

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI PADA
RSU BUDI RAHAYU PEKALONGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Abil Hadid

08.11.2444

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI LAYANAN INFORMASI PADA
RSU BUDI RAHAYU PEKALONGAN BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Abil Hadid

08.11.2444

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan dan Implementasi Layanan Informasi pada RSUD Budi
Rahayu Pekalongan Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abil Hadid

08.11.2444

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan dan Implementasi Layanan Informasi pada RSU Budi
Rahayu Pekalongan Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abil Hadid

08.11.2444

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M.Suyanto, M.M

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,


Abil Hadid
08.11.2444

MOTTO

- ❖ Kalau sesuatu bisa dikerjakan dengan kerja minimal, kenapa harus milih yang maksimal ???????
- ❖ Selalu optimis
- ❖ Carilah dan kerjakan sesuatu dari hal yang termudah yang menurut kamu bisa
- ❖ Bertanyalah jika anda memang tidak tahu, dan gengsi adalah penghancur kehidupan
- ❖ Kita tidak tahu bagaimana hari esok, yang bisa kita lakukan adalah berbuat sebaik-baiknya dan berbahagia pada hari ini.
- ❖ Selalu tersenyum dan selalu mensyukuri nikmat dalam keadaan apapun.
- ❖ Lebih baik orang bodoh yang mau belajar daripada orang pintar yang tidak mau mengamalkan ilmunya.
- ❖ Tetep semangat.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai juga skripsi ini ... Karya saya ini kupersembahkan untuk:

- *Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan kepada hamba-MU ini.*
- *Bapak dan Ibu tercinta yang selalu dengan sabar membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna didunia dan akhirat.*
- *Keluargaku tercinta, Bapak, Ibu, Mas jasad, Mbak lala, dan keponakanku yang imut2 yang buat semangat :D, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan (moril +materi), selama ini, doakan semoga saya sukses selalu ya...*
- *RSU Budi Rahayu Pekalongan atas ijin yang diberikan.*
- *Temen -temen kost petruk (udin, kholil, chev, topic, heru) dan teman-teman S1-TI-1 2008 (Bancet, candra, iyem, feri, adit, kampret dll) semoga kita menjadi orang yang sukses...*
- *Terima kasih sanget buat feri untuk tumpangan ngprint ya fer ☺ cepet lulus juga lah kamu :p*
- *Dan yang paling terima kasih buat Heru, alasan dirahasiakan :D :p*

Diriku tidak akan menjadi seperti ini tanpa kalian semua...

Wassalamualaikum...

Abil Hadid

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Perancangan dan Implementasi Layanan Informasi pada RSUD Budi Rahayu Pekalongan Berbasis Multimedia.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya sebuah layanan informasi yang efektif dan interaktif. Penulis menggunakan Macromedia Flash dalam pembuatan layanan informasi supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	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 Metode Pengumpulan Data	3
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Elemen-elemen Multimedia	8
2.2.1 Gambar (<i>Image</i>).....	8
2.2.2 Audio (<i>Sound</i>)	8
2.2.3 Teks (<i>Teks</i>)	9
2.2.4 Animasi (<i>Animation</i>)	9
2.2.5 Video (<i>Video</i>)	9
2.3 Konsep Dasar Informasi	10
2.4 Kualitas Informasi	11
2.5 Struktur Sistem Aplikasi Multimedia	12
2.5.1 Struktur Desain Linear	13
2.5.2 Struktur Desain Hierarki.....	13
2.5.3 Struktur Desain Piramida	14
2.5.4 Struktur Desain Polar	14
2.6 Langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	15
2.7 Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.7.1 Macromedia Flash 8	19
2.7.2 Adobe Photoshop CS3.....	23
2.7.3 Adobe Audition 1.5	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1 Sejarah RSUD Kartini Jepara	26
3.2 Analisis Sistem Multimedia.....	27

3.2.1	Identifikasi Masalah	27
3.3	Analisis Kelemahan Sistem	27
3.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	28
3.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	28
3.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	30
3.3.4	Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	31
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	32
3.3.6	Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	33
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	34
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	37
3.5.1	Kelayakan Ekonomi	37
1.	Komponen Biaya.....	37
2.	Komponen Manfaat.....	38
a.	Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Period</i>)	40
b.	Metode Pengembalian Investasi (<i>Return On Investasi</i>)..	41
c.	Metode Nilai Sekarang (<i>Net Present Value</i>).....	42
3.6	Perancangan Sistem.....	43
3.6.1	Merancang konsep.....	43
3.6.2	Merancang Isi	43

3.6.3	Merancang Naskah	45
3.6.4	Merancang Grafik.....	52
1.	Rancangan Intro.....	52
2.	Menu Utama	54
3.	Menu Profil.....	56
4.	Menu Rawat Inap	58
5.	Menu Rawat jalan.....	59
6.	Menu Jadwal pelayanan	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Memproduksi Sistem.....	62
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	62
4.1.2	Mengedit Suara Dengan Adobe Audition 1.5	66
4.1.3	Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash 8.....	69
1.	Rancangan Intro	69
2.	Rancangan Home	70
3.	Rancangan Profil	71
4.	Rancangan Rawat Inap	74
5.	Rancangan Rawat Jalan.....	76
6.	Rancangan Jadwal Pelayanan.....	78
7.	Menyisipkan Action Script	78
8.	Membuat Windows Projector (*.exe)	80

4.2	Uji Coba Sistem.....	81
4.2.1	Uji Software	82
4.2.2	Uji Hardware	83
4.2.3	Uji Pemakai	85
4.3	Manual Program	87
4.3.1	Intro	87
4.3.2	Home	88
4.3.3	Profil.....	89
4.3.4	Rawat Inap.....	92
4.3.5	Rawat Jalan.....	93
4.3.6	Jadwal Pelayanan.....	94
4.4	Pengetesan Sistem	95
4.5	Menggunakan Sistem	96
4.6	Memelihara Sistem	96
4.6.1	Pemeliharaan Aplikasi Multimedia Interaktif	97
BAB V PENUTUP		98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen – elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Siklus Informasi	11
Gambar 2.3	Icon Struktur Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.4	Gambar Struktur Desain Linier	13
Gambar 2.5	Gambar Struktur Desain Hierarki	13
Gambar 2.6	Struktur Desain Pirmida	14
Gambar 2.7	Struktur Desain Polar	14
Gambar 2.8	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
Gambar 2.9	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.10	Tampilan Macromedia Flash 8.....	20
Gambar 2.11	Tampilan Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.12	Tampilan Peengeditan Audio Adobe Audition	25
Gambar 3.1	Struktur Hierarki Program Aplikasi	44
Gambar 3.2	Rancangan Intro	53
Gambar 3.3	Halaman Untuk Memulai	54
Gambar 3.4	Rancangan Menu Home	55
Gambar 3.5	Rancangan Menu Profil.....	56
Gambar 3.6	Rancangan Menu Rawat Inap	58
Gambar 3.7	Rancangan Menu Rawat Jalan	59
Gambar 3.8	Rancangan Menu Jadwal Pelayanan	60
Gambar 4.1	Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	63
Gambar 4.2	Layar Kerja Pembuatan Logo Kota Pekalongan.....	63
Gambar 4.3	Layar Kerja Pembuatan Background Intro.....	64

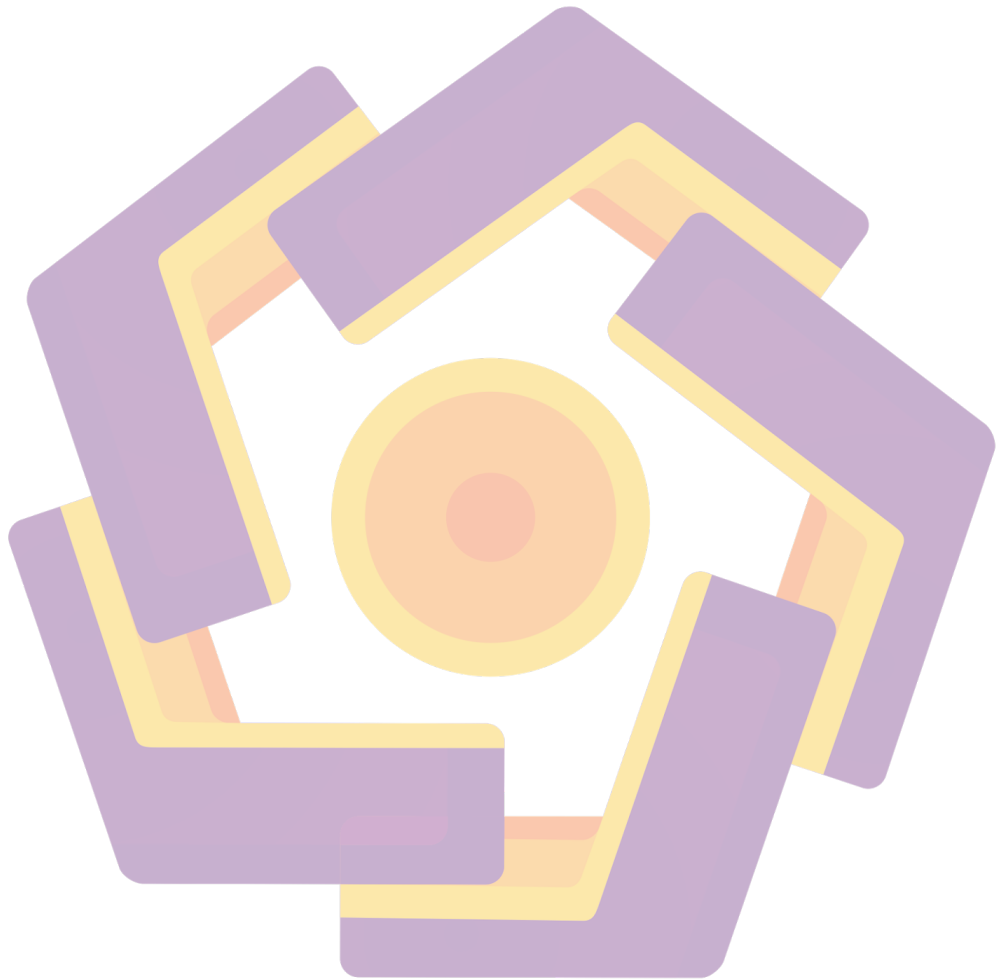
Gambar 4.4	Layar Kerja Pembuatan Logo RSUD Budi Rahayu.....	64
Gambar 4.5	Layar Kerja Pembuatan Background Profil	65
Gambar 4.6	Layar Kerja Pembuatan Gambar Pada Profil	65
Gambar 4.7	Layar Kerja Pembuatan Background Isi Jadwal Pelayanan	66
Gambar 4.8	Tampilan memilih suara yang akan dibuka	67
Gambar 4.9	Tampilan Pemotongan Suara	67
Gambar 4.10	Tampilan Save As Adobe Audition 1.5	68
Gambar 4.11	Tampilan Rancangan Intro “Layer Awal”	69
Gambar 4.12	Tampilan Rancangan Intro “Layer Mulai”	70
Gambar 4.13	Tampilan Rancangan Home	71
Gambar 4.14	Tampilan Pembuatan Backsound	71
Gambar 4.15	Tampilan Pembuatan Menu Profil	72
Gambar 4.16	Tampilan Pembuatan Menu Sejarah	72
Gambar 4.17	Tampilan Pembuatan Menu Visi & Misi	73
Gambar 4.18	Tampilan Pembuatan Menu Ruang Perawatan	73
Gambar 4.19	Tampilan Pembuatan Menu Denah	74
Gambar 4.20	Tampilan Pembuatan Menu Rawat Inap	75
Gambar 4.21	Tampilan Pembuatan Animasi Menu Askes	75
Gambar 4.22	Tampilan Pembuatan Animasi Menu Askeskin.....	75
Gambar 4.23	Tampilan Pembuatan Menu Rawat Jalan	76
Gambar 4.24	Tampilan Pembuatan Animasi Menu Umum.....	77
Gambar 4.25	Tampilan Pembuatan Animasi Menu Askes	77
Gambar 4.26	Tampilan Pembuatan Animasi Menu Askeskin.....	77
Gambar 4.27	Tampilan Pembuatan Menu Jadwal Pelayanan	78
Gambar 4.28	Tampilan Publish Settings	81

Gambar 4.29	Tampilan Halaman Intro	88
Gambar 4.30	Tampilan Halaman Memulai Aplikasi	88
Gambar 4.31	Tampilan Halaman Utama atau Home	89
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Profil	89
Gambar 4.33	Tampilan Halaman Sejarah	90
Gambar 4.34	Tampilan Halaman Visi dan Misi	90
Gambar 4.35	Tampilan Halaman Ruang Perawatan	91
Gambar 4.36	Tampilan Halaman Denah	91
Gambar 4.37	Tampilan Halaman Rawat Inap Umum/Askes	92
Gambar 4.38	Tampilan Halaman Rawat Inap Askeskin	92
Gambar 4.39	Tampilan Halaman Rawat Jalan Umum	93
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Rawat Jalan Askes	93
Gambar 4.41	Tampilan Halaman Rawat Jalan Askeskin	94
Gambar 4.42	Tampilan Halaman Jadwal Pelayanan	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	28
Tabel 3.2 Analisis Informasi	29
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	31
Tabel 3.4 Analisis Keamanan	31
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	32
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	33
Tabel 3.7 Perangkat Keras (Hardware)	35
Tabel 3.8 Rincian Biaya dan Manfaat	39
Tabel 3.9 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat	43
Tabel 3.10 Naskah Menu Utama (Home)	45
Tabel 3.11 Naskah Menu Profil	46
Tabel 3.12 Naskah Menu Rawat Inap	50
Tabel 3.13 Naskah Menu Rawat Jalan	51
Tabel 3.14 Naskah Menu Jadwal Pelayanan	51
Tabel 3.15 Grafik Rancangan Intro	53
Tabel 3.16 Grafik Rancangan Mulai	54
Tabel 3.17 Grafik Rancangan Home	55
Tabel 3.18 Grafik Rancangan Menu Profil	57
Tabel 3.19 Grafik Rancangan Menu Rawat Inap	58
Tabel 3.20 Grafik Rancangan Menu Rawat Jalan	59
Tabel 3.21 Grafik Rancangan Menu Jadwal Pelayanan	61
Tabel 4.1 Spesifikasi Hardware 1	83
Tabel 4.2 Spesifikasi Hardware 2	84

Tabel 4.3 Spesifikasi Hardware 3	85
Tabel 4.4 Kuesioner Dari Responden	87
Tabel 4.5 Spesifikasi Hardware yang dipakai	95



INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah menganalisa dan merancang kios informasi yang menarik, interaktif dan dapat menyajikan informasi yang lengkap. Metode penelitian yang digunakan dalam membuat kios informasi ini adalah metode analisis, perancangan, dan studi kepustakaan. Dalam metode analisis dilakukan pengidentifikasian piranti lunak yang digunakan untuk menunjang pembuatan kios informasi ini, dan melakukan wawancara serta melakukan survey dengan pembagian kuesioner untuk mendapatkan informasi yang di perlukan. Sedangkan dalam perancangan akan menggunakan Software macromedia flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe audition1.5.

Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi yang membuat informasi yang lengkap, tentang layanan, dan profil RSUD Budi Rahayu Pekalongan. Kios informasi berbasis multimedia ini di dukung dengan teks, gambar, animasi, serta suara sehingga memberikan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

Kesimpulan yang dapat yang dapat di ambil adalah dengan adanya kios informasi berbasis multimedia ini, maka pelanggan dapat mendapatkan informasi pelayanan RSUD Budi Rahayu secara lengkap, menarik, dan interaktif.

Kata kunci: multimedia interaktif, layanan informasi

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze and design interesting information kiosks, interactive and can provide full information. The research method used in making this information kiosks is a method of analysis, design. And literature study, in the method of analysis carried out identification software used to support the manufacture of information kiosks, and conduct interviews and surveys with the distribution of questionnaires to obtain information necessary. While the design will use the software macromedia flash 8, adobe Phothoshop CS3, Adobe Audition.

The result is an application that makes full information about services, and profiles of hospitals Budi Rahayu of Pekalongan. This multimedia based information kiosks in support with text, images, animations, and sounds that give appearance of more interesting and interactive.

The conclusion that can that can be taken is by the existence of these multimedia based information kiosks, so customers can get information on Budi Rahayu hospital services in full, interesting, and interactive.

Keywords: *interactive multimedia, information services*

