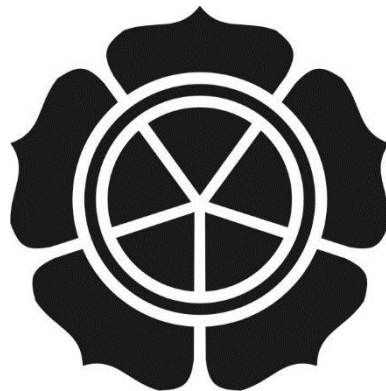


**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID
“SMART INSURANCE”**

SKRIPSI



disusun oleh :

Sony Prakasa Geraldi PS

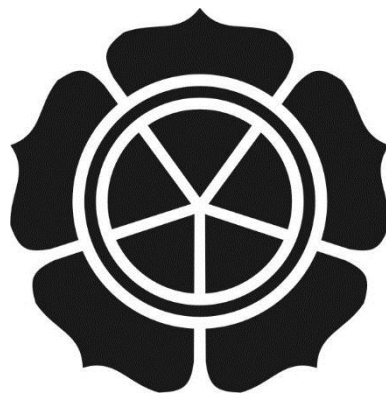
08.11.1997

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID
“SMART INSURANCE”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Sony Prakasa Geraldi PS

08.11.1997

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID
SMART INSURANCE**

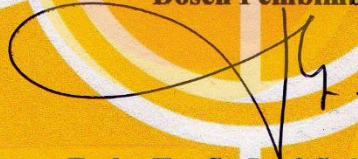
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sony Prakasa Geraldi PS

08.11.1997

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Juni 2012

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID SMART INSURANCE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sony Prakasa Geraldi PS

08.11.1997

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

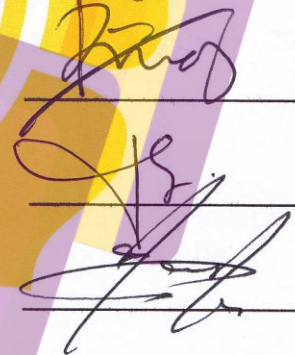
Nama Penguji

Tanda Tangan

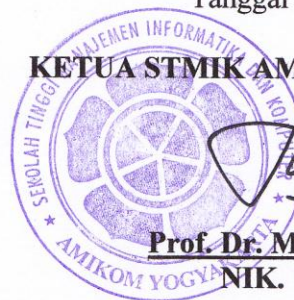
M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2013




KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

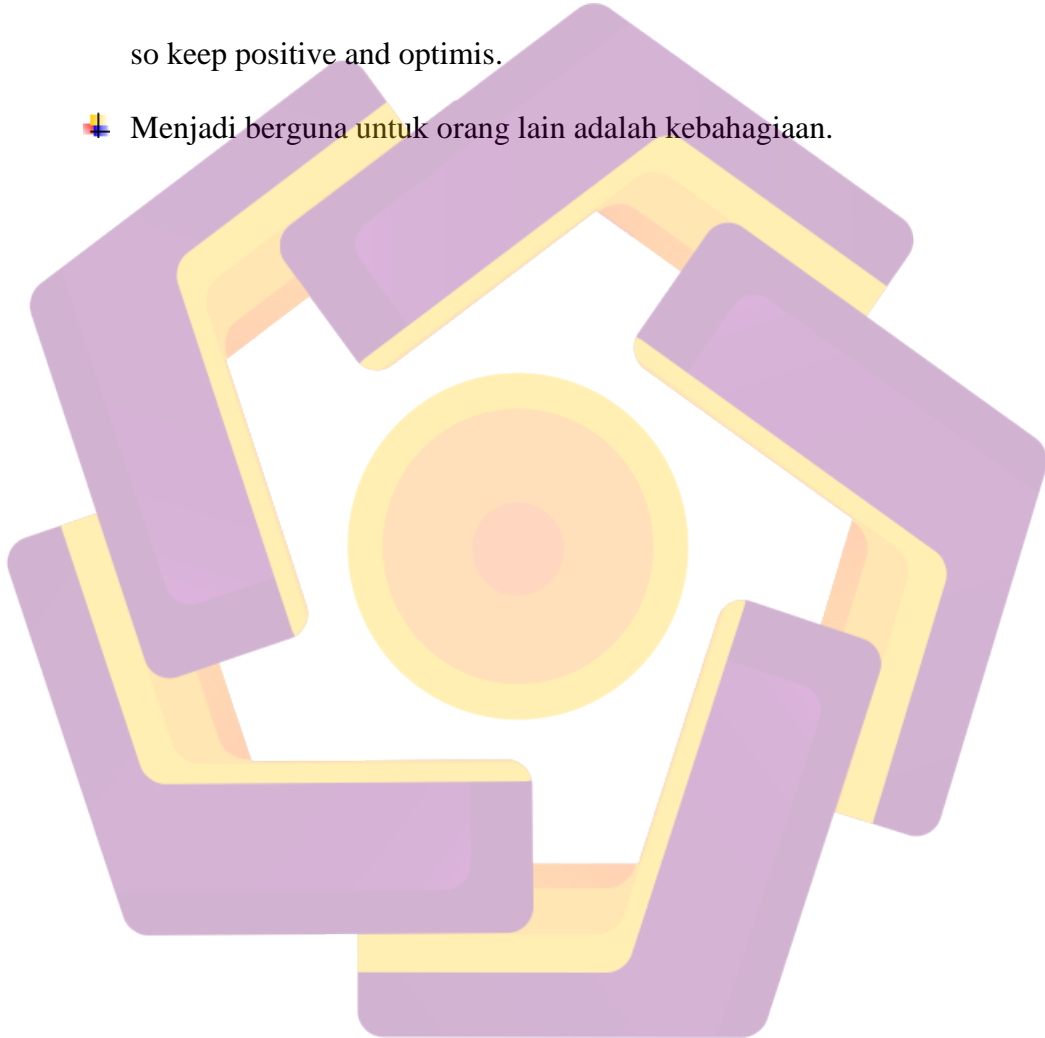


Yogyakarta, 28 Februari 2013

Sony Prakasa Geraldi PS
NIM 08.11.1997

MOTTO

- ✚ Lakukanlah semaksimal mungkin apa saja yang dapat kita lakukan, karena Tuhan akan melakukan apa yang kita tidak bisa lakukan. Yakinlah dan terus berproses.
- ✚ Apa yang kita pikirkan berpengaruh besar dengan apa yang akan terjadi, so keep positive and optimis.
- ✚ Menjadi berguna untuk orang lain adalah kebahagiaan.



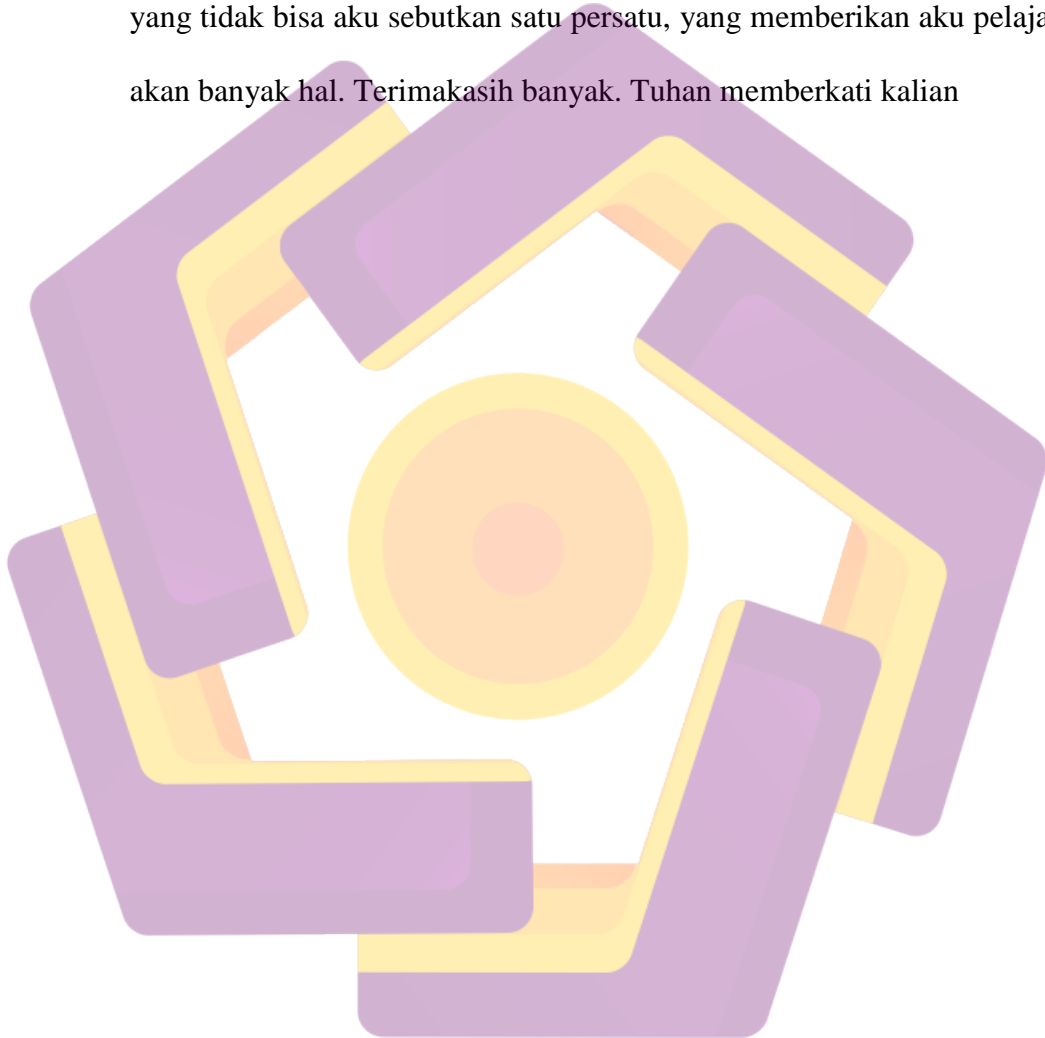
PERSEMBAHAN

Puji Tuhan Alhamdulillah akhirnya studi yang ditempuh selama ini mencapai bagian akhir, yakni dengan selesainya skripsi ini. Semua ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang sangat menantikannya. Tidak lupa juga penyusun mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- ✚ Tuhan Yang Maha Segalanya yang berkenan atas terselesaikannya skripsi ini. Tanpa kehendak-Mu ini semua tidak akan terjadi.
- ✚ Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang bersedia menyertaiku selamanya di dalam segala kesalahanku.
- ✚ Bapak dan Mama yang pasti tidak pernah berhenti mendoakan diriku dan dengan tulus bekerja keras untuk memenuhi segala kebutuhanku, sungguh budimu tak akan pernah dapat terbalaskan.
- ✚ Kedua kakakku Dimas dan Adun yang menjadi teladanku dan selalu membantuku saat aku kesulitan.
- ✚ Thanks to ♥ someone ♥ , Makasih buat semuanya sampai gak bisa aku sebutin satupersatu ☺☹☺. Raih cita-cita, cinta dan harapan mu yak ♥♥
- ✚ Sahabat – sahabatku yang katanya “rainbow geng”. Kalian luar biasa selalu siap saat aku memerlukan bantuan dan memberi kata – kata motivasi buatku hingga bosan. See u on the Top brother. ☺
- ✚ Undreground TIB 08 “Never Ending Trip”: fazharr, okan, nindar, yesi, deby, dudul, ajeng, dyan, iin, prima, firman, fatih, ardy, lintar, remick, hendy, argo, sham, andri, yoga, fiko, zuli, yunus, dewi, sri, ipank, ega, lisy, cicik, kunkun, momo, wisnu, misbah, apri, triyana, rosidi, biis, alfa,

widodo, rido, aan, apik, indra, rizki, andang, gunawan, tomo, dwi, ade, tommy, randa, zaid, pakdhe dkk, maaf yang tidak disebut namanya. Makasih buat kehangatan kebersamaan yang selalu dibangun 😊.

✚ Kepada keluarga, sodara, dan semua orang – orang yang ada disekitarku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, yang memberikan aku pelajaran akan banyak hal. Terimakasih banyak. Tuhan memberkati kalian



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan YME, rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA ASURANSI BERBASIS ANDROID *Smart Insurance*” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis merasa masih banyak kekurangan-kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan YME tentunya yang telah berkenan akan semua ini.
2. Ibunda dan Ayahanda tercinta, terimakasih yang tak terhingga atas do'a dan segala pengorbanannya selama ini demi kelancaran Skripsi Saya.
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang luar biasa selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai.
6. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tuhan memberikan imbalan yang setimpal pada mereka, dan dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah, Amin.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

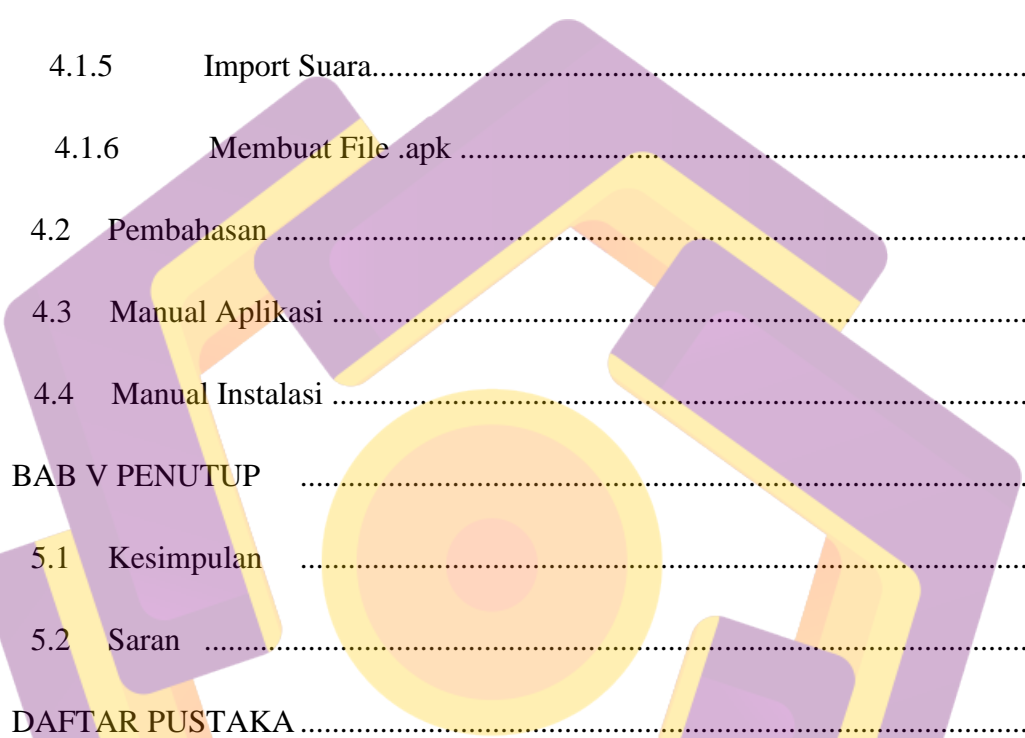
DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
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	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Asuransi Jiwa	6
2.1.1 Aset	6
2.1.2 Resiko	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia	7
2.2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.2 Kelebihan Multimedia	8
2.2.3 Komponen Multimedia	8
2.2.4 Konsep Dasar Animasi	10
2.2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.2.6 Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia ..	13
2.3 Pengertian Edukasi	17
2.4 Android	17
2.4.1 Pengertian Android	17
2.4.2 Sejarah dan perkembangan Android	18
2.4.3 Versi Android	19
2.4.4 Arsitektur Android	22
2.4.4.1 Linux Kernal	23
2.4.4.2 Libraries	24
2.4.4.3 Android Runtime	24
2.4.4.4 Application Framework	25

2.4.4.5 Applications Layer	26
2.4.5 Komponen Aplikasi	27
2.4.5.1 Activities	27
2.4.5.2 Services.....	29
2.4.5.3 Intents	30
2.4.5.4 Broadcast Receivers	30
2.4.5.5 Content Providers.....	30
2.4.6 Tipe Aplikasi Android	31
2.4.7 Siklus Hidup Aplikasi Android	32
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	33
2.5.1 Adobe Photoshop CS5	33
2.5.2 Adobe Flash CS5.5	37
2.5.3 Adobe Air	42
2.5.4 Adobe Audition	43
BAB III PERANCANGAN SISTEM	44
3.1 Analisis Umum	44
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	46
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	47
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	48
3.2.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	48

3.3	Analisis Kelayakan Sistem	49
3.3.1	Kelayakan Teknis/Tenologi	49
3.3.2	Kelayakan Operasi/instansi	50
3.3.3	Kelayakan Hukum	50
3.4	Perancangan Sistem	50
3.4.1	Mendefinisikan Masalah	50
3.4.2	Merancang Konsep	51
3.4.3	Merancang Isi	51
3.4.4	Merancang Naskah	55
3.4.5	Merancang Grafik	62
3.4.5.1	Rancangan Menu Intro	62
3.4.5.2	Rancangan Menu Utama	63
3.4.5.3	Rancangan Menu Aset	64
3.4.5.4	Rancangan Menu Resiko	64
3.4.5.5	Rancangan Menu Asuransi	65
3.4.5.6	Rancangan Menu Keuntungan Memiliki Asuransi	66
3.4.5.7	Rancangan Menu Koleksi Foto	67
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Implementasi Sistem.....	68
4.1.1	Persiapan Aset-aset	68
4.1.2	Mengedit Audio	70



4.1.3	Menbuat Movie.....	71
4.1.4	Membuat Tombol.....	72
4.1.5	Import Suara.....	73
4.1.6	Membuat File .apk	74
4.2	Pembahasan	75
4.3	Manual Aplikasi	78
4.4	Manual Instalasi	81
BAB V PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Materi Aplikasi	55
Tabel 4.1 Tabel Pengujian	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia	9
Gambar 2.2 Struktur Linear	11
Gambar 2.3 Struktur Heirarki	12
Gambar 2.4 Struktur Piramida	12
Gambar 2.5 Struktur Polar	13
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.7 Detail Arsitektur Android	23
Gambar 2.8 Prioritas Aplikasi Berdasarkan Activity	33
Gambar 2.9 Adobe Photoshop CS5	36
Gambar 2.10 Adobe Flash CS5.5	38
Gambar 2.11 Tool Box	38
Gambar 2.12 Panel Timeline	40
Gambar 2.13 Panel Properties.....	41
Gambar 2.14 Panel Library	41
Gambar 3.1 Struktur Multimedia dengan Metode Campuran	53
Gambar 3.2 Sketsa tampilan animasi intro	62
Gambar 3.3 Sketsa tampilan halaman aset	64
Gambar 3.4 Sketsa tampilan halaman resiko	65
Gambar 3.5 Sketsa tampilan halaman asuransi	66
Gambar 3.6 Sketsa tampilan halaman keuntungan memiliki asuransi	66

Gambar 3.7 Sketsa tampilan halaman koleksi foto	67
Gambar 4.1 Logo Smart Insurance	68
Gambar 4.2 Aset rumah dapat dilihat	69
Gambar 4.3 Aset mobil dapat dilihat	69
Gambar 4.4 Aset tidak dapat dilihat (keahlian dokter)	69
Gambar 4.5 Aset tidak dapat dilihat (keahlian montir)	69
Gambar 4.6 Tampilan jendela adobe audition	70
Gambar 4.7 Tampilan jendela adaptive noise reduction	71
Gambar 4.8 Tampilan awal Adobe Flash CS5.5.....	71
Gambar 4.9 Tampilan new project Adobe Flash CS5.5.....	72
Gambar 4.10 Action Frame	73
Gambar 4.11 Sound properties	74
Gambar 4.12 Tampilan jendela untuk membuat file .apk	75
Gambar 4.13 Tampilan intro aplikasi	78
Gambar 4.14 Tampilan menu utama	79
Gambar 4.15 Tampilan menu aset	79
Gambar 4.16 Tampilan menu resiko.....	80
Gambar 4.17 Tampilan menu asuransi	80
Gambar 4.18 Tampilan keuntungan memiliki asuransi	81
Gambar 4.19 Tampilan koleksi foto	81

INTISARI

Skripsi ini dibuat berlatar belakang kebutuhan masyarakat akan informasi yang kian meningkat, secara khusus informasi di bidang asuransi. Selain dari pada itu, kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat akan asuransi ditambah lagi oleh metode sosialisasi yang tidak mudah untuk dipahami menjadi latar belakang dibuatnya skripsi ini.

Da Dengan aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu masyarakat agar dapat dengan mudah memahami konsep dan manfaat asuransi jiwa dengan cara yang berbeda dan lebih menarik. Selain itu juga penulis berharap agar maraknya penggunaan tablet PC bisa menjadi pilar kuat berkembangnya aplikasi ini.

Aplikasi multimedia interaktif ini dibuat dengan langkah pertama adalah mengumpulkan literatur dilanjutkan dengan membuat rancangan dan kemudian memproduksi aplikasi. Aplikasi ini berisikan materi – materi yang dibutuhkan dalam hal memberikan edukasi tentang pentingnya asuransi. Materi didapatkan dari lembaga asosiasi negara dan akan di kemas secara lebih menarik ke dalam multimedia. Karena multimedia sebagai media edukasi dirasakan cukup baik dalam hal edukasi. Aplikasi multimedia interaktif ini akan dijalankan pada tablet PC dengan sistem operasi android. Aplikasi ini akan di bangun dengan menggunakan adobe flash profesional CS5.5 yang dapat langsung di instal pada tablet PC.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Asuransi Jiwa, Android

ABSTRACT

This thesis is based on community need background information on the rise, especially in the field of insurance information. Apart from that, the lack of awareness and understanding of the insurance plus the socialization methods are not easy to understand the background of this thesis made.

Da With interactive multimedia applications are expected to help the community in order to easily understand the concepts and life insurance benefits in a different and more interesting. In addition, the authors hope that the widespread use of tablet PCs could be a strong pillar of the development of this application.

Interactive multimedia applications is the first step was to collect literature continued with the drafting and then producing applications. This application contains the material - the material is needed in terms of providing education about the importance of insurance. The material obtained from state agencies and the associations would be more attractive in containers into multimedia. Because multimedia as a medium of education felt pretty good in terms of education. This interactive multimedia applications will run on a tablet PC with android operating system. This application will be built using Adobe Flash Professional CS5.5 can directly installed on a tablet PC.

Keywords: *Interactive Multimedia, Life Insurance, Android*

