

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA BALAI
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA YOGYAKARTA
KEMENTERIAN DALAM NEGERI**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

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

2010

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA BALAI
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA YOGYAKARTA
KEMENTRIAN DALAM NEGERI**

SKRIPSI



disusun oleh :

Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

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

2010

PERSETUJUAN**SKRIPSI**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia
Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada
Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta
Kementerian Dalam Negeri**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

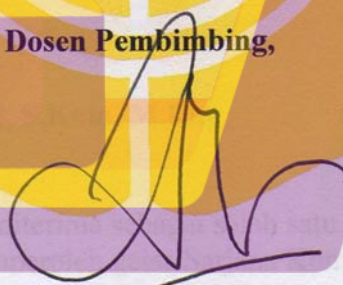
Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

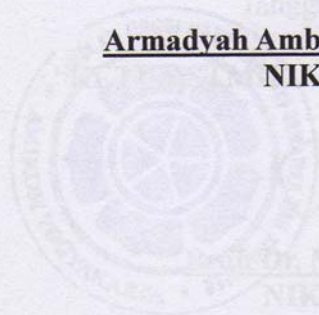
telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



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



PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia
Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada
Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta
Kementerian Dalam Negeri**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

telah dipertahankan di sepan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 22 Juli 2010



Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga saya mampu untuk menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan strata I jurusan teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terdekat saya :

- ☞ **Bapak, Ibu dan saudaraku**, terimakasih atas kasih sayang, bimbingan, motivasi, do'a dan restunya.
- ☞ **Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng** terimakasih atas segala bimbingan yang telah diberikan selama pengerjaan skripsi ini berlangsung.
- ☞ **Mas Slamet**, terima kasih telah membantu proses penelitian dan pengumpulan data ketika proses penelitian ini berlangsung.
- ☞ **Teman-teman kuliah Tutut, Adi, Ivan, Wahid, Iiril, Teguh, Laksono, Yahya dan semua teman-teman** yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas motivasi, dukungan serta do'a restunya.

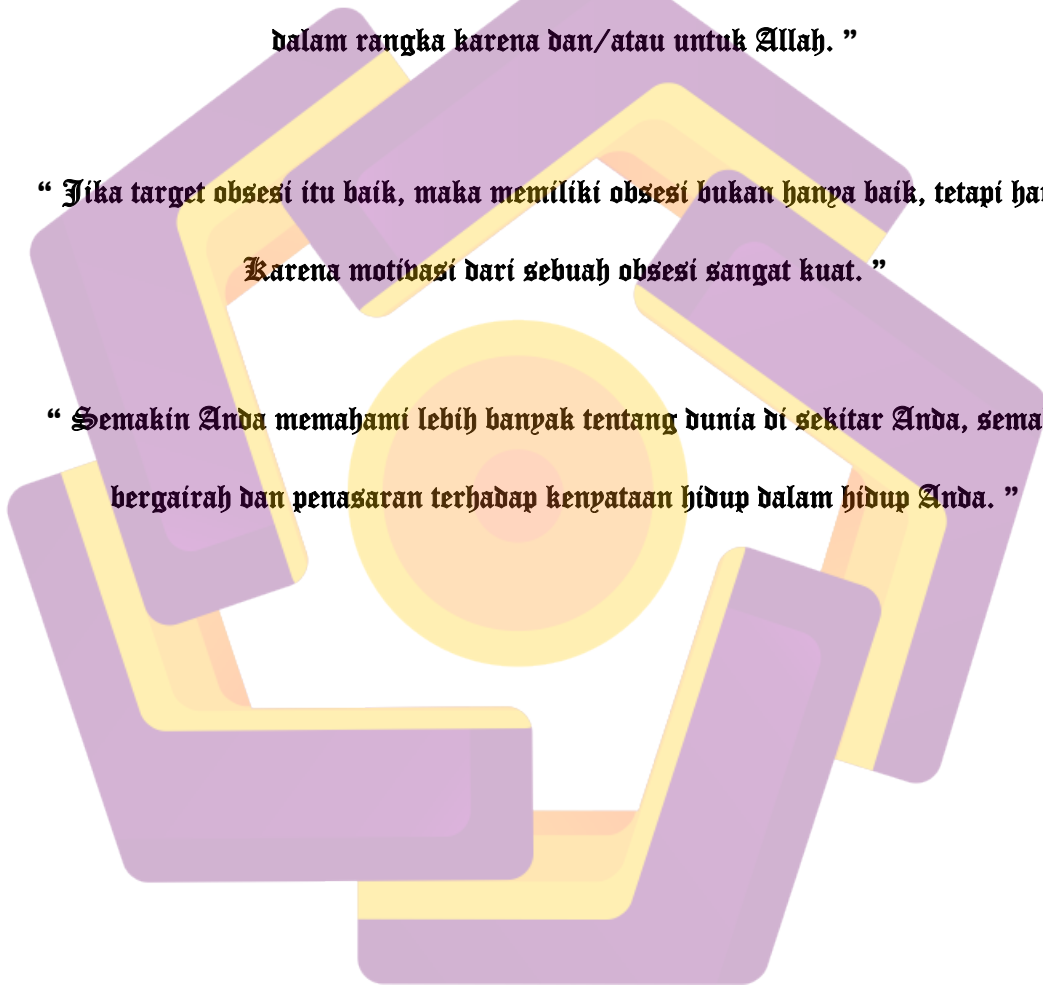
MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

“ Hanya satu motivasi yang ada, yaitu Allah. Adapun motivasi lainnya harus dalam rangka karena dan/atau untuk Allah. ”

“ Jika target obsesi itu baik, maka memiliki obsesi bukan hanya baik, tetapi harus. Karena motivasi dari sebuah obsesi sangat kuat. ”

“ Semakin Anda memahami lebih banyak tentang dunia di sekitar Anda, semakin bergairah dan penasaran terhadap kenyataan hidup dalam hidup Anda. ”



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom, selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak Ir. Margono, M.Si, selaku pimpinan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta yang telah memberikan izin pada penyusun untuk melakukan penelitian.

5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan laporan skripsi ini.

Penyusun sangat berharap adanya saran dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan laporan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan.

Akhir kata semoga amal baik semuanya dapat menjadi amal ibadah yang diridhoi oleh Allah SWT dan penyusunan laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juli 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRAKSI	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.4.1. Tujuan	5
1.5. Metode Pengumpulan Data	6
1.5.1. Metode Wawancara	6
1.5.2. Metode Studi Pustaka	7

1.5.3. Dokumentasi.....	7
1.5.4. Metode Observasi	7
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	7

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1. Definisi multimedia	9
2.2. Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.2.1. Teks.....	10
2.2.2. Audio.....	11
2.2.3. Image.....	12
2.2.4. Video.....	12
2.2.5. Animasi.....	12
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	13
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	13
2.3.1.1. Mendefinisikan Masalah	14
2.3.1.2. Studi Kelayakan.....	16
2.3.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.3.1.4. Merancang Konsep	19
2.3.1.5. Merancang Isi Multimedia	20
2.3.1.6. Merancang Naskah.....	20
2.3.1.7. Merancang Grafik.....	20
2.3.1.8. Memproduksi Sistem Multimedia.....	21
2.3.1.9. Pengetesan Sistem Multimedia.....	22

2.3.1.10. Penggunaan Sistem Multimedia.....	22
2.3.1.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	22
2.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	23
2.3.1. Struktur Linear.....	24
2.3.2. Struktur Herarki.....	24
2.3.3. Struktur Piramida.....	24
2.3.4. Struktur Polar.....	25
2.4. Sistem Perangkat Lunak (Software) Multimedia.....	26
2.4.1. Adobe Flash CS3.....	26
2.4.2. Adobe Photoshop CS3.....	27
2.4.3. Adobe Illustrator CS3.....	28
BAB III. GAMBARAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM	
3.1. Gambaran Umum Profil Instansi.....	29
3.1.1. Visi dan Misi.....	29
3.1.1.1. Visi.....	29
3.1.1.2. Misi.....	29
3.1.2. Media Penyampaian informasi yang digunakan.....	30
3.2. Analisis.....	30
3.2.1. Identifikasi Masalah.....	31
3.2.2. Analisis PIECES.....	32
3.2.2.1. <i>Performance</i> (kinerja).....	32
3.2.2.2. <i>Information</i> (informasi).....	33
3.2.2.3. <i>Economy</i> (ekonomi).....	35

3.2.2.4. <i>Control</i> (kontrol).....	36
3.2.2.5. <i>Efficiency</i> (efisiensi).....	37
3.2.2.6. <i>Service</i> (pelayanan).....	38
3.2.3. Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.2.3.1. Kebutuhan Fungsional (<i>Funtional Requirement</i>).....	39
3.2.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Funtional Requitment</i>).....	41
3.2.4. Studi kelayakan	43
3.2.4.1. Kelayakan Teknis.....	43
3.2.4.2. Kelayakan Hukum	43
3.2.4.3. Kelayakan Ekonomi	43

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem.....	50
4.1.1. Merancang Konsep.....	50
4.1.2. Merancang isi Multimedia.....	50
4.1.3. Merancang Naskah.....	52
4.1.4. Merancang Grafik.....	58
4.1.5. Memproduksi Sistem.....	62
4.1.5.1. Mengolah Gafik dengan Adobe Photoshop CS3.....	62
4.1.5.2. Mengolah Gafik dengan Adobe Illustrator CS3.....	65
4.1.5.2.1. Membuat Background Konten.....	65
4.1.5.3. Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Adobe Flash CS4.....	67
4.1.5.3.1. Mengatur Ukuran Halaman.....	67

4.1.5.3.2. Memasukkan data(<i>resources</i>) ke Adobe Flash CS3.....	68
4.1.5.3.3. Membuat Tombol.....	68
4.1.5.3.3. Membaca File External XML.....	78
4.1.5.3.4. Membaca File External CSS.....	79
4.1.5.3.5. Membuat Tampilan <i>Fullscreen</i>	80
4.1.5.3.6. Membuat File Windows Projector	80
4.2. Implementasi Sistem.....	82
4.2.1. Pengetesan Sistem.....	82
4.2.2. Menggunakan Sistem.....	85
4.2.3. Memelihara Sistem	86
4.2.3.1. Hardware	87
4.2.3.2. Software	87
4.3.4. Manual Program.....	87
BAB V. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	89
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Perfomance</i>).....	33
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	34
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	36
Tabel.3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	37
Tabel 3.5. Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	38
Tabel 3.6. Rincian Biaya dan Manfaat.....	45
Tabel 3.7. Hasil Analisis Biaya dan Manfaat.....	49
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.2 Tabel Kuisisioner.....	83
Table 4.3 Hasil <i>analize descriptive</i> SPSS.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
Gambar 2.2. Keterangan Icon Struktur SIM	23
Gambar 2.3. Desain Struktur Linier	24
Gambar 2.4. Desain Struktur Hierarki	24
Gambar 2.5. Desain Struktur Piramida	25
Gambar 2.6. Desain Struktur Polar	25
Gambar 2.7. Interface Adobe Flash CS4	27
Gambar 2.8. Interface Adobe Photoshop CS3.....	27
Gambar 2.9. Interface Adobe Illustrator CS3.....	28
Gambar 4.1 Desain Struktur Aplikasi	51
Gambar 4.2. Tampilan Menu Home	58
Gambar 4.3. Tampilan Menu Profile	59
Gambar 4.4. Tampilan Menu Struktur	59
Gambar 4.5. Tampilan Menu Pelatihan	60
Gambar 4.6. Tampilan Menu Gallery.....	61
Gambar 4.7. Tampilan Menu Contact.....	61
Gambar 4.8. Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....	62
Gambar 4.9. Kotak Dialog New Project.....	63
Gambar 4.10. Kotak Dialog Layer Style.....	64
Gambar 4.11. Hasil Editing <i>background</i>	64

Gambar 4.12. Kotak Dialog <i>New Document</i>	65
Gambar 4.13. Contoh Hasil <i>rectangle tool</i>	66
Gambar 4.14. Contoh pengaturan <i>color</i>	66
Gambar 4.15. Hasil Tampilan Akhir Cover.....	66
Gambar 4.16. Hasil Tampilan Akhir Bagian Dalam.....	67
Gambar 4.17. Kotak Dialog <i>Document Properties</i>	67
Gambar 4.18. <i>Import to Library</i>	68
Gambar 4.19. Kotak Dialog <i>create to symbol</i>	69
Gambar 4.20. Tampilan Akhir <i>button menu</i>	69
Gambar 4.21. Kotak Dialog <i>Create New Symbol</i>	69
Gambar 4.22. Tampilan Akhir <i>button enter</i>	70
Gambar 4.23. Tampilan <i>symbol button</i>	70
Gambar 4.24. <i>Script Main Menu</i>	73

INTISARI

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2000, Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta merupakan Unit Pelaksana Teknis Kementerian Dalam Negeri mempunyai tugas pokok menyelenggarakan sebagian tugas Direktorat Jendral Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai fungsi perumusan kebijakan program pelatihan, fasilitasi masyarakat dan evaluasi pelaksanaan program pelatihan serta pelaksanaan administrasi ketatausahaan.

Penyampaian informasi tentang jenis pelatihan masyarakat dan desa yang diterima di seluruh wilayah kerja Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta meliputi 9 Provinsi yaitu Provinsi Banten, DKI, Jawa Barat, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur sangat terbatas dalam bentuk media cetak yang hanya bisa menampilkan tulisan dan gambar, sehingga penerima informasi kurang tertarik. Upaya agar informasi dapat menarik minat calon peserta pelatihan dari daerah wilayah kerja maka perlu diprogramkan presentasi **Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta Kementerian Dalam Negeri.**

Aplikasi Multimedia mempunyai nilai komunikasi yang lebih interaktif, tidak hanya menampilkan materi berupa media cetak, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi sehingga mudah diimplementasikan ke seluruh wilayah kerja Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.

Keywords: Multimedia, XML, interactive CDs, Information Kiosk, Interactive.

ABSTRACT

Based on the Decree of the Minister of Home Affairs Number 12 Year 2000, Institute for Rural Community Empowerment Yogyakarta is Kementerian Technical Implementation Unit of the Interior has the principal task of running some of the tasks of Directorate General of Village Community Empowerment and policy formulation has the function of training programs, community facilitation and evaluation of training programs and ketata administration company.

Submission of information about the type of training received by communities and villages throughout the working area of Village Community Empowerment Center includes nine Provinces of Yogyakarta, Banten, Jakarta, West Java, Central Java, Yogyakarta, West Kalimantan, Central Kalimantan, South Kalimantan and East Kalimantan was limited in the form of print media that can only display text and images, so that the recipient is less interested in information. Efforts so that information can be interesting candidates for the training of the local working area it is necessary programmed presentation Analysis and Development of Multimedia Based Applications for Delivery Information Media On “Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta Kementerian Dalam Negeri”.

Multimedia applications have a value of more interactive communication, not only display the material in the form of print media, but are equipped with sound and animations so easy to implement throughout the working area of Village Community Empowerment Center of Yogyakarta.

Keywords: Multimedia, XML, interactive CDs, Information Kiosk, Interactive.