSELING REMAJA
(Studi kasus : PIK PERMANA Kabupaten Magelang)**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang
Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rahmat Febrianto Nugraha

11.01.2945

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAYANAN KESEHATAN
PEDULI REMAJA (PKPR) UNTUK PUSAT INFORMASI DAN
KONSELING REMAJA**

(Studi kasus : PIK PERMANA Kabupaten Magelang)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Febrianto Nugraha

11.01.2945

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Juli 2015

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LAYANAN KESEHATAN PEDULI REMAJA (PKPR) UNTUK PUSAT INFORMASI DAN KONSELING REMAJA

(Studi kasus : PIK PERMANA Kabupaten Magelang)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Febrianto Nugraha

11.01.2945

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 9 September 2015

KETUA SEMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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, 9 September 2015

Meterai
Rp. 6.000

Rahmat Febrianto Nugraha

NIM. 11.01.2945

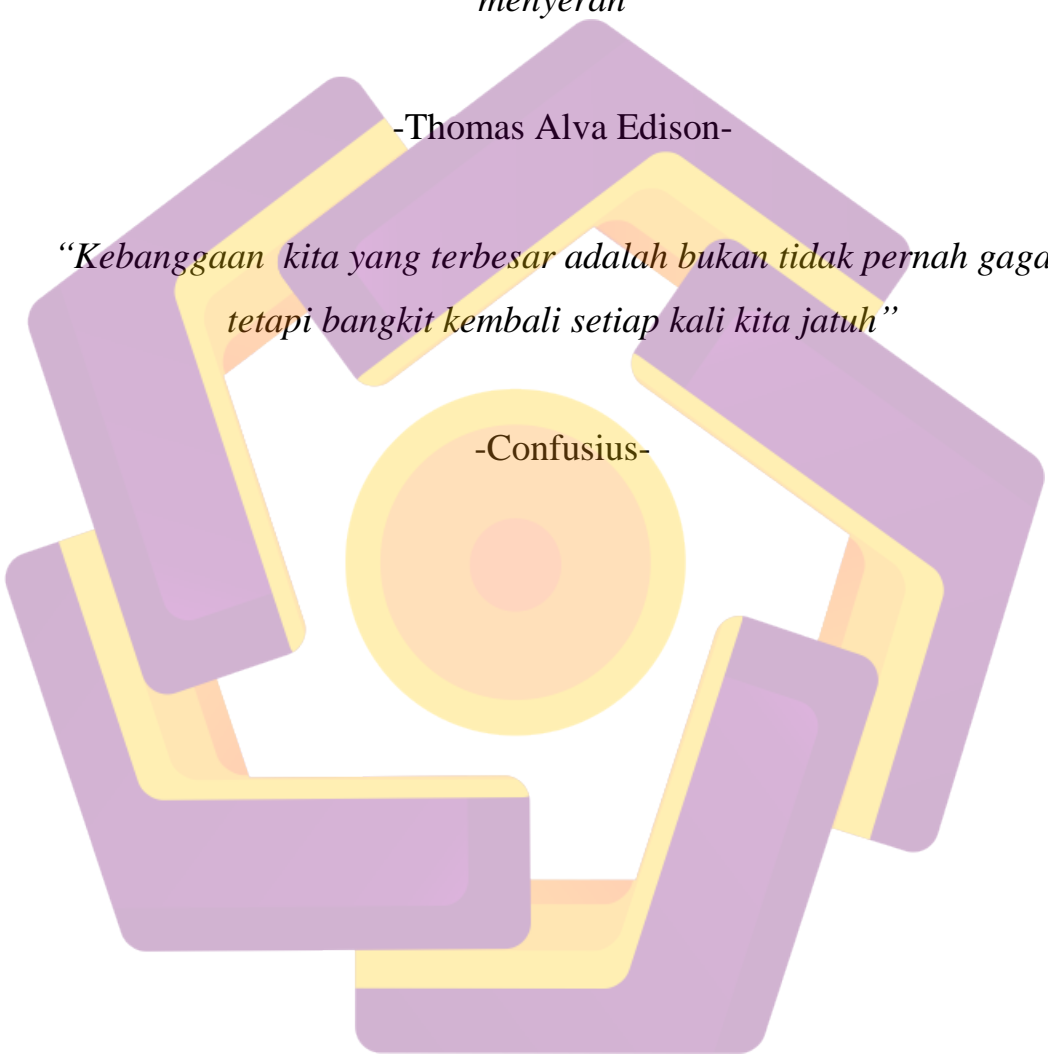
MOTTO

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

-Thomas Alva Edison-

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”

-Confusius-



PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

- Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, bimbingan dan anugrah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- PIK PERMANA Kabupaten Magelang yang telah berkenan untuk menjadi objek penelitian saya.
- Keluarga besar khususnya orang tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan yang luar biasa baik itu secara jasmani maupun rohani selama ini.
- Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbing kami dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- Seluruh keluarga besar teater manggar dan teman-teman yang selalu menemani dan selalu memberikan dukungan kepada saya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan kepada saya dalam penyelesaian tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Multimedia Interaktif Layanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR) Untuk Pusat Informasi Dan Konseling Remaja (Studi kasus : PIK PERMANA Kabupaten Magelang)” dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta, sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan bagi seluruh alam yang melimpahkan rahmat dan karuniannya sehingga penulis selalu diberi kesehatan dan kemudahan selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Kedua keluarga besar khususnya orang tua yang selalu melimpahkan kasih sayang yang tulus, serta do'a yang tiada henti.
3. Bapak Rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta dan seluruh jajaran STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua Jurusan Teknik Informatika
5. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, semangat dan pengetahuannya, serta kemudahan yang telah diberikan.
6. PIK PERMANA Kabupaten Magelang. Terima kasih atas segala bantuan dan kerjasamanya.

7. Serta semua pihak yang telah turut membantu hingga selesainya penyusunan tugas akhir ini. Semoga Allah SWT membalas budi baik dan keikhlasannya, Amin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan suatu tulisan ilmiah, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaannya.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

Yogyakarta, 9 September 2015

Rahmat Febrianto Nugraha

11.01.2945

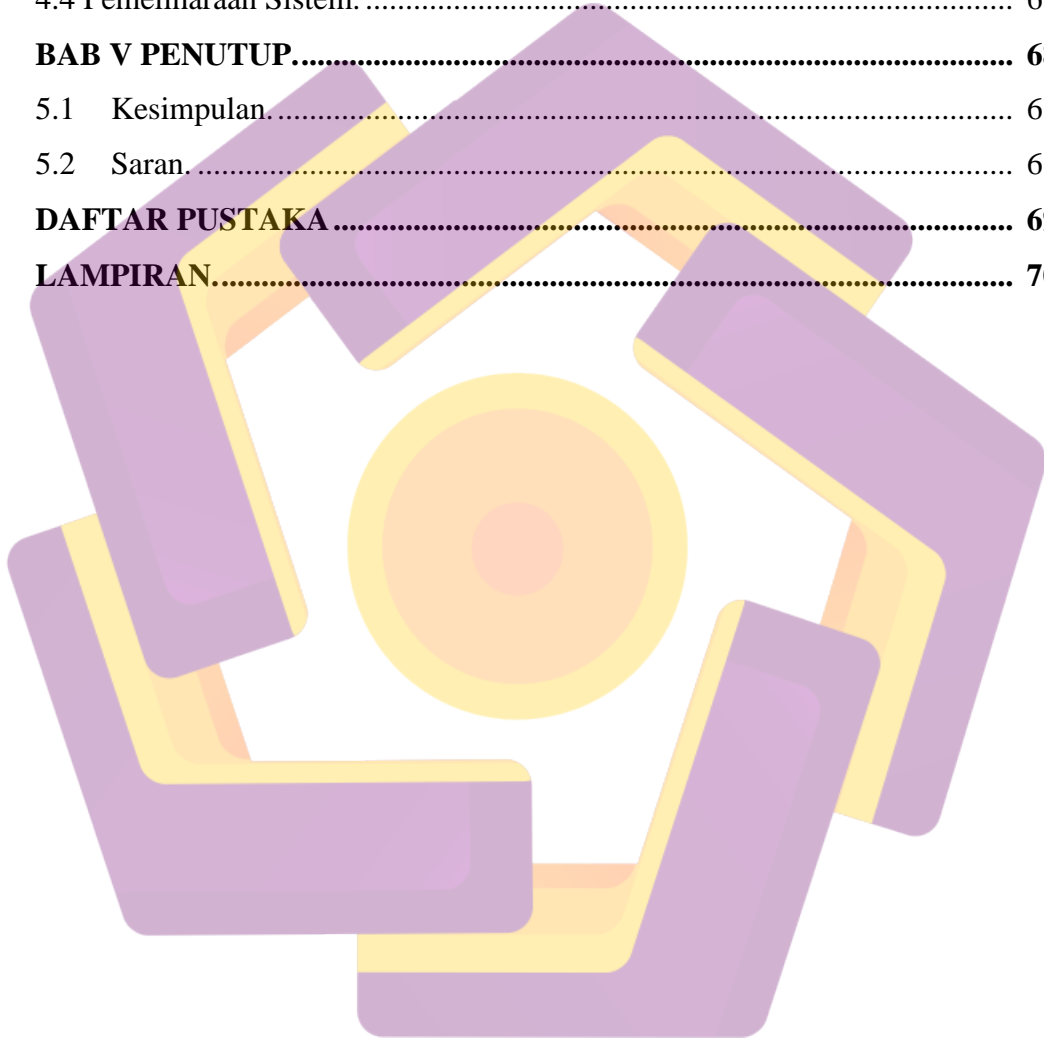
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDSAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	6
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	6
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.3 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	7
2.1.3.1 Sistem Informasi Administrasi Kependudukan.....	8
2.1.3.2 Struktur Menu.....	9
2.1.3.3 Struktur Herarki.....	10
2.1.3.4 Struktur Jaringan.....	11
2.1.3.5 Struktur Kombinasi.....	11

2.2	Produk Aplikasi Multimedia.....	13
2.2.1	Aplikasi dalam Bidang Pemasaran.	13
2.2.1.1	Periklanan Televisi.	13
2.2.1.2	Interactive Multimedia Merchandising.	13
2.2.1.3	Merchandising Kiosk.....	14
2.2.1.4	Video Kiosk.....	14
2.2.1.5	Virtual Shopping.	15
2.2.1.6	Comparison Shopping.	15
2.2.1.7	Mask Market Application.....	16
2.2.2	Aplikasi dalam Bidang Perfilman.....	16
2.2.3	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	20
2.2.3.1	Pengertian.....	20
2.2.3.2	Format Multimedia Pembelajaran.	20
2.2.3.3	Manfaat Multimedia Pembelajaran.	21
2.4	Media Penyuluhan dan Advokasi	24
2.4.1	Penyuluhan.	24
2.4.2	Advokasi.....	24
2.4.2.1	Pengertian Advokasi	24
2.4.2.2	Tujuan dan Sasaran Advokasi PIK Remaja.	25
2.4.2.3	Langkah langkah Pelaksanaan.	26
2.4.3	Manfaat Media Penyuluhan dan Advokasi.....	27
2.5	Sistem perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.5.1	Adobe Flash CS3.....	27
2.5.1.1	Halaman Awal.....	28
2.5.1.2	Jendela Utama.	29
2.5.1.3	Toolbox.	31
2.5.1.4	Library.....	31
2.5.1.5	Action Scripts 2.0.....	32
2.5.1.6	Event.	33
2.5.1.7	Target.	33
2.5.2	Adobe SoundBooth CS3.....	33

2.5.3 CorelDraw X4.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	36
3.1 Tinjauan Umum Tempat Penelitian	36
3.1.1 Visi.....	36
3.1.2 Misi.....	36
3.2 Tinjauan Umum Materi PKPR(Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja) ..	37
3.2.1 Kesehatan Reproduksi.	37
3.2.2 Penyakit Menular Seksual(PMS).....	37
3.2.3 HIV / AIDS.....	37
3.2.4 NAPZA.....	38
3.3 Analisis Sistem.	38
3.4 Identifikasi Masalah.....	38
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.6 Analisis Kelayakan.....	41
3.6.1 Kelayakan Teknis.	42
3.6.2 Kelayakan Ekonomi.....	42
3.6.3 Kelayakan Operasional.....	42
3.6.4 Kelayakan Hukum.	42
3.7 Merancang Sistem.....	43
3.7.1 Merancang Konsep.....	43
3.7.2 Merancang Isi.	44
3.7.3 Merancang Naskah.	44
3.7.4 Merancang Grafik.....	46
BAB IV PEMBAHASAN.....	52
4.1 Memproduksi Sistem.....	52
4.1.1 Membuat Background dengan CorelDraw X4	52
4.1.2 Mengedit Suara dengan Adobe Audition.	54
4.1.3 Mengimport Objek dengan Adobe Flash CS3.....	56
4.1.4 Membuat Tombol dengan Adobe Flash CS3.....	57
4.1.5 Menyusun Halaman dengan Adobe Flash CS3.	58
4.1.6 Menghubungkan antar Halaman dengan Adobe Flash CS3.	60

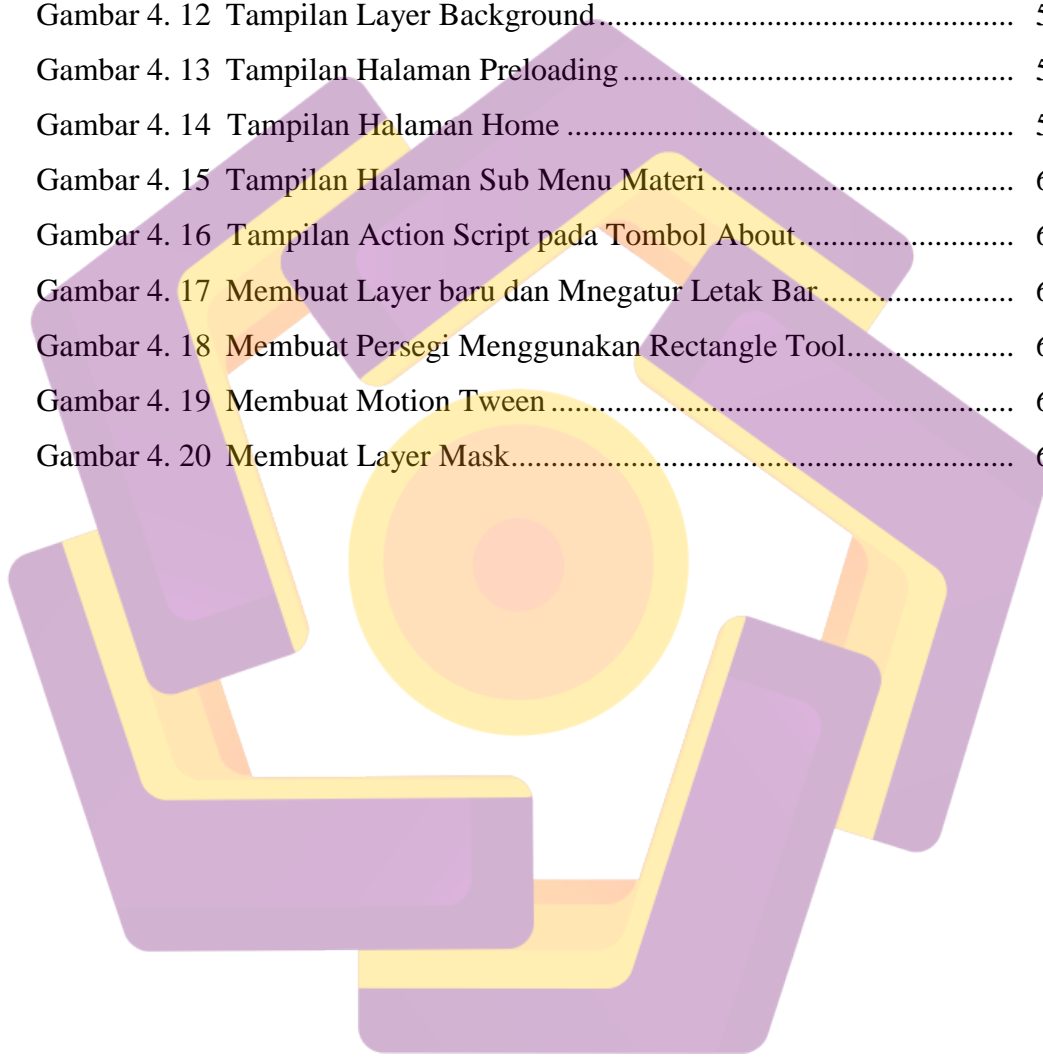
4.1.7 Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS3.....	60
4.1.8 Mengubah kedalam file.exe.....	63
4.2 Pengetesan Sistem.....	63
4.2.1 Pengertian Sistem menggunakan Black Box.....	64
4.3 Penggunaan Sistem.....	67
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	67
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	70



DAFTAR GAMBAR

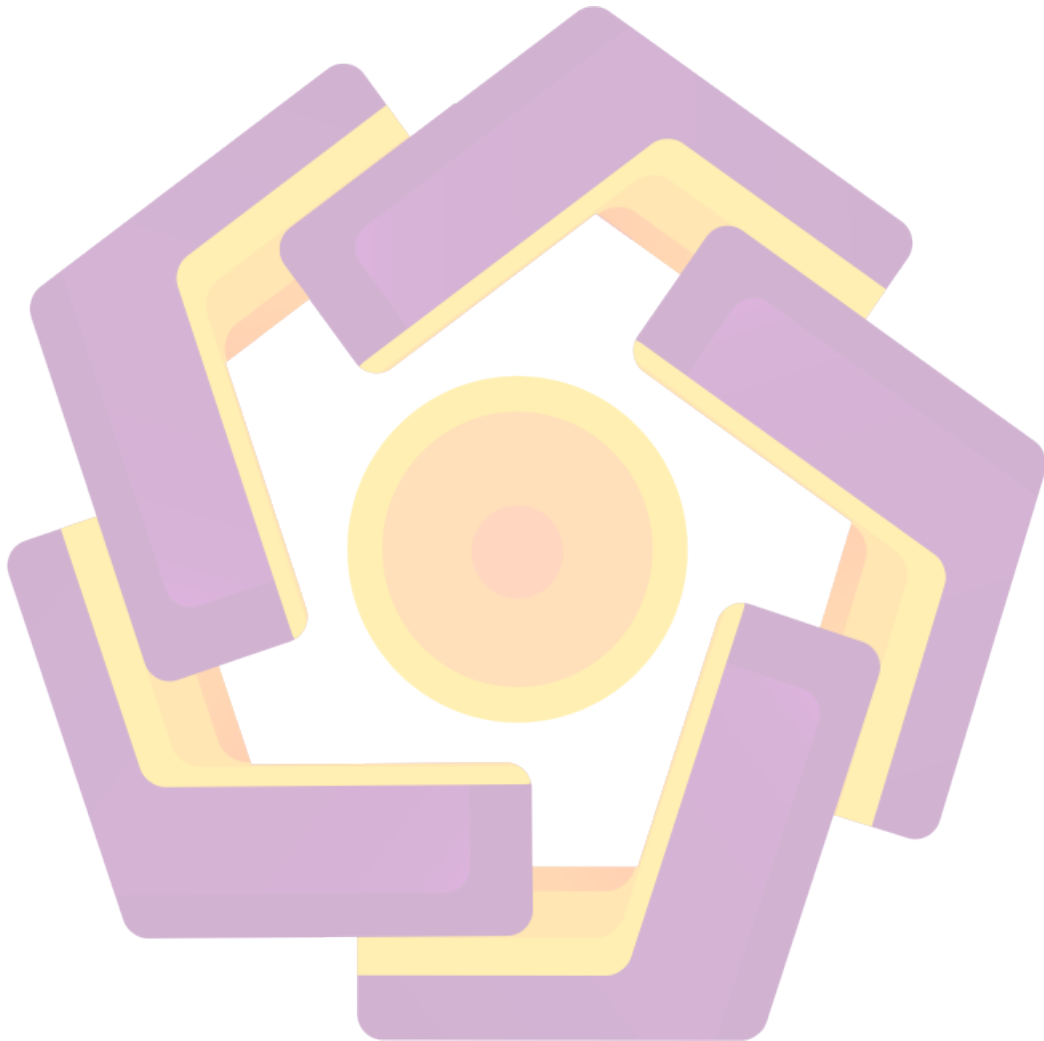
Gambar 2. 1	Lima Elemen Multimedia.....	7
Gambar 2. 2	Struktur Linier	9
Gambar 2. 3	Struktur Menu.....	10
Gambar 2. 4	Struktur Herarki.....	10
Gambar 2. 5	Struktur Jaringan.	11
Gambar 2. 6	Struktur Kombinasi	11
Gambar 2. 7	Siklus Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	23
Gambar 2. 8	Tampilan Start Page Flash CS3.....	28
Gambar 2. 9	Jendela Utama	29
Gambar 2. 10	ToolBox.....	31
Gambar 2. 11	Panel Library	32
Gambar 2. 12	Tampilan Adobe SounBooth CS3.....	34
Gambar 3. 13	Jendela Program Corel Draw X4.....	35
Gambar 3. 1	Struktur Multimedia Herarki	44
Gambar 3. 2	Tampilan Halaman Intro.....	47
Gambar 3. 3	Tampilan Home.....	47
Gambar 3. 4	Tampilan Halaman Petunjuk.....	48
Gambar 3. 5	Tampilan Halaman Materi.....	48
Gambar 3. 6	Tampilan Halaman Sub Menu Materi Kesehatan Reproduksi (Kespro).....	49
Gambar 3. 7	Tampilan Halaman Sub Menu Materi Penyakit Menular.....	50
Gambar 3. 8	Tampilan Halaman Sub Menu Materi HIV / AIDS	50
Gambar 3. 9	Tampilan Halaman Sub Menu Materi NAPZA.....	50
Gambar 3.10	Tampilan Halaman Info Program.....	51
Gambar 4.1	Mengatur Ukuran Background.....	52
Gambar 4. 2	Mengatur Warna Background	53
Gambar 4. 3	Mengatur Transparancy Background	53
Gambar 4. 4	Menambahkan Gambar Pada Background	54
Gambar 4. 5	Mengeksport Background dengan format .png.	54
Gambar 4. 6	Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition.	55

Gambar 4. 7	Tampilan Lembar Kerja Editor..	55
Gambar 4. 8	Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	56
Gambar 4. 9	File Tersimpan di Library.....	57
Gambar 4. 10	Memasukkan Objek ke dalam Lembar Kerja.....	57
Gambar 4. 11	Tampilan Convert to Symbol.	58
Gambar 4. 12	Tampilan Layer Background.....	58
Gambar 4. 13	Tampilan Halaman Preloading.....	59
Gambar 4. 14	Tampilan Halaman Home.....	59
Gambar 4. 15	Tampilan Halaman Sub Menu Materi.....	60
Gambar 4. 16	Tampilan Action Script pada Tombol About.....	60
Gambar 4. 17	Membuat Layer baru dan Mnegatur Letak Bar.....	61
Gambar 4. 18	Membuat Persegi Menggunakan Rectangle Tool.....	61
Gambar 4. 19	Membuat Motion Tween.....	62
Gambar 4. 20	Membuat Layer Mask.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pengujian Halaman	65
------------------------------------	----





INTISARI

Pusat informasi dan konseling remaja atau PIK PERMANA di kabupaten magelang membutuhkan aplikasi yang bisa memberikan perubahan baru agar para peserta penyuluhan bisa cenderung memperhatikan karena penyuluhan yang dilakukan selama ini masih menggunakan metode lama yaitu menerangkan atau menjelaskan materi penyuluhannya secara langsung kepada para peserta dan ternyata para peserta penyuluhan cenderung tidak memperhatikan materi-materi apa saja yang telah diberikan oleh konselor, dengan menggunakan metode ini dirasa kurang efektif oleh karena itu PIK PERMANA membutuhkan media yang mengurangi dampak tersebut dan media yang bisa mempermudah konselor dalam penyampaian materinya.

Hal ini yang membuat penulis menjadi termotivasi untuk mencoba membuat suatu media atau aplikasi yang bisa membantu para konselor dalam penyampaian materinya dan ingin menimbulkan ketertarikan para masyarakat umum tentang betapa pentingnya penyuluhan tersebut. Oleh karena itu penulis membuat suatu judul :”Pembuatan Multimedia Interaktif Layanan Kesehatan Peduli Remaja (PKPR) Untuk Pusat Informasi Dan Konseling Remaja, dengan studi kasus PIK PERMANA Kabupaten Magelang”.

Aplikasi ini kelak diharapkan dapat membantu konselor dari PIK PERMANA dalam penyampaian materinya dan dapat membuat masyarakat umum lebih tertarik lagi tentang penyuluhan dengan materi PKPR ini.

Kata Kunci : *Pusat Informasi dan Konseling Remaja, Multimedia, Informasi*

ABSTRACT

Information center and counseling adolescents or PIK PERMANA in Magelang need an application that can give new changes that the participants extension could tend to regard as counseling conducted so far are still using the old method that describes or explains the material its extension directly to the participants and it turns out the participants tend to not pay attention to any material that has been given by counselors, by using this method deemed less effective, therefore, PIK PERMANA need a media that could reduce these impacts and the media can facilitate a counselor in the delivery of the material.

This is what makes the author was motivated to try to create a media or applications that can help counselors in delivering the material and want to stir the interest of the general public about the importance of the extension. Therefore, the authors make a title: "Making Interactive Multimedia Services Adolescent Health Care (PKPR) Information And Counseling Center For Youth, By District Case Study PIK PERMANA Kabupaten Magelang.

This application is expected to help future counselors from PIK PERMANA in the delivery of the material and can make the public more intrigued about counseling with this PKPR material.

Keywords : Information and counseling center, Multimedia, Information