

**MULTIMEDIA PENGENALAN TATA CARA IBADAH GEREJA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



Disusun oleh

Sahat Manurung

16.12.9539

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**MULTIMEDIA PENGENALAN TATA CARA IBADAH GEREJA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Sahat Manurung

16.12.9539

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA PENGENALAN TATA CARA IBADAH GEREJA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sahat Manurung

16.12.9539

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Desember 2020

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MULTIMEDIA PENGENALAN TATA CARA IBADAH GEREJA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sahat Manurung

16.12.9539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Desember 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 17 Desember 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.S, M.T

NIK. 190302038

PERNYATAAN

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Maret 2021



Sahat Manurung

NIM. 16.12.9539

MOTTO

“Walaupun Banyak Persimpangan Hidup, Tetaplah Yakin dan Percaya Bahwa Pelangi Akan Hadir Menghiasi Keringat Perjuanganmu”

“Jangan Bersedih Apabila Kita Kalah Dalam Suatu Pertandingan Hidup, Tetapi Katakan Dalam Hatimu Bahwa Kita Sudah Melakukan Yang Terbaik. Dengan Begitu, Kesedihan Manusia di Dunia ini Berkurang”.

“Hidup Bagaikan Selembar Kertas Kosong, Dimana Setiap Harinya kita Menghiasinya Dengan Beragam Warna (kebahagiaan dan kesedihan)”.



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkatnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dimana dalam pembuatan skripsi ini banyak halangan maupun ujian yang harus saya lalui, namun saya masih tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis sadar, bahwa apa yang sudah tercapai ini bukan dari hasil kekuatan saya sendiri tetapi atas pertolongan dari Tuhan. Dengan begitu penulis tidak henti-henti nya mengucap syukur. Adapun penyemangat lainnya atau motivasi yang penulis dapatkan yaitu dari:

- Untuk almarhum ayah saya B P Manurung yang sangat ku rindukan, aku bersyukur untuk kebaikannya dan segala perjuangannya untuk saya selama ini. Untuk itulah penulis tetap bertahan dan berjuang menyelesaikan kuliah ini dengan keadaan seperti apapun.
- Orang tua saya satu-satunya yaitu ibu saya D Br Pakpahan. Yang sangat saya sayangi, dimana beliau yang selalu meyakinkan saya dan mendoakan saya bahwa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Saudara saya yaitu kakak perempuan dan kakak laki-laki:
H.Lisda Iyos Santina br Manurung, A.Md.
Erwin Hermanto Manurung, S.Th.
Armye Ade Mongga br Manurung, A.Md.
Natalia Magdalena br Manurung, S.Pd.
Nikma Manurung.
pacuan saya untuk tetap semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
- Teman-teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut berkenan dalam meyakinkan saya dan memberikan semangat dan juga membantu saya apabila ada sesuatu yang tidak saya pahami.
- Sang mantan kekasih saya, yang pada saat itu selalu memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
- Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.kom. Sebagai dosen pembimbing saya yang turut berkenan dalam membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini.
- Bapak dan ibu dewan penguji saya Bernadhed, M.Kom dan Windha Mega Pradnya D, M.Kom. Dimana banyak memberikan masukan kepada saya.

- Dan masih banyak lagi yang belum dapat saya sampaikan. Namun hanya doa lah yang dapat penulis panjatkan, kira kita semua diberkati dan diberi kesehatan oleh Sang pencipta. Terimakasih.....



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Maha Esa yang telah memberikan saya kesehatan dalam menjalani hidup ini. Dimana dalam pembuatan skripsi ini penulis dapat menyelesaikannya, dengan berjudul “MULTIMEDIA PENGENALAN TATA CARA IBADAH GEREJA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF”

Dalam penyusunan skripsi ini tidak lupa penulis mengucapkan hormat dan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2. Ibu Krisnawati, S.Si.,MT selaku ketua Jurusan Sistem Informasi
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. Sebagai dosen pembimbing saya yang penuh kesabaran dalam membimbing saya. Saya mengucapkan terimakasih semoga bapak dan keluarga tetap sehat.
4. Bapak dan Ibu dosen yang juga saya hormati, terimakasih banyak buat ilmunya yang selama ini saya dapatkan, semoga bapak ibu tetap sehat dan segala amalnya dan perbuatan baiknya di terima oleh ALLAH SWT.
5. Dan semua rekan teman seperjuangan saya selama ini, semoga tetap dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari, masih banyak kekurangan didalam skripsi ini, baik itu dari penyampaian nama maupun penulis, saya minta maaf yang sedalam- dalamnya.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Sahat Manurung

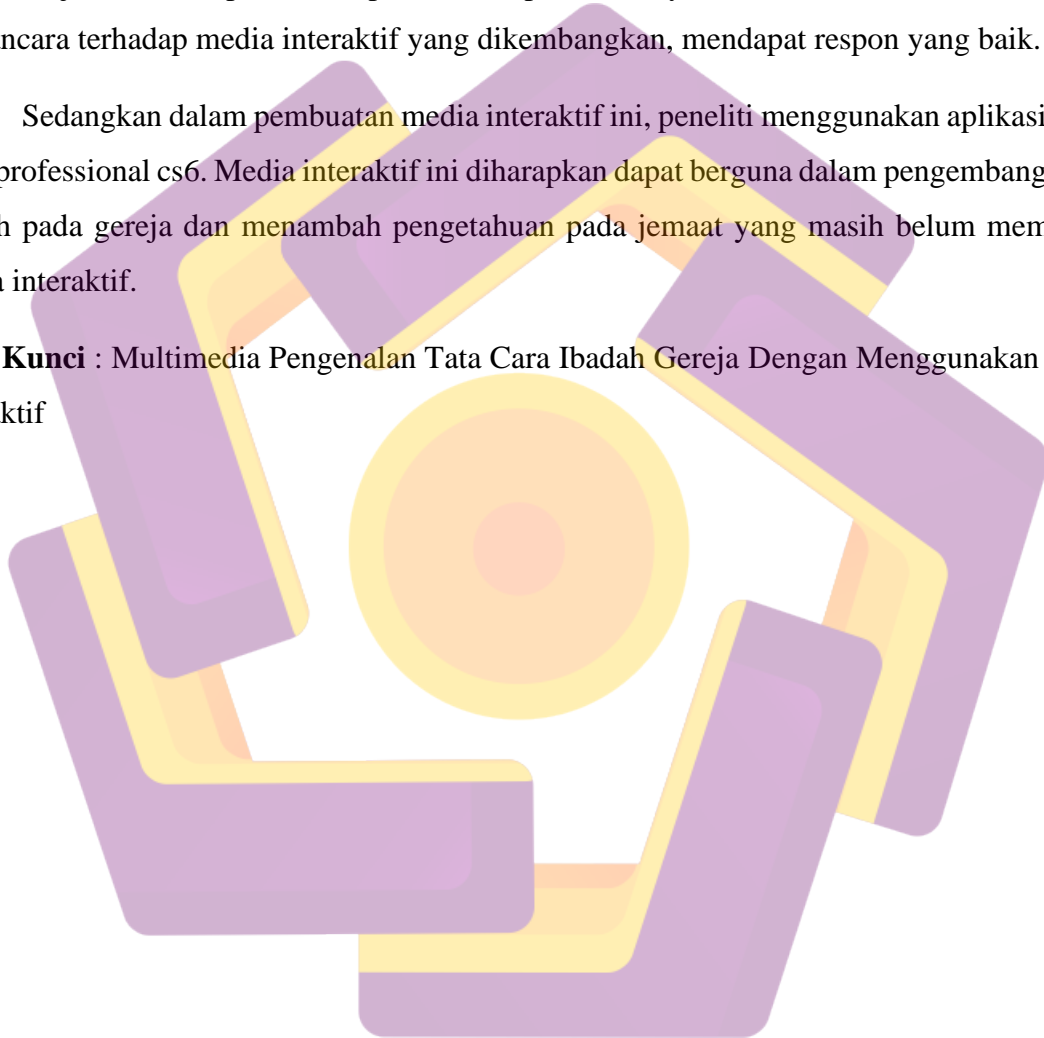
INTISARI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media interaktif tata ibadah pada gereja yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh jemaat. Selain itu media interaktif yang dikembangkan bisa lebih efektif sebagai penunjang pengetahuan dalam memahami kelangsungan tata ibadah dalam gereja.

Maka dari itu peneliti semampunya membuat media interaktif ini dapat menarik perhatian jemaat. Adapun kesimpulan dari penelitian yaitu melalui hasil kuesioner dan wawancara terhadap media interaktif yang dikembangkan, mendapat respon yang baik.

Sedangkan dalam pembuatan media interaktif ini, peneliti menggunakan aplikasi adobe flash professional cs6. Media interaktif ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan tata ibadah pada gereja dan menambah pengetahuan pada jemaat yang masih belum memahami media interaktif.

Kata Kunci : Multimedia Pengenalan Tata Cara Ibadah Gereja Dengan Menggunakan Media Interaktif



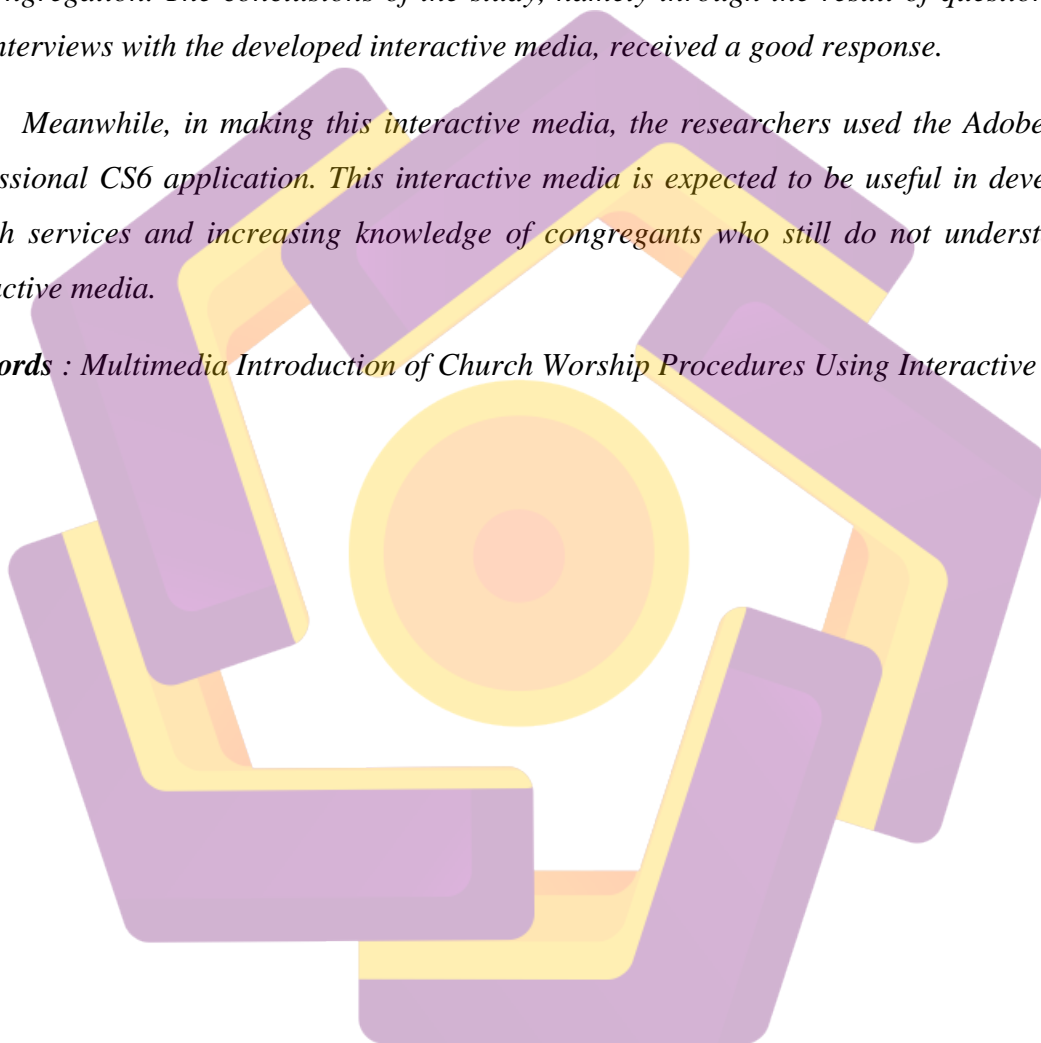
ABSTRACT

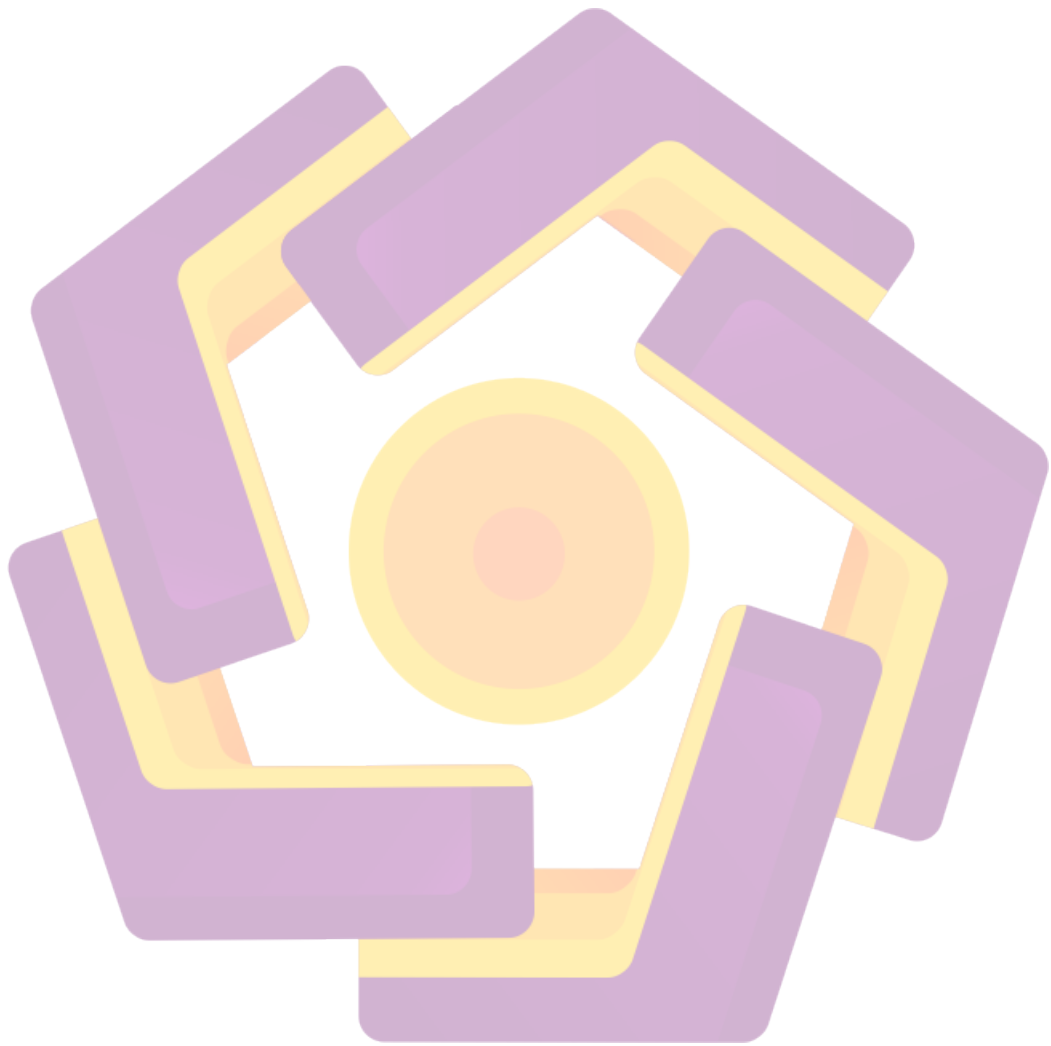
The purpose of this research is to produce interactive media for church worship services that can later be used by the congregation. In addition, the interactive media developed can be more effective as a support for knowledge in understanding the continuity of worship services in the church.

Therefore, researchers can make this interactive media able to attract the attention of the congregation. The conclusions of the study, namely through the result of questionnaires and interviews with the developed interactive media, received a good response.

Meanwhile, in making this interactive media, the researchers used the Adobe Flash Professional CS6 application. This interactive media is expected to be useful in developing church services and increasing knowledge of congregants who still do not understand interactive media.

Keywords : *Multimedia Introduction of Church Worship Procedures Using Interactive Media*





DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	4
LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	6
2.2.3 Manfaat Media Interaktif.....	6
2.2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	7
2.2.5 Tools pada Aplikasi.....	8
2.2.6 Konsep Pemodelan Sistem.....	10
2.2.7 Metode Perancangan.....	11

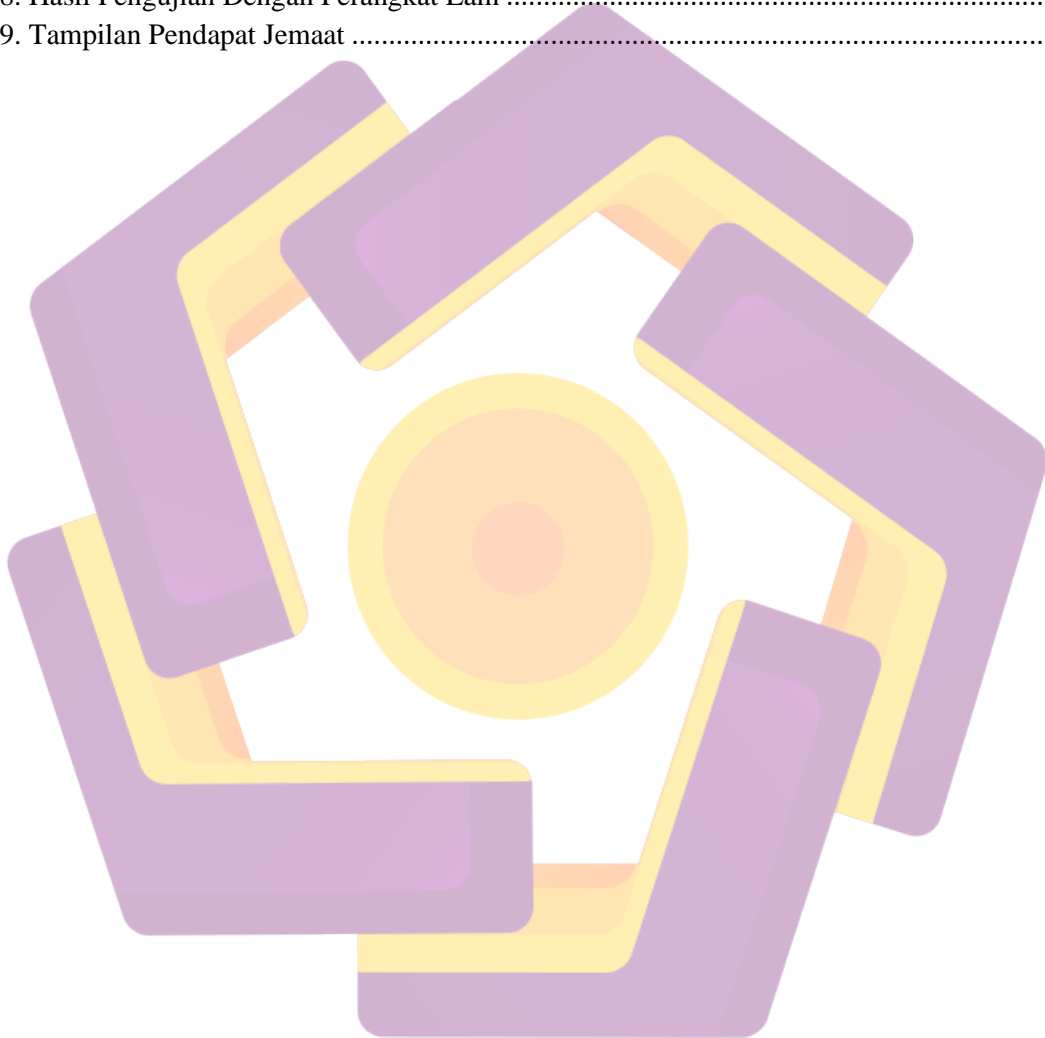
2.2.8	Perancangan Konsep Media.....	11
2.2.9	Perancangan Isi Media.....	12
2.2.10	Perancangan Flowchart.....	12
2.2.11	Perancangan Naskah.....	13
2.2.12	Perancangan Grafik.....	13
BAB III		14
ANALISIS DAN PERANCANGAN		14
3.1	Analisis	14
3.2	Analisis Kebutuhan.....	14
3.2.1	Perangkat Keras (hardware).....	15
3.2.2	Perangkat Lunak (software).....	15
3.2.3	Kebutuhan Informasi.....	15
3.3	Konsep Perancangan Aplikasi Media Interaktif.....	16
3.4	Perancangan Isi Aplikasi Media Interaktif.....	16
3.5	Perancangan Flowchart.....	17
3.6	Perancangan Naskah.....	18
3.7	Perancangan Grafik.....	20
BAB IV		23
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		23
4.1	Produksi	23
4.2	Manajemen File	24
4.3	Pengolahan Grafik	25
4.3.1	Membuat Background.....	25
4.3.2	Membuat Desain Tombol.....	27
4.3.3	Pembuatan Logo dan Tema.....	29
4.4	Pembahasan Tampilan Aplikasi.....	30
4.4.1	Tampilan Menu Intro.....	30
4.4.2	Tampilan Menu Definisi.....	30
4.4.3	Tampilan Menu Tata Acara Ibadah.....	31
4.4.4	Tampilan Menu Kidung Jemaat.....	36
4.4.5	Tampilan Menu Alkitab.....	37
4.4.6	Tampilan Menu Profil.....	38
4.5	Evaluasi.....	39
4.5.1	Pengujian Menggunakan Perangkat Komputer lain.....	39
4.5.2	Pendapat Jemaat Pada Penggunaan Aplikasi.....	41

4.5.3	Kuesioner.....	43
4.5.4	Pembahasan.....	46
BAB V		47
PENUTUP.....		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Simbol Bagan air/Flowchart	12
Tabel 2. Spesifikasi Hardware	15
Tabel 3. Spesifikasi Software.....	15
Tabel 4. Tampilan Isi Media Interaktif	17
Tabel 5. Rancangan Naskah.....	18
Tabel 6. Pengelolaan Grafik Background.....	25
Tabel 7. Hasil Pengolahan Grafik Tombol	27
Tabel 8. Hasil Pengujian Dengan Perangkat Lain	40
Tabel 9. Tampilan Pendapat Jemaat	41



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Buku Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing	5
Gambar 2. Tampilan Adobe Flash	9
Gambar 3. Tampilan Adobe Flash (lanjutan).....	10
Gambar 4. Tampilan Tools	10
Gambar 5. Metode Analisis dan Perancangan	11
Gambar 6. Rancangan Flowchart Menu Utama	17
Gambar 7. Rancangan Flowchart Menu Tata Acara.....	18
Gambar 8. Rancangan Halaman Utama	20
Gambar 9. Rancangan Halaman Definisi.....	20
Gambar 10. Rancangan Halaman Kidung Jemaat.....	21
Gambar 11. Rancangan Halaman Alkitab.....	21
Gambar 12. Rancangan Halaman Profil	22
Gambar 13. Alur Proses Pembuatan Media Interaktif	24
Gambar 14. Folder Data Manajemen File.....	24
Gambar 15. Tampilan Dalam Folder Manajemen.....	25
Gambar 16. Tampilan Logo Media Interaktif	30
Gambar 17. Tampilan Menu Intro	30
Gambar 18. Tampilan Menu Definisi	31
Gambar 19. Tampilan Menu Tata Carq Ibadah	31
Gambar 20. Tampilan Doa pembuka	32
Gambar 21. Tampilan Menu pujian	32
Gambar 22. Tampilan Menu Doa	33
Gambar 23. Tampilan Menu Khotbah	33
Gambar 24. Tampilan Menu Persembahan.....	34
Gambar 25. Tampilan Menu Doa Atas Persembahan.....	34
Gambar 26. Tampilan Menu Pengumuman	35
Gambar 27. Tampilan Menu Doa Syafaat	35
Gambar 28. Tampilan Menu Doa Berkat.....	36
Gambar 29. Tampilan Menu Penutup	36
Gambar 30. Tampilan Menu Kidung Jemaat	37
Gambar 31. Tampilan Menu Alkitab	37
Gambar 32. Tampilan Menu Perjanjian Lama.....	38
Gambar 33. Tampilan Menu Perjanjian Baru	38
Gambar 34. Tampilan Menu Profil.....	39
Gambar 35. Testing Pada Komputer Lain	39
Gambar 36. Testing Pada Komputer lain (Selanjutnya)	40
Gambar 37. Testing Pada Komputer lain (Selanjutnya)	40
Gambar 38. Laporan Wawancara Pada Jemaat.....	42
Gambar 39. Tampilan Jemaat	42
Gambar 40. Jemaat Sedang Menjalankan Program	43
Gambar 41. Persentase Tampilan Media	43
Gambar 42. Persentase Pemilihan Warna Aplikasi.....	44
Gambar 43. Persentase Kelayakan Aplikasi	44
Gambar 44. Persentase kemampuan Memahami Aplikasi.....	45
Gambar 45. Persentase keefektifan Aplikasi	45

