

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENYULUHAN
KAMTIBMAS (KEAMANAN KETERTIBAN MASYARAKAT)
PADA KEPOLISIAN SEKTOR GODEAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Tia Anding Narisha

09.12.3719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENYULUHAN
KAMTIBMAS (KEAMANAN KETERTIBAN MASYARAKAT)
PADA KEPOLISIAN SEKTOR GODEAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tia Anding Narisha

09.12.3719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENYULUHAN
KAMTIBMAS (KEAMANAN KETERTIBAN MASYARAKAT)
PADA KEPOLISIAN SEKTOR GODEAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tia Anding Narisha

09.12.3719

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2013

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENYULUHAN KAMTIBMAS (KEAMANAN KETERTIBAN MASYARAKAT) PADA KEPOLISIAN SEKTOR GODEAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tia Anding Narisha

09.12.3719

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 Juli 2013

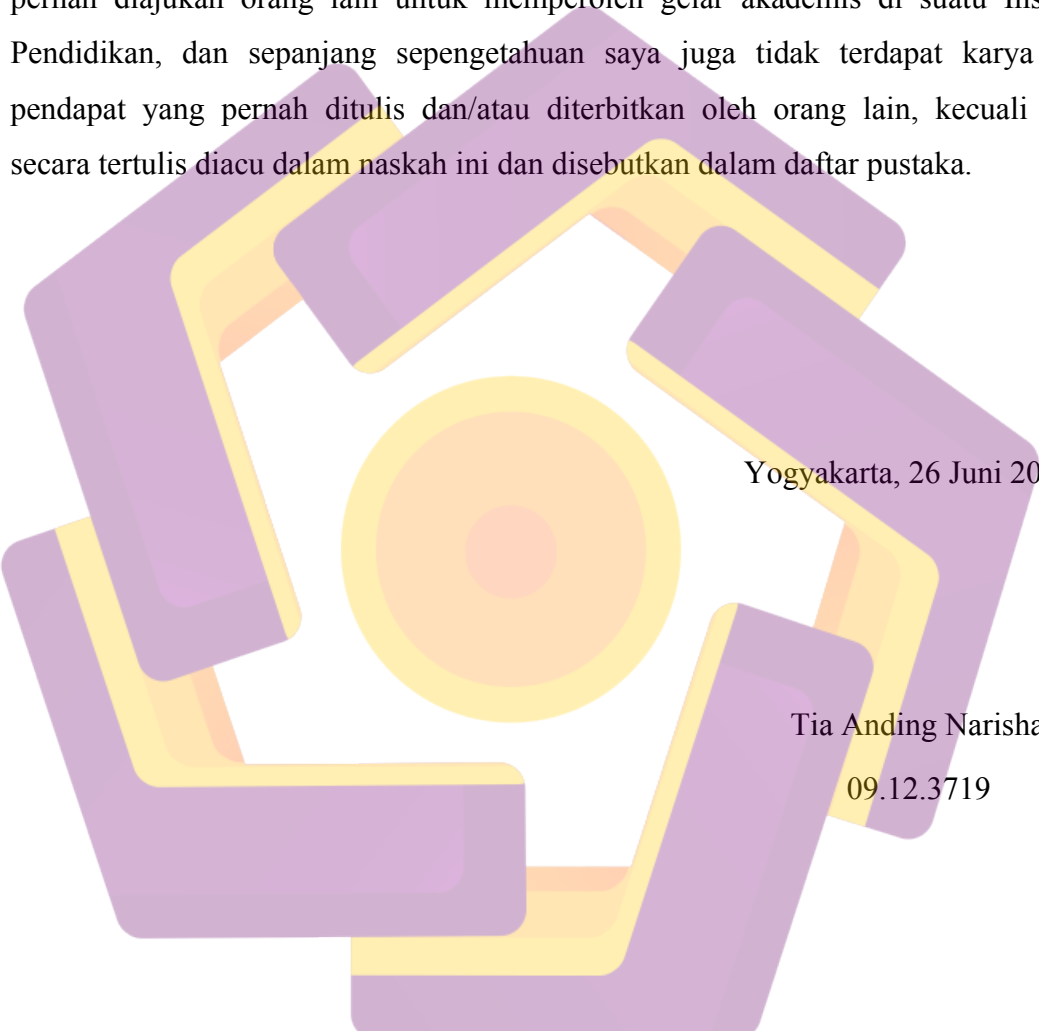
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan 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.



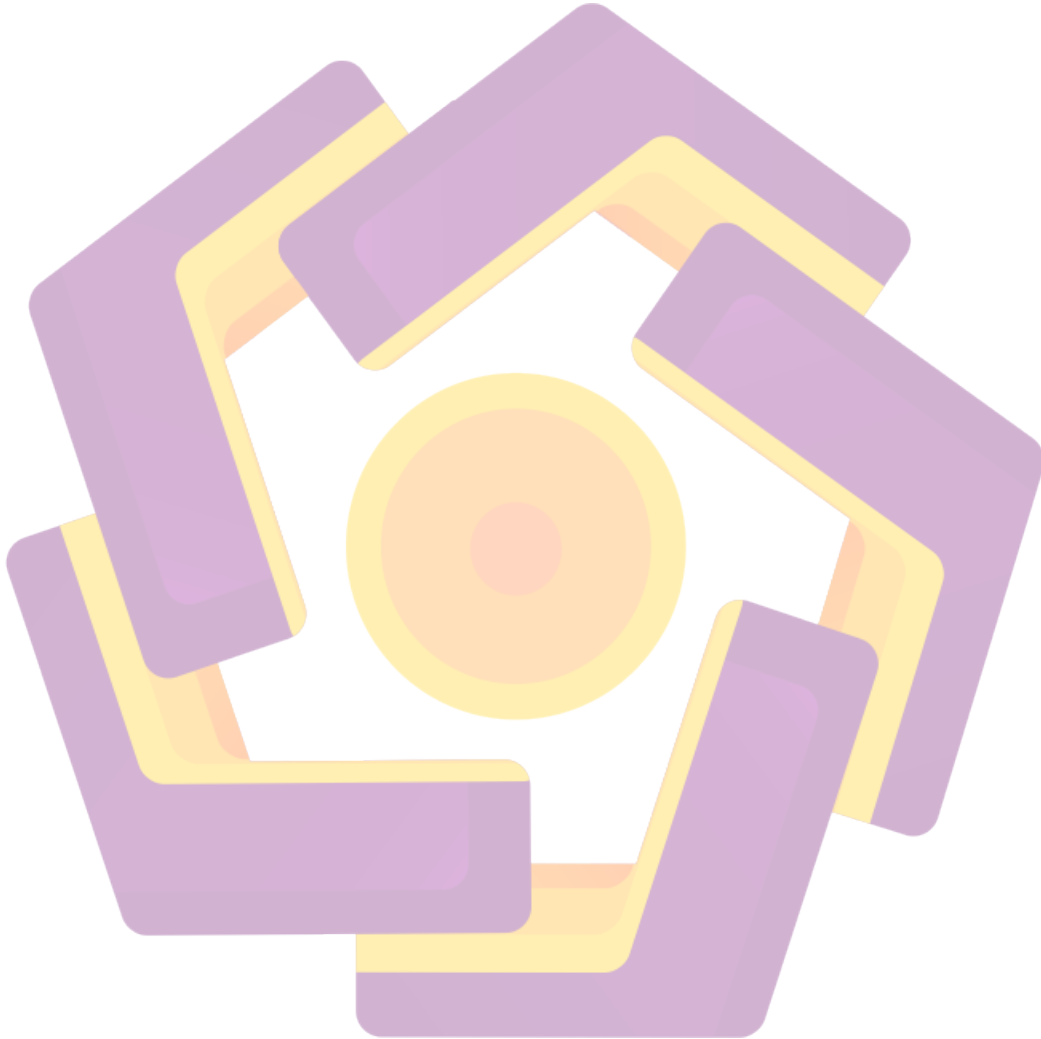
Yogyakarta, 26 Juni 2013

Tia Anding Narisha

09.12.3719

MOTTO

Man Jadda Wa Jadda, bila bersungguh-sungguh pasti akan berhasil.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayahnya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua yang telah turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini :

- ✚ Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepada kedua orangtua saya, Ismunanto dan Wahyu Murdani yang telah mendukung saya, mencintai saya dalam keadaan apapun juga.
- ✚ Kepada keluargaku, adik-adikku (Putria, Hervinda dan Fariel), kakek nenek saya (Semi dan Muji), dan saudara yang selalu memberikan semangat yang lebih untuk saya.
- ✚ Semua guru dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada saya, baik dalam bidang akademis maupun non akademis. Semua guru di SDN DEMAK IJO II, semua guru di SMPN 3 GAMPING, semua guru di SMA TAMAN MADYA JETIS, dan semua dosen yang pernah mengajar saya di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. guru ngaji saya dan semua guru yang memotivasi dan menginspirasi saya. Terima kasih.
- ✚ Semua sahabat-sahabat saya, sahabat masa kecil (Triana), sahabat masa sekolah (Tupeni, Aik, Moko, Endi, Andre), sahabat diluar kegiatan (Coco, Wiwit, Bang Marboen, Radika), spesial someone (Agus), dan sahabat masa-masa kuliah seperjuangan (Eka, Sugi, Dheva). Kalian semua adalah saudaraku meskipun tidak satu aliran darah, terima kasih banyak sudah mau mendengar keluh kesahku, mendukungku, menyayangiku.
- ✚ Semua teman-teman S1 – SI 03 2009, terimakasih, saya sayang kalian semua.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan inayahnya, juga kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “Perancangan Media Interaktif Sebagai Penyuluhan Kamtibmas (keamanan ketertiban masyarakat) Pada Kepolisian Sektor Godean” dengan lancar, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK Amikom Yogyakarta.

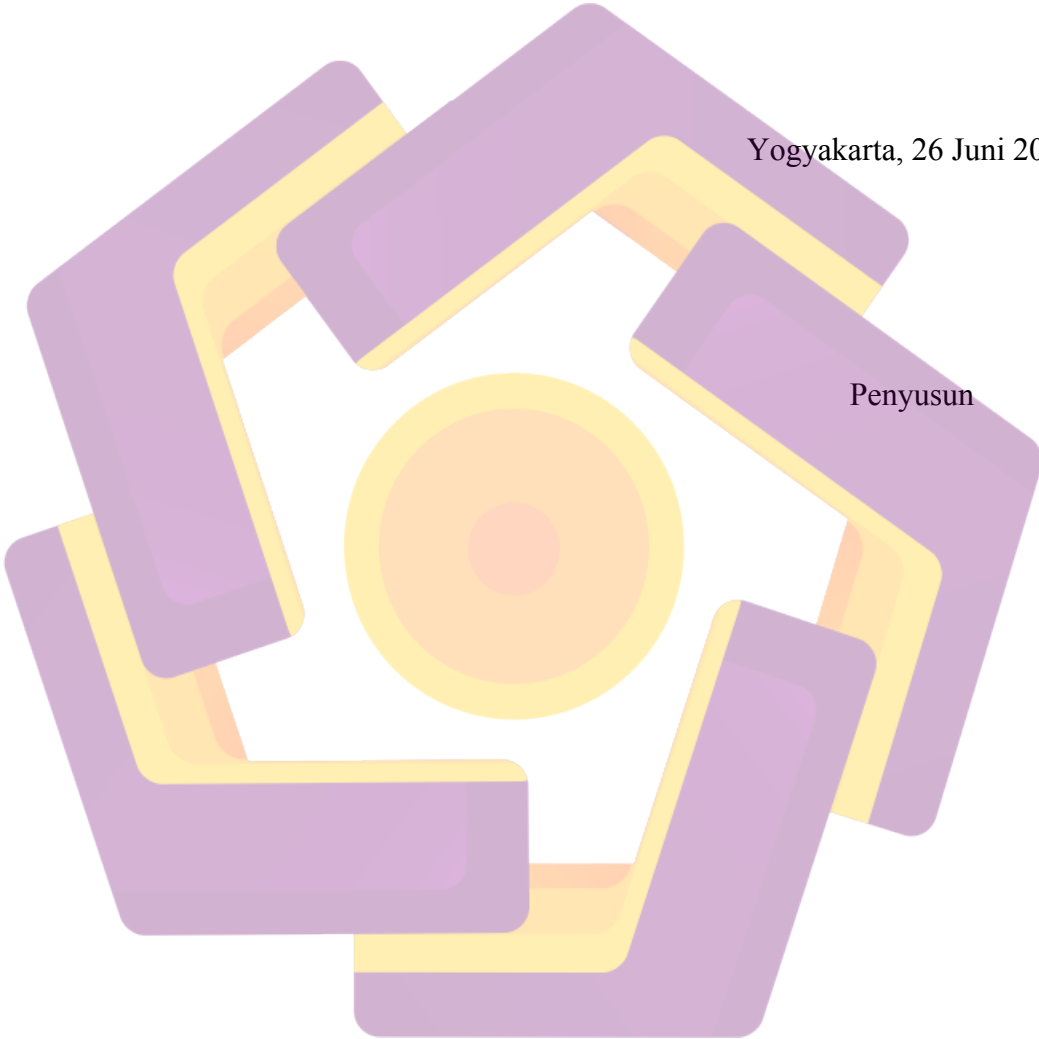
Berhasilnya penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Melwin Syahfrizal S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Kapolres Kopol Surakhman W Amd dan Babinkamtibmas Kepolisian Sektor Godean yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan arahan kepada penulis.
6. Keluarga, saudara, sahabat dan teman-teman yang telah memberi motivasi dan membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 26 Juni 2013

Penyusun

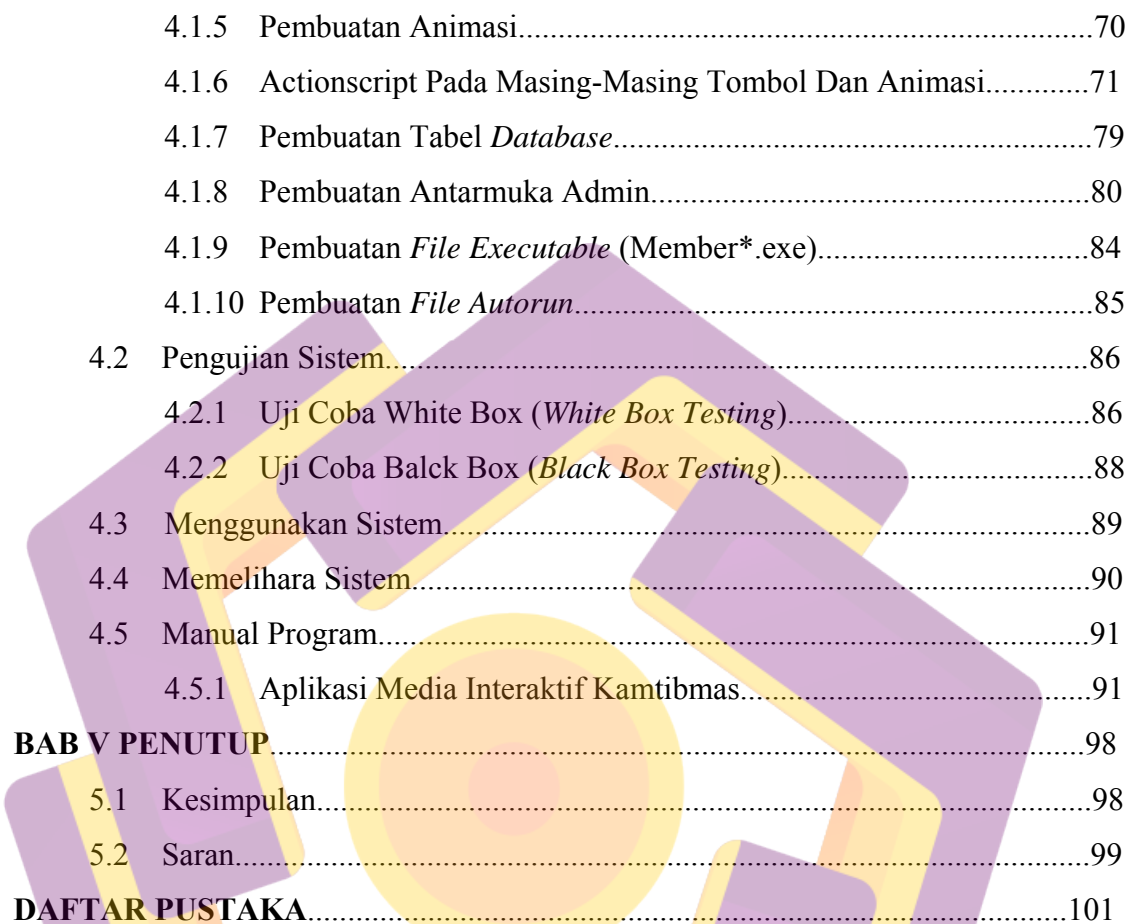


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB 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.....	5

1.8	Jadwal Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1	Definisi Multimedia.....	9
2.2.2	Sejarah Multimedia.....	10
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia.....	11
2.2.4	Tahap-Tahap Pengembangan Multimedia.....	13
2.2.5	Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.3	Multimedia Interaktif.....	17
2.4	Media Pembelajaran.....	18
2.5	Software Yang Digunakan.....	18
2.5.1	Adobe Flash CS3.....	19
2.5.2	Adobe Photoshop CS3.....	20
2.5.3	Adobe Dreamweaver CS3.....	21
2.5.4	MySQL.....	22
2.6	Actionscript 2.0.....	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.1.1	Tentang Kepolisian Sektor Godean.....	25
3.1.2	Visi dan Misi.....	25
3.1.3	Fakta Kamtibmas.....	26
3.1.4	Struktur Kerja.....	28
3.2	Analisis Sistem.....	29
3.2.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	29
3.2.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	31

3.2.3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	32
3.2.4	Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	33
3.2.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	34
3.2.6	Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	35
3.2.7	Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.2.7.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
3.2.7.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	38
3.2.7.3	Analisis Kelayakan Hukum.....	38
3.2.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.2.8.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
3.2.8.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.3	Perancangan Sistem.....	42
3.3.1	Perancangan Struktur Kombinasi.....	42
3.3.2	Perancangan <i>Flowchart View</i>	44
3.3.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	45
3.3.4	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	55
3.3.5	Perancangan Tabel Admin.....	58
3.3.6	Perancangan Antarmuka Admin.....	60
3.3.3.1	Struktur Menu Admin.....	60
3.3.3.2	Antarmuka Admin.....	61
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1	Memproduksi Sistem.....	64
4.1.1	Pengeditan Logo.....	65
4.1.2	Pengeditan Suara.....	66
4.1.3	Pembuatan <i>Background</i>	67
4.1.4	Pembuatan Tombol.....	68

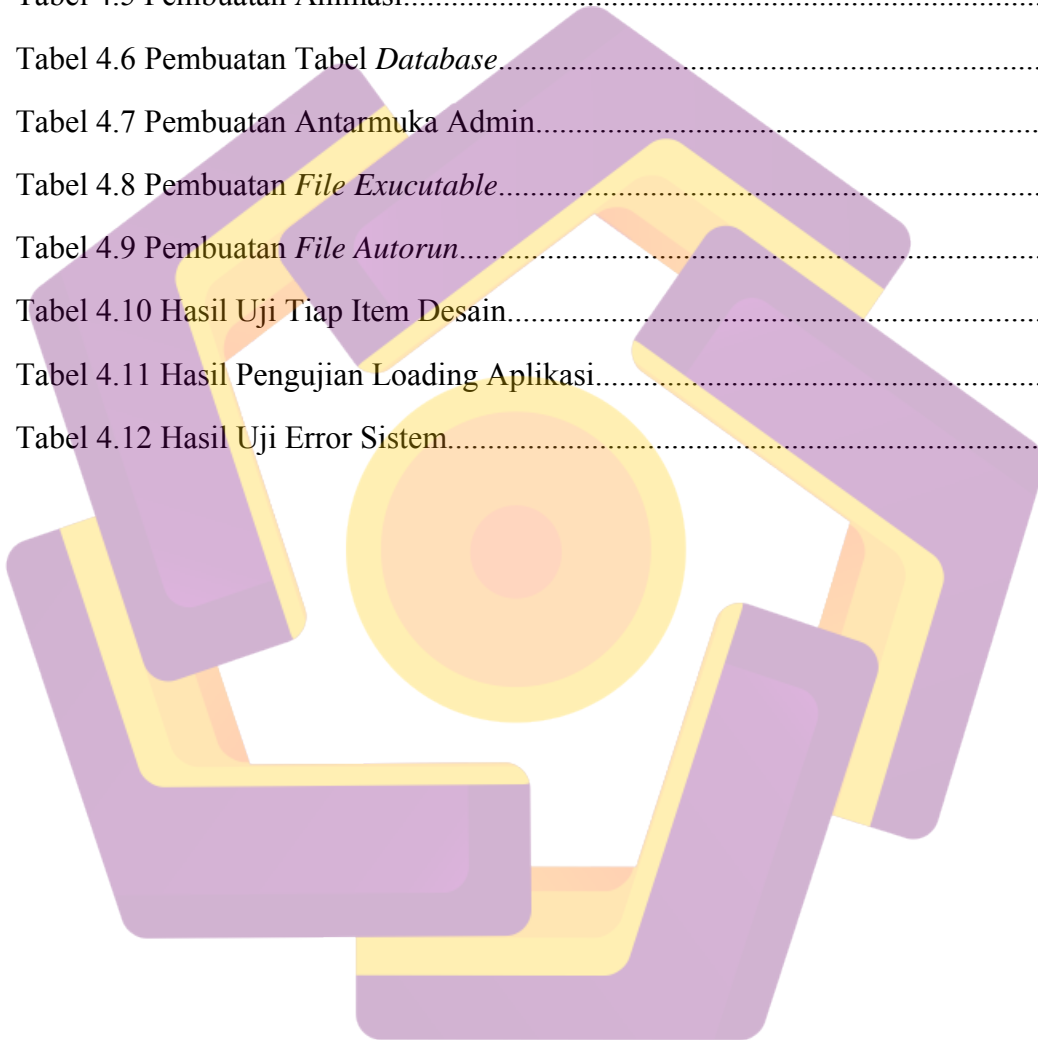


4.1.5	Pembuatan Animasi.....	70
4.1.6	Actionscript Pada Masing-Masing Tombol Dan Animasi.....	71
4.1.7	Pembuatan Tabel <i>Database</i>	79
4.1.8	Pembuatan Antarmuka Admin.....	80
4.1.9	Pembuatan <i>File Executable</i> (Member*.exe).....	84
4.1.10	Pembuatan <i>File Autorun</i>	85
4.2	Pengujian Sistem.....	86
4.2.1	Uji Coba White Box (<i>White Box Testing</i>).....	86
4.2.2	Uji Coba Balck Box (<i>Black Box Testing</i>).....	88
4.3	Menggunakan Sistem.....	89
4.4	Memelihara Sistem.....	90
4.5	Manual Program.....	91
4.5.1	Aplikasi Media Interaktif Kantibmas.....	91
BAB V PENUTUP		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA		101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	30
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	31
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	32
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	33
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	34
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	36
Tabel 3.7 Analisis Kelayakan Teknologi.....	37
Tabel 3.8 Analisis Kelayakan Operasional.....	38
Tabel 3.9 Analisis Kelayakan Hukum.....	39
Tabel 3.10 Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
Tabel 3.11 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.12 Rancangan <i>Storyboard</i>	45
Tabel 3.13 <i>Material Collecting</i>	45
Tabel 3.14 Perancangan tabel jenis admin.....	54
Tabel 3.15 Perancangan tabel jenis soal.....	59
Tabel 3.15 Perancangan tabel soal.....	60
Tabel 4.1 Pengeditan Logo.....	65

Tabel 4.2 Pengeditan Suara.....	66
Tabel 4.3 Pembuatan <i>Background</i>	67
Tabel 4.4 Pembuatan Tombol.....	68
Tabel 4.5 Pembuatan Animasi.....	70
Tabel 4.6 Pembuatan Tabel <i>Database</i>	79
Tabel 4.7 Pembuatan Antarmuka Admin.....	81
Tabel 4.8 Pembuatan <i>File Exucutable</i>	84
Tabel 4.9 Pembuatan <i>File Autorun</i>	85
Tabel 4.10 Hasil Uji Tiap Item Desain.....	87
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	88
Tabel 4.12 Hasil Uji Error Sistem.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Linear.....	15
Gambar 2.2 Navigasi Hierarkis.....	16
Gambar 2.3 Navigasi Nonlinear.....	17
Gambar 2.4 Navigasi Komposit.....	18
Gambar 2.5 Tampilan <i>Adobe Flash CS3</i>	19
Gambar 2.6 Tampilan <i>Adobe Photoshop CS3</i>	20
Gambar 2.7 Tampilan <i>Adobe Dreamweaver CS3</i>	21
Gambar 2.8 Control Panel XAMPP.....	22
Gambar 2.9 Tampilan <i>Actions Panel</i>	24
Gambar 3.1 Struktur Kerja Kantibmas.....	28
Gambar 3.2 Struktur Kombinasi.....	43
Gambar 3.3 <i>Flowchart View</i>	44
Gambar 3.4 Intro.....	50
Gambar 3.5 Menu Utama.....	50
Gambar 3.6 Menu Profil.....	51
Gambar 3.7 Menu Narkoba.....	51
Gambar 3.8 Menu Kenakalan Remaja.....	51
Gambar 3.9 Menu Lalu Lintas.....	52

Gambar 3.10 Menu Siskamling.....	52
Gambar 3.11 Menu Bencana Alam.....	52
Gambar 3.12 Menu Pilihan Kuis.....	53
Gambar 3.13 Menu Halaman Kuis.....	53
Gambar 3.14 Menu Video.....	53
Gambar 3.15 Menu Bantuan.....	54
Gambar 3.16 Struktur Menu Admin.....	61
Gambar 3.17 Tampilan halaman login.....	61
Gambar 3.18 Tampilan halaman home.....	62
Gambar 3.19 Tampilan halaman soal.....	62
Gambar 3.20 Tampilan halaman soal dan jawaban.....	62
Gambar 3.21 Tampilan halaman edit soal dan jawaban.....	63
Gambar 3.22 Tampilan halaman edit admin.....	63
Gambar 4.1 Bagan memproduksi aplikasi media interaktif kamtibmas.....	64
Gambar 4.2 Mengedit suara dengan adobe soundbooth CS3.....	66
Gambar 4.3 Hasil tampilan background yang dibuat.....	68
Gambar 4.4 Hasil tampilan tombol start yang dibuat.....	69
Gambar 4.5 Hasil tampilan logo yang di animasikan.....	70

Gambar 4.6 Hasil tampilan tabel admin yang dimunculkan.....	80
Gambar 4.7 Kode untuk mengkoneksikan PHP ke <i>Database</i>	81
Gambar 4.8 Tampilan halaman <i>login</i>	82
Gambar 4.9 Tampilan halaman <i>home</i>	82
Gambar 4.10 Tampilan halaman soal dan jawaban.....	83
Gambar 4.11 Tampilan halaman edit soal dan jawaban.....	83
Gambar 4.12 Tampilan halaman edit admin.....	84
Gambar 4.13 Tampilan aplikasi untuk halaman intro.....	91
Gambar 4.14 Tampilan aplikasi untuk halaman menu utama.....	92
Gambar 4.15 Tampilan aplikasi untuk halaman profil.....	93
Gambar 4.16 Tampilan aplikasi untuk halaman materi.....	94
Gambar 4.17 Tampilan aplikasi untuk halaman menu pilihan kuis.....	94
Gambar 4.18 Tampilan aplikasi untuk halaman kuis.....	95
Gambar 4.19 Tampilan aplikasi untuk halaman video.....	96
Gambar 4.20 Tampilan aplikasi untuk halaman bantuan.....	96

INTISARI

Pada Kepolisian Sektor Godean, dalam rangka memberikan penyuluhan kepada masyarakat masih berupa manual dengan pidato yang sekedarnya. Dan seringkali masih kurang dalam memberikan informasi yang akurat. Masyarakat jaman sekarang lebih menyukai penyuluhan yang sudah modern dan canggih. Sehingga dengan dirancangnya media interaktif diharapkan dapat mempermudah Kepolisian Sektor Godean memberikan penyuluhan dan tentunya masyarakat pun lebih tertarik saat di adakannya penyuluhan serta masyarakat lebih mengerti apa yang disampaikan. Pengembangan teknologi dan informasi ini memanfaatkan multimedia interaktif yang di bangun menggunakan Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Dreamweaver CS3, dan MySQL.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat media interaktif tersebut menggunakan metode Luther diantaranya adalah konsep, desain, pembuatan, testing dan distribusi.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah terbentuknya media interaktif yang mempermudah proses penyuluhan, Informasi juga dapat di sajikan secara menarik, Semua data materi tersimpan dan terorganisir dengan rapi, Aplikasi tidak memerlukan komputer dengan spesifikasi tinggi, Aplikasi bersifat dinamis sehingga isi pada halaman kuis bisa di ganti tanpa merubah interfacenya.

Kata Kunci: interaktif, multimedia, penyuluhan, kepolisian sektor godean

ABSTRACT

At the Police Sector Godean, in order to provide outreach to the community is still a manual with a modest speech. And often still lacking in providing accurate information. Society today is more like extension that is modern and sophisticated. So he designed the interactive media sector is expected to facilitate police Godean provide counseling and of course the public was more interested in when the invented community outreach and a better understanding of what is delivered. The information technology development and utilize interactive multimedia are built using Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, Adobe Dreamweaver CS3, and MySQL.

The steps undertaken to make the interactive media using methods such as Luther concept, design, manufacture, testing and distribution.

The end result of this research is the creation of interactive media Simplify the process of counseling, information can also be presented in an interesting, All the material data is stored and organized neatly, applications do not need a computer with high specifications, applications are dynamic so that the content on the page can be replaced quiz without changing the interface.

Keywords: *interactive, multimedia, education, police Godean sector*