

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA KANTOR DESA DUKONG
MENGUNAKAN METODE MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

SKRIPSI



disusun oleh

Eriawansya Gunawan

17.12.0125

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA KANTOR DESA DUKONG
MENGUNAKAN METODE MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Eriawansya Gunawan

17.12.0125

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA KANTOR DESA DUKONG
MENGUNAKAN METODE MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eriawansya Gunawan

17.12.0125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA KANTOR DESA DUKONG
MENGUNAKAN METODE MULTIMEDIA
DEVELOPMENT LIFE CYCLE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eriawansya Gunawan

17.12.0125

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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, 2 September 2021



Eriawansya Gunawan

NIM. 17.12.0125

MOTTO

”Bermimpilah dalam hidup, jangan hidup dalam mimpi”.

”Bermimpi dan berdoaah karena Tuhan akan memeluk mimpi–mimpimu itu”.

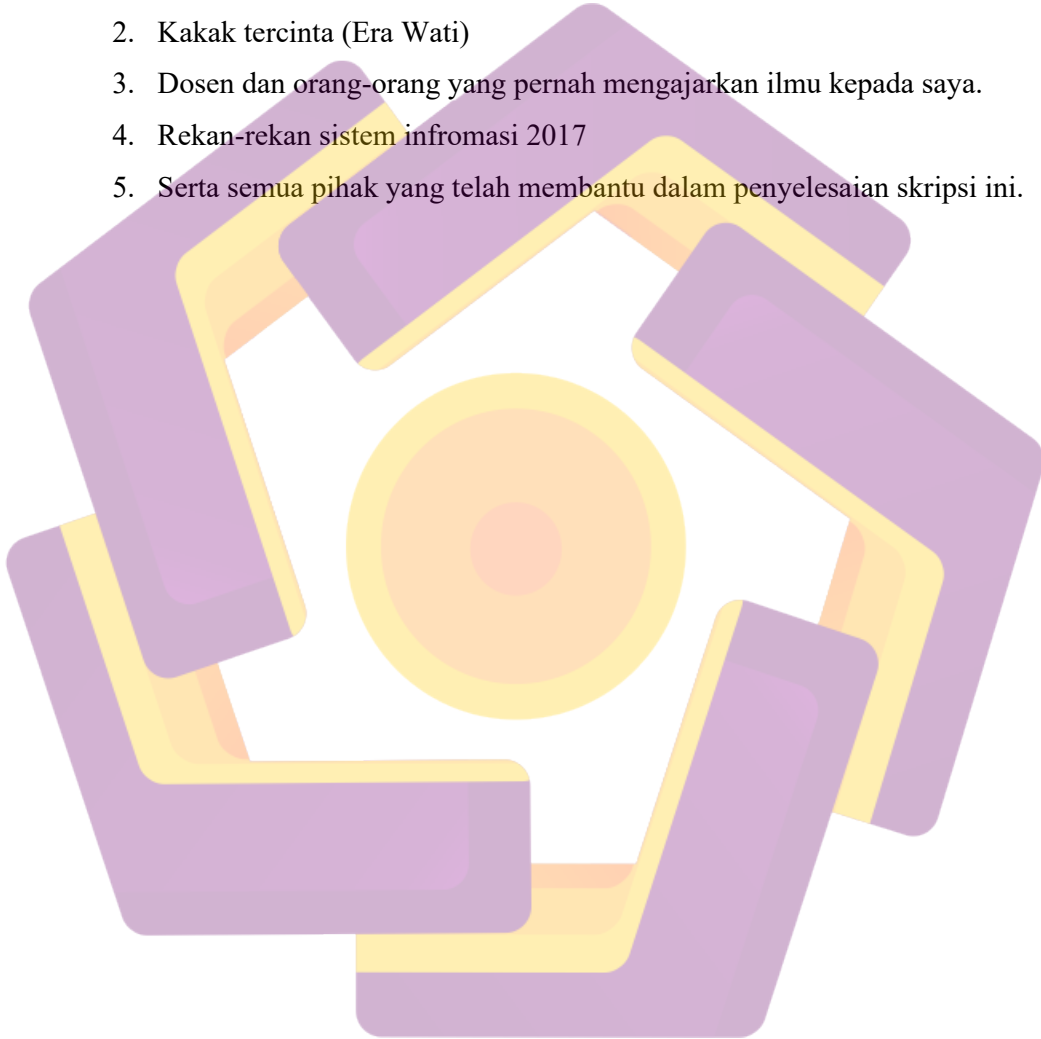
”Barang siapa bertakwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rezeki dari jalan yang tidak ia sangka, dan barang siapa yang bertawakal kepada Allah maka cukuplah Allah baginya, Sesungguhnya Allah melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu kadarnya”. (Q.S. Ath-Thalaq ayat 2-3).



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt yang telah memberi petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta (Bapak Ardi dan Ibu Parina).
2. Kakak tercinta (Era Wati)
3. Dosen dan orang-orang yang pernah mengajarkan ilmu kepada saya.
4. Rekan-rekan sistem informasi 2017
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim,

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Segala puji bagi Allah swt., Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah kepada hambaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat banyak semangat dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menghanturkan terimakasih dan penghargaan kepada :


1. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberikan kasih dan sayang tiada henti kepada saya.
2. Kakak saya yang selalu mendukung, mendoakan, dan selalu mencintai saya.
3. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Agus Fathurohman, M.Kom. dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta masukkan dalam penelitian ini.
5. Bapak Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs. selaku penguji yang telah membantu dalam penelitian ini.
6. Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku penguji yang telah membantu dalam penelitian ini.
7. Seluruh Dosen Sistem Informasi yang selalu memberikan saya ilmu tiada henti.
8. Kantor Desa Dukong Tanjungpandan Belitung yang telah menjadi tempat penelitian ini.
9. Pegawai Desa Dukong yang telah menjadi responden dalam penelitian ini.
10. Seluruh teman-teman Sistem Informasi angkatan 2017 khususnya SI 02 yang selalu mendukung dan memotivasi saya.

11. Adik-Kakak angkatan Sistem Informasi yang mendukung dan memotivasi saya
12. Seluruh teman-teman dari Belitung yang berada di Yogyakarta yang selalu mendukung dan memotivasi saya.
13. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu penyelesaian skripsi ini.

Terakhir, Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun, karena skripsi ini sangat jauh dari sempurna. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Yogyakarta, 2 September 2021



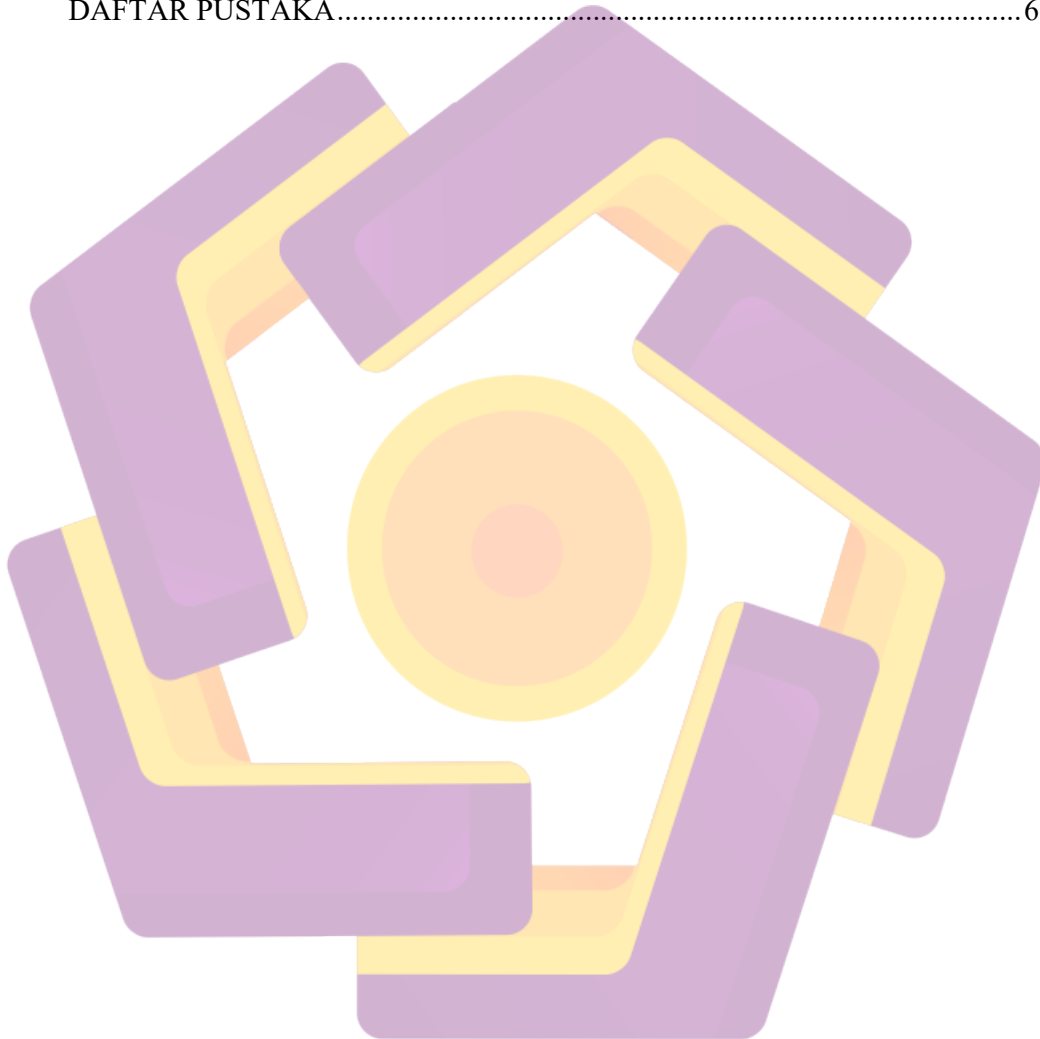
Eriawansya Gunawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XV
<i>ABSTRACT</i>	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 BATASAN MASALAH	5
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN	6
1.6 METODE PENELITIAN	7
1.6.1 <i>Metode Pengumpulan Data</i>	7
1.6.2 <i>Metode Observasi</i>	7
1.6.3 <i>Metode Wawancara</i>	7
1.6.4 <i>Metode Analisis</i>	8
1.6.5 <i>Metode Perancangan</i>	8
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	9

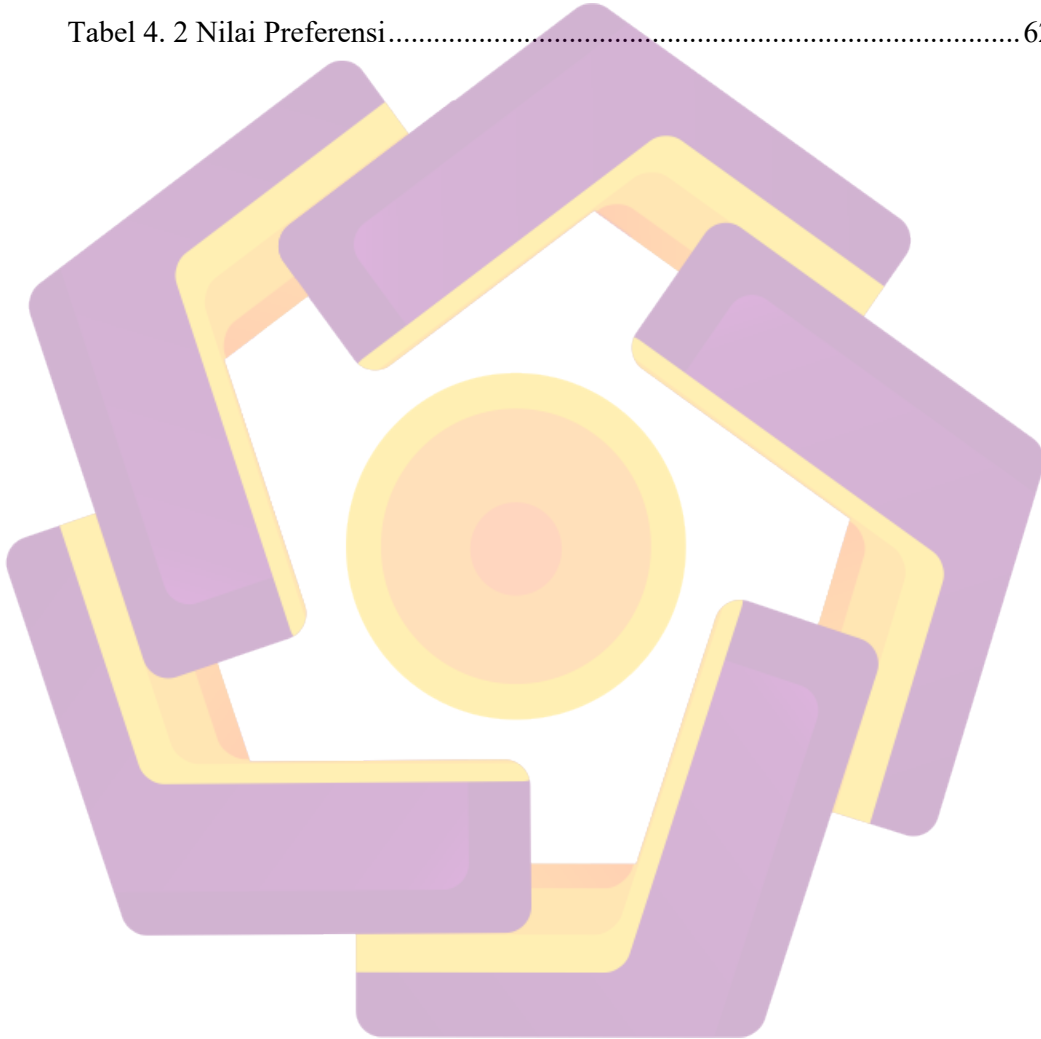
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA	10
2.2. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.3. MEDIA INFORMASI.....	19
2.4. MULTIMEDIA INTERAKTIF	20
2.5. ADOBE FLASH CS6 PROFESSIONAL	23
2.6. ACTION SCRIPT.....	25
2.7. ADOBE PHOTOSHOP.....	26
2.8. BLACK BOX TESTING.....	28
2.9. KUESIONER.....	29
2.10. TEKNIK ANALISIS DATA.....	30
2.11. PENENTUAN SAMPLING ATAU RESPONDEN	31
2.12. KANTOR DESA.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1. SUBJEK PENELITIAN.....	33
3.2. ALAT DAN BAHAN PENELITIAN	33
3.3. METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC).....	34
3.3.1. <i>Concept (Pengonsepan)</i>	35
3.3.2. <i>Design (Perancangan)</i>	35
3.3.3. <i>Material Collecting (Pengumpulan Bahan)</i>	38
3.3.4. <i>Assembly (Pembuatan)</i>	39
3.3.5. <i>Testing (Pengujian)</i>	40
3.3.6. <i>Distribution(Pendistribusian)</i>	40
3.4. ALUR PENELITIAN	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 RANCANGAN SISTEM.....	42
4.2. ALUR PRODUKSI.....	43
4.3. PEMBUATAN PRODUK.....	45
4.4. HASIL AKHIR PRODUK.....	52
4.5. HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN.....	59

<i>A. Hasil Pengujian</i>	59
<i>B. Tahap Penilaian</i>	61
BAB V PENUTUP	63
5.1 KESIMPULAN	63
5.2 SARAN	64
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Terdahulu	14
Tabel 2. 2 <i>Nilai Preferensi</i>	30
Tabel 3. 1 <i>Desain Interface Media Informasi Desa Dukong</i>	36
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian.....	59
Tabel 4. 2 Nilai Preferensi.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Adobe Flash CS6</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Action Script</i>	25
Gambar 2. 3 <i>Adobe Photoshop</i>	27
Gambar 2. 4 <i>Pengujian Black box</i>	28
Gambar 3. 1 <i>Tahapan Metode MDLC</i>	34
Gambar 3. 2 <i>Proses Pembuatan Multimedia Interaktif Desa Dukong</i>	39
Gambar 3. 3 <i>Alur Penelitian</i>	41
Gambar 4. 1 <i>Diagram Hierarki</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Alur Produksi</i>	43
Gambar 4. 3 <i>Proses Pembuatan Intro</i>	45
Gambar 4. 4 <i>Proses Pembuatan Menu Utama</i>	46
Gambar 4. 5 <i>Proses Pembuatan Halaman Visi</i>	47
Gambar 4. 6 <i>Proses Pembuatan Halaman Misi</i>	47
Gambar 4. 7 <i>Proses Pembuatan Halaman Struktur Lembaga</i>	48
Gambar 4. 8 <i>Proses Pembuatan Halaman Menu Peta</i>	49
Gambar 4. 9 <i>Proses Pembuatan Halaman Peta</i>	49
Gambar 4. 10 <i>Proses Pembuatan Halaman Menu BPD</i>	50
Gambar 4. 11 <i>Proses Pembuatan Halaman Menu Lembaga lainnya</i>	51
Gambar 4. 12 <i>Hasil Akhir Halaman Intro</i>	52
Gambar 4. 13 <i>Hasil Akhir Halaman Menu Utama</i>	53
Gambar 4. 14 <i>Hasil Akhir Halaman Visi Misi</i>	54
Gambar 4. 15 <i>Hasil Akhir Halaman Visi Misi</i>	54
Gambar 4. 16 <i>Hasil Akhir Halaman Struktur Lembaga</i>	55
Gambar 4. 17 <i>Hasil Akhir Halaman Peta</i>	56
Gambar 4. 18 <i>Hasil Akhir Halaman Peta</i>	56
Gambar 4. 19 <i>Hasil Akhir Halaman BPD</i>	57
Gambar 4. 20 <i>Hasil Akhir Halaman Lembaga Lainnya</i>	57
Gambar 4. 21 <i>Hasil Akhir Halaman Lembaga Lainnya</i>	58
Gambar 4. 22 <i>Hasil Perhitungan Skor Kepuasan Responden skala Likert</i>	61

INTISARI

Kedudukan media sebagai sarana penyampaian informasi sangat penting bagi setiap Perusahaan atau Instansi, sehingga ketika penyampaian informasi dari berbagai media didukung oleh teknologi interaktif yang lengkap dan canggih, dapat memberikan lebih banyak informasi yang lebih menarik. Sehingga diharapkan dengan adanya media interaktif dapat menjadi lebih menarik bagi penerima serta informasi yang disampaikan menjadi lebih baik. Di Kantor Desa Dukong Sistem penyampaian informasi profil Desa Dukong belum memiliki alat yang tepat dalam menyampaikan informasi, sehingga perlu dibuatnya media informasi yang lebih menarik berbasis media interaktif.

Dalam penulisan ilmiah ini akan dibahas semua profil Desa Dukong meliputi semua sektor, seperti Visi dan Misi, perangkat desa, BPD, batas wilayah, dan lainnya. Penulisan ilmiah ini menggunakan program aplikasi Adobe Flash CS6 yang telah dikenal sebagai pembuat program aplikasi menggunakan animasi dan juga software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Primare dan beberapa software lainnya.

Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan yaitu: konsep (Concept), perancangan (Desain), pengumpulan bahan (Material Collecting), pembuatan (Assembly), pengujian (Testing), dan distribusi (Distribution). Tujuan penelitian yaitu membuat media informasi berbasis multimedia interaktif pada kantor Desa Dukong. Di dalam media informasi ini berisikan semua profil Desa Dukong yang meliputi semua sektor, seperti Visi dan Misi, perangkat desa, BPD, batas wilayah, dan lainnya. Manfaat yang diharapkan adalah media informasi ini dapat menjadi alat bantu dalam proses mencari informasi yang ada di Desa Dukong agar menjadi mudah dan lebih baik.

Kata Kunci : Media Informasi, Multimedia Interaktif, MDLC

ABSTRACT

The position of the media as a means of delivering information is very important for every company or agency, so that when the delivery of information from various media is supported by complete and sophisticated interactive technology, it can provide more and more interesting information. as well as the information conveyed to be better . Dukong Village Office The Dukong Village profile information delivery system does not yet have the right tools in conveying information, so it is necessary to make more interesting information media based on interactive media.

In scientific writing, all profiles of Dukong Village will be discussed covering all sectors, such as Vision and Mission, village apparatus, BPD, regional boundaries, and others. This scientific writing uses the Adobe Flash CS6 application program which has been known as an application program maker using animation and also other supporting software such as Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Primare and several other software.

This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method with six stages, namely: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The research objective is to create interactive multimedia-based information media at the Dukong Village office. This information media contains all profiles of Dukong Village covering all sectors, such as Vision and Mission, village officials, BPD, regional boundaries, and others. The expected benefit is that this information media can be a tool in the process of finding information in Dukong Village to make it easier and better.

Keyword : Information Media, Interactive Multimedia, MDLC