

**PERANCANGAN PROFIL TAMAN BACAAN NUHU EVAV DI KOTA
TUAL MALUKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Hambali Tamher

09.12.4254

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN PROFIL TAMAN BACAAN NUHU EVAV DI KOTA
TUAL MALUKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hambali Tamher

09.12.4254

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL TAMAN BACAAN NUHU EVAV DI KOTA
TUAL MALUKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hambali Tamher

09.12.4254

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudvanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN PROFIL TAMAN BACAAN NUHU EVAV DI KOTA
TUAL MALUKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Hambali Tamher

09.12.4254

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

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

NIK. 190302235

M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 November 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

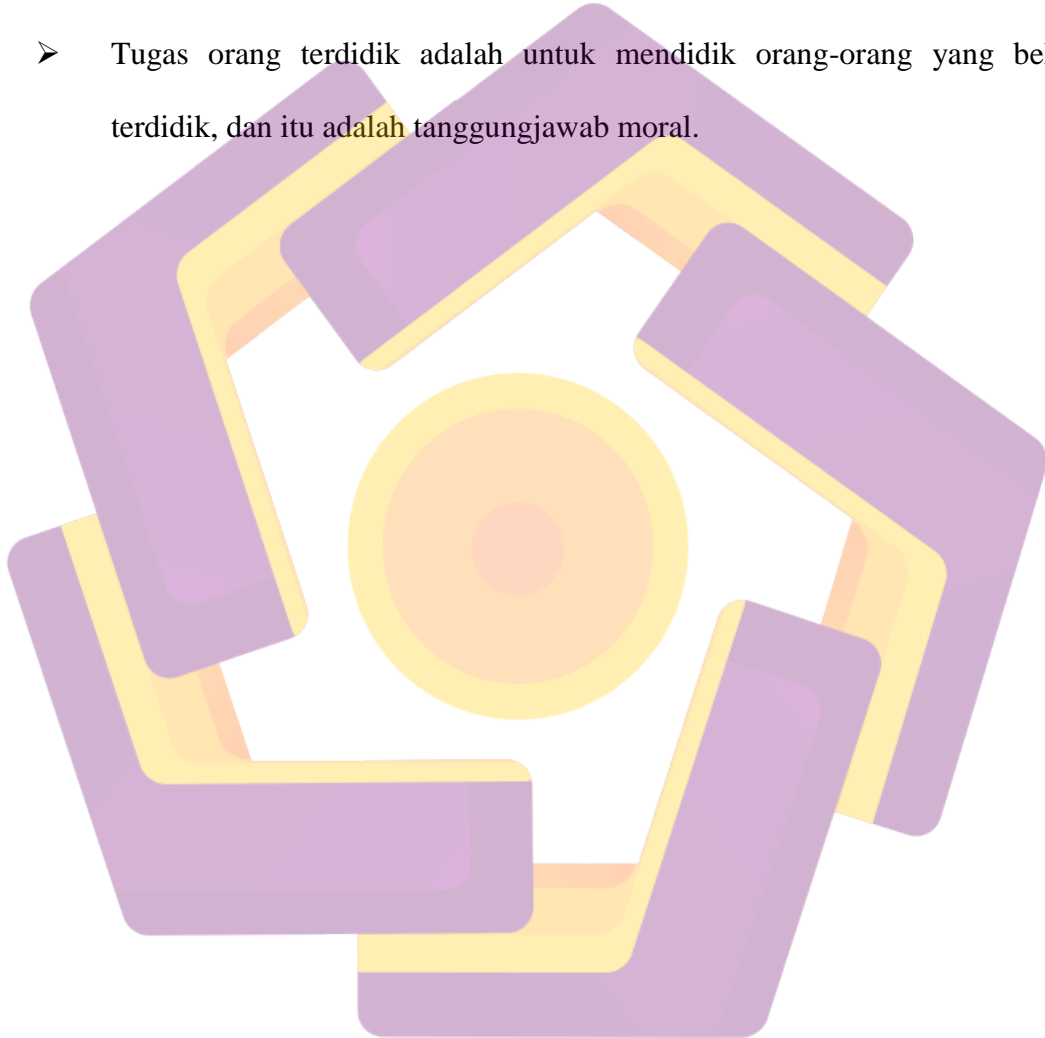
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak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

Yogyakarta, 5 Mei 2014
Penyusun,

Hambali Tamher
09.12.4254

HALAMAN MOTTO

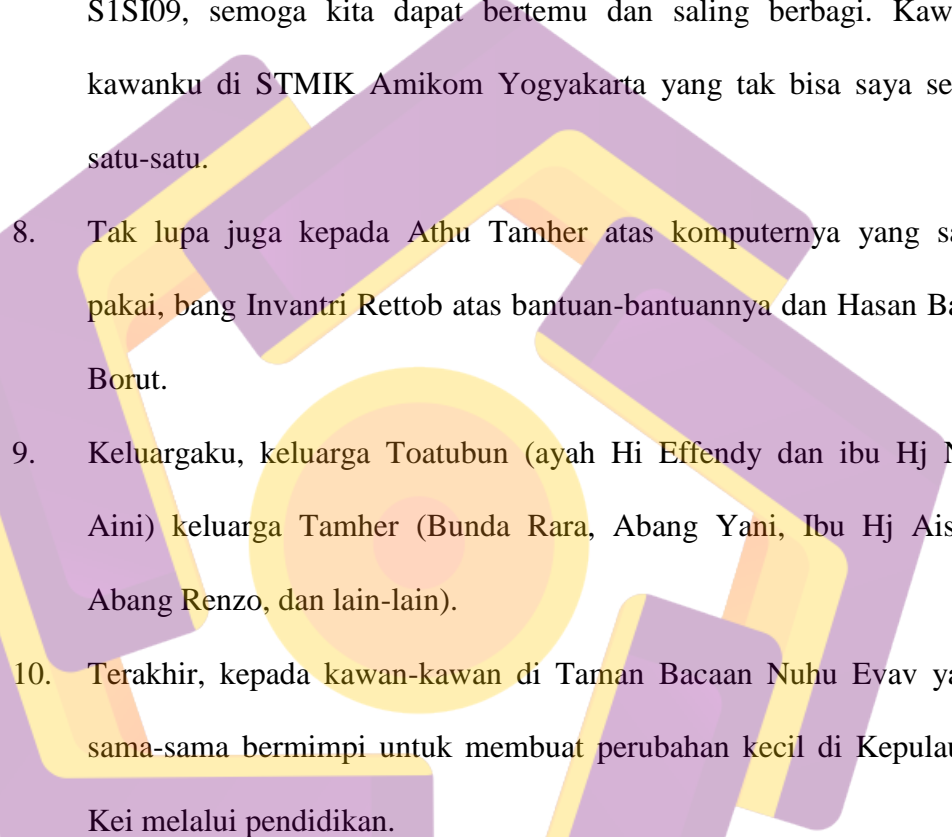
- Sebaik-baiknya manusia adalah yang berguna bagi manusia yang lain.
- Aku menjadi diriku sendiri oleh karena itu aku ada dan aku yakin kepada diriku sendiri.
- Tugas orang terdidik adalah untuk mendidik orang-orang yang belum terdidik, dan itu adalah tanggungjawab moral.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur yang begitu dalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, Maha Agung serta Maha Segalanya, saya persembahkan karya kecil saya ini untuk orang-orang yang senantiasa hadir dalam setiap gerak maju saya :

1. Ibu (Azkia Tamher/Mama Kia) dan bapak terkasih (Hi. Hasan Tamher/Bapa Atan) yang selalu memberikan dukungan yang penuh dari dulu hingga sekarang ini. Menjadi guru, dosen, serta panutan yang selalu saya teladani, dan selalu saya banggakan.
2. Nungsu Dinawati Toatubun, *my wife* yang terkasih dan tercinta yang selalu membantu saya dengan dorongan semangat yang selalu ia berikan kepada saya dalam setiap 'gerak maju' saya dan koreksi kecil dalam pembuatan naskah serta aplikasi saya.
3. Kiran Maiza Guevara dan Adiknya yang sedang ditunggu kehadirannya ke dunia ini, kalian adalah kekuatan terbesarku yang Tuhan berikan.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT., yang membimbing saya dalam menyelesaikan karya ini dan juga dosen saya ketika kuliah Rekayasa Perangkat Lunak, terima kasih atas jasa anda.
5. Abang Takdir Tamher, SE yang biasanya memarahi saya agar segera menyelesaikan studi, yakinlah bahwa apa yang kau berikan adalah motivasi bagi saya.

- 
6. Adikku Huzair Tamher dan Putrei Batavia Rahmawati Tamher, kalian selalu saya ingat dalam hidup saya, semoga kedepan saya dapat berguna buat kalian.
 7. Kawan-kawanku, Tri Prasajo, Didi Prabowo dan angkatan 2009 S1SI09, semoga kita dapat bertemu dan saling berbagi. Kawan-kawanku di STMIK Amikom Yogyakarta yang tak bisa saya sebut satu-satu.
 8. Tak lupa juga kepada Athu Tamher atas komputernya yang saya pakai, bang Invantri Rettob atas bantuan-bantuannya dan Hasan Basri Borut.
 9. Keluargaku, keluarga Toatubun (ayah Hi Effendy dan ibu Hj Nur Aini) keluarga Tamher (Bunda Rara, Abang Yani, Ibu Hj Aisah, Abang Renzo, dan lain-lain).
 10. Terakhir, kepada kawan-kawan di Taman Bacaan Nuhu Evav yang sama-sama bermimpi untuk membuat perubahan kecil di Kepulauan Kei melalui pendidikan.

KATA PENGANTAR

Bismillahi Arrahman Arrahim, puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang atas izin dan kesempatan serta nikmat yang diberikan kepada saya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. *Shalawat* serta *salam* tak lupa pula saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta *zhuriat* dan para sahabatnya, karena suri taulan dari Beliaulah kita dapat menjadi manusia yang berakhlak baik.

Skripsi ini, dengan judul Perancangan Profil Taman Bacaan Nuhu Evav Di Kota Tual Maluku Menggunakan Adobe Flash CS3, diangkat atas dasar keprihatinan yang sama dengan keprihatinan para inisiator Taman Bacaan Nuhu Evav yakni, buruknya pendidikan di Kepulauan Kei, Maluku. Oleh karena itu, penulis mengupayakan berbagai hal untuk menjawab keprihatinan tersebut, salah satunya dengan menggunakan disiplin ilmu yang telah di dapat selama masa studi keserjanaan di STMIK Amikom Yogyakarta dalam bidang Sistem Informasi. Penulis dalam menyusun serta merancang aplikasi interaktif ini, berusaha semaksimal mungkin agar tidak terjadapat subyektifitas dalam mengerjakan skripsi ini, dengan menempatkan diri seutuhnya sebagai mahasiswa program sarjana dibidang Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta. Dengan begitu kiranya karya ini layak untuk diberikan penilaian sebagaimana mestinya oleh tim dosen yang menguji.

Skripsi ini pun adalah salah satu syarat mutlak yang diberikan oleh lembaga pendidikan, khususnya STMIK Amikom Yogyakarta untuk meraih gelar

kesarjanaan, oleh karena itu skripsi ini dibuat dan sekali lagi kiranya dapat memenuhi syarat tersebut.

Penulis menyadari betul masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini, entah itu aplikasi ataupun naskahnya sendiri, karena penulis sadar bahwa ilmu pengetahuan yang penulis dapat hingga sekarang masih kurang cukup untuk membuat sebuah karya ilmiah sempurna. Penulis berharap saran dan kritik dari siapapun yang membaca serta menggunakan aplikasi yang penulis buat untuk syarat kelulusan ini, karena itulah salah satu cara penulis dalam belajar.

Semoga apa yang penulis buat ini menjadi bermanfaat bagi orang banyak, sebagaimana salah satu motto penulis “sabaik-baiknya manusia adalah yang berguna bagi manusia lain.”

Yogyakarta, 1 Januari 2014

Penulis


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
HALAMAN MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR TABEL	XVII
INTISARI	XVIII
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	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 LANDASAN TEORI		7
2.1.	Pengertian Multimedia	7
2.2.	Pengertian <i>Company Profile</i>	9
2.3.	Pengertian Promosi	9
2.3.1.	Aplikasi Multimedia Pendukung Promosi	9
2.4.	Jenis-Jenis Multimedia	11
2.4.1.	Multimedia Linier	11
2.4.2.	Multimedia Interaktif	11
2.5.	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.5.1.	Teks.....	11
2.5.2.	Grafik.....	12
2.5.3.	Bunyi (Audio)	13
2.5.4.	Video.....	14
2.5.5.	Animasi	15
2.6.	Struktur Aplikasi Multimedia	16
2.6.1.	Struktur Linier	16
2.6.2.	Struktur Menu	17
2.6.3.	Struktur Hierarki	17
2.6.4.	Struktur Jaringan	18
2.6.5.	Struktur Kombinasi	19
2.7.	Tahapan Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.7.1.	Konsep	21

2.7.2.	Desain	21
2.7.3.	Pengumpulan Material	22
2.7.4.	Pembuatan	23
2.7.5.	<i>Testing</i>	23
2.7.6.	Distribusi.....	23
2.8.	Analisis Aplikasi Multimedia	26
2.9.	<i>Testing</i> Aplikasi Multimedia.....	27
2.10.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.10.1.	Adobe Flash CS3	27
2.10.2.	Corel DRAW X5.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1.	Gambaran Umum Organisasi.....	32
3.1.1.	Sejarah Singkat Taman Bacaan Nuhu Evav.....	32
3.1.2.	Visi dan Misi	34
3.1.3.	Tujuan Taman Bacaan Nuhu Evav	35
3.1.4.	Struktur Organisasi	36
3.1.5.	Kegiatan Taman Bacaan Nuhu Evav	39
3.2.	Analisis Sistem.....	41
3.3.	Analisis Masalah	41
3.4.	Analisis SWOT	42
3.5.	Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.5.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.5.2.	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	46

3.5.2.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak	46
3.5.2.2.	Kebutuhan Perangkat Keras	47
3.6.	Analisis Kelayakan Sistem.....	47
3.6.1.	Analisis Kelayakan Teknologi	48
3.6.2.	Analisis Kelayakan Operasional	48
3.6.3.	Analisis Kelayakan Hukum	48
3.7.	Perancangan	49
3.7.1.	Merancang Konsep.....	49
3.7.2.	Merancang Desain.....	50
3.7.2.1.	Diagram.....	50
3.7.2.2.	Grafik.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		63
4.1.	Implementasi Sistem	63
4.1.1.	Skema Pembuatan Profil Interaktif Taman Bacaan Nuhu Evav ...	64
4.1.2.	Pengeditan <i>Background</i>	64
4.1.3.	Pembuatan Aplikasi Dengan Adobe Flash CS3 Professional	66
4.1.3.1.	Mengatur Ukuran Program Interaktif.....	67
4.1.3.2.	Import File.....	67
4.1.3.3.	Membuat Tombol Navigasi.....	72
4.1.3.4.	<i>File Save</i> atau Menyimpan.....	86
4.1.4.	<i>Publish</i> Menjadi Format <i>.exe</i>	87
4.2.	Manual Program.....	89
4.2.1.	Halaman Intro.....	89



4.2.2.	Halaman Beranda	89
4.2.3.	Halaman Tentang Kami	91
4.2.4.	Halaman Dokumentasi	93
4.2.5.	Halaman Hubungi Kami	95
4.3.	Menggunakan Media CD (Compact Disk)	96
4.4.	Pengujian Sistem	97
4.5.	Menggunakan Sistem	103
4.6.	Memelihara Sistem	104
4.6.1.	Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif)	104
4.6.2.	Pemeliharaan Media	105
BAB V PENUTUP		106
5.1.	Kesimpulan	106
5.2.	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108

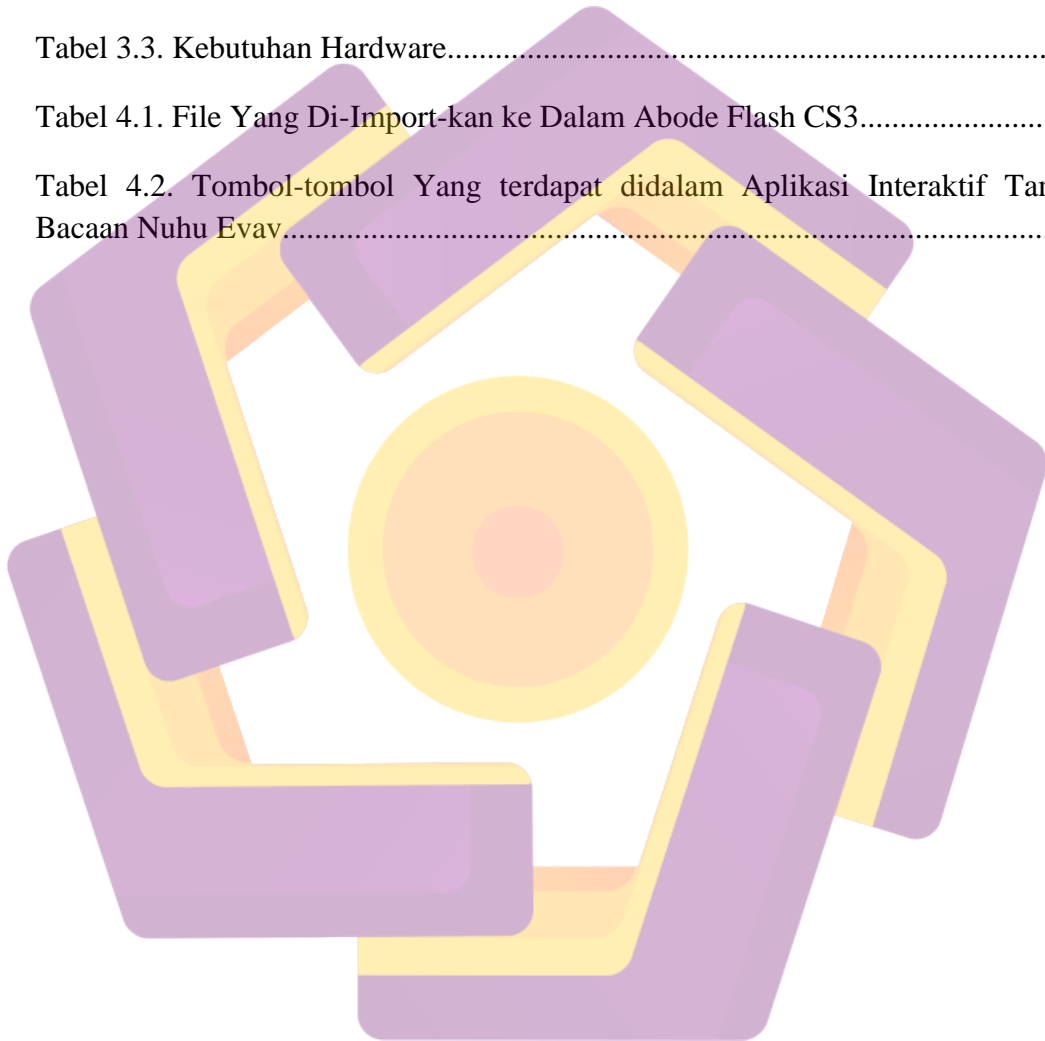
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	16
Gambar 2.2 Struktur Menu	17
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.6 Metodologi Pengembangan Multimedia	25
Gambar 2.7 Adobe Flash CS3 Professional	29
Gambar 2.8 CorelDRAW X5	30
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Taman Bacaan Nuhu Evav	36
Gambar 3.2. Struktur Hierarki	51
Gambar 3.3. Sketsa Intro	55
Gambar 3.4. Sketsa Beranda	56
Gambar 3.5. Sketsa Tentang Kami	57
Gambar 3.6. Sketsa Dokumentasi	59
Gambar 3.7. Sketsa Hubungi Kami	61
Gambar 4.1. Skema Pembuatan Aplikasi	64
Gambar 4.2. Pembuatan <i>Background</i> Menggunakan Corel Draw X5	65
Gambar 4.3. Background Aplikasi Profil Interaktif Taman Bacaan	66
Gambar 4.4. Dokumen Properties; Mengatur Ukuran Aplikasi	67
Gambar 4.5. Saving File	87

Gambar 4. 6. Publish Setting	88
Gambar 4.7. Halaman Intro	89
Gambar 4.8. Halaman Beranda.....	90
Gambar 4.9. Halaman Tentang Kami	91
Gambar 4.10. Halaman Dokumentasi.....	93
Gambar 4.11. Halaman Hubungi Kami	95
Gambar 4.12. Membuat <i>file autorun</i>	97
Gambar 4.13. Pengujian (Halaman Intro)	98
Gambar 4.14. Pengujian (Halaman Utama).....	98
Gambar 4.15. Pengujian (Halaman Tentang Kami)	99
Gambar 4.16. Pengujian (Halaman Struktur Organisasi).....	99
Gambar 4.17. Pengujian (Halaman Dokumentasi).....	100
Gambar 4.18. Pengujian (Halaman Menu Foto dalam Halaman Dokumentasi).....	100
Gambar 4.19. Pengujian (tampilan gambar pada Tombol f1 setelah diklik).....	101
Gambar 4.20. Pengujian (video interview setelah dilakukan <i>play</i>)	102
Gambar 4.21. Pengujian (tombol keluar)	102
Gambar 4.22. Pengujian (halaman pilahan meninggalkan aplikasi atau tidak).	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Matrix SWOT Taman Bacaan Nuhu Evav.....	45
Tabel 3.2. Kebutuhan Software.....	47
Tabel 3.3. Kebutuhan Hardware.....	47
Tabel 4.1. File Yang Di-Import-kan ke Dalam Abode Flash CS3.....	68
Tabel 4.2. Tombol-tombol Yang terdapat didalam Aplikasi Interaktif Taman Bacaan Nuhu Evav.....	81



INTISARI

Perubahan zaman di era ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini mengakibatkan pola konsumsi masyarakat dan kelompok-kelompok atau organisasi-organisasi pun meningkat menyesuaikan perubahan tersebut. Hal yang meningkat ini pun menyentuh banyak aspek, tak terkecuali aspek promosi dalam organisasi untuk memenuhi target dari organisasi tersebut. Karena kita berada pada era komputerisasi maka media yang akan digunakan pun harus komputerisasi agar dapat menunjang kerja-kerja promosi. Multimedia memungkinkan manusia dapat berintraksi langsung dengan melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Multimedia pun menghasilkan sesuatu yang menarik, sebagai contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan presentasi, mendesain majalah, membuat animasi dan banyak lagi.

Taman Bacaan Nuhu Evav merupakan sebuah organisasi yang bergerak dibidang pendidikan khususnya *literacy*, dan aktif mengkaji perkembangan ilmu pengetahuan. Taman Bacaan Nuhu Evav berada di Kota Tual, Kepulauan Kei, Provinsi Maluku.

Sarana promosi yang sudah lebih dulu digunakan dalam memperkenalkan Taman Bacaan Nuhu Evav masih sangat kurang karena hanya bertumpu pada penggunaan poster dan brosur oleh karena itu perlunya media tambahan untuk dapat mencapai target hal tersebut. Media interaktif sangat tepat, namun dalam perancangannya harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang agar dapat menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Multimedia dengan bentuk media interaktif bertujuan agar memudahkan para anggota dan pengguna layanan organisasi untuk mengetahui informasi yang tersedia.

Kata Kunci : Media Interaktif, Promosi, Taman Bacaan Nuhu Evav, Multimedia.

ABSTRACT

Changing times in this era is characterized by the rapid development of science and technology, this has resulted in consumption patterns and groups or organizations increased adjust for these changes. It is this increase was touching many aspects, not least the promotional aspects of the organization to meet the targets of the organization. Since we are in the era of computerization the media that will be used must also be computerized in order to support the work of promotion. Multimedia allows humans to interaction directly through images, text, audio, animation and video. Multimedia also produces something interesting, for example, multimedia can be used to create interactive media, for presentation purposes, magazine design, create animations, and much more.

“Taman Bacaan Nuhu Evav” is an organization engaged in education, especially literacy , and actively explore the development of science. “Taman Bacaan Nuhu Evav” are in Tual, Kei Islands, Maluku Province.

Means of promotion which had already been used in introducing “Taman Bacaan Nuhu Evav” still lacking because it only relies on the use of posters and leaflets hence the need for additional media to be able to achieve the target of it. Interactive media are very precise , but in its design should be done with a mature concept and strategy in order to produce an attractive and communicative design so as to achieve the expected goals. Multimedia with interactive media forms aim to facilitate the organization's members and service users to find information that is available.

Keywords : Interactive Media, Promotion, Taman Bacaan Nuhu Evav, Multimedia.