

SOSIALISASI E-KTP DENGAN CD INTERAKTIVE

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3

SKRIPSI



Disusun oleh :

HILDA DWI PRASETYO

09.12.3828

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

**SOSIALISASI E-KTP DENGAN CD INTERAKTIVE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai drajat Sarjan S1

pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

HILDA DWI PRASETYO

09.12.3828

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

SOSIALISASI E-KTP DENGAN CD INTERAKTIVE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

Hilda Dwi Prasetyo

09.12.3828

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

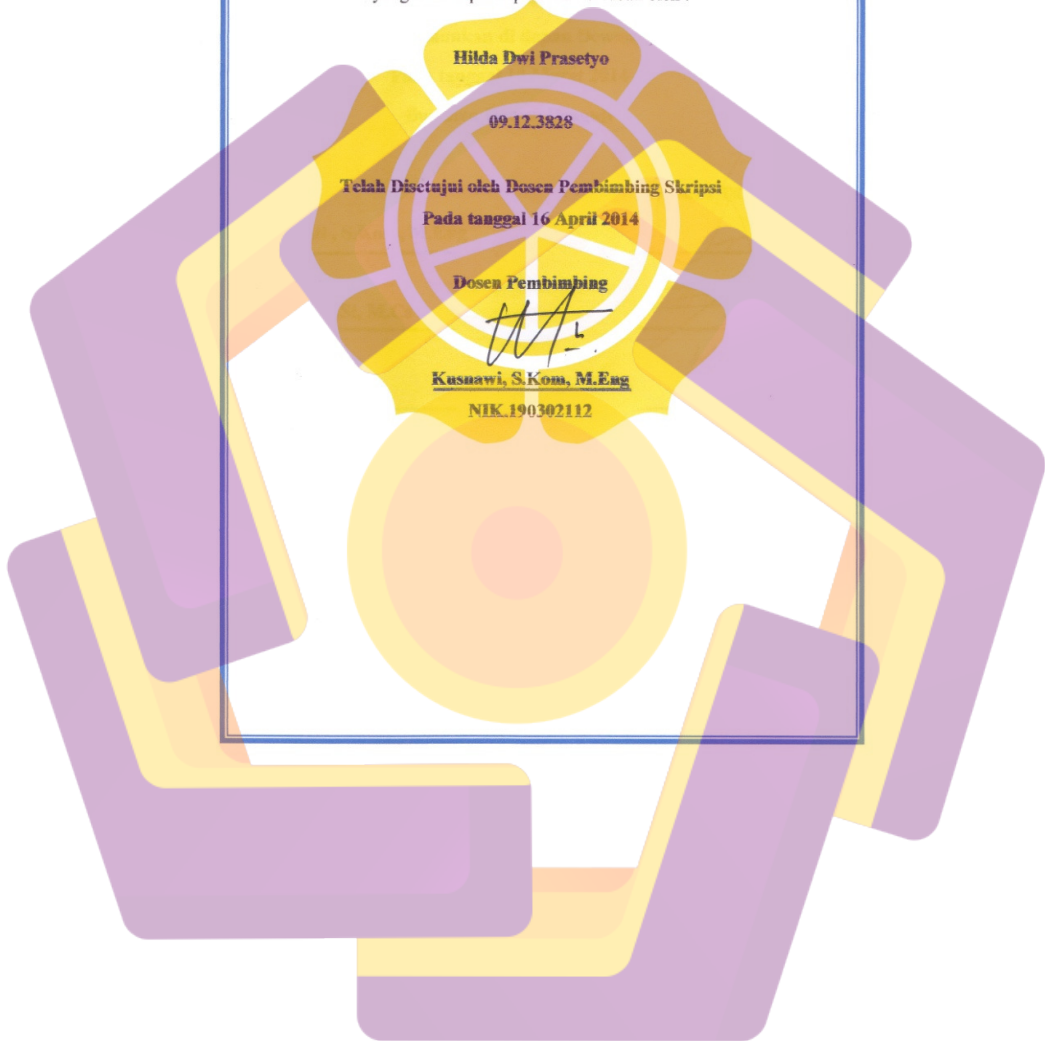
Pada tanggal 16 April 2014

Dosen Pembimbing



Kusaawi, S.Kom, M.Eng

NIK.190302112



PENGESAHAN
SKRIPSI
SOSIALISASI E-KTP DENGAN CD INTERAKTIVE
MENGUNAKAN ADOBE FLASH

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

Hilda Dwi Prasetyo

09.12.3828

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 19 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng

NIK.190302063

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK.190302207

Kusnawi, S.Kom, M.Eng

NIK.190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

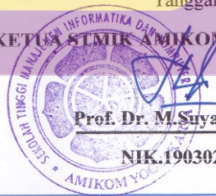
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

KEPUSATRAKAM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M

NIK.190302001



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya sendiri (ASLI). dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mencapai gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan. dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan /atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 desember 2014

TANDA TANGAN

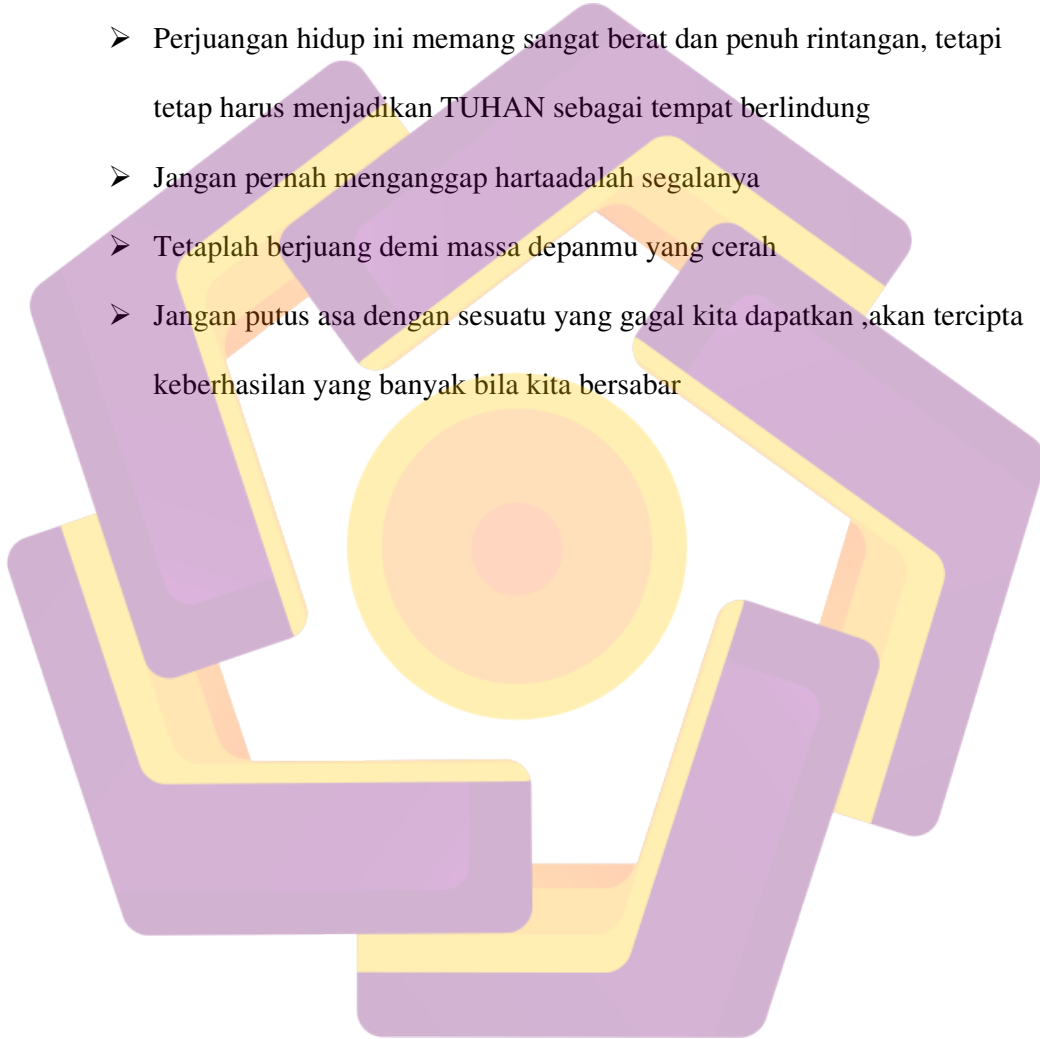
HILDA DWI PRASETYO

NIM 09.12.3828

HALAMAN MOTTO

Motto :

- Keberhasilan kita adalah sebagian besar dari doa keluarga tercinta
- Perjuangan hidup ini memang sangat berat dan penuh rintangan, tetapi tetap harus menjadikan TUHAN sebagai tempat berlindung
- Jangan pernah menganggap harta adalah segalanya
- Tetaplah berjuang demi masa depanmu yang cerah
- Jangan putus asa dengan sesuatu yang gagal kita dapatkan ,akan tercipta keberhasilan yang banyak bila kita bersabar



HALAMAN PERSEMBAHAN

- Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini.
- Bapakdan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan doa untuk kesuksesan serta keberhasilanku.
- Seorang yang special yang telah mendorong serta memberikan semangat untuk tidak menyerah dahulu sebelum mendapatkan kesuksesan dan keberhasilan yang diinginkan.
- All my friends sekelas serta seluruh civitas campus yang senantiasa memberikan semangat, terima kasih atas bantuan kalian selama ini.
- STMIK AMIKOM Yogyakarta
- Semua pihak yang turut andil membantu dalam pengerjaan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat karunia dan rahmat- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul “SOSIALISASI e-KTP DENGAN CD INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3 “ sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

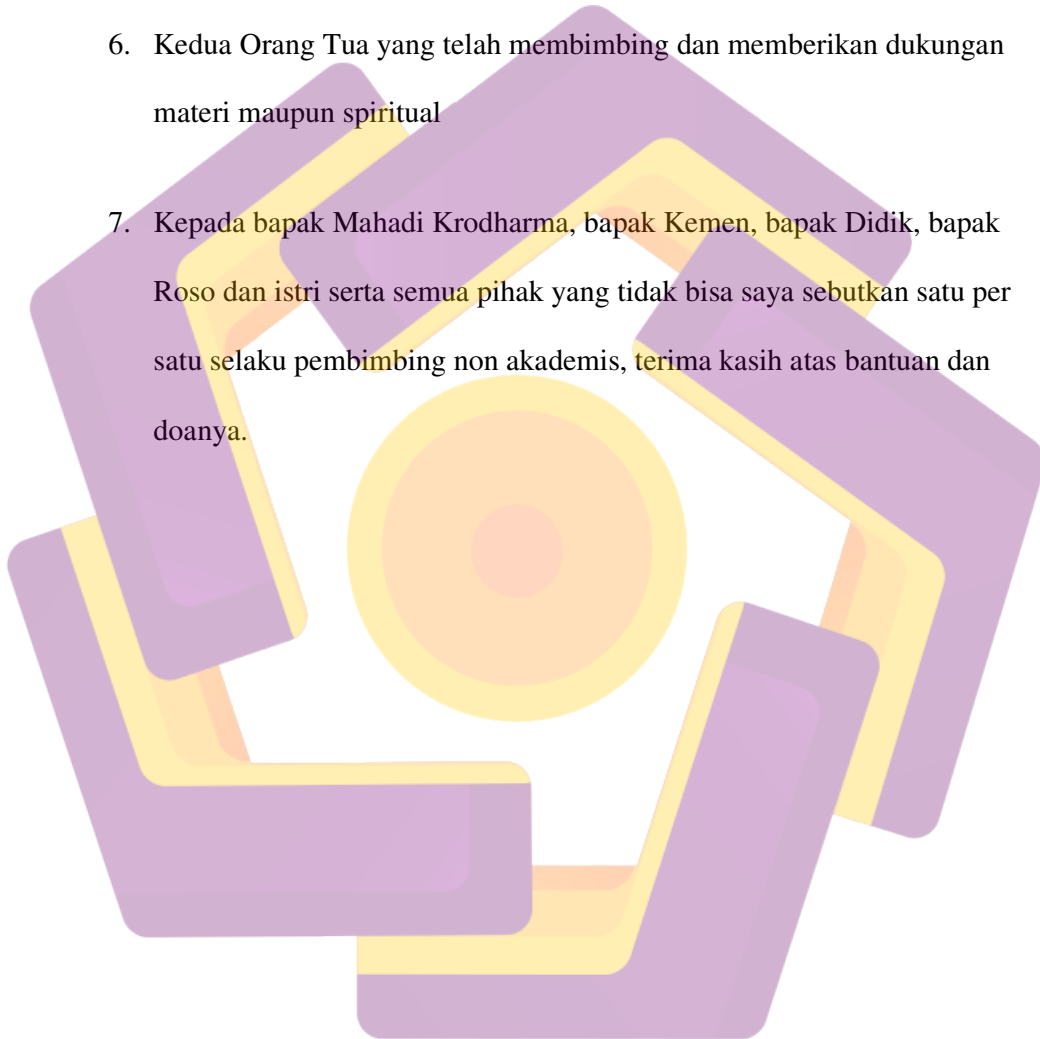
Rasa hormat serta terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang telah membantu dan menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Untuk itu perkenankanlah penulis untuk menyampaikan ungkapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada hambanya ;
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta;
3. Dr. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta;
4. Kusnawi, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untu membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga penulisan Laporan Skripsi ini dapat tersalesaikan dengan baik;

5. Para Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan Ilmunya;

6. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual

7. Kepada bapak Mahadi Krodharma, bapak Kemen, bapak Didik, bapak Roso dan istri serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu selaku pembimbing non akademis, terima kasih atas bantuan dan doanya.



Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga apa yang tertulis didalamnya masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran – saran yang membangun, sehingga dapat dijadikan bekal untuk melangkah menuju kebaikan.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan manfaat bagi penulis khususnya.

Yogyakarta , 10 desember 2014

(HILDA DWI PRASETYO)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Batasan Masalah 4

1.4. Tujuan Penelitian 5

1.5. Manfaat Penelitian 5

1.6. Metode Penelitian Data 6

1.7. Sistematika Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI 10

2.1. Pengertian dan Deifinisi Sistem Informasi 10

2.2.1. Konsep Dasar Informasi 11

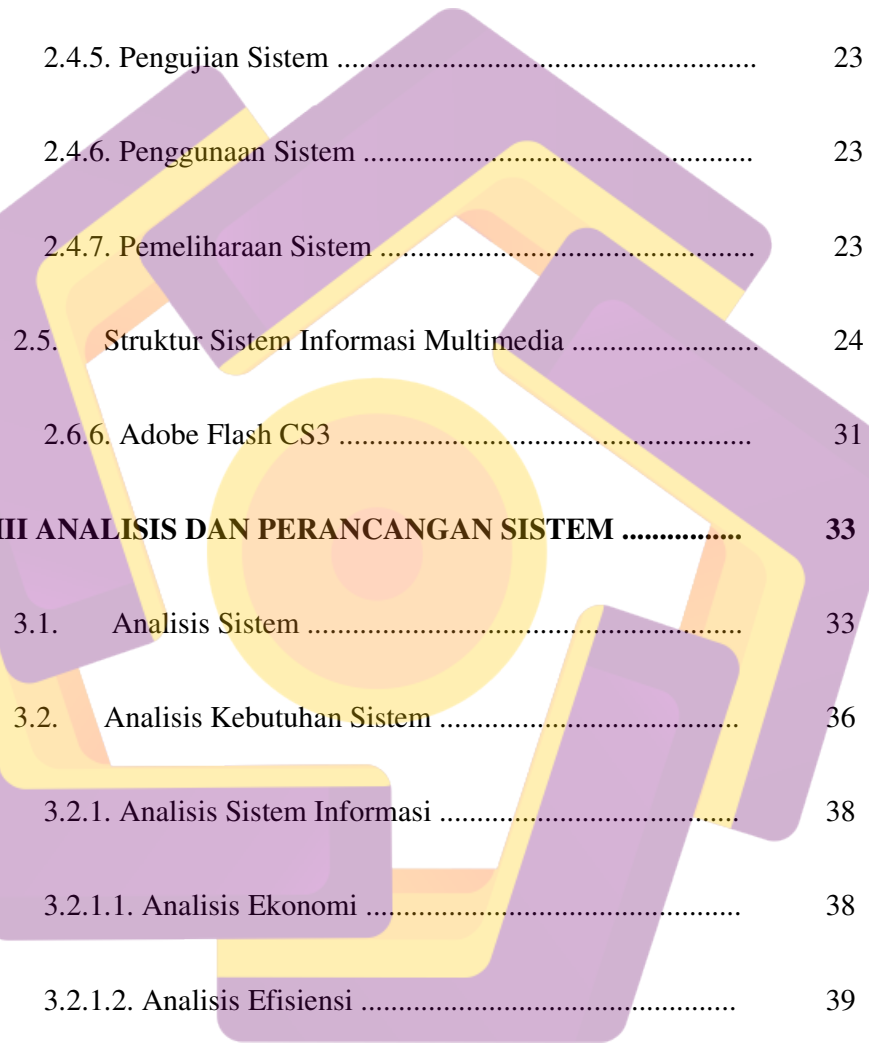
2.2.2. Kualitas Informasi 11

2.3. Konsep Dasar Multimedia 12


2.4. Merancang Konsep 20

2.4.1. Merancang Isi 20

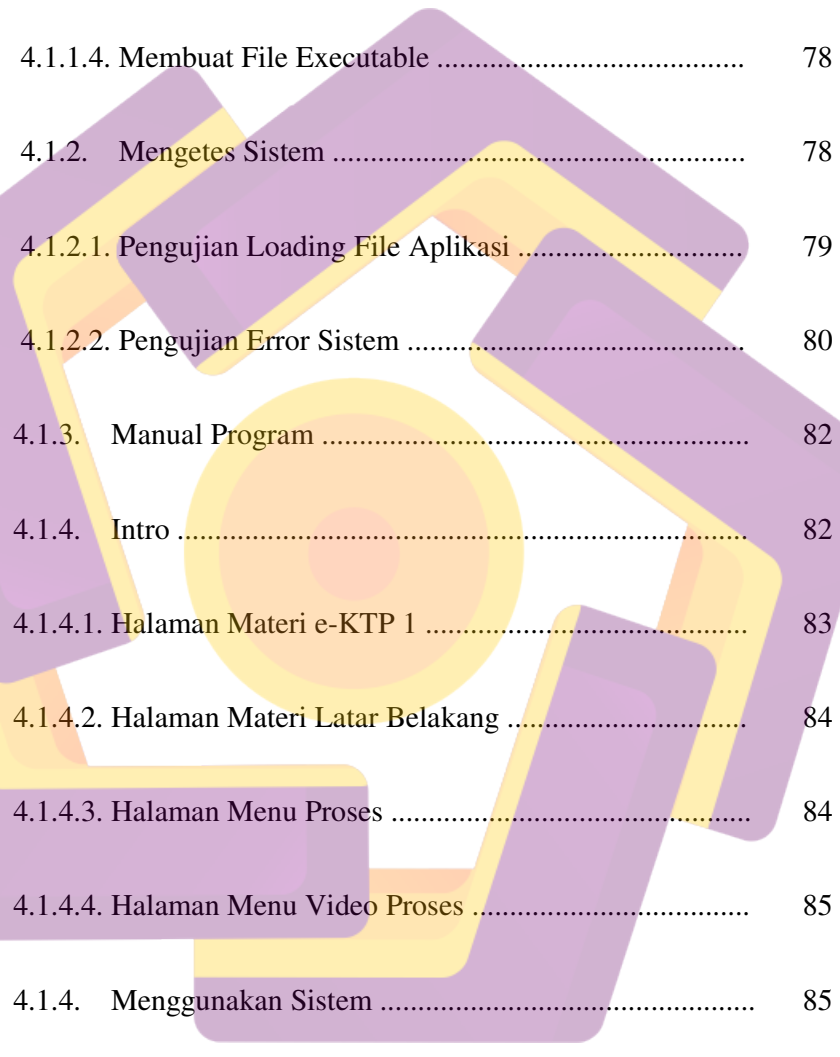
2.4.2. Merancang Naskah 20



2.4.3. Merancang Grafik	20
2.4.4. Memproduksi Sistem	22
2.4.5. Pengujian Sistem	23
2.4.6. Penggunaan Sistem	23
2.4.7. Pemeliharaan Sistem	23
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia	24
2.6.6. Adobe Flash CS3	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1. Analisis Sistem	33
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.1. Analisis Sistem Informasi	38
3.2.1.1. Analisis Ekonomi	38
3.2.1.2. Analisis Efisiensi	39
3.2.1.3. Analisis Pelayanan	39



3.2.1.4. Analisis Kelayakan	39
3.3.1. Analisis Faktor Teknis	41
3.3.1.1. Analisis Faktor Operasi	41
3.3.1.2. Analisis Faktor Hukum	41
3.3.1.3. Analisis Faktor Jadwal	42
3.3.1.4. Analisis Faktor Strategik	42
3.4.1. Merancang Sistem	43
3.4.1.1. Merancang Konsep	43
3.4.1.2. Merancang Isi	43
3.4.1.3. Merancang Naskah	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	72
4.1. Memproduksi Sistem	72
4.1.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik	72
4.1.1.1. Pembuatan Background	73



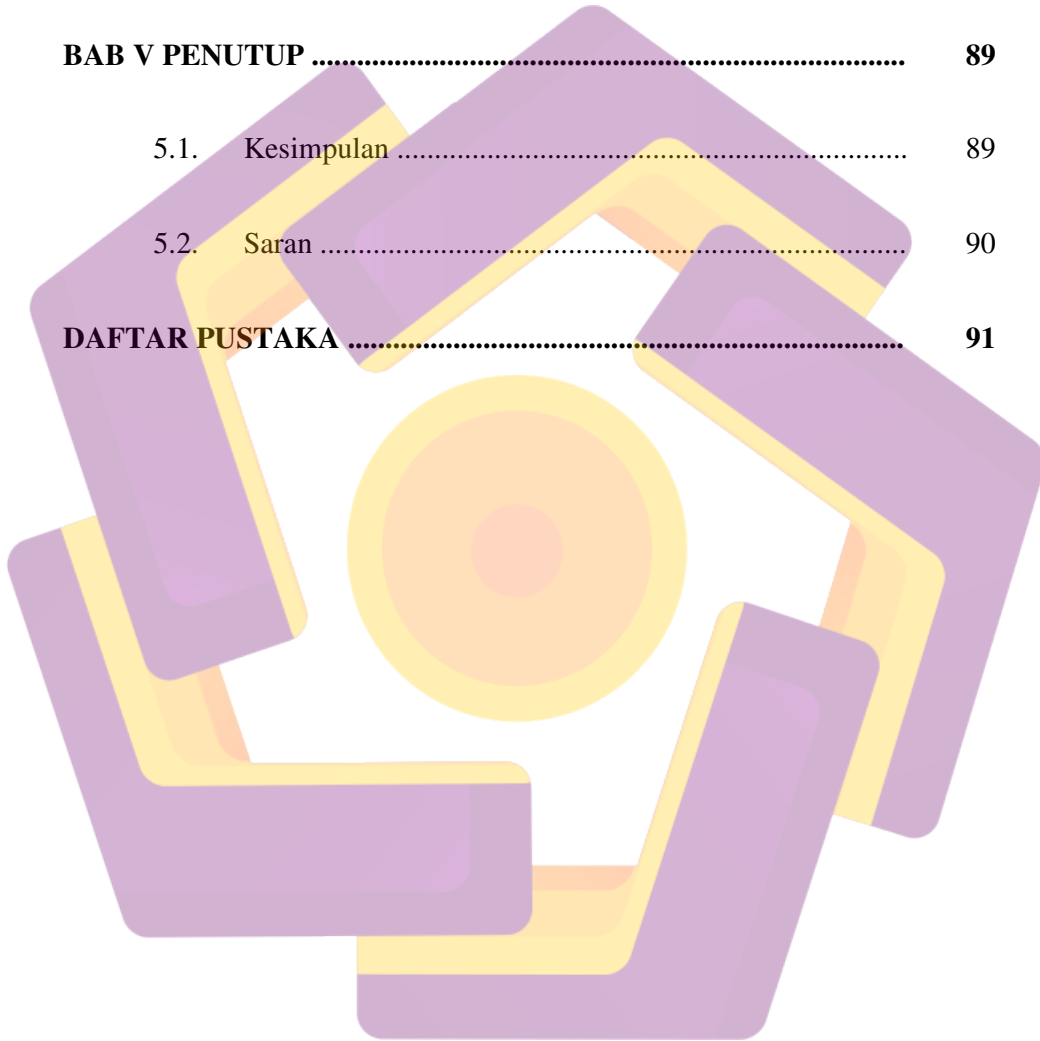
4.1.1.2. Pembuatan Animasi	75
4.1.1.3. Pembuatan Animasi Tombol	75
4.1.1.4. Membuat File Executable	78
4.1.2. Mengetes Sistem	78
4.1.2.1. Pengujian Loading File Aplikasi	79
4.1.2.2. Pengujian Error Sistem	80
4.1.3. Manual Program	82
4.1.4. Intro	82
4.1.4.1. Halaman Materi e-KTP 1	83
4.1.4.2. Halaman Materi Latar Belakang	84
4.1.4.3. Halaman Menu Proses	84
4.1.4.4. Halaman Menu Video Proses	85
4.1.4. Menggunakan Sistem	85
4.1.5. Pemeliharaan Sistem	86

4.2.	Pembahasan	87
4.2.1.	Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi	87

BAB V PENUTUP **89**

5.1.	Kesimpulan	89
5.2.	Saran	90

DAFTAR PUSTAKA **91**



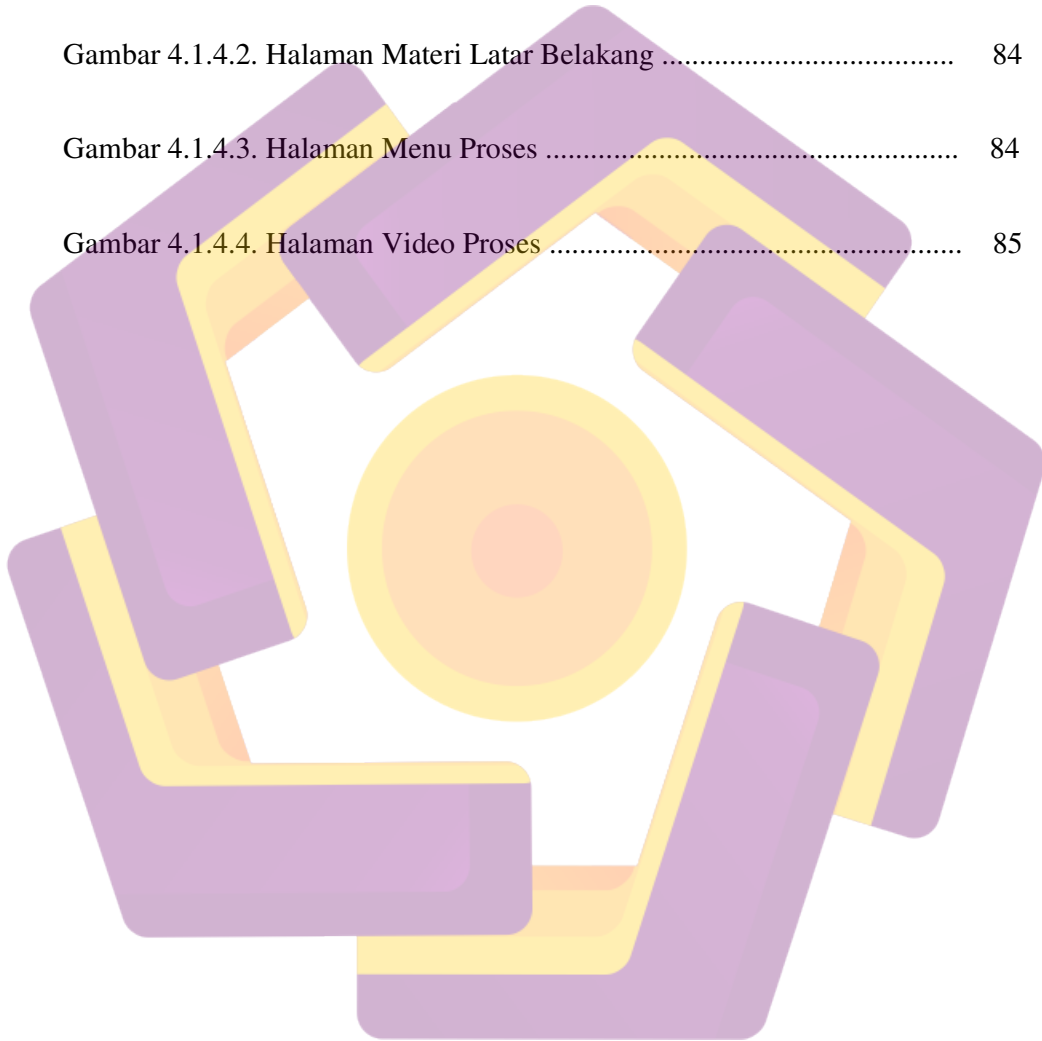
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Siklus Pengembangan Multimedia	24
Tabel 3.1.	Kebutuhan Perangkat Keras Pembuatan Aplikasi	40
Tabel 3.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan Aplikasi	40
Tabel 4.1.	Penjelasan Tombol dan Fungsinya	76
Tabel 4.2.	Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	80
Tabel 4.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	82
Tabel 4.4.	Hasil Kuisisioner Dalam Bentuk Presentase	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Siklus Pengembangan Multimedia	24
Gambar 2.2.	Icon Struktur Sistem Informasi Multimedia	25
Gambar 2.3.	Struktur Linear	25
Gambar 2.4.	Struktur Herarki	26
Gambar 2.5.	Struktur Piramida	26
Gambar 2.6.	Struktur Polar	27
Gambar 2.7.	Tampilan Awal Dari Adobe Flash	32
Gambar 2.8.	Tampilan Dari Area Kerja Adobe Flash	32
Gambar 3.5.3.3.	Perbedaan KTP Lama, Nasional, dan e-KTP	58
Gambar 3.5.4.1.	Seperti Apa Bentuk e-KTP	62
Gambar 4.1.	File New	73
Gambar 4.2.	Tampilan Background	74
Gambar 4.3.	Tampilan Background Content	74

Gambar 4.1.4 Intro	82
Gambar 4.1.4.1. Halaman Materi e-KTP 1	83
Gambar 4.1.4.2. Halaman Materi Latar Belakang	84
Gambar 4.1.4.3. Halaman Menu Proses	84
Gambar 4.1.4.4. Halaman Video Proses	85



INTISARI

Di zaman yang serba digital ini kita harus dituntut untuk bisa menjadikan teknologi informasi. Hal itu dikarenakan pemerintah sedang merencanakan program yang nantinya berbasis digital, baik di kependudukan maupun yang lainnya.

Disamping itu kita harus bias menguasai teknologi informasi, kita juga harus bisa menggunakannya agar dalam persaingan bisnis menjadi lancar, karena multimedia adalah alat yang digunakan untuk melancarkan persaingan antar industri.

Tujuan aplikasi multimedia ini adalah karena pemerintah sedang merencanakan program e-KTP yang diharapkan akan terciptanya keakuratan data. Supaya masyarakat bias menggunakan fasilitas yang ada untuk kepentingan publik.

Kata Kunci : Multimedia, e-KTP

ABSTACT

In this digital age we should be required to make information technology. That's because the government is planning a program that will digitally based, both in population and others.

Besides, we should be able to master information technology, we also have to be able to use it in order to become fluent in a competitive business, because multimedia is a tool that is used to launch an inter-industry competition.

The purpose of this multimedia application is because the government is planning a program of e-ID card is expected to be the creation of the accuracy of the data. Bias so that people using the existing facilities for the public interest.

Keyword : Multimedia, e-ID Card

