

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN  
BANGUNAN PADA APARTEMEN  
STUDENT CASTLE**

**SKRIPSI**

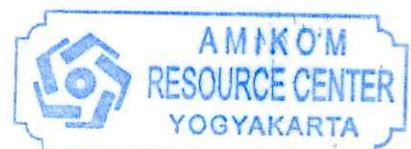


disusun oleh :

**Mia Afriani**

**15.12.8441**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN  
BANGUNAN PADA APARTEMEN  
STUDENT CASTLE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

**Mia Afriani**

**15.12.8441**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN  
BANGUNAN PADA APARTEMEN STUDENT  
CASTLE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Afriani**

**15.12.8441**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 November 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Ali Mustopa, M.KOM**  
**NIK. 190302192**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI PENGENALAN**  
**BANGUNAN PADA APARTEMEN STUDENT**  
**CASTLE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mia Afriani**

**15.12.8441**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302231**



**Ike Verawati, M.Kom**  
**NIK. 190302237**



**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Februari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



  
**Krisnawati, S.Si, 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, 25 Februari 2019



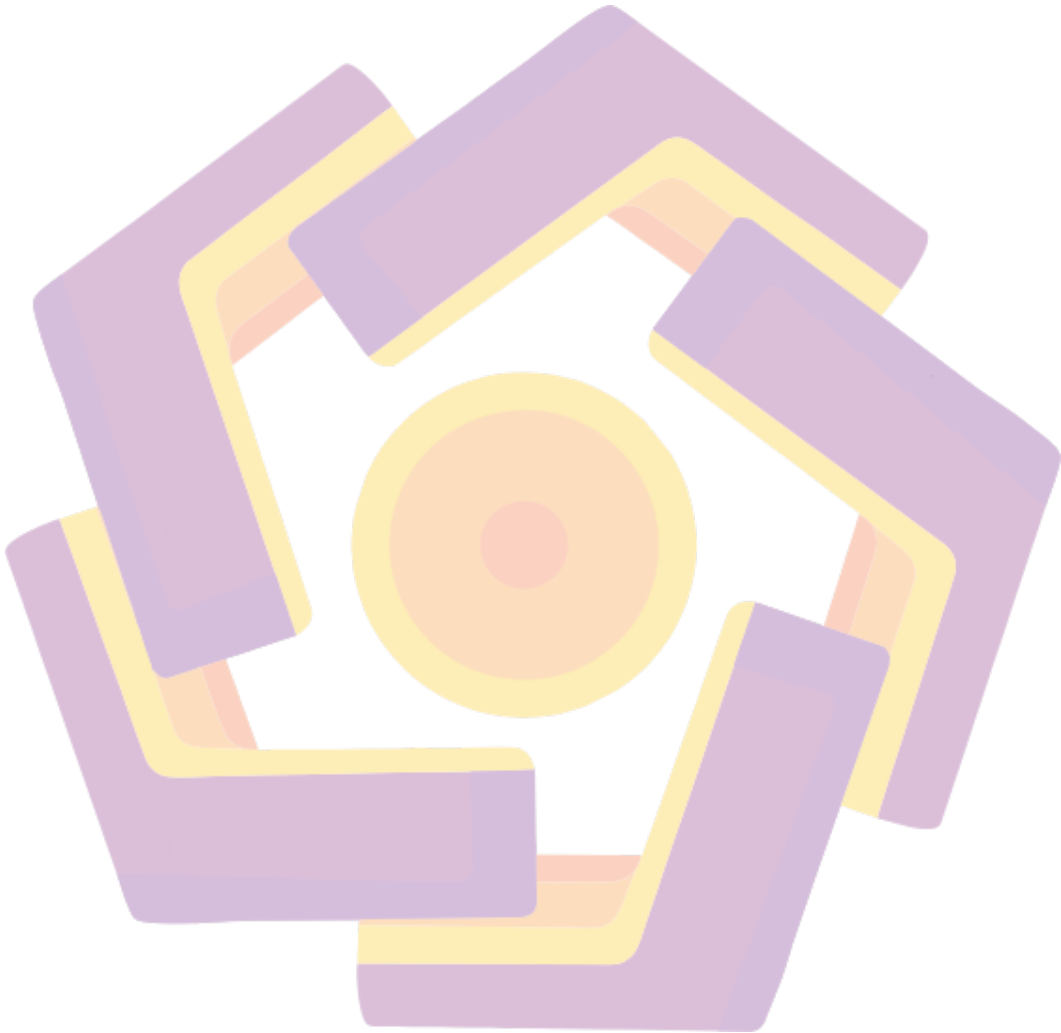
Mia Afriani

NIM. 15.12.8441



## **MOTTO**

”Jangan pedulikan hasil, tapi liat proses pembuatannya. Walaupun hasilnya buruk, setidaknya kamu sudah berusaha.”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur senantiasa terucap kepada Allah SWT, atas karunia-Nya berupa nikmat yang luar biasa kepada seluruh hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ayahanda Bapak Taviv Fahrudin dan Ibunda serta keluarga yang senantiasa memberikan curahan kasih sayang mendidik dan membesarkanku. Beliau senantiasa memberikan support dorongan semangat. Sehingga saya dapat menyelesaikannya skripsi ini, terima kasih atas segalanya, semoga Allah SWT memberikan yang terbaik untuk ayah dan ibu.
2. Kaka saya yaitu Dessy dan Sandi, kalian luar biasa.
3. Sahabat saya yang selalu saya repotkan Clearesta dan Rossa.
4. Teman – teman SI 02 yang selalu mendukung dan memotifasi saya agar bias lulus bareng bersama kalian.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum wr.wb.*

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain ini juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata I dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM. Selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT Selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.KOM selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.



5. Bapak Solam selaku Office Manager pada Apartemen Student Castle yang mengizinkan penulis untuk menggunakan Apartemen Student Castle sebagai objek penelitian.
6. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman – teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Penulis



Mia Afriani

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul .....	ii
Halaman Persetujuan .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Halaman Pernyataan .....	v
Halaman Halaman Motto .....	vi
Halaman Persembahan .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar .....	xv
Intisari .....	xvii
Abstract .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	4
1.6.4 Metode Pengembangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8

2.2	Pengertian Media Interaktif.....	9
2.2.1	Jenis Media Interaktif.....	10
2.3	Pengertian Multimedia.....	11
2.4	Komponen Multimedia Interaktif.....	11
2.4.1	Tulisan (Teks).....	11
2.4.2	Gambar (Image).....	12
2.4.3	Suara (Audio).....	12
2.4.4	Video.....	12
2.4.5	Animasi.....	12
2.5	Tahap Pengembangan Multimedia.....	13
2.6	Mendefinisikan Masalah.....	14
2.7	Studi Kelayakan.....	15
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	15
2.9	Merancang Konsep.....	16
2.10	Merancang Isi.....	16
2.11	Merancang Naskah.....	16
2.12	Merancang Grafik.....	17
2.13	Memproduksi Sistem.....	17
2.14	Menguji Sistem.....	18
2.14.1	Behavioral (Black – Box).....	18
2.14.2	Form Uji Coba.....	18
2.15	Menggunakan Sistem.....	20
2.16	Memelihara Sistem.....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>20</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.2	Analisis Masalah.....	22
3.3	Pengumpulan Booklet Apartemen Student Castle.....	22
3.4	Solusi Yang Ditawarkan.....	24
3.5	Solusi Yang Dipilih.....	24
3.6	Analisis Kebutuhan.....	24
3.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24

3.6.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	25
3.7	Analisis Kelayakan Sistem.....	27
3.7.1	Kelayakan Teknologi.....	27
3.7.2	Kelayakan Operasional.....	28
3.7.3	Kelayakan Hukum .....	28
3.8	Hasil Analisis SWOT .....	28
3.9	Merancang Konsep.....	29
3.9.1	Teknik Penyajian .....	30
3.9.2	Fungsi Efektifitas.....	30
3.10	Merancang Isi .....	31
3.11	Merancang Naskah.....	32
3.12	Merancang Grafik .....	34
3.13	Halaman Intro .....	34
3.14	Halaman Menu Utama .....	35
3.15	Halaman About .....	36
3.16	Halaman Galeri .....	37
3.17	Halaman Fasilitas .....	39
3.18	Halaman Unit .....	40
3.19	Halaman Lokasi .....	43
3.20	Halaman Kontak.....	44
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1	Implementasi .....	46
4.1.1	Persiapan Komponen.....	46
4.1.1.1	Pembuatan Background .....	46
4.1.1.2	Pembuatan Tombol.....	48
4.1.1.3	Backsound.....	52
4.1.1.4	Pembuatan Sistem Aplikasi dengan Adobe Flash CS6 .....	52
4.1.1.5	Pembuatan Animasi .....	53
4.1.1.6	Pembuatan Audio.....	54
4.1.1.7	Membuat File Exccutable (*.exe).....	55
4.2	Tampilan Antar Muka .....	55

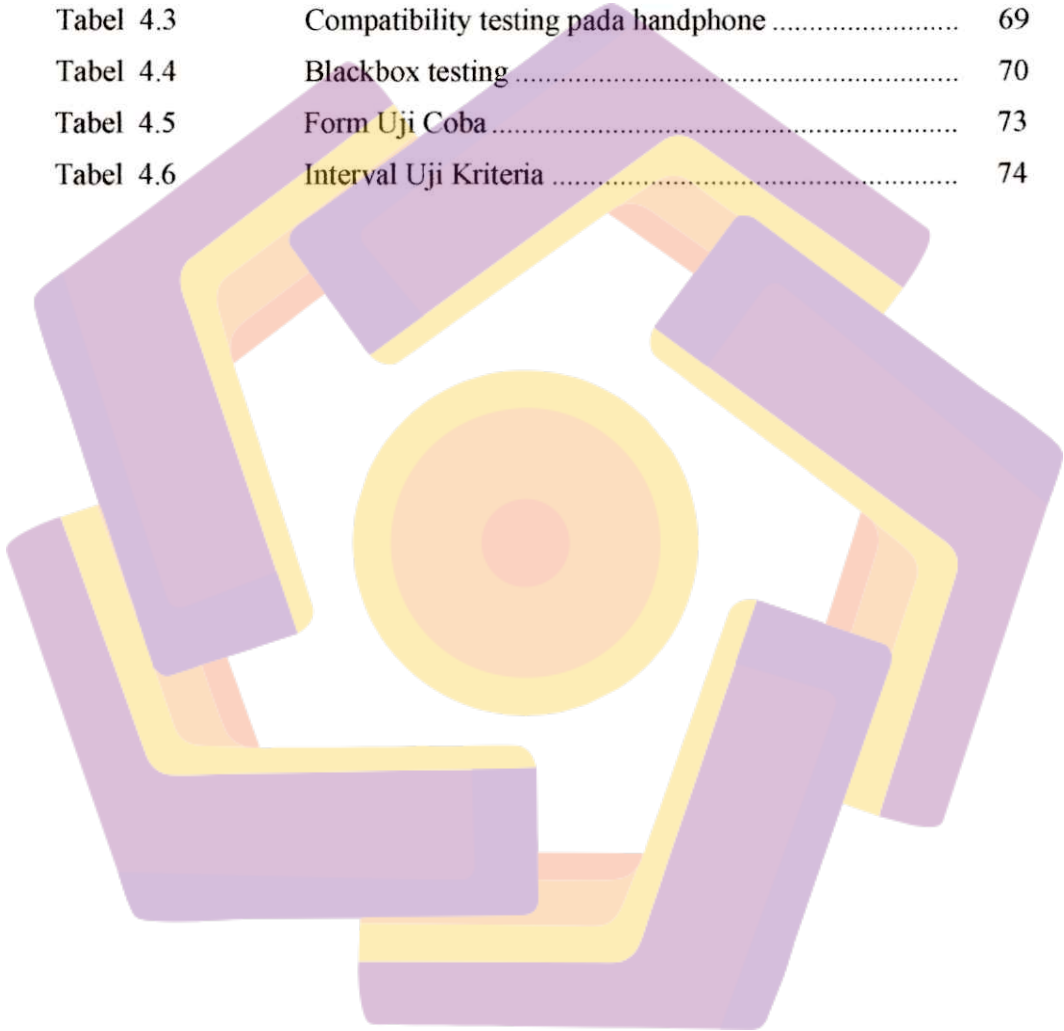


4.2.1	Halaman Intro .....	55
4.2.2	Halaman Menu Utama .....	56
4.2.3	Halaman Unit.....	57
4.2.4	Halaman Fasilitas.....	60
4.2.5	Halaman Galeri.....	61
4.2.6	Halaman Kontak .....	63
4.2.7	Halaman Lokasi .....	64
4.2.8	Halaman About.....	66
4.3	Pengujian Testing.....	68
4.3.1	Pengujian Compatibility .....	68
4.3.2	Pengujian Black - Box Testing.....	70
4.3.3	Form Uji Coba.....	73
4.3.4	Hasil Review Form Uji Coba.....	74
4.4	Petunjuk Pemakaian Aplikasi.....	75
4.5	Pemeliharaan Sistem .....	75
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
5.1	Kesimpulan .....	76
5.2	Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

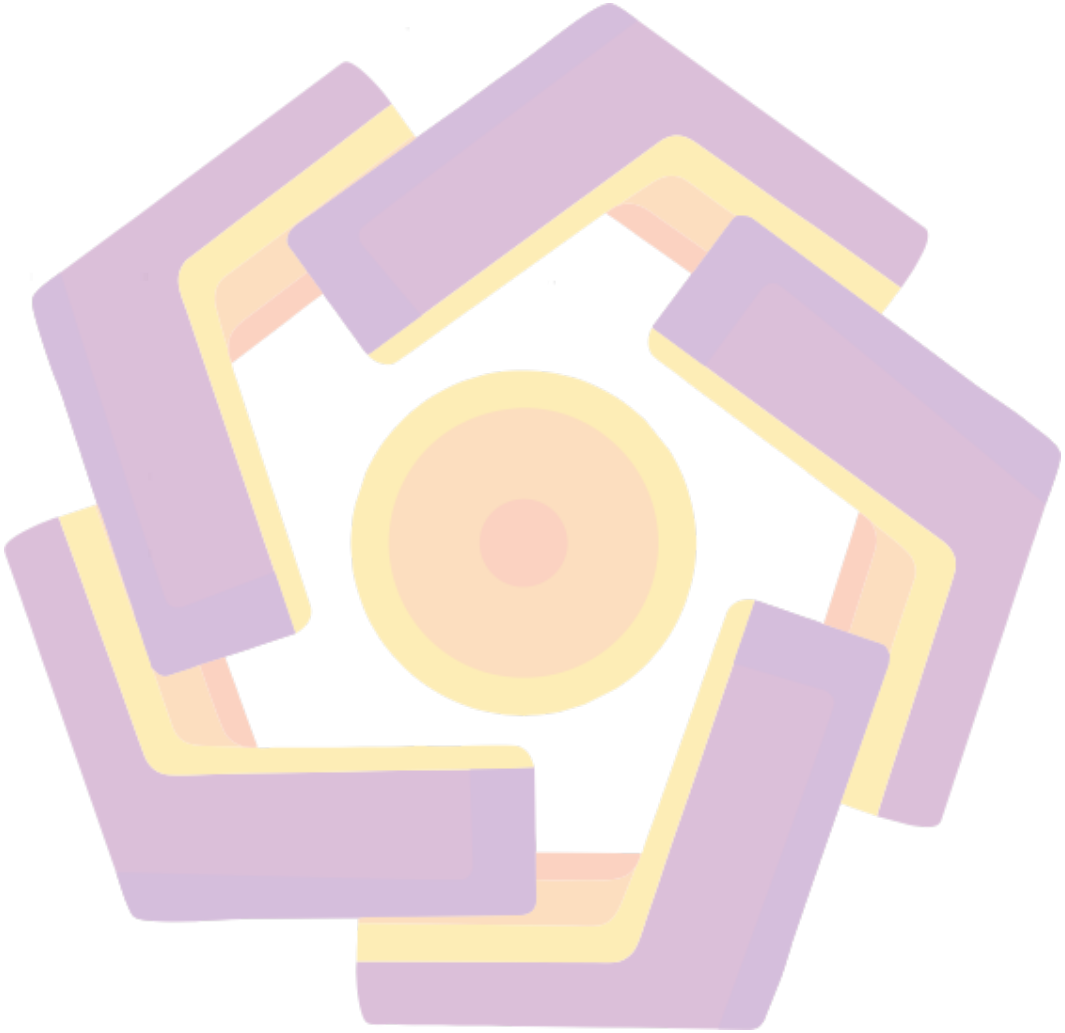
Tabel 2.1	Analisis SWOT.....	14
Tabel 3.1	Hasil analisis SWOT.....	29
Tabel 4.1	Daftar tombol dan fungsinya .....	49
Tabel 4.2	Compatibility testing pada laptop.....	68
Tabel 4.3	Compatibility testing pada handphone .....	69
Tabel 4.4	Blackbox testing .....	70
Tabel 4.5	Form Uji Coba.....	73
Tabel 4.6	Interval Uji Kriteria .....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Multimedia .....	13
Gambar 3.1	Booklet Apartemen Student Castle.....	23
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Komposit .....	32
Gambar 3.3	Sketsa Tampilan Intro.....	34
Gambar 3.4	Sketsa Tampilan Menu Utama.....	36
Gambar 3.5	Sketsa Tampilan About.....	37
Gambar 3.6	Sketsa Tampilan Galeri.....	38
Gambar 3.7	Sketsa Tampilan Fasilitas .....	39
Gambar 3.8	Sketsa Tampilan Type Unit .....	41
Gambar 3.9	Sketsa Tampilan Unit.....	42
Gambar 3.10	Sketsa Tampilan Lokasi.....	43
Gambar 3.11	Sketsa Tampilan Aksesibilitas .....	44
Gambar 3.12	Sketsa Tampilan Kontak.....	45
Gambar 4.1	Tampilan Ukuran Background.....	47
Gambar 4.2	Tampilan Design Background Intro .....	47
Gambar 4.3	Tampilan Design Background Menu Utama .....	48
Gambar 4.4	Pembuatan Lembar Kerja Di Adobe Flash CS6 .....	53
Gambar 4.5	Tampilan Hasil Pembuatan Animasi .....	53
Gambar 4.6	Tampilan Hasil Pembuatan Audio.....	54
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Intro.....	55
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Menu Utama.....	57
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Type Unit .....	58
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Unit.....	58
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Fasilitas .....	61
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Galeri Foto .....	62
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Galeri Video.....	62
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Kontak.....	63
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Lokasi.....	64
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Aksesibilitas .....	65

Gambar 4.17 Tampilan halaman about..... 66  
Gambar 4.18 Tampilan halaman denah gedung ..... 67



## INTISARI

Teknologi yang berkembang karena perkembangan zaman sekarang semakin pesat dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi tersebut juga terdapat pada multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana informasi. Dengan bantuan multimedia interaktif proses penyampaian informasi akan semakin menarik dan mudah dicerna karena di dalam multimedia terdapat penggabungan unsur teks, gambar, video dan animasi.

Apartemen Student Castle merupakan Apartemen yang berdiri sejak 2015, Namun dalam hal pengenalan bangunan Apartemen Student Castle hanya dilakukan dengan booklet, event dan mulut ke mulut, yang dirasa kurang efektif. Berdasarkan hal itu Apartemen Student Castle membutuhkan solusi untuk pengenalan yang efektif melalui media elektronik untuk proses penyampaian informasi.

Media interaktif ini akan berisikan tentang kumpulan informasi, gambar dan video dari Apartemen Student Castle yang mampu untuk memudahkan konsumen dalam memahaminya. Selain itu media interaktif ini juga berfungsi sebagai pengenalan bangunan Apartemen Student Castle dan juga sebagai symbol kredibilitas dan prestige yang menunjukkan bahwa bidang perusahaan selangkah lebih maju dari kompetitornya dalam menghadapi pasar global.

**Kata Kunci:** Multimedia, Pengenalan, Media Interaktif

## **ABSTRACT**

*Technology that develops because the development of the present time is increasing rapidly over time. The development of these technologies is also found in multimedia that can be used as a means of information. With the help of interactive multimedia the process of delivering information will be more interesting and easy to digest because in multimedia there is a combination of elements of text, images, videos and animation.*

*Student Castle Apartment is an apartment that was established in 2015, but in terms of the introduction of Student Castle Apartment building it was only done with booklets, events and word of mouth, which were considered less effective. Based on this, Student Castle Apartment needs a solution for effective recognition through electronic media for the information delivery process.*

*This interactive media will contain a collection of information, pictures and videos from Student Castle Apartment which is able to facilitate the consensus in understanding it. Besides this interactive media also serves as an introduction to the Student Castle Apartment building and also as a symbol of credibility and prestige that shows that the company's field is one step ahead of its competitors in facing the global market.*

**Keywords:** *Multimedia, Introduction, Interactive Media*

