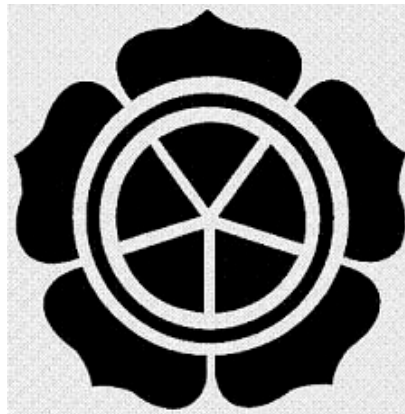


**PERANCANGAN E-KIOSK SEBAGAI LAYANAN INFORMASI PADA DINAS
PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI DIY BERBASIS
MULTIMEDIA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Tikaridha Hardiani 07.01.2442

Lutfandita Landistyas 07.01.2466

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan E-Kiosk Sebagai Layanan Informasi
Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tikaridha Hardiani **07.01.2442**

Lutfandita Landistyas **07.01.2466**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 September 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Perancangan E-Kiosk Sebagai Layanan Informasi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tikaridha Hardiani 07.01.2442

Lutfandita Landistyas 07.01.2466

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan , MT.

NIK. 190302035

Dony Ariyus, M.Kom.

NIK. 190302128

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 16 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan E-Kiosk Sebagai Layanan Informasi Dinas Pendidikan
Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tikaridha Hardiani 07.01.2442
Lutfandita Landistyas 07.01.2466

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 18 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Ferry Wahyu Wibowo, M.Cs.
NIK. 190000005



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 18 Oktober 2010

KETUA STMIK AMIKOMI YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Oktober 2010

Nama Lengkap (tanpa gelar apapun) NIM Tanda tangan

Tikaridha Hardiani 07.01.2442

Lutfandita Landistyas 07.01.2466



MOTTO



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan kepada:

Orang tua ku tercinta yang telah menjadi sumber inspirasi dalam hidupku.

Keluargaku yang senantiasa memberiku motivasi hingga terselesaikan TA ini.

Lutfandita -terimakasih untuk semuanya..

Teman-teman ku yang telah banyak memberi semangat dan dukungan.

Kepada semua pihak terimakasih bantuannya dalam pembuatan TA ini.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur dan terimakasih saya panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberkati saya dalam berbagai urusan, juga kepada para penyumbang semangat dan ide yakni :

- **Kepada orang tua saya yang awalnya "memaksa" putrinya mengambil jurusan teknik, hingga belakangan saya sadari telah menuai beragam makna positif dari pilihan tersebut.**
- **Kepada Sheilla KH dan Tikaridha yang selalu meluangkan waktunya untuk membesarkan hati saya dalam kondisi bagaimanapun.**
- **Kepada adik saya Choirunnisa RD yang tidak bosan-bosannya mengompori saya untuk segera lulus.**
- **Kepada Tim JT Dikpora -impossible are nothing-**
- **Kepada seluruh pihak , teman-teman yang membantu saya dalam pembuatan TA terimakasih atas inspirasinya.**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “ Perancangan E- Kiosk Sebagai Layanan Informasi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Dinas Provinsi DIY Berbasis Multimedia”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan pada program D3 Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya TA ini, maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Drs. Mohammad Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu .
2. Rudyanto Arief selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada penulis dalm penyusunan TA ini.
3. Prof. Suwarsih Madya, Ph.D. selaku Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY.

4. Singgih Raharjo, SH,Med. Selaku Seksi Data dan Teknologi Informasi Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY.
5. Kedua orangtua yang selalu menyertakan do'a dan dorongan sampai terselesaikannya TA ini.
6. Semua pihak yang selama ini banyak memberikan bantuan, dukungan motivasi maupun do'a yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan TA ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan TA ini.

Akhir kata penulis berharap agar TA ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Oktober 2010

Penulis

DAFTAR ISI

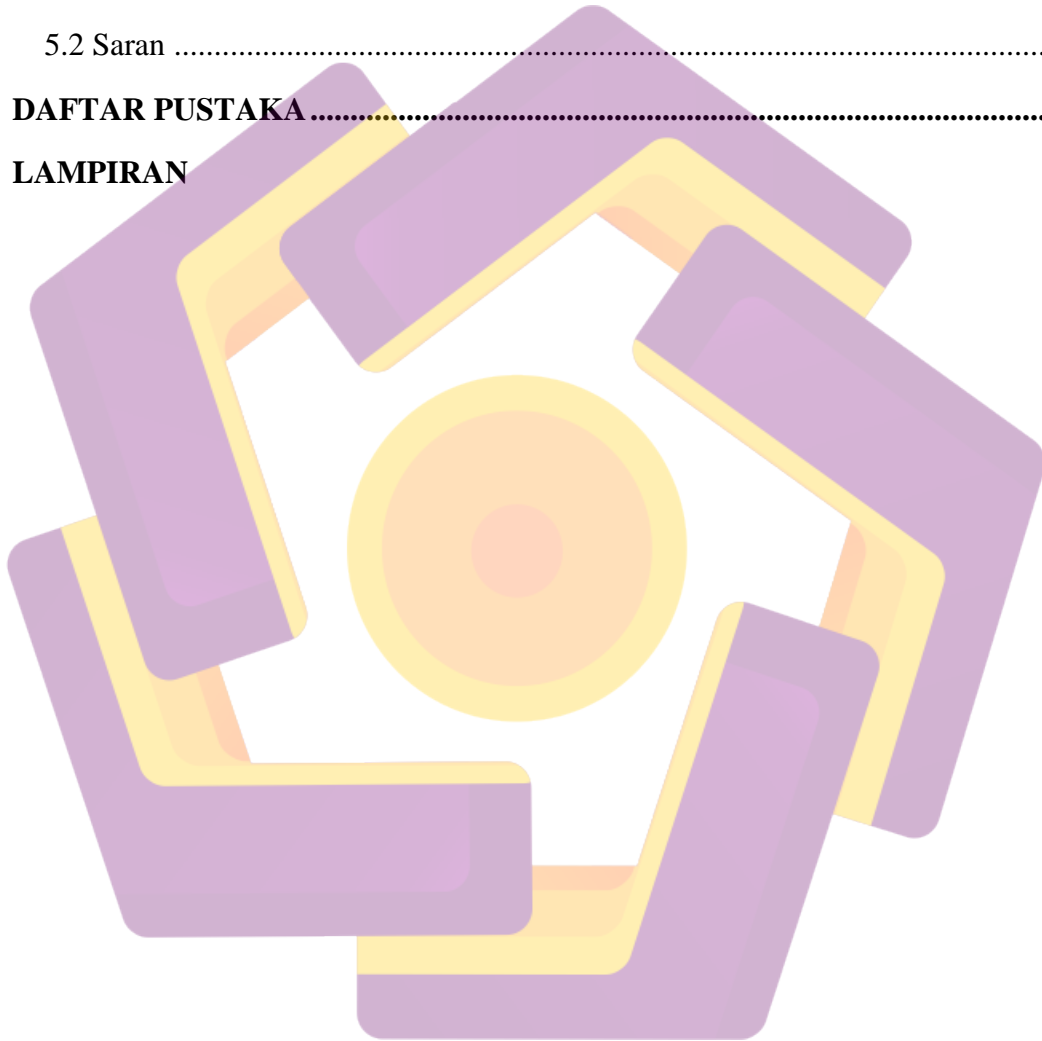
	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
INTISARI	xxi
ABSTRAKSI	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penulisan	5
1.7 Sistematika Penulisan	7

BAB II DASAR TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.2 Sejarah Multimedia	10
2.3 Objek-Objek Multimedia	11
2.4 Sistem Penyajian Multimedia	13
2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia	13
2.6 Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	17
2.7 E-Kiosk	21
2.8 PHP	23
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	24
2.9.1 Adobe Flash CS3	24
2.9.2 Adobe Dreamwaver CS3	29
2.9.3 Adobe Photoshop CS3	30
2.9.4 XAMPP dan PHPMyAdmin	32
BAB III TINJAUAN UMUM	34
3.1 Tinjauan Umum Dinas Pendidikan dan Olahraga Prov.DIY	35
3.2 Visi dan Misi Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov.DIY	36
3.3 Tugas dan Fungsi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov.DIY	36
3.4 Struktur Organisasi Dikpora Provinsi DIY	37
3.5 Tugas Pokok dan Misi (Tupoksi) Bagian-Bagian Dikpora DIY	38
BAB IV PEMBAHASAN	65
4.1 Mendefinisikan Masalah	65
4.2 Merancang Konsep	66
4.3 Merancang Isi	67
4.4 Merancang Naskah	69

4.5 Merancang Grafik	79
4.6 Memproduksi Sistem	88
4.6.1 Pembuatan Database dan Web Agenda Dikpora	89
4.6.1.1 Mengaktifkan Database	89
4.6.1.2 Membuat Database	90
4.6.1.3 Struktur Database	90
4.6.1.4 Pembuatan Web Agenda Dikpora	91
4.6.1.5 Pembuatan Halaman Index.php	92
4.6.1.6 Membuat Halaman Main.php	95
4.6.1.7 Membuat Halaman in_rapat.php dan in_rapat2.php	97
4.6.1.8 Membuat Halaman view_rapat.php	101
4.6.1.9 Membuat Halaman edit_rapat.php	105
4.6.1.10 Membuat Halaman delete_rapat.php	108
4.6.2 Pembuatan Desain Menu Utama	111
4.6.2.1 Desain background	111
4.6.2.2 Pembuatan Tampilan Menu Utama	113
4.6.2.3 Pembuatan Tombol Menu	116
4.6.2.4 Isi Menu Utama	118
4.6.2.5 Menampilkan Foto dan Teks Pada Menu Utama	119
4.6.2.6 Menu Struktur Dikpora	120
4.6.2.7 Menu Timer pada Aplikasi Flash	123
4.6.2.8 Koneksi antara MySQL dan Adobe Flash CS 3	126
4.6.2.9 Menambah Field Keterangan pada Agenda	131
4.6.3 Membuat File Executable (Menbuat File *.exe)	140
4.6.4 Membuat File AutoRun	141

4.7 Uji Coba Sistem	142
4.7.1 Pengujian Loading File Aplikasi	143
4.7.1.1 Menu Utama	143
4.7.1.2 Menu Profil Dikpora (Struktur Dikpora)	144
4.7.1.3 Menu Profil Dikpora(Visi dan Misi Dikpora).....	144
4.7.1.4 Menu Denah Lokasi	144
4.7.1.5 Menu Agenda Dikpora (Agenda).....	144
4.7.1.6 Menu Agenda Dikpora (Rapat).....	144
4.7.1.7 Menu Agenda Dikpora (Lomba)	145
4.7.1.8 Menu Galeri Dikpora	145
4.7.2 Pengujian Error Sistem	146
4.7.2.1 Menu Utama	146
4.7.2.2 Menu Profil Dikpora (Struktur Dikpora).....	146
4.7.2.3 Menu Profil Dikpora(Visi dan Misi Dikpora).....	146
4.7.2.4 Menu Denah Lokasi.....	147
4.7.2.5 Menu Agenda Dikpora (Agenda)	147
4.7.2.6 Menu Agenda Dikpora (Rapat)	147
4.7.2.7 Menu Agenda Dikpora (Lomba)	147
4.7.2.8 Menu Galeri Dikpora.....	147
4.8 Pengujian Pengguna Terhadap Aplikasi.....	149
4.8.1 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	149
4.8.2 Aspek Desain Media Layanan Informasi	149
4.8.3 Aspek Komunikasi Visual	149

4.9 Menggunakan Sistem	153
4.10Memelihara Sistem	158
BAB V PENUTUP	163
5.1 Kesimpulan	163
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	



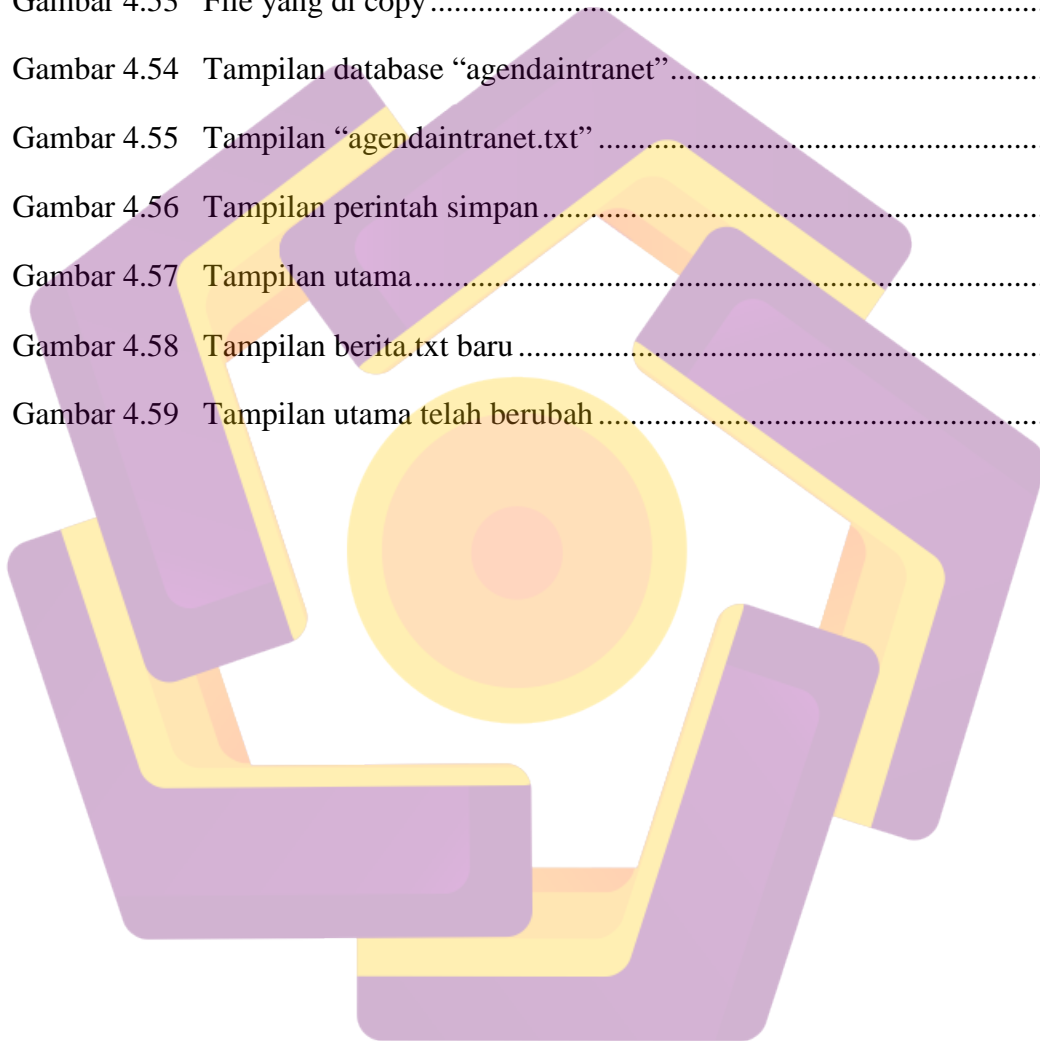
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar icon struktur desain	14
Gambar 2.2 Struktur Linear	15
Gambar 2.3 Struktur hierarki	15
Gambar 2.4 Struktur piramida.....	16
Gambar 2.5 Struktur polar.....	17
Gambar 2.6 Siklus pemngembangan system multimedia	20
Gambar 2.7 Indoor kiosk system	21
Gambar 2.8 Outdoor Kiosk System	22
Gambar 2.9 Digital signage	23
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Flash CS3	28
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Dreamweaver CS3.....	30
Gambar 2.12 Tampilan adobe photoshop CS3	31
Gambar 2.13 Halaman awal XAMPP.....	32
Gambar 2.14 Halaman PhpMyAdmin.....	33
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dikpora DIY	38
Gambar 4.1 Struktur menu aplikasi	67
Gambar 4.2 Tampilan menu utama.....	80
Gambar 4.3 Tampilan menu struktur Dikpora	81

Gambar 4.4	Tampilan menu Visi Misi Dikpora.....	82
Gambar 4.5	Tampilan Menu Denah Lokasi (Lantai 1).....	83
Gambar 4.6	Tampilan menu Agenda Dikpora (Agenda)	84
Gambar 4.7	Tampilan menu Agenda Dikpora (Rapat).....	85
Gambar 4.8	Tampilan menu agenda Dikpora(lomba).....	86
Gambar 4.9	Tampilan Gallery Dikpora	87
Gambar 4.10	Tampilan XAMPP.....	89
Gambar 4.11	Tampilan Database.....	90
Gambar 4.12	Tampilan Struktur Database.....	90
Gambar 4.13	Tampilan conecsi.php.....	91
Gambar 4.14	Tampilan Index.php	92
Gambar 4.15	Tampilan main.php.....	95
Gambar 4.16	Tampilan in_rapat.php dan in_rapat2.php.....	97
Gambar 4.17	Tampilan view_rapat.php.....	101
Gambar 4.18	Tampilan edit_rapat.php.....	105
Gambar 4.19	delete_rapat.php	108
Gambar 4.20	Tampilan Desain Header.....	112
Gambar 4.21	Hasil fill paint bucket tool.....	112
Gambar 4.22	Pengaturan size.....	113
Gambar 4.23	Background	114
Gambar 4.24	Pengaturan layer back putih	115
Gambar 4.25	Tampilan layer back putih.....	116
Gambar 4.26	Pengaturan tombol btn agenda	117

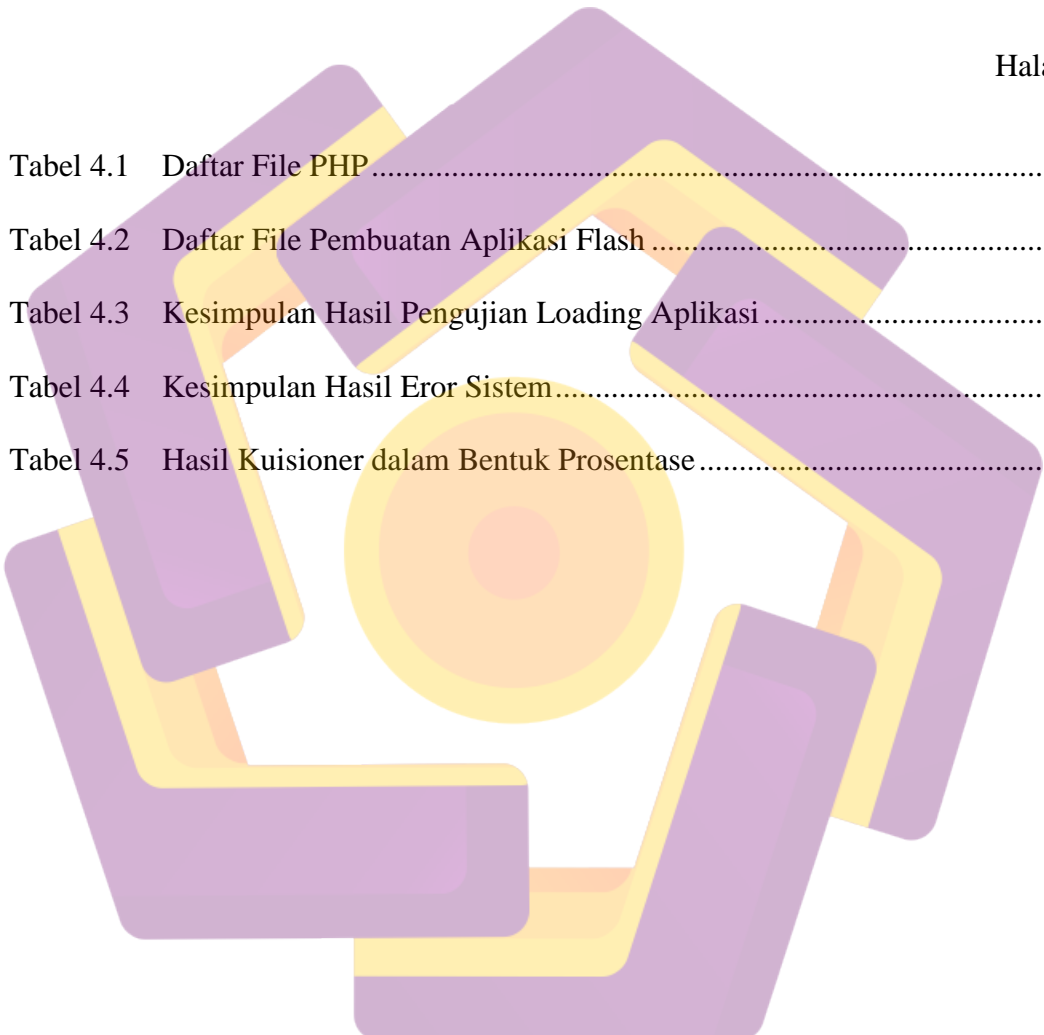
Gambar 4.27	Tampilan Menu Utama.....	118
Gambar 4.28	Jendela properties	119
Gambar 4.29	Tampilan menu utama.....	120
Gambar 4.30	Tampilan menu struktur Dikpora	121
Gambar 4.31	Tampilan Flash Penambahan Layer	123
Gambar 4.32	Pembuatan movieclip	123
Gambar 4.33	Tampilan pada flash	124
Gambar 4.34	Mengaktifkan xampp	127
Gambar 4.35	Tampilan Admin Database.....	127
Gambar 4.36	Tampilan di aplikasi ekioskcs	128
Gambar 4.37	Persamaan tampilan flash dan web, melalui perintah hapus	130
Gambar 4.38	Persamaan tampilan flash dan web, melalui perintah tambah	130
Gambar 4.39	Persamaan tampilan flash dan web, melalui perintah edit	131
Gambar 4.40	Tampilan pada flash	137
Gambar 4.41	Tampilan Agenda	140
Gambar 4.42	Tampilan publish setting	141
Gambar 4.43	Tampilan mengaktifkan xampp.....	153
Gambar 4.44	Tampilan admin.php.....	153
Gambar 4.45	Tampilan Halaman utama web.....	154
Gambar 4.46	Tampilan letak file ekioskcs.exe	154
Gambar 4.47	Tampilan menu yang di klik.....	155
Gambar 4.48	Halaman Visi dan Misi Dikpora setelah diklik	155
Gambar 4.49	Tampilan struktur Dikpora	156

Gambar 4.50	Tampilan denah ketika ditekan	156
Gambar 4.51	Tampilan galeri Dikpora	157
Gambar 4.52	Tampilan agenda	157
Gambar 4.53	File yang di copy	158
Gambar 4.54	Tampilan database “agendaintranet”	159
Gambar 4.55	Tampilan “agendaintranet.txt”	159
Gambar 4.56	Tampilan perintah simpan	160
Gambar 4.57	Tampilan utama	161
Gambar 4.58	Tampilan berita.txt baru	161
Gambar 4.59	Tampilan utama telah berubah	162



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Daftar File PHP.....	109
Tabel 4.2 Daftar File Pembuatan Aplikasi Flash.....	124
Tabel 4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	145
Tabel 4.4 Kesimpulan Hasil Error Sistem.....	148
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner dalam Bentuk Prosentase.....	150



INTISARI

Kebutuhan informasi dirasa penting bagi semua kalangan. Termasuk masyarakat yang membutuhkan informasi secara detail tentang segala jenis pelayanan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Dikpora) Provinsi DIY. Selama ini, Dikpora Provinsi DIY masih menggunakan media tradisional dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat. Tugas akhir ini bertujuan merancang dan membuat sistem layanan informasi interaktif berbasis e-kiosk dengan memanfaatkan data informasi di instalasi yang tersedia. Manfaat sistem ini adalah sebagai media penerima dan penyampai informasi yang terstruktur, konsisten dan dinamis dalam satu paket, sekaligus sebagai strategi diferensiasi pelayanan bagi Dikpora.

Adapun metodologi yang digunakan adalah dimulai dengan identifikasi dan analisa kebutuhan informasi melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi sebagai bahan isi materi sistem e-kiosk. Identifikasi kebutuhan dan desain sistem dengan struktur sistem informasi multimedia.

Implementasi dari desain sistem menggunakan teknologi Adobe flash CS3 (ActionScript), PHP, dan database MySQL. Semua file multimedia dan data informasi dari database MySQL akan dipanggil aplikasi flash melalui jalur web. Web tersebut berisi agenda Dikpora Provinsi DIY meliputi informasi rapat, lomba, dan agenda. Informasi agenda Dikpora ini bersifat dinamis pada aplikasi flash karena bisa di *update* setiap harinya.

Kata kunci: e-kiosk, Dikpora, flash, web, database

ABSTRACT

Information needs are important for all walks of life. Including people who need detailed information about all types of service in the Department of Education Youth and Sports (Dikpora) DIY Province. During this time, Dikpora DIY Province still use traditional media in terms of delivering information to the public. This final project aims to design and create interactive information service systems based e-kiosk with information on installation utilizing the data available. Benefits of this system is as a media receiver and transmitter of information in a structured, consistent and dynamic in one package, as well as service differentiation strategy for Dikpora.

The methodology used was started with the identification and analysis of information needs through observation, interviews, library research and documentation as raw material content of the e-kiosk system. Identify needs and design the system with the structure of multimedia information systems.

Implementation of system designs using Adobe flash CS3 (ActionScript), PHP, and MySQL database. All multimedia files and data information from a MySQL database will called by flash application via the web. Web contains Dikpora agenda includes DIY Province meeting information, competitions, and agenda. Dikpora agenda information are dynamic flash applications because it can be updated everyday.

Keywords: e-kiosk, Dikpora, flash, web, database.