

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG SEKS BEBAS  
DI KALANGAN REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *FACT FINDING*  
(Studi Kasus : Dinas Kesehatan Wonogiri)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Prabowo**

**11.12.5686**

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

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG SEKS BEBAS  
DI KALANGAN REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK *FACT FINDING*  
(Studi Kasus : Dinas Kesehatan Wonogiri)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat sarjana S1  
pada jurusan sistem informasi



disusun oleh  
**Wahyu Prabowo**  
**11.12.5686**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG SEKS BEBAS  
DI KALANGAN REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK FACT FINDING  
(Studi Kasus : Dinas Kesehatan Wonogiri)**

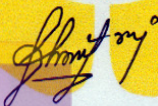
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Prabowo**

**11.12.5686**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 November 2014

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG SEKS BEBAS  
DI KALANGAN REMAJA DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK FACT FINDING  
(Studi Kasus : Dinas Kesehatan Wonogiri)**

yang disusun oleh

**Wahyu Prabowo**

**11.12.5686**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
NIK.190302096

**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK.190302229

**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 1 Maret 2016

**KETUA STMIR ANIKOM YOGYAKARTA**



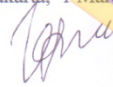
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK.190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 1 Maret 2016

  
**Wahyu Prabowo**

11.12.5686



## MOTTO

Barangsiapa yang datang dengan (membawa) kebaikan, maka baginya (pahala) yang lebih baik daripada kebaikannya itu; dan barangsiapa yang datang dengan (membawa) kejahatan, maka tidaklah diberi pembalasan kepada orang-orang yang telah mengerjakan kejahatan itu, melainkan (seimbang) dengan apa yang dahulu mereka kerjakan.

(QS.Al-Qasas:84)

Ketika kamu gagal bertubi-tubi, jangan pernah takut untuk mencoba lagi. Karena kesuksesan sebenarnya sudah ada di dekatmu.

Tidak ada harga atas waktu, tapi waktu sangat berharga. Memiliki waktu tidak menjadikan kita kaya, tetapi menggunakannya dengan baik adalah sumber dari semua kekayaan.

Tidak ada yang tidak mungkin, jika Tuhan bersama kita dan semangat serta kesabaran yang akan memberikan jawaban yang indah.

Kemarin adalah masa lalu, hari ini untuk menentukan masa depan. Teruslah mencoba melakukan yang terbaik untuk merubah menjadi lebih indah.

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta, (Alm.Sularto, Sulistiyani, Sunarto) atas segala doa dan dukungannya yang tiada henti.
2. Kekasih Galuh Arika Istiana terima kasih atas semua dukungannya.
3. Sahabat-sahabat terbaikku (Chris, Randy, Edo, Gira, Emilia, Ozy, Bara dan Rendy) terima kasih atas dukungan, bantuan serta doa yang selalu kalian berikan kepada saya.
4. Semua teman-teman SI-05 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih sukses untuk kalian semua.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah dengan ikhlas memberikan ilmunya.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.Thanks for all.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna, tetapi semoga dapat memberi manfaat bagi penggunanya. Diharapkan hasil karya tulis ini juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Media Interaktif Tentang Seks Bebas di Kalangan Remaja dengan Menggunakan Teknik Fact Finding (Studi Kasus:Dinas Kesehatan Wonogiri)”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dinas Kesehatan Wonogiri selaku objek penelitian atas segala bantuannya.



5. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.
6. Kedua orang tua saya, serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman – teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Februari 2016

Penulis,

Wahyu Prabowo

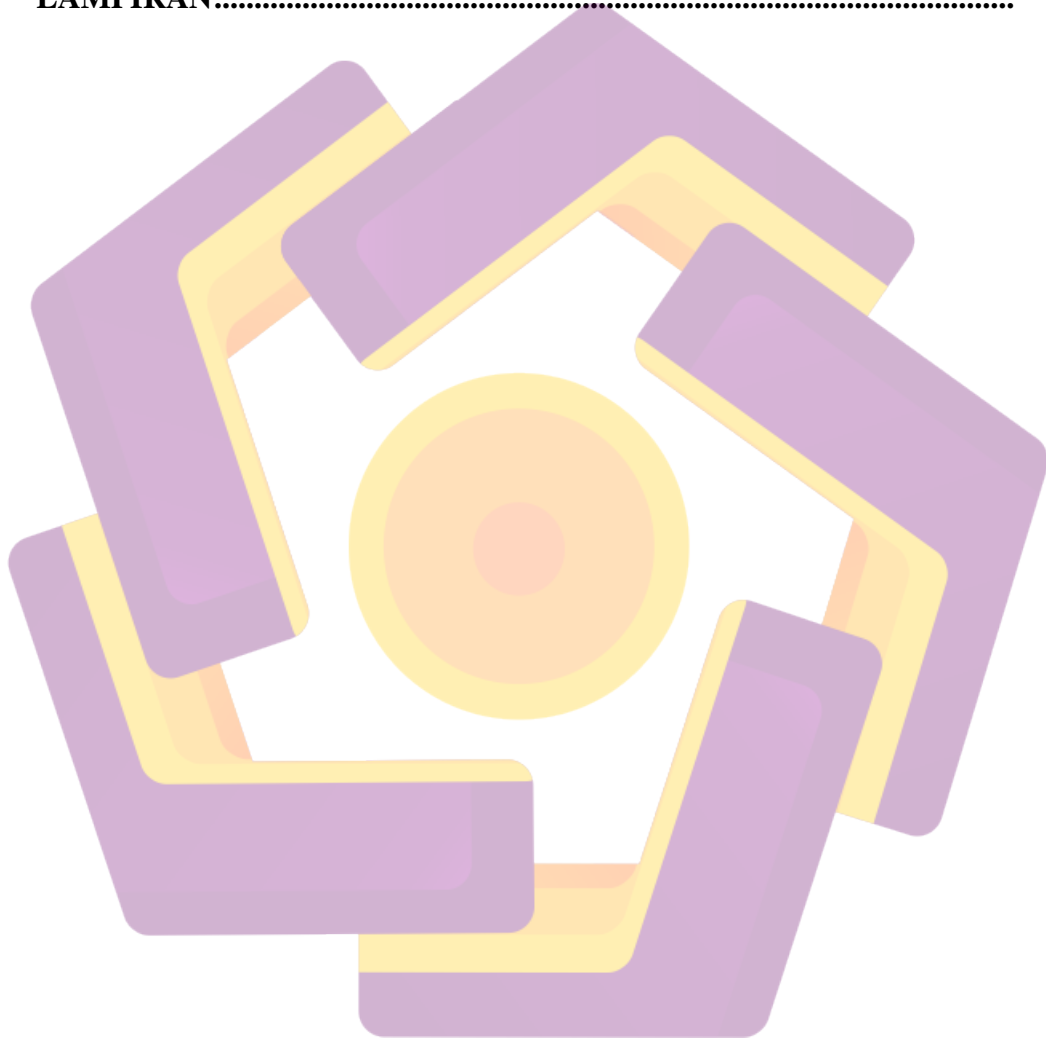
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian .....	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2. Metode Analisis .....	5
1.5.3. Metode Perancangan .....	5
1.5.3. Metode Pengembangan Aplikasi .....	5
1.5.4. Metode Testing .....	6
1.6. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	8

2.2.	Definisi Media .....	9
2.3.	Jenis Media.....	10
2.4.	Media Interaktif .....	12
2.5.	Metode Perancangan .....	13
2.5.1	Navigasi .....	13
2.5.2	Flowchart .....	16
2.6.	Metode Analisis.....	19
2.7.	Pengembangan Multimedia .....	22
2.7.1	Konsep .....	23
2.7.2	<i>Design</i> .....	23
2.7.3	<i>Material Collecting</i> .....	23
2.7.4	<i>Assembly</i> .....	25
2.7.5	<i>Testing</i> .....	26
2.7.6	<i>Distribution</i> .....	26
2.8.	Metode Testing.....	26
2.8.1.	<i>White Box</i> .....	26
2.8.2.	<i>Black Box</i> .....	27
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>28</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	28
3.1.1.	Deskriptif Dinas Kesehatan Wonogiri .....	28
3.1.2.	Visi dan Misi.....	28
3.1.3.	Struktur Organisasi dan Kesehatan .....	30
3.2.	Analisis Masalah .....	31
3.2.1	Wawancara Langsung.....	31
3.2.2	Pengumpulan Data Power Point Dinas Kesehatan Wonogiri .....	32
3.2.3	Solusi yang di Tawarkan.....	33
3.2.4	Solusi yang di Pilih .....	34

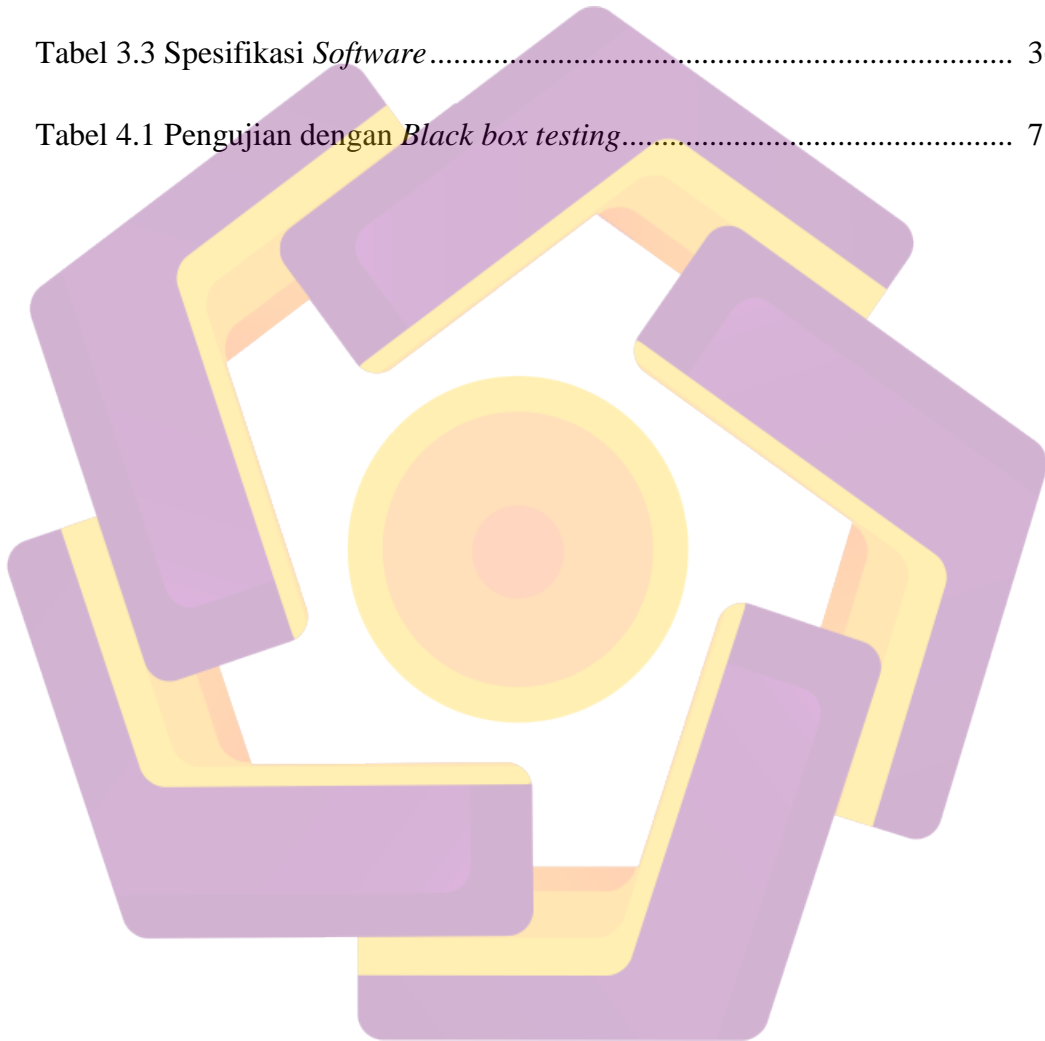
3.3.	Analisis Perancangan Media Interaktif .....	34
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	34
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	35
3.4.	Analisis Kelayakan Sistem .....	37
3.4.1.	Kelayakan Teknologi .....	37
3.4.2.	Kelayakan Operasional .....	38
3.4.3.	Kelayakan Hukum .....	38
3.5.	Konsep .....	38
3.6.	Desain .....	40
3.6.1.	Struktur Navigasi .....	40
3.6.2.	Flowchart .....	42
3.6.3.	Tampilan Desain Menu .....	43
3.7.	<i>Material Colleting</i> (Pengumpulan Bahan) .....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1.	Implementasi .....	54
4.1.1.	Pembuatan Asset .....	54
4.1.2.	Pembuatan <i>User Interface</i> .....	55
4.1.3.	Action Script yang di Gunakan Dalam Media .....	62
4.2.	Uji Coba Media Interaktif .....	69
4.2.1.	Uji Coba Pengguna .....	69
4.2.2.	Uji Coba Sistem .....	70
4.3.	Pemeliharaan .....	72
4.3.1.	Manual Instalasi .....	72
4.3.2.	Manual Media .....	73
4.4.	<i>Distribution</i> .....	82

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>90</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wawancara dengan Dinas Kesehatan Wonogiri.....	31
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	36
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Software</i> .....	36
Tabel 4.1 Pengujian dengan <i>Black box testing</i> .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Navigasi Linier.....	14
Gambar 2.2 Struktur Navigasi Hirearki .....	15
Gambar 2.3 Struktur Navigasi Non-Linier .....	15
Gambar 2.4 Struktur Navigasi <i>Composite</i> .....	16
Gambar 2.5 Simbol-Simbol Flowchart.....	18
Gambar 2.6 Model Multimedia <i>Development Life-Cycle</i> .....	22
Gambar 3.1 Bagan Organisasi Dinas Kesehatan Wonogiri.....	30
Gambar 3.2 Tampilan Powerpoint Dinas Kesehatan Wonogiri.....	32
Gambar 3.3 Fenomena Pergaulan Bebas Remaja SMP .....	39
Gambar 3.4 Struktur Navigasi <i>Composite</i> .....	41
Gambar 3.5 Flowchart.....	42
Gambar 3.6 Intro .....	43
Gambar 3.7 Menu Utama.....	44
Gambar 3.8 Rancangan Menu Pengertian.....	44
Gambar 3.9 Tampilan Faktor Seks Bebas.....	45
Gambar 3.10 Tampilan Menu Dampak Seks Bebas .....	45
Gambar 3.11 Tampilan Menu Penyakit Seks Bebas.....	46
Gambar 3.12 Menu Cara Mencegah .....	46
Gambar 3.13 Tampilan Profil .....	47

Gambar 3.14 Tampilan Petunjuk .....	47
Gambar 3.15 Tampilan Pustaka .....	48
Gambar 3.16 Tampilan Menu Kuis .....	48
Gambar 3.17 Tampilan Rantai Masaku .....	49
Gambar 3.18 Tampilan Video tentang Seks Bebas .....	49
Gambar 3.19 Menu Keluar .....	50
Gambar 3.20 Buku Epidemiologi Penyakit Menular .....	51
Gambar 3.21 Hasil Quisioner pada Remaja SMP .....	52
Gambar 4.1 Tampilan <i>Properties</i> .....	55
Gambar 4.2 Tampilan Awal Adobe Flash CS 6.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Baground .....	57
Gambar 4.4 Tampilan <i>Import Library</i> .....	57
Gambar 4.5 Tampilan Layer Adobe Flash CS 6.....	58
Gambar 4.6 Tampilan Baground Kedua .....	59
Gambar 4.7 Tampilan Membuat Simbol.....	60
Gambar 4.8 Tampilan Pada Menu Tombol.....	60
Gambar 4.9 Tampilan di Dalam Menu Tombol.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Animasi Pada Tulisan .....	62
Gambar 4.11 Tampilan <i>Action Script</i> Mulai .....	63
Gambar 4.12 tampilan Pada Menu Label.....	63
Gambar 4.13 Tampilan <i>Action Script Backsound</i> .....	64



Gambar 4.14 Tampilan <i>Action Script</i> Pada Tombol Home .....	64
Gambar 4.15 Tampilan <i>Action Script</i> Pada Tombol <i>Next</i> .....	65
Gambar 4.16 Tampilan <i>Action Script</i> Pada Tombol <i>Previous</i> .....	65
Gambar 4.17 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk Jawaban Salah.....	66
Gambar 4.18 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk Jawaban Benar .....	66
Gambar 4.19 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk Skor Akhir.....	67
Gambar 4.20 Tampilan <i>Action Script</i> Tombol Keluar .....	67
Gambar 4.21 Tampilan <i>Action Script</i> Tombol Ya .....	68
Gambar 4.22 Tampilan <i>Action Script</i> Tombol Tidak.....	68
Gambar 4.23 Tampilan <i>Form Uji Coba</i> Pengguna .....	69
Gambar 4.24 <i>Compiler Error</i> dari Adobe Flash CS 6 .....	70
Gambar 4.25 Tampilan Menu Intro .....	73
Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.27 Tampilan Pada Menu Tombol.....	74
Gambar 4.28 Tampilan Menu Pengertian .....	75
Gambar 4.29 Tampilan Menu Faktor.....	75
Gambar 4.30 Tampilan Pada Menu Menu Dampak.....	76
Gambar 4.31 Tampilan Pada Menu Penyakit .....	76
Gambar 4.32 Tampilan Menu Cara Mencegah .....	77
Gambar 4.33 Tampilan Pada Profil.....	77
Gambar 4.34 Tampilan Pada Petunjuk.....	78

Gambar 4.35 Tampilan Pada Pustaka .....	79
Gambar 4.36 Tampilan Pada Kuis .....	79
Gambar 4.37 Tampilan Skor Pada Kuis.....	80
Gambar 4.38 Tampilan Rantai Masaku .....	80
Gambar 4.39 Tampilan Video Dalam Rantai Masaku.....	81
Gambar 4.40 tampilan Menu Keluar.....	81
Gambar 4.41 <i>Publish Settings</i> .....	82
Gambar 4.42 Tampilan Nero.....	83
Gambar 4.43 Tampilan <i>New Compilation</i> .....	84
Gambar 4.44 Tampilan Project Baru di Nero .....	84
Gambar 4.45 Surat Persetujuan Media dari Dinas Kesehatan Wonogiri .....	85

## INTISARI

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi semakin pesat. Multimedia tidak hanya digunakan dalam film kartun, game dan iklan. Tetapi juga sebagai media pembelajaran dan media informasi. Perkembangan teknologi juga diikuti dengan perubahan perilaku masyarakat. Ditunjukkan dengan fenomena seks bebas yang semakin meresahkan. Tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, fenomena seks bebas juga marak di kota kecil. Salah satunya di Kabupaten Wonogiri. Salah satu lembaga yang terkait dengan masalah ini adalah Dinas Kesehatan Wonogiri. Pihak Dinas Kesehatan Wonogiri sudah melakukan penyuluhan menggunakan media power point. Namun media ini masih kurang efektif dan efisien dalam menjalankan fungsi pencegahan. Aplikasi multimedia dianggap sebagai alternatif yang efektif dan lebih efisien serta lebih menarik. Maka disini penulis bermaksud membuat sebuah media interaktif berupa visualisasi tentang penyuluhan seks bebas di kalangan remaja.

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini penulis bekerja sama dengan Dinas Kesehatan Wonogiri. Metode pengembangan menggunakan metode *development life cycle* yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Pada perancangan pembuatan media interaktif, penulis menggunakan struktur navigasi, flowchart dan interface. Dalam proses pengumpulan bahan digunakan teknik *fact finding*. Dalam teknik *fact finding* terdapat 4 tahapan, yaitu wawancara, kuisioner, studi pustaka dan observasi.

Media interaktif yang dihasilkan berupa CD interaktif “Seks Bebas di Kalangan Remaja”. Media interaktif ini ditujukan untuk Dinas Kesehatan Wonogiri sebagai media baru dalam melakukan penyuluhan tentang bahaya seks bebas dikalangan remaja.

**Kata kunci :** Multimedia, *development life cycle*, *fact finding*, CD interaktif dan seks bebas.

## **ABSTRACT**

*In the era of globalization, rapid technological development. Multimedia is not only used in cartoons, games and advertising. But also as a medium of learning and information media. Technological developments are also followed by changes in people's behavior. Shown with phenomenon of sex are increasingly troubling. Not only in large cities only, free sex phenomenon is also widespread in the small town. One of them in Wonogiri. One of the institutions related to this issue is the Health Department Wonogiri. The Health Department Wonogiri already doing outreach using media power point. But the media is still lacking effective and efficient in carrying out preventive functions. Multimedia applications are considered as an effective alternative and more efficient and more attractive. So here the author intends to create an interactive media visualization of free sex education among teenagers.*

*In the making of this author interactive multimedia collaboration with the Department of Health Wonogiri. Method development using development life cycle consists of six stages, namely the concept, design, collection of materials, manufacture, testing, and distribution. In the design of interactive media creation, the author uses the navigation structure, flowchart and interface. In the process of collecting materials used technique to fact finding. In fact finding techniques, there are 4 stages, namely interviews, questionnaires, literature study and observation.*

*Interactive media produced in the form of interactive CD "Free Sex Among Adolescents". Interactive media is intended for Wonogiri Health Department as a new media in conducting outreach on the dangers of promiscuity among teenagers.*

**Keywords:** *Multimedia, development life cycle, fact finding, interactive CD and free sex.*