

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
TENTANG BAHAYA NYAMUK BAGI KESEHATAN MANUSIA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Dadang Prakosa

07.12.2610

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

2011

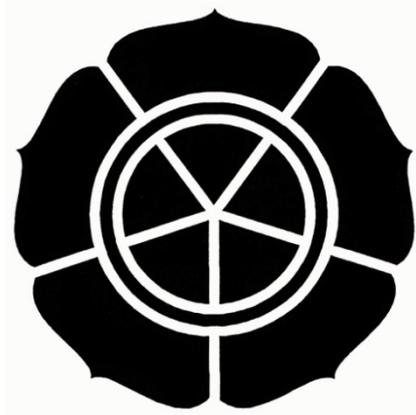
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
TENTANG BAHAYA NYAMUK BAGI KESEHATAN MANUSIA**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S1

Pada jurusan sistem informasi



Disusun oleh

Dadang Prakosa

07.12.2610

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia
Tentang Bahaya Nyamuk Bagi Kesehatan Manusia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dadang Prakosa

07.12.2610

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 juli 2011

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA
TENTANG BAHAYA NYAMUK BAGI KESEHATAN MANUSIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dadang Prakosa

07.12.2610

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 27 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofvan, ST, M.kom

NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.kom

NIK. 190302182

Sudarmawan, MT

NIK. 190302035

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

Tanggal 30 Oktober 2011

KEFUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dadang Prakosa

NIM : 07.12.2610

Judul Skripsi : Perancangan Media Informasi Berbasis Multimedia
Tentang Bahaya Nyamuk Bagi Kesehatan Manusia

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 Agustus 2011

Dadang Prakosa
07.12.2610

PERSEMBAHAN

Dengan skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Ibunda tercinta Ibu Siyam
- ❖ Ayahanda tercinta Bpk. Sri Sugeng
- ❖ Kakak & adik Tersayang
Alm. Kecuk Sanuri
Alis Kirana
Caesar Reygan Adi Putra
- ❖ Insya Allah calon istri, Beatrice Raissa Fanny
- ❖ Dan kepada seluruh pihak-pihak yang pernah dimintai tolong dalam proses pembuatan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak dan yang tidak bisa disebutkan satu-pesatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayahNya selalu bisa memberikan semangat hidup dengan bernafas sehingga bisa memberikan kekuatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa kepada nabi besar rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah nan gelap gulita menuju zaman yang seperti sekarang kita rasakan ini.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan dorongan berbagai pihak yang telah selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan penulisan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada mereka. Terutama kepada orang tua penulis yang tak pernah bosan memberikan semangat untuk berjuang dan doanya yang tak pernah putus-putus mengalir untuk mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari yang lebih berpengalaman dari pada penulis.

Harapan penulis semoga skripsi ini bisa bermanfaat dan bisa dijadikan inspirasi untuk lebih mengembangkannya sesuai dengan era teknologi yang sedang berlangsung. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Yogyakarta, 10 Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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 Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.1 Definisi Multimedia.....	7
2.1.2 Objek Multimedia.....	8
1. Teks.....	8
2. Gambar.....	9
3. Bunyi.....	9
4. Vidio.....	9

5. Animasi.....	10
6. Software.....	10
2.1.3 Pengembangan Sistem Multimedia.....	10
2.1.4 Rancangan Isi.....	11
2.2 Software Yang Digunakan.....	12
2.2.1 Macromedia Director MX 2004.....	12
2.2.2 Adobe Photoshop CS3.....	13
2.2.3 CorelDRAW X3.....	15
2.2.4 Adobe Audition.....	16
2.2.5 Adobe Premiere Pro.....	18
III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA	21
3.1 Definisi Masalah.....	21
3.1.1 Mengidentifikasi Masalah.....	21
3.1.2 Penyebab Masalah.....	21
3.1.3 Alternatif Solusi.....	21
3.2 Analisis Aplikasi Multimedia.....	22
3.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi Multimedia.....	22
3.2.1.1 Kebutuhan perangkat keras (Hardware).....	22
3.2.1.2 Kebutuhan perangkat lunak (Software).....	23
3.2.1.3 Kebutuhan pengguna atau user (Brainware).....	23
3.2.1.4 Kebutuhan informasi.....	24
3.2.2 Analisis Kelayakan Aplikasi Multimedia.....	24
3.2.2.1 Kelayakan teknologi.....	24
3.2.2.2 Kelayakan operasional.....	24
3.2.2.3 Kelayakan hukum.....	25
3.3 Perancangan Aplikasi Multimedia.....	25
3.3.1 Rancangan Konsep.....	25
3.3.2 Rancangan Isi.....	26
3.3.3 Rancangan Naskah.....	27
3.4 Rancangan Interface.....	38

3.4.1 Rancangan Intro.....	38
3.4.2 Rancangan Halaman Utama.....	39
3.4.3 Rancangan Halaman Info Nyamuk.....	40
3.4.4 Rancangan Halaman Info Penyakit.....	42
3.4.5 Rancangan Halaman Info Pencegahan.....	44
3.4.6 Rancangan Halaman Menu Bantuan.....	45
IV IMPLEMENTASI APLIKASI MULTIMEDIA.....	48
4.1 Memproduksi Aplikasi Multimedia.....	48
4.1.1 Membuat Background.....	49
4.1.2 Membuat Gambar Vektor.....	51
4.1.3 Membuat Rekaman Suara.....	53
4.1.4 Mengedit Vidio.....	54
4.1.5 Membuat Interaktif.....	56
4.2 Mengetes Aplikasi multimedia.....	60
4.2.1 Pengetesan Unit	61
4.2.2 Pengetesan Aplikasi.....	61
4.2.3 Tes Uji Pemakai.....	62
4.3 Menggunakan Sistem.....	63
4.4 Manual Program.....	64
4.4.1 Tampilan intro.....	64
4.4.2 Tampilan menu utama.....	65
4.4.3 Tampilan halaman info nyamuk.....	65
4.4.4 Tampilan halaman info penyakit.....	67
4.4.5 Tampilan halaman info pencegahan.....	69
4.4.6 Tampilan halaman bantuan.....	70
4.5 Memelihara Aplikasi.....	71
V PENUTUP.....	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tingkatan Demam berdarah dengue.....	31
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan untuk pengguna.....	62
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan untuk masyarakat.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan sistem multimedia.....	11
Gambar 2.2 Interface macromedia director MX 2004.....	12
Gambar 2.3 Tampilan Adobe photoshop CS3.....	14
Gambar 2.4 Tampilan corelDRAW X3.....	15
Gambar 2.5 Tampilan Adobe audition.....	17
Gambar 2.6 Tampilan Adobe premiere pro.....	19
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi.....	26
Gambar 3.2 Rancangan halaman intro.....	38
Gambar 3.3 Rancangan halaman utama.....	39
Gambar 3.4 Rancangan halaman info nyamuk.....	40
Gambar 3.5 Rancangan halaman aedes aegypti.....	41
Gambar 3.6 Rancangan halaman info penyakit.....	42
Gambar 3.7 Rancangan halaman demam berdarah dengue.....	43
Gambar 3.8 Rancangan halaman info pencegahan.....	44
Gambar 3.9 Rancangan halaman bantuan.....	45
Gambar 3.10 Rancangan halaman peta aplikasi.....	46
Gambar 3.11 Rancangan Peta aplikasi.....	47
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi multimedia.....	48
Gambar 4.2 Tampilan pengaturan layer photoshop.....	49
Gambar 4.3 Mewarnai dengan paint bucket tool.....	50
Gambar 4.4 Background hasil olahan photoshop.....	50
Gambar 4.5 Proses membuat gambar.....	51

Gambar 4.6 Proses mewarnai gambar.....	52
Gambar 4.7 Options export pada corelDraw	52
Gambar 4.8 Kotak dialog new session.....	53
Gambar 4.9 Proses recording.....	54
Gambar 4.10 Kotak dialog pada adobe premiere.....	54
Gambar 4.11 Import file pada adobe premiere.....	55
Gambar 4.12 Menghapus audio.....	56
Gambar 4.13 Pengaturan ukuran stage.....	57
Gambar 4.14 Proses membuat interaktif.....	57
Gambar 4.15 Script full screen.....	58
Gambar 4.16 Script tombol.....	59
Gambar 4.17 Kotak dialog publish settings.....	60
Gambar 4.18 Tampilan intro.....	64
Gambar 4.19 Tampilan menu utama.....	65
Gambar 4.20 Halaman menu info nyamuk.....	66
Gambar 4.21 Halaman Aedes Aegypti.....	66
Gambar 4.22 Tampilan gambar nyamuk.....	67
Gambar 4.23 Tampilan video nyamuk.....	67
Gambar 4.24 Halaman menu info penyakit.....	68
Gambar 4.25 Halaman info DBD.....	68
Gambar 4.26 Tampilan gambar penyakit.....	69
Gambar 4.27 Tampilan video penyakit	69
Gambar 4.28 Tampilan halaman pencegahan	70
Gambar 4.29 Tampilan halaman menguras.....	70
Gambar 4.30 Tampilan halaman bantuan.....	71
Gambar 4.31 Tampilan peta aplikasi.....	71

INTISARI

Kebutuhan informasi sangat penting bagi semua kalangan. Dinas kesehatan merupakan salah satu lembaga yang aktif berinteraksi dan bersosialisasi kepada masyarakat luas guna memberikan informasi tentang kesehatan. Salah satu kegiatan itu adalah bersosialisasi kepada masyarakat tentang bahaya nyamuk bagi kesehatan manusia. Selama ini masyarakat hanya memperoleh informasi melalui penyuluhan secara lisan dan dengan media poster atau selebaran yang masih kurang di pahami oleh masyarakat.

Untuk mendukung program penyuluhan atau sosialisasi agar lebih menarik, jelas, dan berisi informasi yang lebih mendalam maka di rancanglah media informasi berbasis multimedia tentang bahaya nyamuk bagi kesehatan manusia.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui interview, survey, dan Studi pustaka sebagai bahan isi materi aplikasi ini. Implementasi dari perancangan aplikasi menggunakan software Macromedia Director MX 2004, CorelDRAW X3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0, dan Adobe premiere pro CS3.

ABSTRACT

Information necessity is very important for all of the people. Health department is one of institution that actively interact and socialize to the society that to provide information about health. One of the activities is socialize to the society about the risk of the mosquito to human health. During this time the society is only informed by orally counseling and the media posters or leaflets that the society actually misunderstanding about it.

To support the counseling program or socialization to make more interesting, clear, and contain more depth information about it so make a design of information multimedia-based about the risk of the mosquito to human health.

The collection method of the data used was through interviews, surveys, and literature of the study as the contents of material as a matter of this application. Implementation of design software applications using Macromedia Director MX 2004, CorelDraw X3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 2.0 and Adobe Premiere Pro CS3.