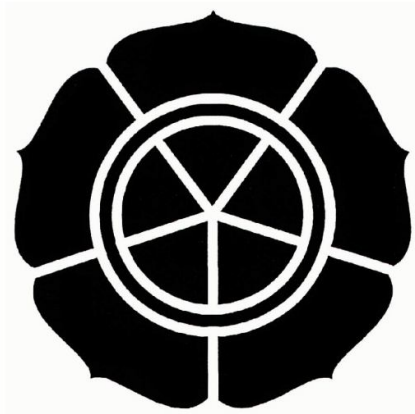


**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN PROGRAM KB**

SKRIPSI



disusun oleh

Eka Setianingsih

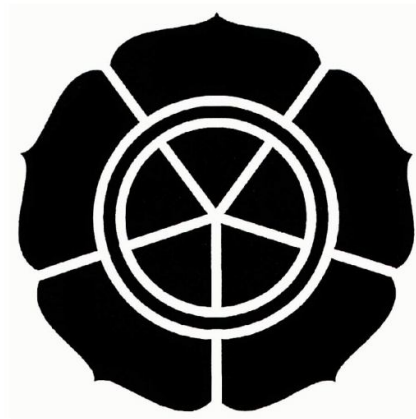
07.12.2305

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
PENGENALAN PROGRAM KB**

Skripsi

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



disusun oleh

Eka Setianingsih

07.12.2305

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Media Interaktif Berbasis Multimedia Pengenalan Program KB

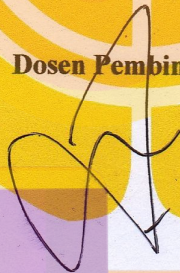
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Setianingsih

07.12.2305

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2010

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Media Interaktif Berbasis Multimedia Pengenalan Program KB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eka Setianingsih

07.12.2305

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 07 Maret 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

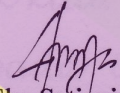


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa 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 atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta 07 Maret 2011


Eka Setianingsih
NIM.07.12.2305

MOTTO

- 🌿 *Bekerja atas dorongan cinta akan terasa senang tiada jemu dan lelah.*
- 🌿 *Orang besar menempuh jalan kearah tujuan melalui rintangan dan kesukaran yang hebat.*
- 🌿 *Kepala kita ibarat parasut dia berfungsi jika terbuka, maka bukalah pikiran kita jika kesuksesan ingin menjadi milik kita.*
- 🌿 *Sesungguhnya Alloh sayang kepada tiap orang mukmin yang bekerja,ayah dari beberapa anak dan tidak suka pada orang pengangguran yang sehat tidak beramal dunia,dan tidak beramal akhirat. (Nabi Muhamad SAW)*
- 🌿 *Jangan biarkan rasa takut mengendalikan pikiiran anda atau mempengaruhi diri anda dari rasa takut hiduplah dengan penuh kekuatan. (Khalid muhamad Khalid).*
- 🌿 *Anda bisa jika anda berusaha.*

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum wr.wb.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- 🌸 Alhamdulillah segala puji bagi-Mu ya ALLAH atas segala kemurahan dan karunia-Mu.
- 🌸 Rasulullah SAW muhammad nabiku.
- 🌸 Untuk ibu dan ayahku tercinta yang selama 22 tahun lebih 3 bulan 7 hari telah begitu banyak kasih sayang dan segalanya yang kalian berikan untuk eka ini. Matur nuwun beribu-ribu matur nuwun bu, pak.... semoga ALLAH mengijinkan hamba untuk membalas kebaikan dan membahagiakan meraka. Amin.
- 🌸 Ibu Armadyah selaku dosen pembimbing yang selama saya bimbingan mulai dari mengajukan sampe mendapat acc dari ibu yang selalu memberikan saya bimbingan dan arahan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih ibu Armadyah yang baik hati, cantik dan imut.
- 🌸 Adekku eko yang kusayangi, meskipun jail dan usil tapi tetep trima kasih atas dukungan yang kamu berikan untukku. Kamu adalah adek'ku satu-satunya yang ku punya tempat berbagi rasa suka dan duka.
- 🌸 Untuk semua keluargaku yang ga bisa ku tuliskan satu-persatu terimakasih support kalian semua.
- 🌸 Untuk temanku Acihmah Sidauruk, S.kom terima kasiiiiiaiiiiih banget atas bantuan dan doa serta support yang terus kau berikan untukku, baik di saat ku lagi ga mood apalagi kalo lagi males.... kamu slalu mendorongku untuk slalu semangat dalam segala hal.
- 🌸 Untuk teman-temanku yang lain Ulfa, Putri, serta teman2 kelas D angkatan 2007 serta temen2 kelas lain (Reny nour, nita nitul brebes,nami nung) yang saya kenal dan yang ga bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih teman slalu memberiku support dan doa kalian smua.
- 🌸 Teman2 kontrakan Tluki 1 105 (Retno not, ulfa madure, lina putri solo, sriwex underground, dan vita tlenk gunung kidul).. trima kasih teman kita dah bersama untuk 2 tahun ini. Yuuuk kita jalan bareng2 lagi.....
- 🌸 Dan untuk semua teman2ku yang lain yang ga bisa ku sebutkan satu persatu yang telah membantu selama pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul *“PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PENGENALAN PROGRAM KB “ ini dapat terselesaikan dengan baik.*

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. H. M. Suyanto, MM, direktur AMIKOM
2. Ibu Armadyah Amborowati, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 07 Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN BERITA ACARA	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
INITISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
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	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Gambaran Umum Keluarga berencana	7

2.1.1 Definisi Keluarga Berencana.....	7
2.1.2 Sejarah Keluarga Berencana	7
2.1.3 Tujuan Keluarga Berencana	9
2.1.4 Sasaran Keluarga Berencana	9
2.1.5 Macam-macam Metode Kontrasepsi	10
2.1.6 Fungsi Keluarga Berencana	19
2.1.7 Perencanaan Keluarga.....	20
2.2 Konsep Dasar Multimedia	20
2.2.1 Definisi Multimedia.....	20
2.2.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	21
2.2.3 Sistem Penyajian Multimedia.....	24
2.2.4 Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia ..	24
2.3 Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.3.1 Adobe Photoshop CS2	27
2.3.2 Macromedia Flash 8.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Analisis Sistem.....	31
3.1.1 Definisi Analisis Sistem	31
3.1.2 Identifikasi Masalah	31
3.2 Analisis PIECES	32
3.2.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	32
3.2.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	33
3.2.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	33

3.2.4 Analisis Kendali (<i>Control</i>).....	34
3.2.5 Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	35
3.2.6 Pelayanan (<i>Service</i>).....	35
3.3 Analisis Kelayakan.....	36
3.3.1 Kelayakan Teknis	36
3.3.2 Kelayakan Operasi/Organisasi	37
3.3.3 Kelayakan Hukum	37
3.3.4 Kelayakan Strategis	37
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	38
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.5 Merancang Konsep.....	40
3.6 Merancang Isi.....	41
3.7 Merancang Naskah.....	44
3.8 Merancang Grafik	48

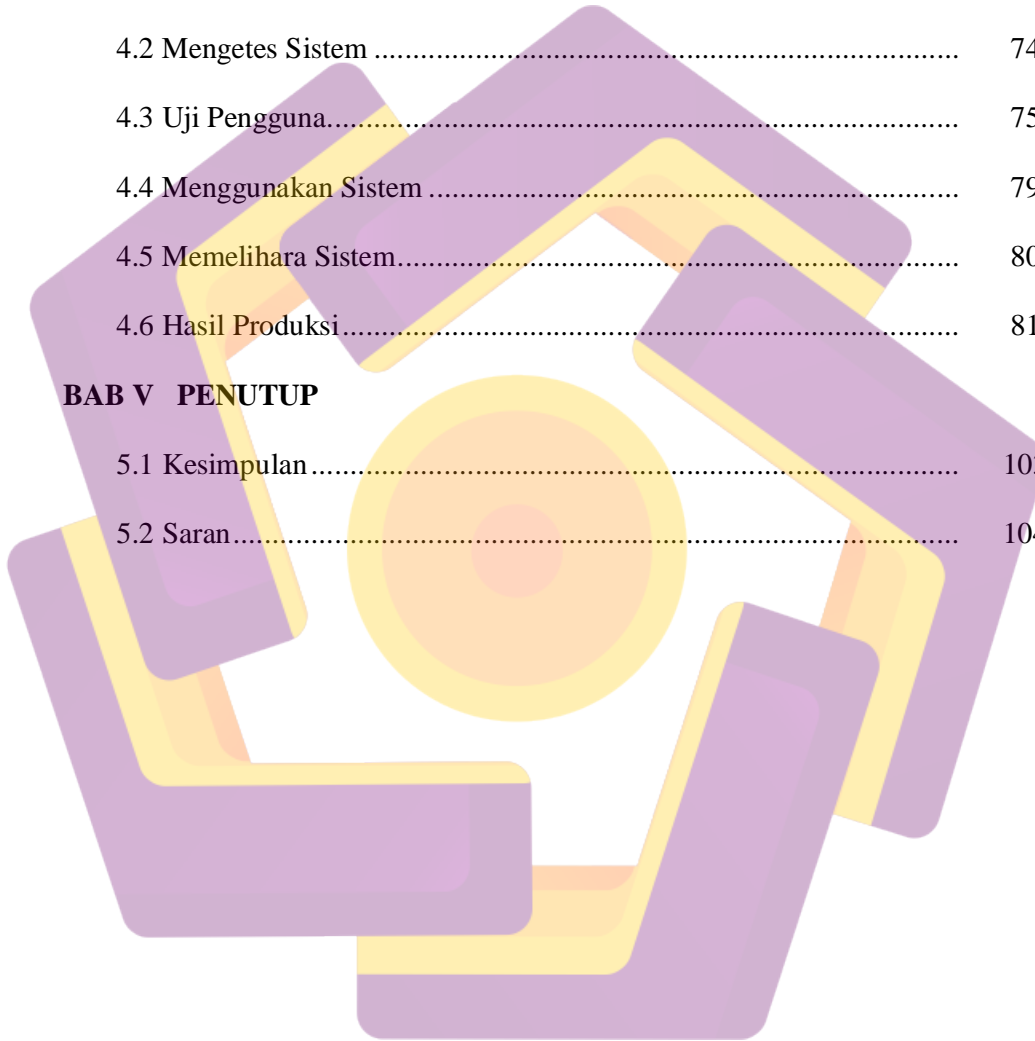
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem.....	64
4.1.1 Adobe Photoshop CS2	64
4.1.2 Macromedia Flash 8.....	65
4.1.3 Memasukkan Objek	66
4.1.4 Memasukkan File Gambar	66
4.1.5 Memasukkan File Sound.....	67
4.1.6 Mengimport Objek ke Library.....	68

4.1.7 Membuat Kontrol Navigasi.....	68
4.1.8 Pembuatan Animasi Teks.....	70
4.1.9 Tahap Pengintegrasian	71
4.1.10 Mem-publish File.....	73
4.2 Mengetes Sistem	74
4.3 Uji Pengguna.....	75
4.4 Menggunakan Sistem	79
4.5 Memelihara Sistem.....	80
4.6 Hasil Produksi.....	81

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104

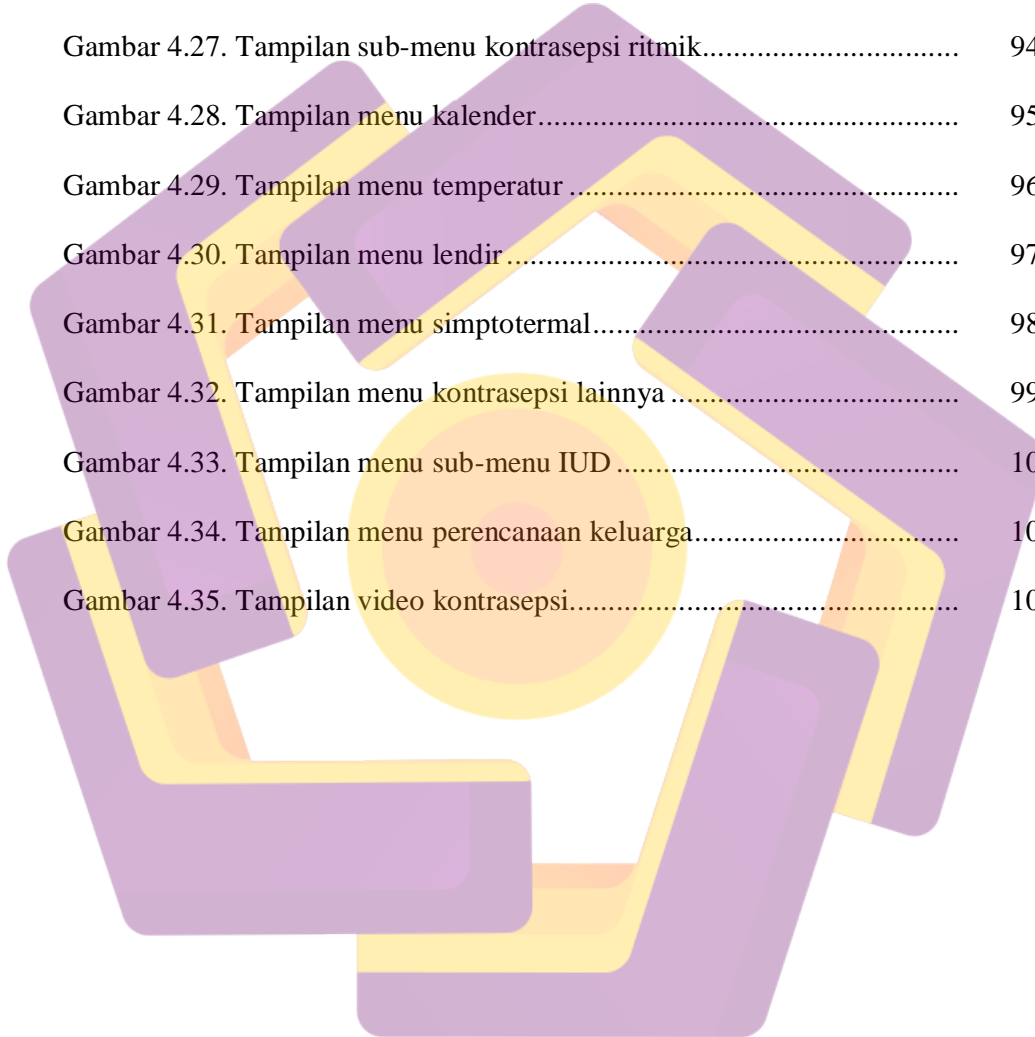


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Linier	22
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	22
Gambar 2.3. Struktur Piramida	23
Gambar 2.4. Struktur Polar	23
Gambar 2.5. Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	27
Gambar 2.6. Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS2	28
Gambar 2.7. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	30
Gambar 3.1. Rancangan Isi	43
Gambar 3.2. Tampilan Pembuka	49
Gambar 3.3. Tampilan Menu Utama	50
Gambar 3.4. Tampilan Menu Keluarga Berencana	51
Gambar 3.5. Tampilan menu fungsi keluarga berencana.....	52
Gambar 3.6. Tampilan Menu Metode Kontrasepsi	53
Gambar 3.7. Tampilan Menu Kontrasepsi oral	54
Gambar 3.8. Tampilan Menu Kontrasepsi Penghalang	55
Gambar 3.9. Tampilan Sub-menu Kontrasepsi Penghalang	56
Gambar 3.10. Tampilan Menu Coitus Interruptus.....	57
Gambar 3.11. Tampilan Menu Kontrasepsi Ritmik.....	58
Gambar 3.12. Tampilan Sub-menu Kontrasepsi Ritmik.....	59
Gambar 3.13. Tampilan Menu Kontrasepsi Implan	60
Gambar 3.14. Tampilan Menu Kontrasepsi Suntikan	61
Gambar 3.15. Tampilan Menu Perencanaan Keluarga	62

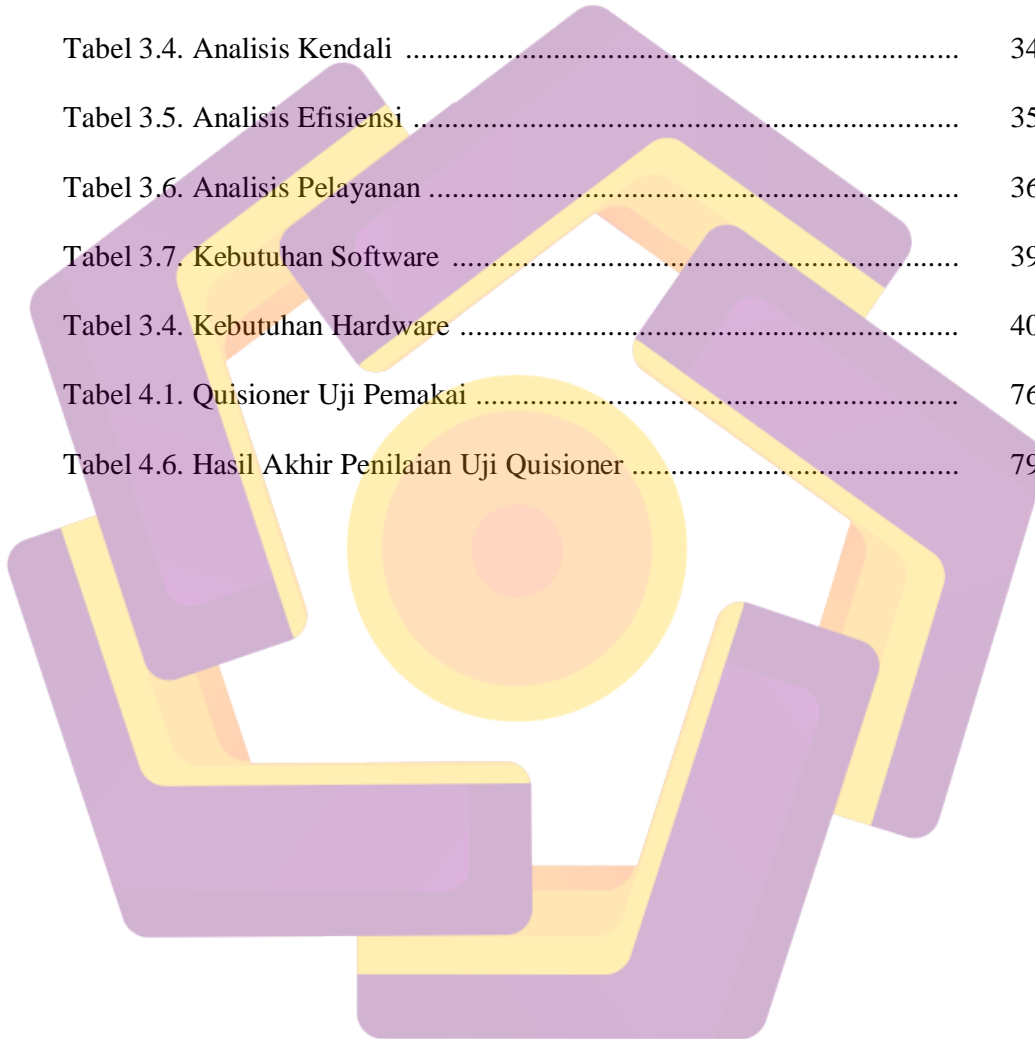
Gambar 3.16. Tampilan Menu Keluar	62
Gambar 4.1. Mengedit Gambar	65
Gambar 4.2. Tampilan Macromedia Flash.....	66
Gambar 4.3. Memasukkan File Gambar	67
Gambar 4.4. Mengimport File pada Macromedia Flash8	67
Gambar 4.5. Mengimport Objek ke Library	68
Gambar 4.6. Membuat Tombol Navigasi.....	69
Gambar 4.7. Membuat Animasi Teks	71
Gambar 4.8. Action Script Stop.....	72
Gambar 4.9. Action Script untuk Sound	72
Gambar 4.10. Action Script Tombol Back.....	72
Gambar 4.11. Action Script Tombol Keluar	73
Gambar 4.12. Tampilan Publish Settings.....	74
Gambar 4.13. Tampilan intro	81
Gambar 4.14. Tampilan menu utama.....	81
Gambar 4.15. Tampilan Keluarga Berencana	82
Gambar 4.16. Tampilan Fungsi KB.....	83
Gambar 4.17. Tampilan Metode Kontrsepsi	84
Gambar 4.18. Tampilan sub-menu kontrasepsi oral.....	85
Gambar 4.19. Tampilan sub-menu kontrasepsi penghalang	86
Gambar 4.20. Tampilan menu kondom	87
Gambar 4.21. Tampilan menu diafragma	88
Gambar 4.22. Tampilan menu penutup serviks.....	89

Gambar 4.23. Tampilan menu spermisida	90
Gambar 4.24. Tampilan sub-menu kontrasepsi implan	91
Gambar 4.25. Tampilan sub-menu kontrasepsi suntik.....	92
Gambar 4.26. Tampilan sub-menu coitus interruptus.....	93
Gambar 4.27. Tampilan sub-menu kontrasepsi ritmik.....	94
Gambar 4.28. Tampilan menu kalender.....	95
Gambar 4.29. Tampilan menu temperatur	96
Gambar 4.30. Tampilan menu lendir	97
Gambar 4.31. Tampilan menu simptomermal.....	98
Gambar 4.32. Tampilan menu kontrasepsi lainnya	99
Gambar 4.33. Tampilan menu sub-menu IUD	100
Gambar 4.34. Tampilan menu perencanaan keluarga.....	101
Gambar 4.35. Tampilan video kontrasepsi.....	102



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis Kinerja	32
Tabel 3.2. Analisis Informasi	33
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi	34
Tabel 3.4. Analisis Kendali	34
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi	35
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan	36
Tabel 3.7. Kebutuhan Software	39
Tabel 3.4. Kebutuhan Hardware	40
Tabel 4.1. Quisioner Uji Pemakai	76
Tabel 4.6. Hasil Akhir Penilaian Uji Quisioner	79



Intisari

Ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi belakangan ini semakin berkembang dengan sangat cepatnya. Proses transfer ilmu dari satu generasi ke generasi lain berlangsung dengan berbagai cara, baik secara lisan, tulisan maupun dengan media.

Tidak semua orang mampu menyerap ilmu pengetahuan dengan sempurna melalui tulisan. Oleh karena itu diperlukan cara – cara yang efektif agar ilmu pengetahuan dapat diserap dengan sempurna. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif ini adalah salah satu alat bantu di dalam pembelajaran pengenalan program KB yang efektif serta bersifat interaktif, sehingga masyarakat mengetahui apa saja program KB dengan lebih mudah dan tidak membosankan. Dari hasil pengujian media interaktif berbasis multimedia ini dapat diperoleh informasi-informasi tentang KB, penjelasan beberapa metode kontrasepsi dan informasi beberapa alat kontrasepsi.

Kata Kunci : media interaktif, pembelajaran

ABSTRACT

Science and technology in recent science is growing very rapidly. The process of transferring knowledge from one generation to another place in various ways, either orally, in writing or by the media.

Not everyone is able to absorb knowledge through writing perfectly. Therefore we need a way - an effective way for science to be absorbed perfectly. One way by using interactive learning media.

This interactive learning media is one tool in the learning recognition and effective family planning program is interactive, so that people know what family planning programs more easily and not test results membosankan. Dari This multimedia-based interactive media can obtain information on family planning , explanation of some methods of contraception and information on some of contraceptives.

Keywords: *interactive media, learning*

