

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENGENALAN AMIKOM RESOURCE CENTRE
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

RIKI IRAWAN

19.12.1150

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENGENALAN AMIKOM RESOURCE CENTRE
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

RIKI IRAWAN

19.12.1150

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENGENALAN AMIKOM RESOURCE CENTRE BERBASIS
ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh :

Riki Irawan

19.12.1150

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Februari 2023

Dosen Pembimbing,

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PENGENALAN AMIKOM RESOURCE CENTRE
BERBASIS ANDROID**

yang disusun dan diajukan oleh

Riki Irawan

19.12.1150

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Riki Irawan
NIM : 19.12.1150

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Pengenalan Amikom Resource Centre Berbasis Android.

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Riki Irawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin , segala puji bagi ALLAH SWT berkat rahmat serta hidayahnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Khususnya bapak, ibu dan kakak terimakasih telah memberikan motivasi doa, semangat dan dukungan dalam membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga besar Amikom Resource Centre yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman Students Staff Amikom Resource Centre yang senantiasa memberikan doa dan semangat.
4. Teman-teman kontrakan yang telah memberikan doa dan dukungan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu memberi doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Tidak lupa sholawat dan salam penulis persembahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabatnya.

Penyusunan skripsi berjudul “ Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Pengenalan Amikom Resource Centre Berbasis Android” yang disusun untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk dijadikan evaluasi dan bahan perbaikan kedepannya.

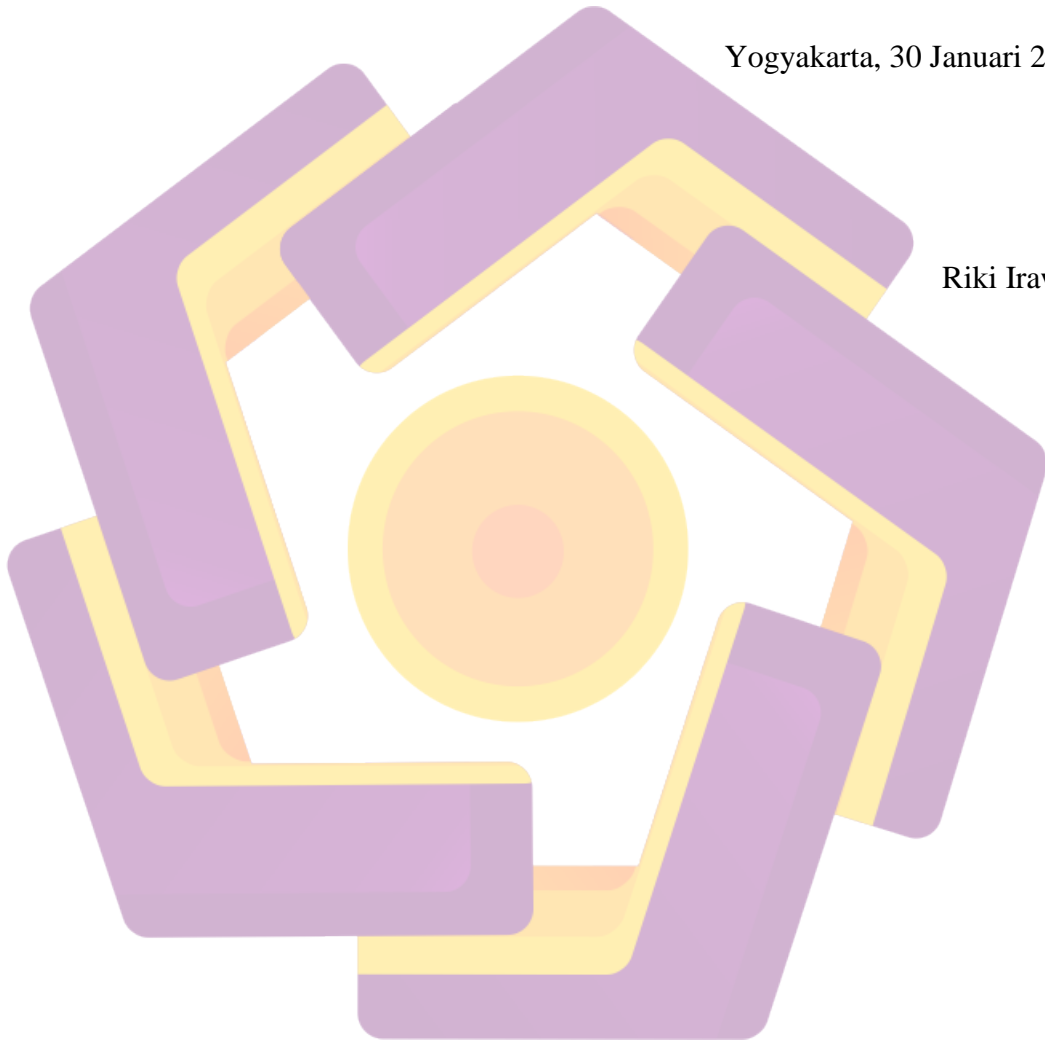
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan serta dukungan, dari secara moral maupun materi. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi kepada penulis.

6. Keluarga besar Amikom Resource Centre yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu memberi doa dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 30 Januari 2023

Riki Irawan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Observasi (Observation)	5
1.6.1.2 Metode Wawancara (Interview)	5

1.6.1.3	Metode Studi Literatur	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.1	Pengertian Multimedia	11
2.2.2	Unsur-unsur multimedia	12
2.3	Pengertian Media Informasi	13
2.4	Pengertian Multimedia Interaktif	14
2.5	Tahapan Perancangan Multimedia Interaktif	14
2.5.1	Merancang Konsep	14
2.5.2	Merancang Isi atau konten	14
2.5.3	Merancang Naskah	16
2.5.4	Merancang Grafik	17
2.6	Analisis Studi Kelayakan sistem	17
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.8	Pengujian Aplikasi (<i>Testing</i>)	17
2.8.1	Pengujian BlackBox	18
2.8.2	Pengujian Kuisisioner <i>System Usability Scale</i> (SUS)	18
2.9	Software Yang Digunakan	20
2.9.1	Adobe Animate CC 2020	20
2.9.2	Adobe Illustrator CC 2020	20
2.9.3	ActionScript 3.0	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian	22

3.1.1	Amikom Resource Centre (ARC)	22
3.1.2	Visi dan Misi Amikom Resource Centre	22
3.1.3	Struktur Organisasi Amikom Resource Centre	23
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Metode Pengumpulan Data	24
3.3.1	Metode Observasi (Observation)	25
3.3.2	Metode Wawancara (Interview)	25
3.3.3	Metode Studi Literatur	25
3.4	Analisis Sistem	26
3.4.1	Analisis Kelayakan Sistem	26
3.4.1.1	Kelayakan Teknologi	26
3.4.1.2	Kelayakan Hukum	26
3.4.1.3	Kelayakan Operasional	26
3.4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.4.2.1	Kebutuhan Fungsional	27
3.4.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	27
3.5	Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif	28
3.5.1	Merancang Konsep	28
3.5.2	Merancang Isi/Konten	29
3.5.3	Merancang Naskah	30
3.5.4	Merancang Grafik	32
3.6	Pengujian Sistem	40
3.6.1	Pengujian BlackBox	40
3.6.2	Pengujian Kuesioner System Usability Scale (SUS)	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45

4.1	Implementasi Sistem	45
4.1.1	Implementasi Pembuatan Background	46
4.1.2	Implementasi Pembuatan Tombol Button	48
4.1.3	Implementasi Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif	51
4.1.3.1	Halaman New Project Adobe Animate CC 2020.	51
4.1.3.2	Pembuatan Halaman Intro	51
4.1.3.3	Pembuatan Halaman Menu Home	52
4.1.3.4	Pembuatan Halaman Menu Profil	53
4.1.3.5	Pembuatan Halaman Menu Layanan	54
4.1.3.6	Pembuatan Halaman Menu Fasilitas	54
4.1.3.7	Pembuatan Halaman Menu Sosial Media	55
4.1.3.8	Pembuatan Halaman Tentang Aplikasi	56
4.1.3.9	Pembuatan Halaman Isi Aplikasi	56
4.1.4	Publish Adobe Animate CC 2020	57
4.2	Pengujian Sistem	61
4.2.1	Pengujian BlackBox	61
4.2.2	Pengujian Kuesioner System Usability Scale (SUS)	65
BAB V PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran	73
REFERENSI		74
LAMPIRAN		76

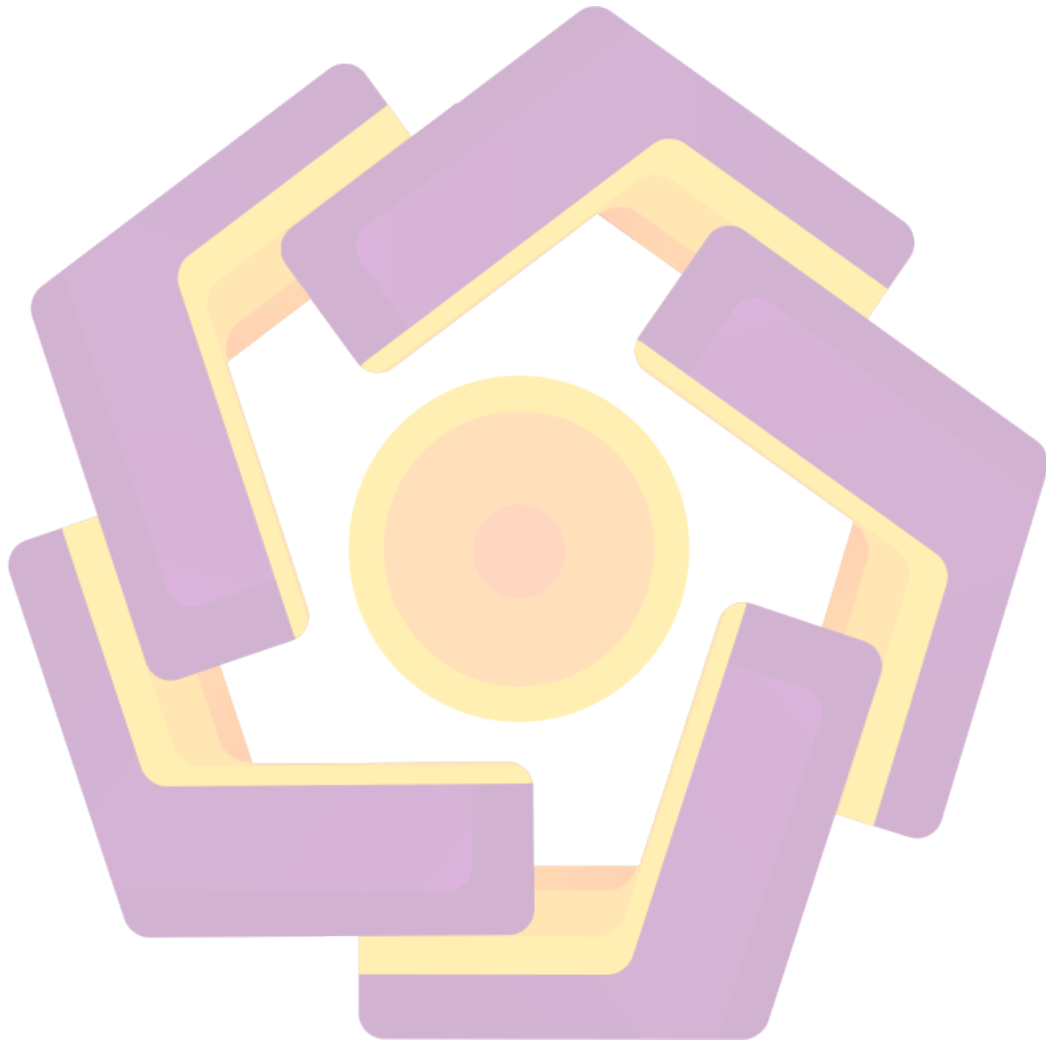
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel Lanjutan 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 Skala Likert Penilaian Skor[6].	19
Tabel 2. 3 SUS Score percentile Range	19
Tabel 3. 1 Merancang naskah.	30
Tabel Lanjutan 3. 1 Merancang naskah.	31
Tabel 3. 2 Rancangan Pengujian Black Box	40
Tabel Lanjutan 3. 2 Rancangan Pengujian Black Box	41
Tabel Lanjutan 3. 2 Rancangan Pengujian Black Box	42
Tabel 3. 3 Rancangan pertanyaan pengujian SUS.	43
Tabel 3. 4 Skala Likert	44
Tabel 4. 1 implementasi pembuatan tombol button.	48
Tabel Lanjutan 4. 1 implementasi pembuatan tombol button.	49
Tabel Lanjutan 4. 1 implementasi pembuatan tombol button.	50
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Black Box.	61
Tabel Lanjutan 4. 2 Hasil Pengujian Black Box.	62
Tabel Lanjutan 4. 2 Hasil Pengujian Black Box.	63
Tabel Lanjutan 4. 2 Hasil Pengujian Black Box.	64
Tabel 4. 3 Pengujian Black Box Device.	64
Tabel Lanjutan 4. 3 Pengujian Black Box Device.	65
Tabel 4. 4 Kuesioner pengujian System Usability Scale (SUS)	66
Tabel 4. 5 Skala Likert Penilaian Skor.	66
Tabel 4. 6 SUS Score percentile Range	67
Tabel 4. 7 Skor Asli Penilaian Responden	68
Tabel 4. 8 Skor Hasil Hitung System Usability Scale (SUS)	70

DAFTAR GAMBAR

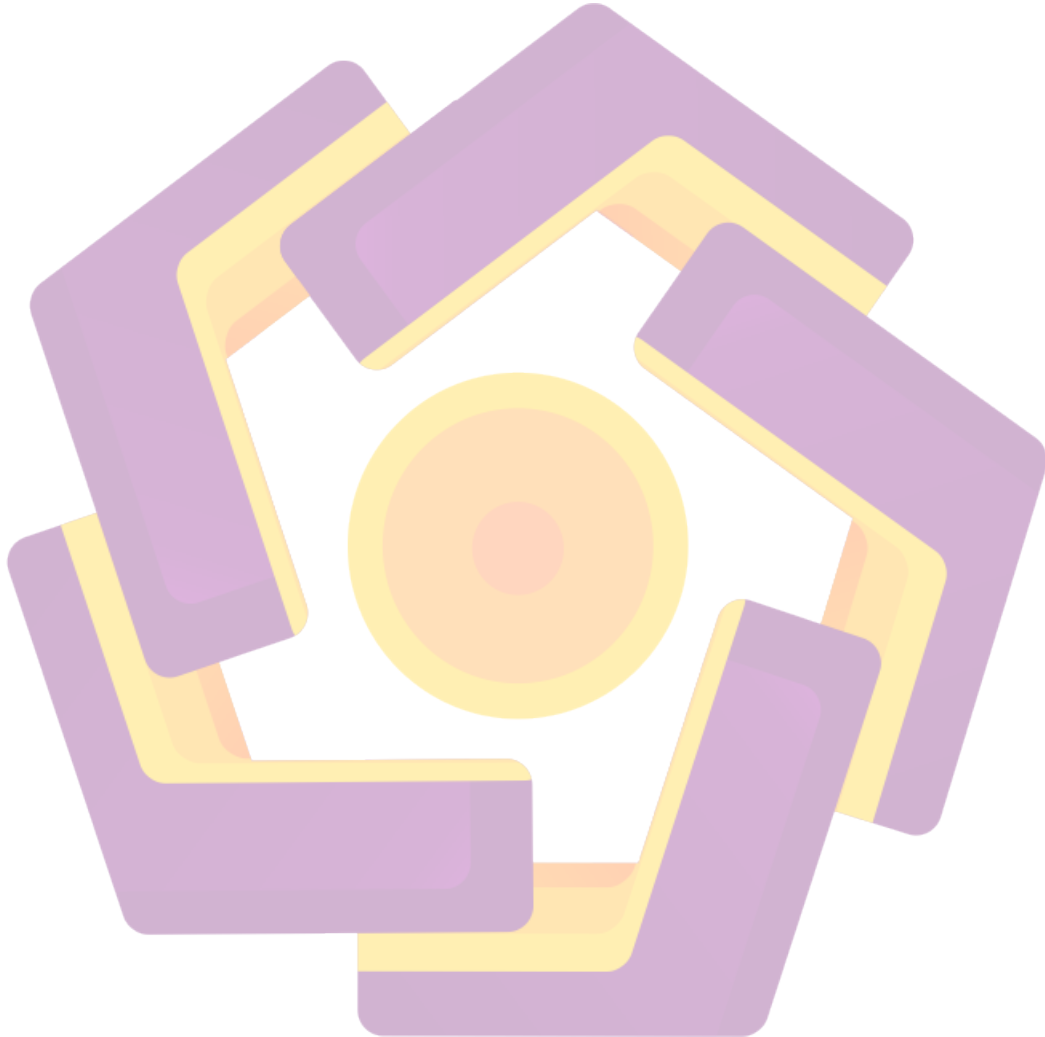
Gambar 2. 1 Diagram Multimedia.	12
Gambar 2. 2 Struktur Linier [10].	15
Gambar 2. 3 Struktur Menu [10].	15
Gambar 2. 4 Struktur Hierarki [10].	16
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan [10].	16
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Amikom Resource Centre [3].	23
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.	24
Gambar 3. 3 struktur hierarki aplikasi	29
Gambar 3. 4 Halaman Intro.	32
Gambar 3. 5 Halaman Menu Home	33
Gambar 3. 6 Halaman Menu Profil.	34
Gambar 3. 7 Halaman Layanan.	35
Gambar 3. 8 Halaman Menu Fasilitas.	36
Gambar 3. 9 Halaman Menu Sosial Media.	37
Gambar 3. 10 Halaman Tentang Aplikasi	38
Gambar 3. 11 Sketsa halaman isi.	39
Gambar 4. 1 New Project Adobe Illustrator CC 2020	46
Gambar 4. 2 Implementasi Background	47
Gambar 4. 3 New Project Adobe Animate CC 2020	51
Gambar 4. 4 Pembuatan Halaman Intro	52
Gambar 4. 5Pembuatan Halaman Menu Home	53
Gambar 4. 6 Pembuatan Halaman Menu Profil	53
Gambar 4. 7 Pembuatan Halaman Menu Layanan	54
Gambar 4. 8 Pembuatan Halaman Menu Fasilitas	55
Gambar 4. 9 Pembuatan Halaman Menu Sosial Media	55
Gambar 4. 10 Pembuatan Halaman Tentang Aplikasi.	56
Gambar 4. 11 Pembuatan Halaman Isi	56
Gambar 4. 12 Publish Setting	57
Gambar 4. 13 settingan Air for Android Setting	58

Gambar 4. 14 Setingan Deployment Air for Android Setting	59
Gambar 4. 15 Create Certificate Publish	59
Gambar 4. 16 Proses Publish .Apk	60
Gambar 4. 17 Acceptability Ranges.	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian	76
Lampiran 2. Dokumentasi penelitian	77
Lampiran 3. Pengujian Aplikasi	79



DAFTAR SINGKATAN

Lambang

X

x

n

Arti

= Skor rata-rata

= Jumlah Skor SUS

= Jumlah Responden

Singkatan

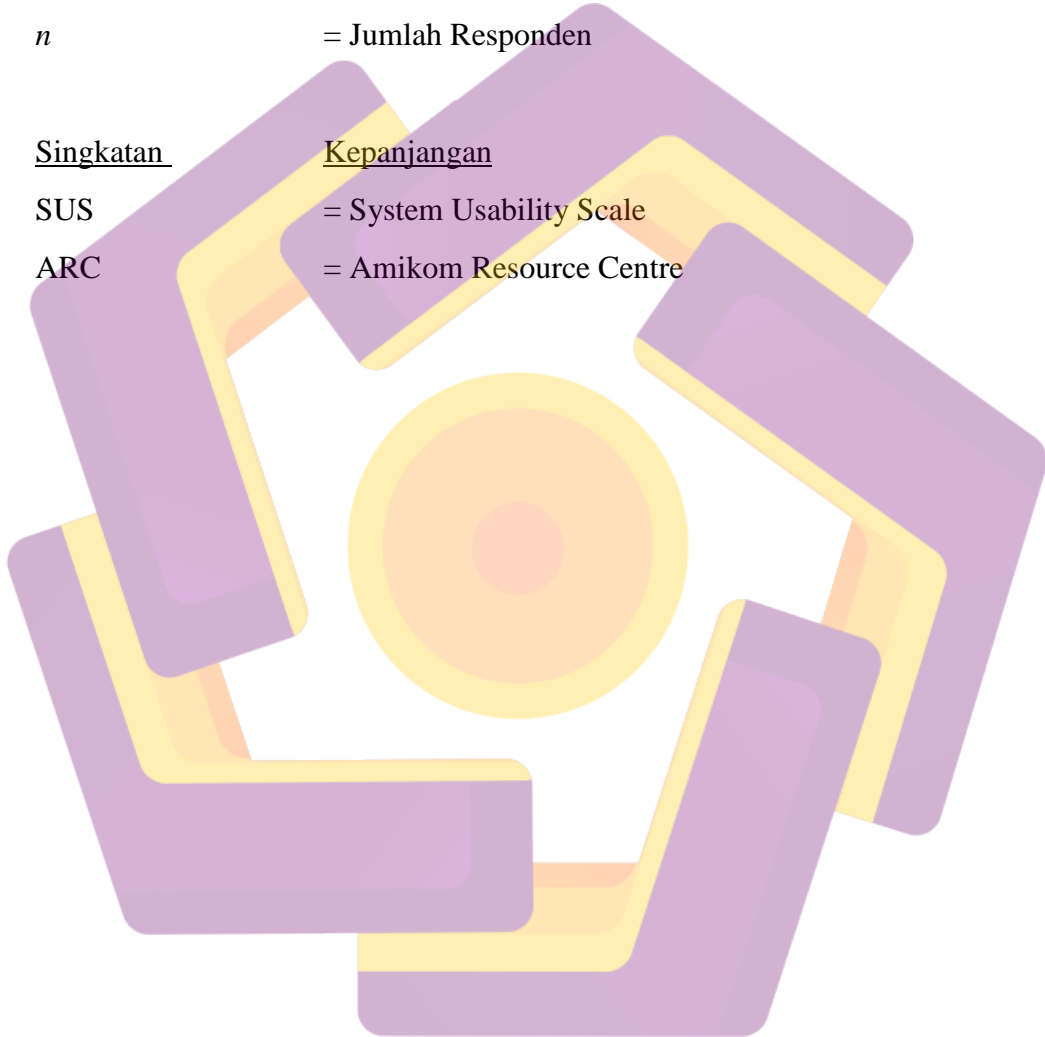
SUS

ARC

Kepanjangan

= System Usability Scale

= Amikom Resource Centre



INTISARI

Amikom Resource Centre merupakan perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta yang terletak di Gedung unit V lantai 1. Amikom Resource Centre menyajikan dan mengelola informasi dalam format *hardcopy* seperti buku, jurnal, majalah, koran, Tugas akhir/Skripsi/Tesis, dan lain-lain, kemudian dalam format *softcopy* seperti CD, e-book, e-journal, dan lain-lain. Sebagai upaya untuk memperkenalkan Amikom Resource Centre maka perlu ada tindakan yang dilakukan yaitu perancangan multimedia interaktif sebagai media informasi pengenalan Amikom Resource Centre yang akan ditargetkan untuk mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta untuk mengetahui tentang Amikom Resource Centre.

Metode penelitian menggunakan metode pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Literatur. Dengan menggunakan metode pengumpulan data tersebut akan lebih mudah dan cepat dalam memperoleh data. Perancangan atau pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Illustrator CC 2020 dan Adobe Animate CC 2020, selain itu juga menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0.

Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi multimedia interaktif pengenalan Amikom Resource Centre berbasis android. Pengujian aplikasi menggunakan metode pengujian black box untuk menguji spesifikasi fungsional aplikasi sedangkan pengujian system usability scale (SUS) untuk menguji kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang dibuat.

Kata kunci : *Multimedia Interaktif, Amikom Resource Centre, Adobe Animate, Media Informasi.*

ABSTRACT

Amikom Resource Center is the library of Amikom Yogyakarta University which is located in Unit V Building, 1st floor. Amikom Resource Center presents and manages information in hardcopy format such as books, journals, magazines, newspapers, Final Assignment/Thesis/Thesis, etc., then in softcopy formats such as CDs, e-books, e-journals, and others. As an effort to introduce the Amikom Resource Center, it is necessary to take action, namely the design of interactive multimedia as an information medium for the introduction of the Amikom Resource Center which will be targeted at Amikom Yogyakarta University students to find out about the Amikom Resource Center.

The research method uses data collection methods, namely observation, interviews and literature studies. By using this data collection method it will be easier and faster to obtain data. The design or manufacture of this application uses Adobe Illustrator CC 2020 and Adobe Animate CC 2020 software, besides that it also uses the ActionScript 3.0 programming language.

The results of this study are Android-based interactive multimedia applications for the introduction of Amikom Resource Center. Application testing uses the black box testing method to test the functional specifications of the application while testing the system usability scale (SUS) to test user satisfaction with the application made.

Keyword : *Interactive Multimedia, Amikom Resource Centre, Adobe Animate, information media.*