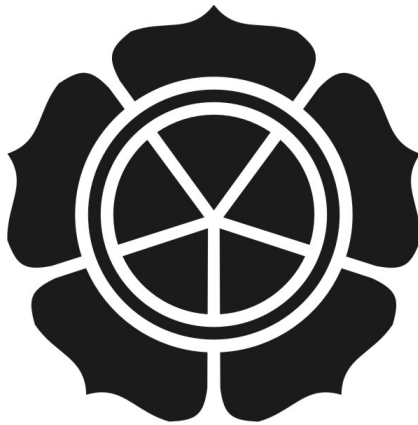


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME INTERAKTIF  
PADA PAUD BALQIS MUNTILAN TENTANG BAHAYA MEMBUANG  
SAMPAH SEMBARANGAN  
(Studi Kasus : PAUD BALQIS Muntilan)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Epson Satyanugraha**

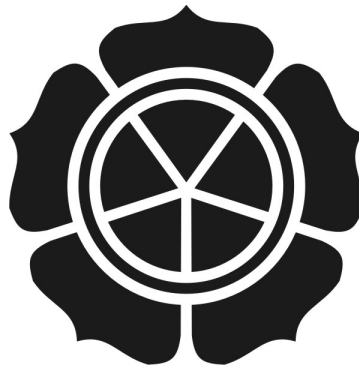
**08.12.2745**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME INTERAKTIF  
PADA PAUD BALQIS MUNTILAN TENTANG BAHAYA MEMBUANG  
SAMPAH SEMBARANGAN  
(Studi Kasus : PAUD BALQIS Muntilan)**

**Skripsi**

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



disusun oleh  
**Epson Satyanugraha**  
**08.12.2745**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**  
**SKRIPSI**

**Perancangan Media Pembelajaran Dan Game Interaktif Pada PAUD  
BALQIS Muntilan Tentang Bahaya Membuang Sampah Sembarangan  
(Studi Kasus: PAUD BALQIS Muntilan)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Epson Satyanugraha**

**08.12.2745**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Maret 2012

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief**

**NIK. 190302098**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Media Pembelajaran Dan Game Interaktif Pada PAUD  
BALQIS Muntilan Tentang Bahaya Membuang Sampah Sembarangan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Epson Satyanugraha**

**08.12.2745**

telah dipertahankan di depan Dewan penguji

Pada tanggal 17 Maret 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**M. Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**

**Sudarmawan, MT.**  
**NIK. 190302035**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 Maret 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, MM.**

**NIK. 190302001**



## 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, 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.

Yogyakarta, 10 Februari 2012

**Epson Satyanugraha**  
**08.12.2745**

## HALAMAN MOTTO

**“When life gives you a hundred reasons to cry, show life that you have a thousand reasons to smile.” *(Unknown)***

**“Advice is what we ask for when we already know the answer but wish we didn't.” *(Erica Jong)***

**“I do it because i can, I can because I want to, I want to because you said I couldn't.” *(Unknown)***

**“Thinking and planning alone will not change anything, we need an action to realize it all. So, do your best and leave the rest to Allah.” *(Sekar .R Naruki)***



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Allah Swt yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya kepadaku.

Untuk Ibu dan Bapak yang tidak pernah putus memberi kasih sayang dan memberi semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.

Untuk saudaraku, kakak, dan adik-adiku Terimakasih atas doa dan dukungannya.

Untuk kekasihku tercinta yang tak pernah lelah memberi semangat serta motivasi dan doa untukku.

Untuk teman-teman yang tidak bisa saya sebut satu persatu : Grandong, Dimas, Adit, Gilank, Oby dan rekan-rekan Little Danny, TMS Family & TMS futsal, Mabes futsal club, Cules de Barca fans club, Jogja madridtista futsal. Terimakasih untuk keceriaan, kebersamaan, masukan dan saran yang kalian berikan.

Untuk teman-teman ASIA-08 dan ASIK-08, tahun-tahun yang tak terlupakan bersama kalian. Begitu banyak kenangan yang kita lewati bersama. Semoga persahabatan ini akan tetap terjalin hingga akhir hayat nanti.

Untuk Mas Faiz dan Mas Deni yang banyak membantu memberi masukan dan saran sehingga Skripsi ini dapat selesai.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Dan Game Interaktif Pada PAUD BALQIS Muntilan Tentang Bahaya Membuang Sampah Sembarangan”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang telah membantu dan mendukung baik secara moril maupun materiil. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Bapak M. Rudyanto Arief, selaku Dosen Pembimbing.
- Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia teknologi informasi.
- Orang tua, kakak-kakakku, dan juga keponakanku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.
- Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

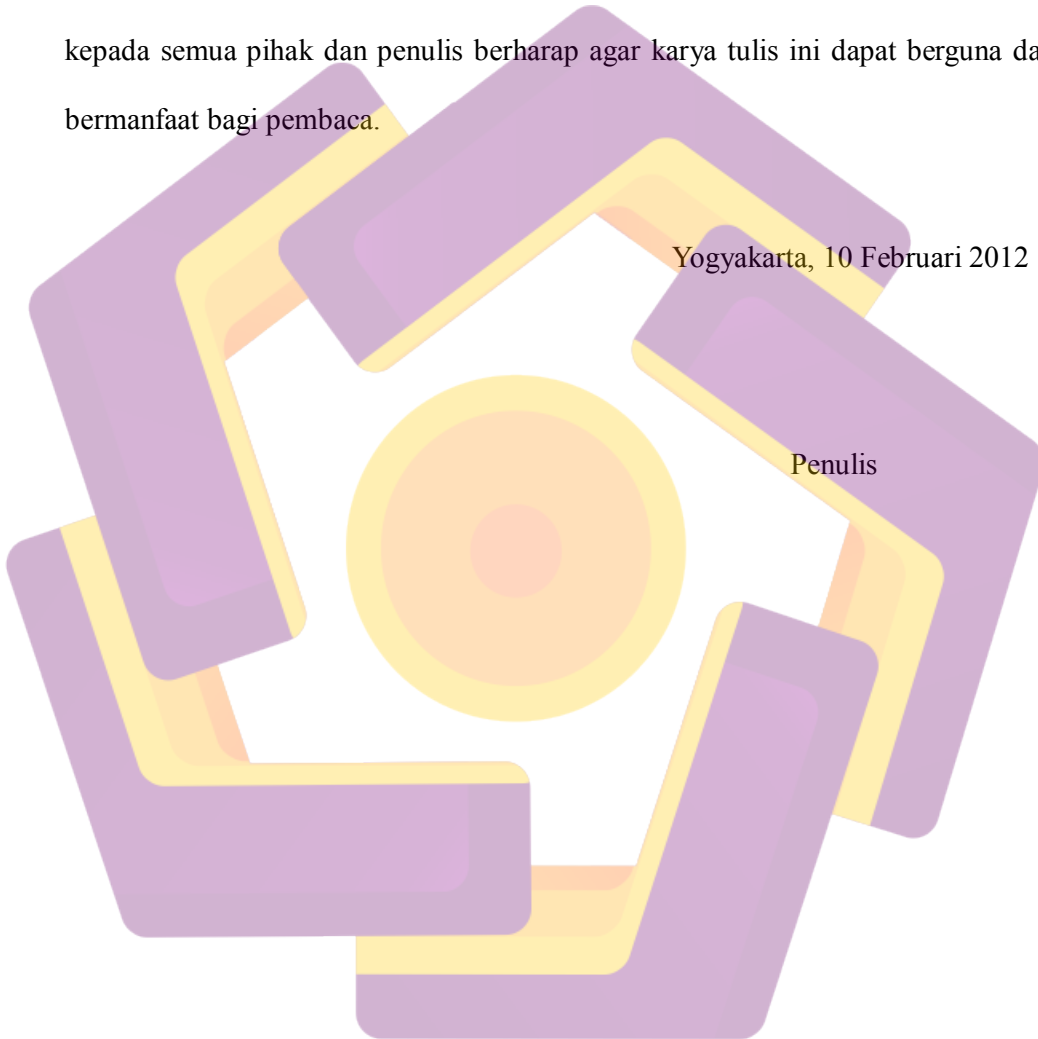


Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Februari 2012

Penulis



## Daftar Isi

Cover.....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari .....	xix
Abstract .....	xx
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metodologi Penelitian.....	6
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Tahap Perancangan Sistem.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	8
1.8. Rencana Kegiatan Penelitian.....	10
<b>BAB II</b>	
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
2.1. Gambaran Umum Tentang Sampah.....	11
2.1.1. Definisi Sampah.....	11

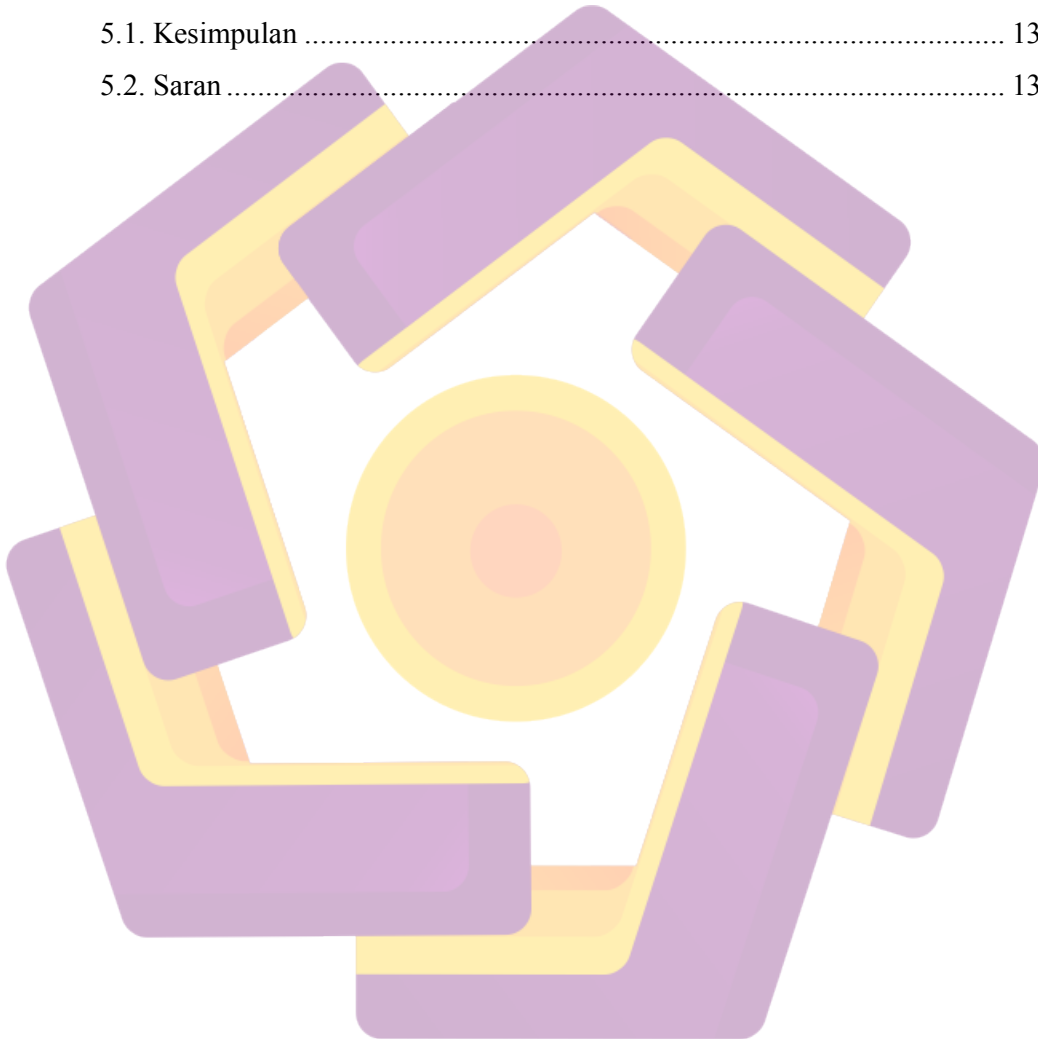
2.1.2. Jenis Sampah .....	11
2.1.3. Pengelolaan Sampah .....	11
2.1.4. Metode Pembuangan Sampah.....	12
2.1.5. Manfaat Pengelolaan Sampah.....	14
2.1.6. Dampak Negatif Sampah .....	14
2.2. Konsep Dasar Multimedia dan Game.....	14
2.2.1. Pengertian Multimedia .....	14
2.2.2. Elemen Multimedia .....	16
2.3. Struktur Aplikasi Multimedia.....	18
2.3.1. Struktur Linier.....	18
2.3.2. Struktur Hierarki .....	18
2.3.3. Struktur Piramida .....	19
2.3.4. Struktur Polar .....	19
2.4. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	20
2.5. Konsep Dasar Game .....	23
2.5.1. Sejarah Perkembangan Game .....	24
2.5.2. Tahap-Tahap Pengembangan Game .....	26
2.5.3. Genre Game .....	28
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	29
2.6.1. Adobe Flash CS3.....	29
2.6.2. Adobe Photoshop .....	34
2.6.3. Action Script .....	36
2.6.4. Sofonica MP3 Cutter .....	38
<b>BAB III</b>	
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
3.1. Tinjauan Umum.....	40
3.1.1. Sejarah Singkat PAUD Balqis Muntilan .....	40
3.1.2. Visi Dan Misi PAUD Balqis Muntilan .....	40
3.1.3. Struktur Organisasi.....	41
3.1.4. Kegiatan Belajar.....	42

3.2. Analisis Sistem .....	43
3.2.1. Definisi Analisis Sistem .....	43
3.3. Analisis Sistem Multimedia .....	44
3.3.1. Analisis Kelemahan Sistem .....	44
3.3.2. Analisis PIECES .....	44
3.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
3.3.3.1. Fungsional dan Non Fungsional.....	48
3.3.4. Analisis Kelayakan Sistem .....	51
3.4. Perancangan Sistem.....	53
3.4.1. Merancang Konsep.....	53
3.4.2. Merancang Isi .....	53
3.4.3. Perancangan Struktur Aplikasi.....	55
3.4.4. Perancangan Naskah .....	56
3.4.5. Perancangan Grafik.....	61
<b>BAB IV</b>	
<b>IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN</b> .....	74
4.1. Implementasi .....	74
4.1.1. Produksi Sistem .....	74
4.1.2. Membuat Edukasi Interaktif .....	75
4.1.3. Mengolah Grafik .....	75
4.1.4. Mengolah Suara .....	91
4.2. Pembuatan Aplikasi Multimedia Pada Adobe Flash CS3 .....	95
4.2.1. Pembuatan Animasi Button .....	95
4.2.2. Pembuatan Permainan Mewarnai .....	99
4.2.3. Pembuatan Permainan Cacak Gambar dan Memori.....	111
4.2.4. Membuat Tampilan FullScreen.....	125
4.2.5. Membuat File Windows Projector .....	126
4.3. Pengetesan Sistem .....	128
4.3.1. Black Box Testing .....	129
4.3.2. Beta Testing .....	129

4.4. Menggunakan Sistem.....	131
4.5. Pemeliharaan Sistem.....	135

**BAB V**

<b>PENUTUP</b> .....	137
5.1. Kesimpulan .....	137
5.2. Saran .....	138





## Daftar Tabel

Tabel 1.1: Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian.....	10
Tabel 3.1: Kegiatan Belajar .....	42
Tabel 3.2: Analisis Kinerja .....	45
Tabel 3.3: Analisis Informasi.....	46
Tabel 3.4: Analisis Ekonomi .....	46
Tabel 3.5: Analisis Pengendalian .....	47
Tabel 3.6: Analisis Efisiensi .....	47
Tabel 3.7: Analisis Pelayanan.....	48
Tabel 3.8: Rancangan Naskah Setiap Menu.....	56
Tabel 4.1: Daftar Gambar.....	88
Tabel 4.2: Daftar Button.....	91
Tabel 4.3: Daftar Suara .....	95
Tabel 4.4: Daftar Olahan Flash CS3 .....	99
Tabel 4.5: Langkah Pengetesan .....	128
Tabel 4.6: Pengetesan Black Box Testing .....	130
Tabel 4.7: Tabel Kuisisioner .....	132

## Daftar Gambar

Gambar 2.1: Lima Elemen Multimedia .....	16
Gambar 2.2: Struktur Linier .....	18
Gambar 2.3: Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.4: Struktur Piramida.....	19
Gambar 2.5: Struktur Polar .....	19
Gambar 2.7: Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia .....	22
Gambar 2.8: Tampilan Adobe Flash .....	30
Gambar 2.9: Tampilan MenuBar .....	30
Gambar 2.10: Tampilan Toolbar .....	31
Gambar 2.11: Tampilan Timeline .....	31

Gambar 2.12: Tampilan Panel .....	32
Gambar 2.13: Tampilan Properties .....	33
Gambar 2.14: Tampilan Document Properties .....	33
Gambar 2.15: Tampilan Adobe Photoshop.....	34
Gambar 2.16: Tampilan Action Script .....	37
Gambar 2.17: Tampilan Sofonica MP3 Cutter.....	38
Gambar 3.1: Struktur Organisasi PAUD Balqis Muntilan .....	41
Gambar 3.2: Rancangan struktur aplikasi .....	55
Gambar 3.3: Rancangan Intro.....	62
Gambar 3.4: Rancangan Menu Utama.....	62
Gambar 3.5: Rancangan Menu Penjelasan.....	63
Gambar 3.6: Rancangan Menu Permainan.....	64
Gambar 3.7: Rancangan Menu Bantuan .....	64
Gambar 3.8: Rancangan Menu Tentang.....	65
Gambar 3.9: Rancangan Menu Keluar.....	65
Gambar 3.10: Rancangan Menu Mewarnai.....	66
Gambar 3.11: Rancangan Permainan Mewarnai .....	67
Gambar 3.12: Rancangan Permainan Memori .....	68
Gambar 3.13: Rancangan Permainan Mencocokkan Gambar .....	69
Gambar 3.14: Rancangan Menu Jenis Sampah .....	70
Gambar 3.15: Rancangan Menu Dampak Sampah .....	71
Gambar 3.16: Rancangan Menu Pencegahan.....	72
Gambar 3.17: Rancangan Menu Manfaat .....	73
Gambar 4.1: Tahapan Mengembangkan Dan Memproduksi Sistem .....	74
Gambar 4.2: Area Kerja Adobe Photoshop CS3 .....	75
Gambar 4.3: Kotak Dialog New .....	76
Gambar 4.4: Tampilan Background.....	76
Gambar 4.5: Kotak Dialog Duplicate .....	77
Gambar 4.6: Kotak Dialog Blending Option.....	77
Gambar 4.7: Kotak Dialog Layer Style .....	78

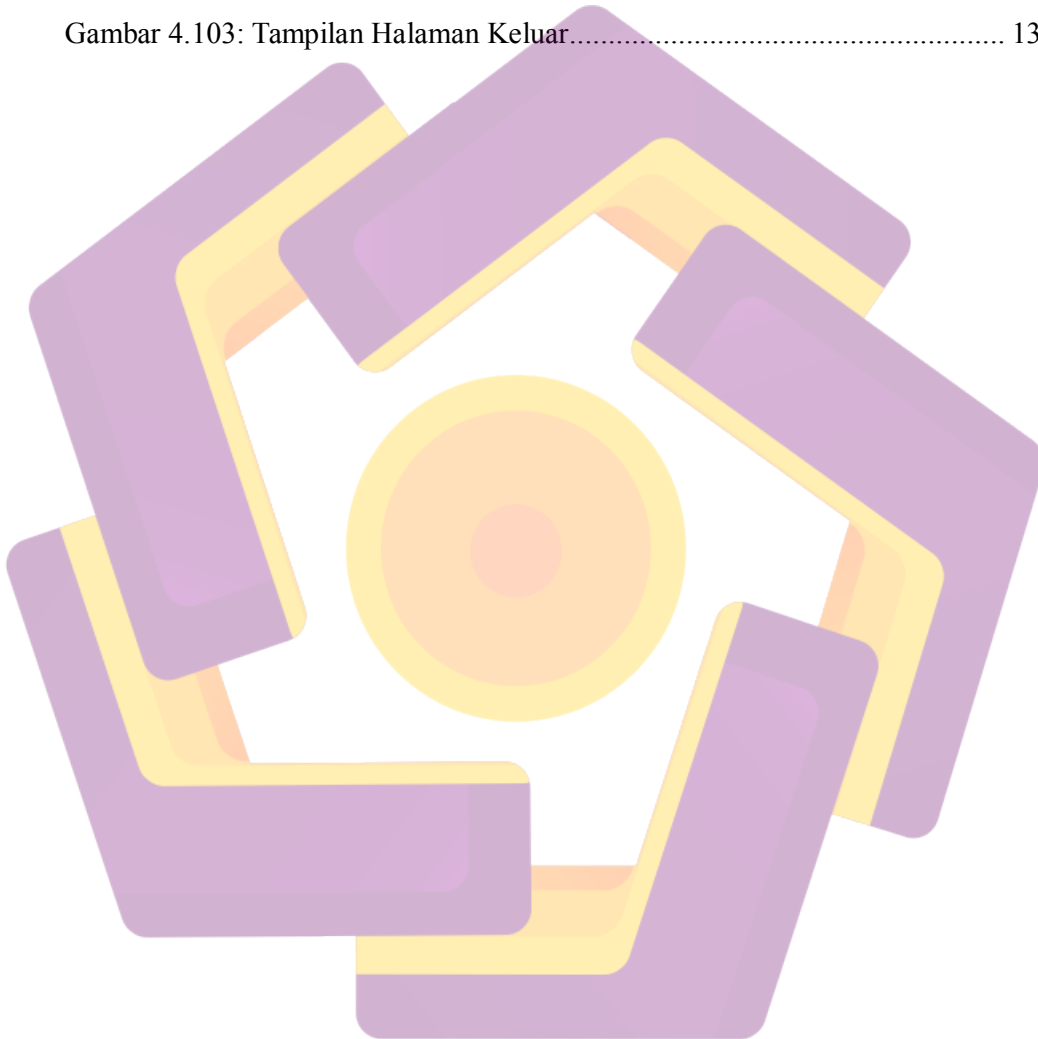
Gambar 4.8: Tampilan Background Intro .....	78
Gambar 4.9: Brush Type Dialog Box.....	79
Gambar 4.10: Color Picker #83d04e .....	79
Gambar 4.11: Color Picker #1cb019.....	80
Gambar 4.12: Tampilan menggunakan Dune Grass .....	80
Gambar 4.13: Brush Type Dialog Box.....	81
Gambar 4.14: Color Picker #b57120 .....	81
Gambar 4.15: Color Picker #83d04e .....	81
Gambar 4.16: Tampilan Menggunakan Scattered Maple Leaves.....	82
Gambar 4.17: Brush Type Dialog Box.....	82
Gambar 4.18: Color Picker #ffffff .....	83
Gambar 4.19: Tampilan Awan pada Background .....	83
Gambar 4.20: Tampilan Awan Informasi .....	83
Gambar 4.21: Tampilan Awan Informasi Setelah Diberi Teks .....	84
Gambar 4.22: Dialog Box Open .....	84
Gambar 4.23: Pilih Gambar “Tong” Untuk Penambahan .....	85
Gambar 4.24: Tampilan Menu Intro .....	85
Gambar 4.25: Menu Bar File - Save As .....	86
Gambar 4.26: Dialog Box Save As.....	86
Gambar 4.27: Kotak Dialog JPEG Option.....	87
Gambar 4.28: Rounded Rectangle Tool Box.....	89
Gambar 4.29: Tampilan Setelah Drag pada Stage .....	89
Gambar 4.30: Pemilihan Variasi Style Box.....	89
Gambar 4.31: Tampilan Button setelah diberi Style.....	89
Gambar 4.32: Tampilan Dialog Box Save As .....	90
Gambar 4.33: Kotak Dialog JPEG Option.....	90
Gambar 4.34: Tampilan Sofonica Cutter .....	92
Gambar 4.35: Dialog Box Open .....	92
Gambar 4.36: Tampilan File Open Stage.....	93
Gambar 4.37: Set Start Klik indikator Pada Angka 19 .....	93

Gambar 4.38: Tampilan Set End Pada Indikator 27 .....	93
Gambar 4.39: Tampilan Play Selection.....	94
Gambar 4.40: Tampilan Berhasil Menyimpan File .....	94
Gambar 4.41: Tampilan Awal Button Flash .....	95
Gambar 4.42: Tampilan Button Teks .....	95
Gambar 4.43: Pengaturan grafik button.....	96
Gambar 4.44: Tampilan Button frame 1 layer 1 dan 2.....	96
Gambar 4.45: tampilan button frame2 .....	97
Gambar 4.46: Tampilan button frame 3 .....	97
Gambar 4.47: Menu Break apart .....	99
Gambar 4.48: Tampilan menu import to stage .....	100
Gambar 4.49: Hasil mengimpor image.....	100
Gambar 4.50: Menu Trace Bitmap .....	101
Gambar 4.51: 51 Kotak dialog Trace Bitmap.....	101
Gambar 4.52: Hasil melakukan trace bitmap .....	102
Gambar 4.53: Hasil seleksi trace gambar berupa image.....	102
Gambar 4.54: Mengubah gambar menjadi putih.....	103
Gambar 4.55: Mengklik kanan salah satu area dan dikonversi menjadi symbol	104
Gambar 4.56: Nama pada Kotak Instance Name .....	104
Gambar 4.57: Mengatur ukuran persegi empat melalui panel Properties.....	105
Gambar 4.58: Mengonversi Persegi Empat Menjadi Symbol Button.....	106
Gambar 4.59: Membuat Warna Symbol Menjadi Merah dengan Efek Tint .....	107
Gambar 4.60: Men-drag symbol “master tombol” ke panggung .....	107
Gambar 4.61: Membuat kotak tombol warna kedua,(biru).....	108
Gambar 4.62: Membuat kotak-kotak warna.....	108
Gambar 4.63: Menerapkan perataan atas .....	109
Gambar 4.64: Menerapkan perataan kiri.....	109
Gambar 4.65: Pemberian nama instance pada kotak warna.....	110
Gambar 4.66: Tampilan Actions Script pada objek .....	110
Gambar 4.67: Tampilan permainan mewarnai .....	111

Gambar 4.68: Pengaturan Ukuran Gambar .....	111
Gambar 4.69: Mengonversi gambar senter menjadi movie clip.....	112
Gambar 4.70: Memeberikan nama identifier linkage movie clip .....	113
Gambar 4.71: Convert to Symbol dan memberikan nama instance “wadah” .....	114
Gambar 4.72: Contoh hasil attachMovie ke movie clip .....	115
Gambar 4.73: Tampilan indikator membedakan gambar diklik dan tidak.....	115
Gambar 4.74: Tampilan Indikator pada library .....	116
Gambar 4.75: Tampilan layer indikator pada timeline .....	116
Gambar 4.76: Meletakkan indikator ke panggung .....	117
Gambar 4.77: Mengatur posisi indikator sehingga tepat pada bidang.....	117
Gambar 4.78: Mengatur posisi indikator tepat ditengah bidang ke2.....	117
Gambar 4.79: Action script indikator.....	118
Gambar 4.80: Tampilan layer label.....	118
Gambar 4.81: Tampilan teks menang .....	119
Gambar 4.82: Tampilan teks kalah .....	119
Gambar 4.83: Segi empat untuk animasi timer .....	120
Gambar 4.84: Memperpanjang frame sampai frame 200 .....	120
Gambar 4.85: Menyisipkan keyframe diframe 200 > layer 2 .....	121
Gambar 4.86: Memendekkan bar ke 2 .....	121
Gambar 4.87: Membuat layer baru timer dan memasukkan ke movie clip layer .....	122
Gambar 4.88: Meletakkan movie clip “timer” ke panggung .....	122
Gambar 4.89: script mengontrol timer.....	122
Gambar 4.90: Menyisipkan keyfrmae kosong diframe 2 > layer timer.....	123
Gambar 4.91: Action respon menang.....	123
Gambar 4.92: Tampilan Ulang label menang.....	124
Gambar 4.93: Tampilan Ulang label kalah.....	125
Gambar 4.94: Tampilan permainan cocok gambar .....	125
Gambar 4.95: Pilihan File Publish Setting .....	126
Gambar 4.96: Tampilan Publish Setting .....	127
Gambar 4.97: Tampilan Halaman Intro .....	132



Gambar 4.98: Tampilan Halaman Menu Utama.....	132
Gambar 4.99: Tampilan Halaman Menu Penjelasan .....	133
Gambar 4.100: Tampilan Halaman Menu Permainan.....	133
Gambar 4.101: Tampilan Halaman Bantuan .....	134
Gambar 4.102: Tampilan Halaman Tentang.....	134
Gambar 4.103: Tampilan Halaman Keluar.....	135



## INTISARI

Beragam cara dilakukan pembimbing untuk memudahkan anak-anak belajar memahami lingkungannya namun tetap mempertahankan minat anak dalam belajar, salah satunya mengenalkan obyek secara langsung dengan cara visualisasi atau dalam wujud secara lisan, namun hal tersebut kadang belum efektif, kurang menarik dan tidak cepat mengena dalam penyampaian terhadap murid. Apalagi perkembangan teknologi yang semakin maju dan serba terkomputerisasi nyatanya belum dimanfaatkan oleh PAUD Balqis Muntilan.

Kemudahan penggunaan aplikasi multimedia interaktif terkomputerisasi yang berkembang saat ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Melihat pada PAUD Balqis Muntilan belum menggunakan atau belum memanfaatkan metode komputerisasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Dengan penggunaan aplikasi ini diharapkan pembimbing dapat lebih cepat dan mengena dalam menyampaikan materi terhadap anak terutama untuk masalah pengenalan sampah yang ada disekitar, sekaligus menambah minat anak dalam proses pembelajaran karena didalam aplikasi tersebut terdapat permainan yang mengasah kreatifitas dan daya ingat, juga didukung dengan desain aplikasi yang menarik dan disesuaikan untuk kebutuhan agar anak tetap semangat dalam belajar.

**Kata Kunci :** Multimedia interaktif, Permainan, Pembelajaran, PAUD Balqis Muntilan, STMIK AMIKOM

## **ABSTRACT**

*Various methods are mentors to facilitate the children learn to understand their environment while still maintaining a child's interest in learning, one introduces an object directly by visualization or in oral form, but it is sometimes not effective, less attractive and not get hit in the delivery to the students. Moreover, the development of increasingly advanced technology and computerized all-in fact has not been exploited by PAUD Balqis Muntilan.*

*Ease of use computerized interactive multimedia applications developed at this time can be utilized as a tool in the learning process. Look at the PAUD Balqis Muntilan has not used or did not use a computerized method performed in the learning process.*

*With the use of these applications can be expected to mentor more quickly and to do in the present materials for children, especially for waste identification problem that is around, thus increasing the interest of the child in the learning process in the application because there are games that hone creatives and memory, are also supported with a design application attractive and tailored to the needs of the child continue to stay in learning.*

**Keywords:** *Interactive multimedia ,Games ,Learning ,PAUD Balqis Muntilan, STMIK AMIKOM*