

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA KOMUNITAS ROMANISTI INDONESIA JOGJAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh :

Rifqi Farisan

18.22.2181

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

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA KOMUNITAS ROMANISTI INDONESIA JOGJAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata I – Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

Rifqi Farisan

18.22.2181

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOMUNITAS ROMANISTI INDONESIA JOGJAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifqi Farisan

18.22.2181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOMUNITAS ROMANISTI INDONESIA JOGJAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rifqi Farisan

18.22.2181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Dony Arivus, M.Kom
NIK. 190302128

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya seorang (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 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, 18 Februari 2021



Rifqi Farisan
NIM. 18.22.2181

MOTTO

- Tiada nikmat paling indah selain nikmat iman dan islam.
- Allah tidak tidur, sebaiknya dirikan shalat malam apabila memiliki hajat.
- Jangan pernah tinggalkan shalat dan ngaji (nderes qur'an), sebagaimana *smartphone*, iman juga perlu di *charge*. Sholat dan ngaji adalah salah satu caranya.
- Teruslah berbakti pada kedua orang tua selagi engkau masih bisa melihatnya.
- Ridho orang tua juga ridho Allah, cari ridho orang tua agar Allah mempermudah jalan hidupmu.
- Ajarkan pada adik-adik, dan juga generasi penerus kita untuk sholat dan mengaji.
- Perbanyak istighfar karena istighfar dapat melapangkan rezeki.
- Hidup harus punya rencana, tentukan rencana hidupmu sekarang juga. Ingat ini “Siapa yang gagal merencanakan sesuatu, berarti ia telah merencanakan kegagalan”- *My beloved book*.
- Bermimpilah setinggi-tingginya. “Bermimpilah setinggi langit, karena bila engkau terjatuh maka engkau akan terjatuh diantara bintang-bintang”-Ir. Soekarno, dan “Impian yang besar melahirkan kekuatan yang besar”-Pak Ahmad Fauzan. Percayalah, keberhasilan kelak akan kau raih!
- Jika sudah berhasil, terapkan ilmu padi yang tumbuh, yaitu “Semakin berisi semakin tunduk”. ☺

PERSEMBAHAN



“Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya diberi kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Shalawat serta salam tiada henti-hentinya selalu tercurahkan kepada nabi besar, Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam* yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya di *yaumul qiyamah*. *Aamiin*

Dengan segala kerendahan hati dan segala rasa suka cita, saya persembahkan tugas akhir skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa mendukung saya, memberikan semangat kepada saya, serta senantiasa mendoakan saya. Tiada yang lebih sejuk selain doa dari keduanya. Mudah-mudahan Allah senantiasa memberikan kebahagiaan untuk kedua orang tua saya.
2. Kakak-kakak saya. Terima kasih karena telah menghibur saya, menjadi teman dikala canda dan tawa, menjadi teman dikala suka dan duka. Saya harap kita semua bisa berbahagia serta dapat membahagiakan orang tua kita.

3. Pak Bhanu, selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih telah membimbing saya menuju akhir yang bahagia. Lulus dengan hasil yang memuaskan. *Barakallah*, bahagia selalu untuk Bapak.
4. Terima kasih untuk dosen-dosen Universitas Amikom yang baik hati, senantiasa ikhlas telah mendidik dan memberikan ilmunya selama saya menempuh perkuliahan di kampus. Juga kepada Prof. Yanto atas buku-bukunya yang luar biasa memotivasi saya menjadi pribadi yang sukses.
5. Untuk rekan-rekan seperjuangan : Mas Wahyu, Mas Ali, Pak Parno, Novel, Erwin, Wijang, Baruri, Mbak Tia, serta rekan-rekan sesama perjuangan yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Mudah-mudahan keberhasilan kelak bisa kita raih. *Aamiin Yaa Rabb*
6. Untuk rekan-rekan Romanisti Indonesia Jogjakarta : Mbah Yudi selaku Dewan Majelis, Mamet, Zein, Deni, Pak D, Rudi, Novi, Handi, Mas Moel dan Istri serta rekan-rekan lainnya yang telah berbagi rasa tawa dan bahagia. Jaya, bahagia untuk kita semua!
7. Kepada sahabat-sahabat saya di Kontrakan Kaliwaru : Titan, Rudi, Mas Aga, Pak Tua serta sahabat-sahabat saya yang lainnya. Mudah mudahan kita bisa berbahagia bersama. *Aamiin*
8. Semua pihak yang telah membantu, dengan penuh suka hati, ikhlas, yang tak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses untuk kita semua!

-Rifqi Farisan-

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Puji syukur, Alhamdulillah Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, Penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan saran yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan ilmu pengetahuan serta bantuan lainnya selama Penulis menjalani perkuliahan.
5. Romanisti Indonesia Jogjakarta yang telah mengizinkan Penulis untuk melakukan penelitian hingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan moral dan materi, serta doa yang tiada henti-hentinya kepada Penulis.
7. Teman-teman seperjuangan seperjuangan S1 Sistem Informasi Transfer/Pemutihan tahun angkatan 2016 dan 2018, serta teman-teman Romanisti Indonesia Jogjakarta yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi, dorongan untuk Penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, Penulis sangat berterima kasih apabila ada yang berkenan untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan skripsi ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis, bagi Romanisti Indonesia Jogjakarta, serta Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta; Semoga ridha Allah SWT. senantiasa menyertai kita semuanya. *Aamiin. Jazakallahu.*

Wassalam.

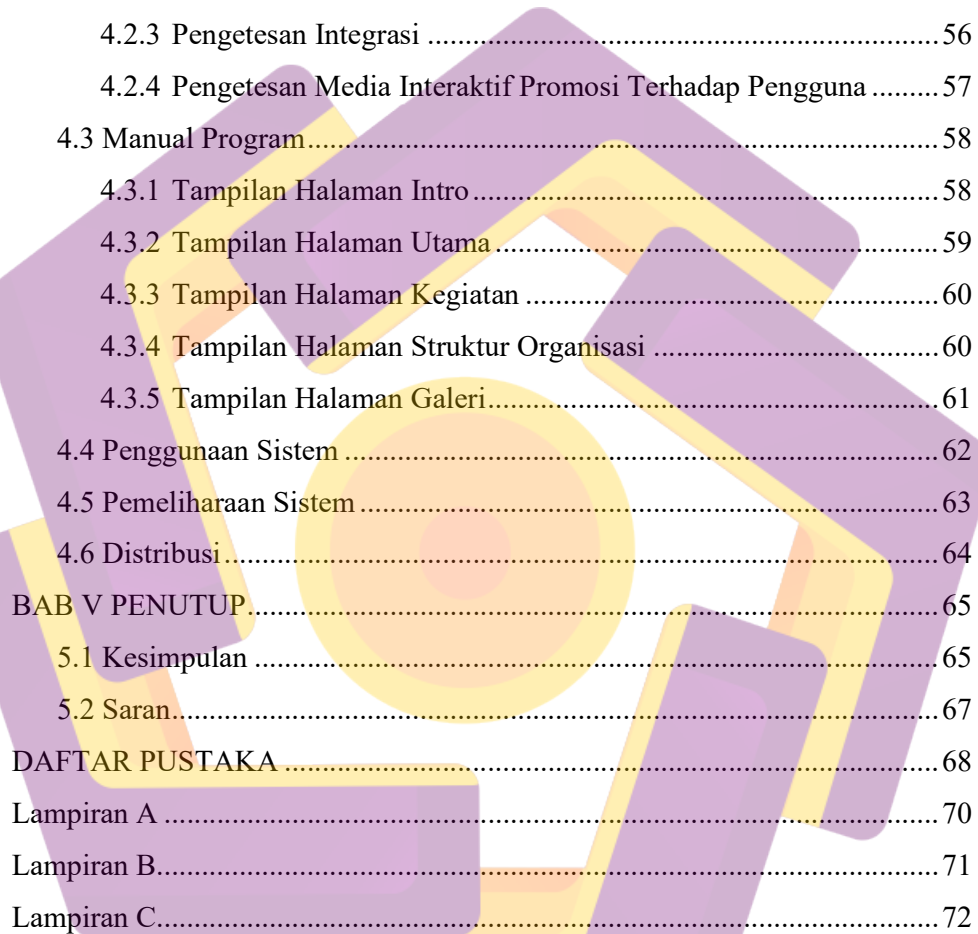
Yogyakarta, 18 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
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
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.3 Definisi Multimedia Interaktif	12
2.4 Pengertian Teknologi Media Informasi	12
2.5 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
2.6 Studi Kelayakan	16
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem	17

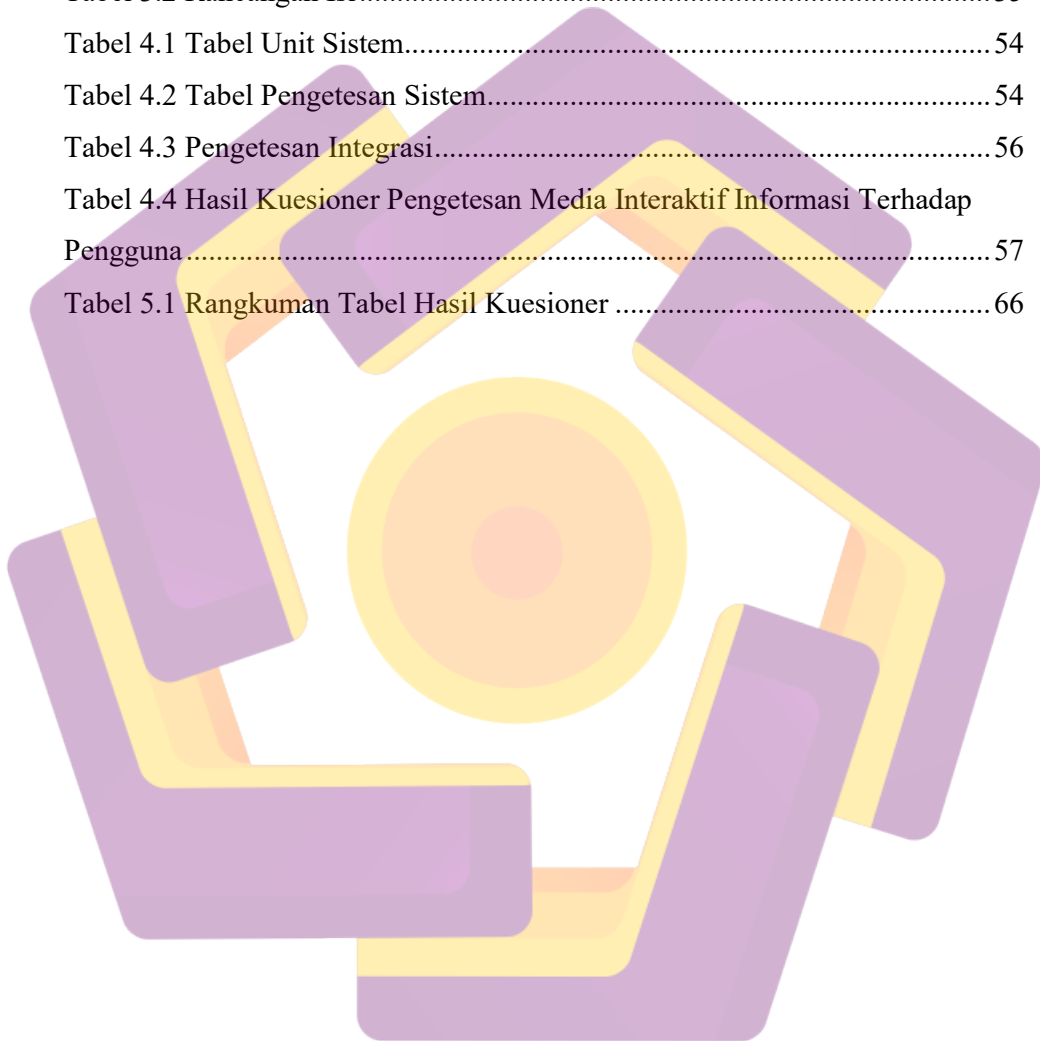
2.8 Merancang Konsep.....	17
2.9 Merancang Isi.....	18
2.10 Merancang Naskah.....	21
2.11 Merancang Grafik	21
2.12 Memproduksi Sistem	22
2.13 Mengetes Sistem	22
2.14 Penggunaan Sistem	23
2.15 Pemeliharaan Sistem.....	23
2.16 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	23
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Romanisti Indonesia Jogjakarta	24
3.1.2 Struktur Organisasi	26
3.2 Mendefinisikan Masalah	27
3.2.1 Analisis SWOT	29
3.3 Studi Kelayakan	30
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	30
3.3.2 Kelayakan Operasi	30
3.3.3 Kelayakan Hukum.....	31
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	32
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	33
3.5 Merancang Konsep.....	34
3.6 Merancang Isi.....	35
3.7 Merancang Naskah.....	36
3.8 Merancang Grafik	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Implementasi Sistem	47
4.1.1 Alur Pembuatan Media Interaktif	47
4.1.2 Pembuatan Background	48
4.1.3 Pembuatan Tombol.....	48



4.1.4 Pembuatan Materi Video, Audio dan Images	49
4.1.5 Pembuatan Media Interaktif dengan Adobe Animate.....	50
4.2 Pengetesan Sistem.....	53
4.2.1 Pengetesan Unit Sistem	53
4.2.2 Pengujian Sistem.....	54
4.2.3 Pengetesan Integrasi	56
4.2.4 Pengetesan Media Interaktif Promosi Terhadap Pengguna	57
4.3 Manual Program.....	58
4.3.1 Tampilan Halaman Intro	58
4.3.2 Tampilan Halaman Utama	59
4.3.3 Tampilan Halaman Kegiatan	60
4.3.4 Tampilan Halaman Struktur Organisasi	60
4.3.5 Tampilan Halaman Galeri.....	61
4.4 Penggunaan Sistem	62
4.5 Pemeliharaan Sistem	63
4.6 Distribusi.....	64
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
Lampiran A	70
Lampiran B.....	71
Lampiran C.....	72

DAFTAR TABEL

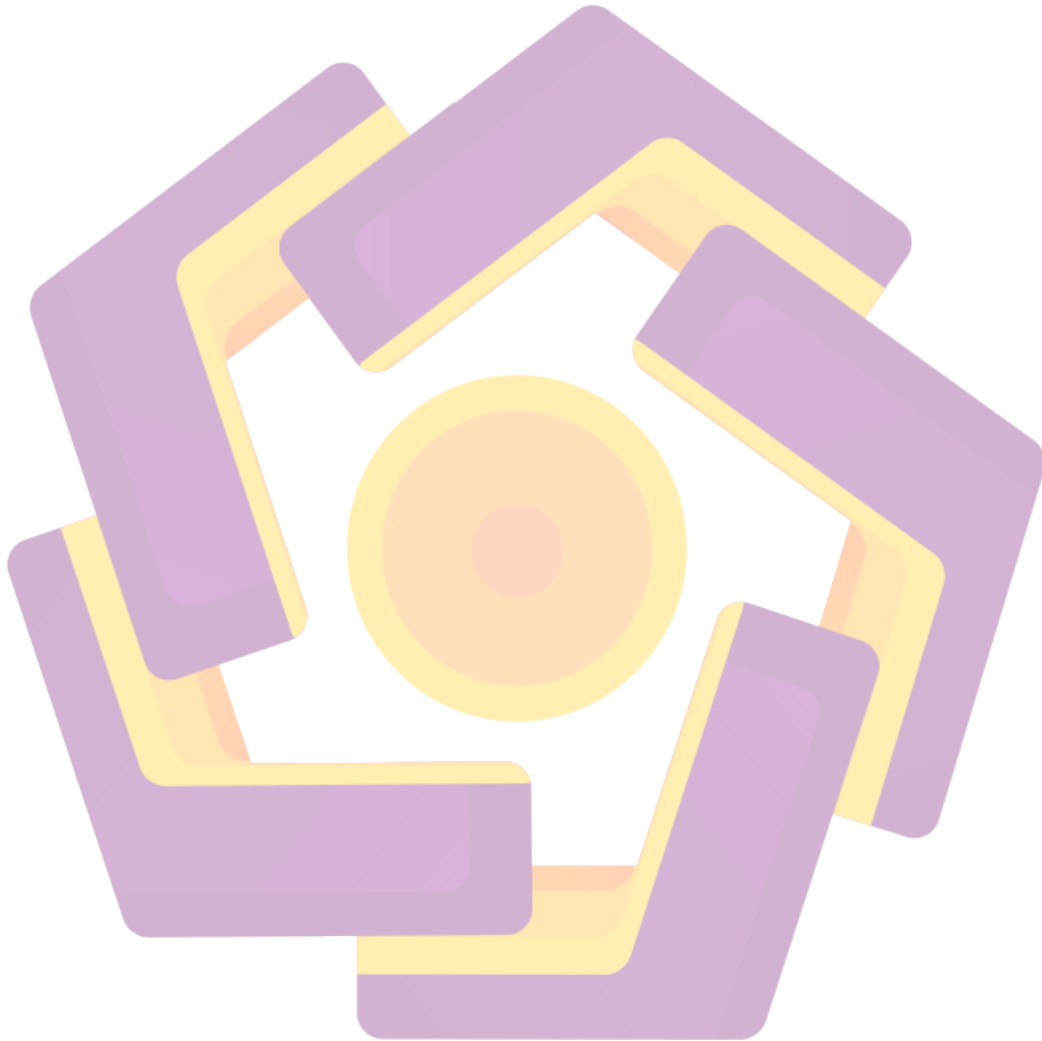
Tabel 2.1 Panduan untuk pengembangan aplikasi	15
Tabel 3.1 Struktur Organisasi	26
Tabel 3.2 Rancangan Isi.....	35
Tabel 4.1 Tabel Unit Sistem.....	54
Tabel 4.2 Tabel Pengetesan Sistem.....	54
Tabel 4.3 Pengetesan Integrasi.....	56
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pengetesan Media Interaktif Informasi Terhadap Pengguna	57
Tabel 5.1 Rangkuman Tabel Hasil Kuesioner	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	13
Gambar 2.2 Siklus pengembangan sistem multimedia	14
Gambar 2.3 Struktur Linier.....	18
Gambar 2.4 Struktur Menu	19
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	20
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	21
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi	26
Gambar 3.2 Struktur Hirarki Media Interaktif Informasi Komunitas.....	36
Gambar 3.3 Sketsa Halaman Intro	38
Gambar 3.4 Sketsa Halaman Utama	39
Gambar 3.5 Sketsa Halaman Profil.....	40
Gambar 3.6 Sketsa Halaman Struktur Organisasi.....	40
Gambar 3.7 Sketsa Halaman Galeri	41
Gambar 3.8 Sketsa Halaman Kegiatan.....	42
Gambar 3.9 Sketsa Halaman Olahraga	43
Gambar 3.10 Sketsa Halaman Lokasi Olahraga	43
Gambar 3.11 Sketsa Halaman Nonton Bareng	45
Gambar 3.12 Sketsa Halaman Lokasi Nonton bareng	45
Gambar 3.13 Sketsa Halaman Event Komunitas.....	46
Gambar 4.1 Alur Pembuatan Media Interaktif.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background	48
Gambar 4.3 Tampilan Penyusunan Tombol.....	49
Gambar 4.4 Tampilan Pembuatan Materi Video, Audio dan Image.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Halaman Profil	51
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Halaman Organisasi	51
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Halaman Galeri	52
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Halaman Kegiatan.....	53
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Intro	58
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu Utama	59

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Kegiatan..... 60
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Struktur Organisasi..... 61
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Galeri 62



INTISARI

Sepak bola merupakan olahraga yang paling banyak diminati. Perkembangan dunia sepak bola selain dialami oleh klub dan pemain sepak bola, juga dialami oleh para penggemar klub sepak bola. Di Indonesia terdapat beberapa komunitas pendukung klub sepak bola ternama. Salah satunya Romanisti Indonesia. Di Jogjakarta terdapat komunitas Romanisti dengan skala yang lebih kecil. Sebagai upaya untuk memperkenalkan komunitas ini, maka perlu ada tindakan untuk membuat media interaktif sebagai media informasi yang ditujukan kepada sesama penggemar AS Roma yang belum atau berkeinginan untuk bergabung dalam komunitas Romanisti Indonesia Jogjakarta.

Multimedia merupakan kombinasi yang memiliki paling sedikit dua media input atau output data, dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Karena itulah multimedia kerap dijadikan media promosi dan penyampaian informasi. Dengan kemajuan multimedia seperti sekarang ini dapat menghasilkan media untuk menginformasikan kepada penggemar atau member baru mengenai Romanisti Indonesia Jogjakarta.

Dalam pembuatan media interaktif ini, *software* yang akan digunakan adalah Adobe Animate sebagai interaktifnya, Corel Draw dan Adobe Photoshop sebagai editing gambar. Aplikasi interaktif ini diharapkan akan sangat berguna bagi sesama pendukung klub sepak bola AS Roma di Jogjakarta khususnya dalam melakukan aktifitas dan pengenalan komunitas agar lebih mudah dan menarik..

Kata Kunci : Multimedia, Media Interaktif, Romanisti, Komunitas.

ABSTRACT

Football is the most popular sport. The development of the world of football in addition to experienced by the club and football players, also experienced by fans of football club. In Indonesia there are several communities supporting the famous football club. One of them is Romanisti Indonesia. In Jogjakarta there is a Romanisti community with a smaller scale. In an effort to introduce this community, there needs to be action to create an interactive media as a information media aimed at fellow AS Roma fans who have not or are willing to join the Romanisti Indonesia Jogjakarta community.

Multimedia is a combination that has at least two input media or output data, can be audio, animation, video, text, graphics, and images. That's why multimedia is often used as a media campaign and information delivery. With the advancement of multimedia as today can produce media to inform fans or new member about Romanisti Indonesia Jogjakarta.

In making this interactive media, software that will be used is Adobe Animate as Interactive, Corel Draw and Adobe Photoshop as image editing. This interactive application is expected to be very useful for fellow supporters of the football club AS Roma in Jogjakarta, especially in conducting activities and community recognition to make it easier and interesting..

Keywords: *Multimedia, Interactive Media, Romanisti, Comunity*