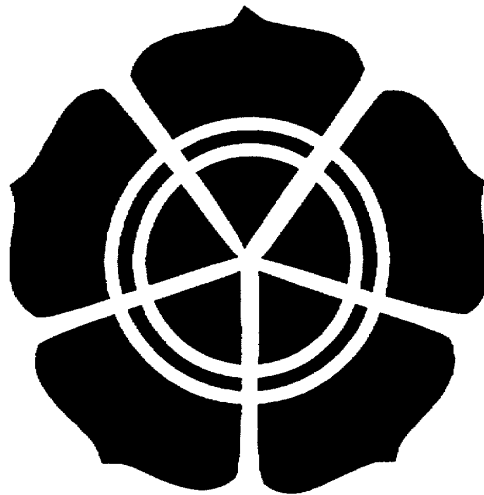


**Perancangan aplikasi multimedia dan Analisis system
untuk sosialisasi “demam berdarah” Di Dinas
Kesehatan DIY**

skripsi



Disusun Oleh :

Indri Suhadi

03.21.0120

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “ AMIKOM “ YOGYAKARTA**

2004

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmatNya sehingga dengan segala tuntunannya penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Adapun laporan Skripsi ini ditulis guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Strata-1 (S.kom) jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta dengan judul "Sosialisasi demam berdarah oleh dinas kesehatan daerah istimewa yogyakarta" terselesaikannya skripsi, tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas kekuatannya yang telah diberikan.
2. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM. selaku ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing kami dalam penyusunan tugas akhir ini dari awal sampai akhir.
5. Segenap staf dan karyawan STMIK "AMIKOM" Yogyakarta, yang telah membantu dalam kelancaran administrasi sampai dengan terselesainya Tugas akhir ini.

6. Ibu Dyah ayu selaku pimpinan bagian promosi kesehatan yang telah banyak membantu saya
7. Bapak Bowo, selaku koordinator promosi kesehatan dinas kesehatan yogyakarta beserta semua pihak Garuda Wisnu Kencana Cultural Park, terima kasih banyak atas semua bantuannya.
8. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya sehingga terselesaikannya tugas akhir ini

Penyusun sangat menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bermanfaat akan selalu diterima dengan hati yang terbuka demi kesempurnaan tugas-tugas berikutnya.

Akhir kata semoga laporan skripsi ini, dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Agustus 2004

penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PENGUJIAN	
HALAMAN MOTTO	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR	
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Maksud dan Tujuan	4
D.1. Internal	4
D.2. Eksternal	5
E. Metode pengumpulan data	5
F. Rencana Kegiatan	6
G. Sistematika Penulisan	6
BAB. II. DASAR TEORI	8
A. Konsep Dasar Multimedia	8

A.1.Pengertian Multimedia	8
A.2.Pengertian Kios Informasi	9
A.2.1.Peralatan	10
A.3.Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
A.4.Langkah-langkah mengembangkan Sistem multimedia	13
A.5.Sistem penyajian multimedia	17
B. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
B.1.Adopbe photoshop 7.0	19
B.2.Adopbe premiere 6.0	23
B.3.Swish 2.0	25
B.4.Macromedia Glash 5.0	26
B.5.Macromedia Director 8.5	28
BAB. III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM	34
A.Sekilas Dinas Kesehatan	34
B.Sekilas Demam Berdarah	36
C.Analisis Sistem	38
C.1.Pendahuluan	38
C.2.Identifikasi masalah	39
C.3.Sistem yang ada	40
C.4.Analisis system	40
4.1.Analisis Informasi	41
4.2.Analisis Ekonomi	41
4.3.Analisis Pelayanan	43

4.4. Analisis Efisiensi	43
4.5. Analisis Kebutuhan Sistem	44
4.6. Analisis Kelayakan	46
BAB. IV. PEMBAHASAN	50
A. Mendefinisikan Masalah	50
B. Study Kelayakan	51
C. Analisis Kebutuhan Sistem	51
D. Merancang Konsep	51
E. Merancang Isi	52
F. Menulis Naskah	52
F.1. Rancangan struktur aplikasi	53
F.2. Rancangan desain tampilan	54
2.a. Rancangan menu utama	54
2.b. Rancangan gejala awal	55
2.c. Rancangan cirri-ciri nyamuk	56
2.d. Rancangan tempat berkembang biak	57
2.e. Rancangan pertolongan pertama	58
2.f. Rancangan pencegahan	59
2.g. Rancangan pertanyaan dan saran	60
2.h. Rancangan data penderita kecamatan	61
2.i. Rancangan data penderita kabupaten	62
2.j. Rancangan hubungan antar table	62
G. Merancang Grafik	62

H.Memproduksi Sistem	64
H.1.Membuat desain grafik	64
H.2.Mengubah file MP3 ke WaV	66
H.3.Mengedit suara dengan cool edit	67
H.4.Pembuatan animasi dengan macromedia flash 5.0	71
H.5.Pembuatan animasi dengan swish 2.0	72
H.6.Proses pengintegrasian dengan macromedia director	73
6.a.Pembuatan movie	74
6.b.Membuat marker	74
6.c.Membuat tombol navigasi	75
6.d.Memasukan suara	77
6.e.Script yang digunakan	78
6.f.Lingo	79
6.g.Membuat file.EXE	87
G.Melakukan Tes Pemakai	88
H.Menggunakan Sistem	89
H.1.Spesifikasi yang digunakan	89
H.2.Cara menggunakan dan menjalankan aplikasi	90
BAB. V. PENUTUP	94
A.Kesimpulan	94
B.Saran	95

DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Desain Linear	11
Gambar 2.2. Desain Hierarki	12
Gambar 2.3. Desain Piramida	12
Gambar 2.4. Desain Polar	13
Gambar 2.5. Keterangan Ikon	13
Gambar 2.6. Proses Pengembangan Sistem	16
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Photoshop 7.0	20
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Premiere 6.0	24
Gambar 2.9. Tampilan Swish 2.0	26
Gambar 2.10. Tampilan Macromedia Flash 5.0	27
Gambar 2.11. Tampilan Macromedia Director 8.5	29
Gambar 3.1. struktur Dinas Kesehatan	35
Gambar 4.1. Rancangan Struktur Aplikasi	53
Gambar 4.2. Rancangan Menu Utama	54
Gambar 4.3. Rancangan Menu Gejala Awal	55
Gambar 4.4. Rancangan Menu Ciri-ciri Nyamuk	56
Gambar 4.5. Rancangan Menu Tempat Berkembang Biak	57
Gambar 4.6. Rancangan Menu Pertolongan Pertama	58
Gambar 4.7. Rancangan Menu Pencegahan	59
Gambar 4.8. Rancangan Menu Pertanyaan dan Saran	60
Gambar 4.9. Rancangan Data Penderita Kecamatan Per Tahun	61

Gambar 4.10.Rancangan Data Penderita Kabupaten Per Tahun	62
Gambar 4.11.Tampilan Home	63
Gambar 4.12.Tampilan Pertanyaan dan saran	63
Gambar 4.13.Tampilan Desain Konfirmasi Ulang	64
Gambar 4.15.Tampilan Desain Terima Kasih	64
Gambar 4.16.Tampilan Mengukur File	65
Gambar 4.17.Tampilan Style Photoshop	65
Gambar 4.18.Tampilan Option MP3 Player	66
Gambar 4.19.Proses Merekam Suara	68
Gambar 4.20.Tampilan Cool Edit Pro	69
Gambar 4.21.Tampilan Flash 5.0	72
Gambar 4.22.Tampilan Macromedia Director 8.5	75
Gambar 4.23.Tampilan Tombol Animasi	76
Gambar 4.24.Tampilan Behavior Pada Director	77
Gambar 4.25.Tampilan Score Sound dan Scirpt Chanel	78
Gambar 4.26.Tampilan Create Projector	87
Gambar 4.27.Tampilan Projection Option	88