

**ANALISIS DAN RANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA TENTANG
VISUALISASI DAN PENGobatan PENYAKIT DEMAM
BERDARAH**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

T A U F A N

05.12.1236

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN RANCANGAN MULTIMEDIA TENTANG
VISUALISASI PENCEGAHAN DAN PENGOBATAN
PENYAKIT DEMAM BERDARAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**TAUFAN
05.12.1236**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 20 Agustus 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN RANCANGAN MULTIMEDIA TENTANG
VISUALISASI PENCEGAHAN DAN PENGOBATAN
PENYAKIT DEMAM BERDARAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**TAUFAN
05.12.1236**

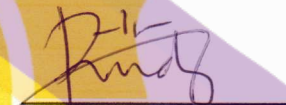
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**



**Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052**



**Kusnawi, S.Kom
NIK. 190302112**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 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.

Yogyakarta, 8 Februari 2011

TAUFAN
05.12.1236

“HALAMAN PERSEMBAHAN”

Kupersembahkan karya kecilku untuk :

Kedua orangtuaku Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas dorongan, biaya, dan doa yang tak henti-hentinya untuk saya, sehingga saya dapat menyelesaikan studi sarjana saya di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Istri tercinta yang aku sayangi, atas perhatian, bimbingan, dan sarannya akhirnya aku dapat menyelesaikan skripsi yang melelahkan ini, tanpamu mungkin aku takkan bisa seperti sekarang ini.

Adikku yang aku sayangi, biar aku sering marah-marah tapi itu hanya kekhilafanku, maafin aku ya???... oh'ya jangan banyak main game, focus pada kuliahmu agar kelak dapat menjadi orang yang sukses seperti Ayah kita ok',..

Jeman - teman seperjuangan di Stimik Amikom, khususnya jurusan Sistem Informasi kelas "C", sekian lama bersama akhirnya berpisah juga untuk menggapai cita-cita hidup, makrab lagi donk!!!...hehehehehe".

Jeman-teman kost dan sepermainan futsal yang tidak bisa aku ku sebutin satu-satu makasih banyak atas semuanya yang kalian berikan, kalau ada umur panjang bolehlah kita ketemu lagi, kalian yang terbaik yang pernah aku kenal, heheheheee...

“ MOTTO ”

Jak ada hal yang mustahil bagi hati yang berkemauan, dengan berdiri saja ibu jari takkan tersandung, semakin cepat kamu berjalan semakin besar kemungkinan ibu jarimu akan tersandung, tapi semakin besar pula kamu maju, batu ujian terbesar bagi keberanian diatas bumi ini adalah kekalahan tanpa kehilangan semangat. (Kahlil Gibran).



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb.

Syukur Alhamdulillah kami haturkan kehadiran Illahi Robbi yang memberikan Rahmat dan Hidayah-nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul Analisis Dan Rancangan Aplikasi Multimedia Tentang Visualisasi Dan Pengobatan Penyakit Demam Berdarah tepat waktu.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, semangat dan dukungan moril serta bimbingan dari berbagai pihak hingga penyusunan Skripsi ini dapat selesai dengan baik.

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs Bambang Sudaryanto, MM Selaku ketua jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak. M. Rudyanto Arif, MT selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu membimbing dan memberikan saran dalam penyusunan Skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
4. Semua rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan namanya yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat-Nya atas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Penulis sadar sepenuhnya bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna, akan tetapi penulis berharap tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi kita semua.

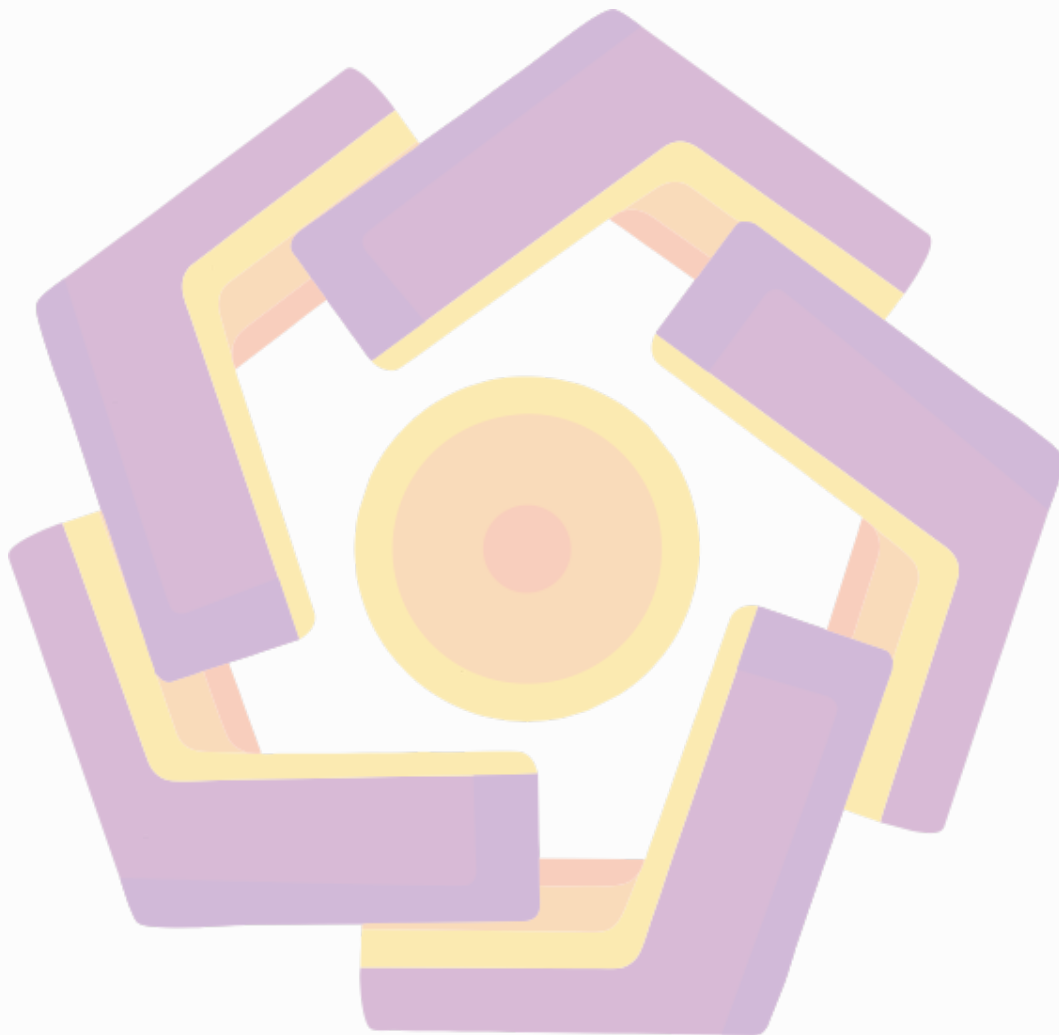
Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu tak lupa saran serta kritik membangun. Senantiasa penulis harapkan demi kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.7. Rencana Kegiatan	6
BAB II. DASAR TEORI	8
2.1. Multimedia	8
2.1.1. Pengertian Multimedia	8
2.1.2. Peranan Multimedia	9
2.2. Pengertian Informasi	10
2.3. Objek-objek Multimedia	11
2.4. Langkah-Langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	13
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia	16
2.5.1. Struktur Linear	17
2.5.2. Struktur Hierarkis	17
2.5.3. Struktur Piramida	18
2.5.4. Struktur Polar	18

2.6. Demam Berdarah Dengue	19
2.6.1. Gejala Penyakit Demam Berdarah	20
2.6.2. Diagnosa Penyakit Demam Berdarah.....	21
2.6.3. Faktor Penyebab Penyakit	22
2.7. CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran.....	28
2.8. Perangkat Lunak yang Digunakan	28
2.8.2. Adobe Flash CS3.....	29
2.8.3. Adobe Photoshop CS3	33
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI	37
3.1. Analisis Sistem.....	37
3.1.1. Definisi Analisis Sistem.....	37
3.1.2. Identifikasi Masalah.....	38
3.1.3. Titik Keputusan.....	39
3.1.4. Analisis PIECES	39
3.1.5. Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.1.6. Analisis Kelayakan Sistem	45
3.2. Perancangan Sistem Multimedia.....	53
3.2.1. Merancang Konsep	53
3.2.2. Merancang Isi.....	53
3.2.3. Merancang Naskah.....	58
3.2.4. Merancang Grafik	58
BAB IV. IMPLEMENTASI SISTEM MULTIMEDIA	66
4.1. Memproduksi Sistem	66
4.1.1. Membuat Background.....	66
4.1.2. Membuat Animasi	68
4.1.3. Membuat Bentuk dan Efek Tulisan	70
4.2. Mengetes Sistem	71
4.3. Menggunakan Sistem	73
4.3.1. Manual Program.....	74
4.4. Implementasi Sistem	79
4.4.1. Menerapkan Rencana Implementasi	79
4.5. Memelihara Sistem	80

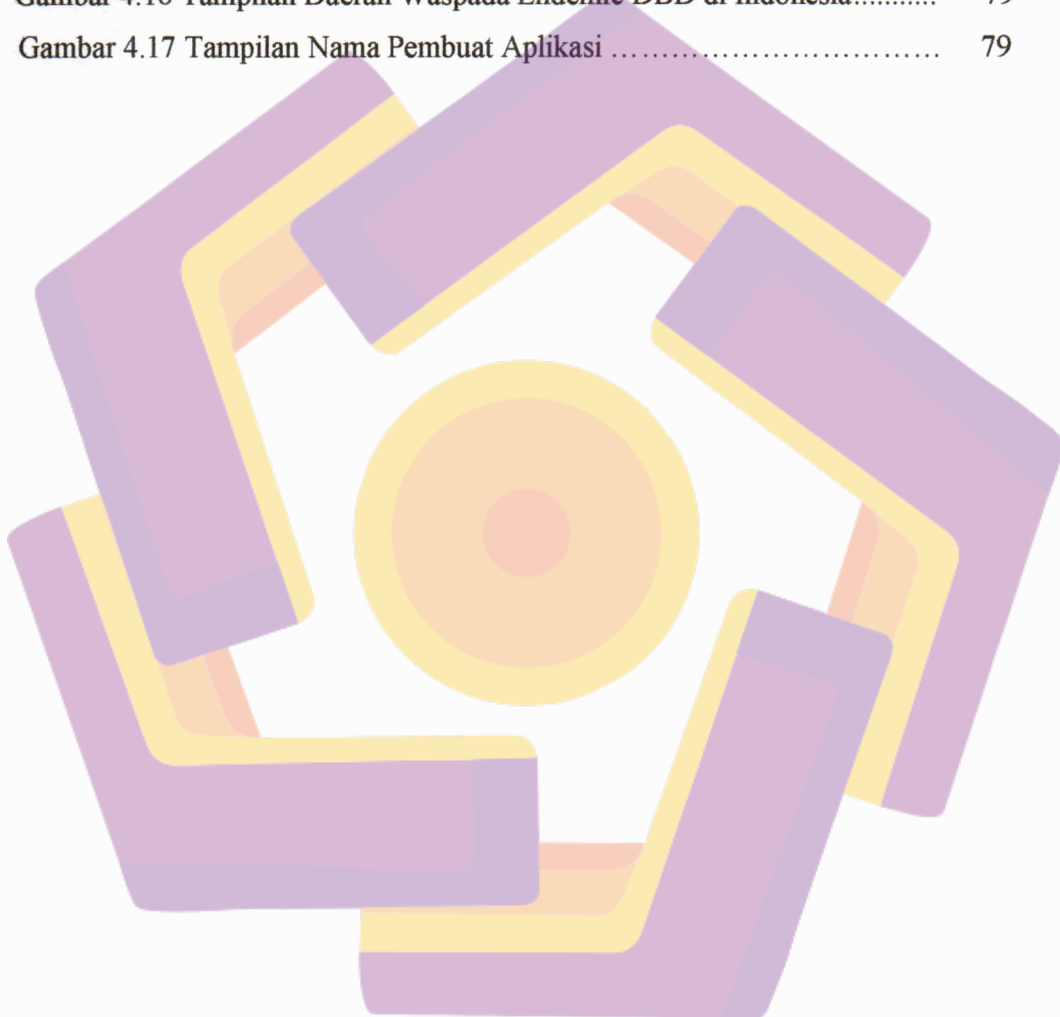
BAB V. PENUTUP	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR GAMBAR

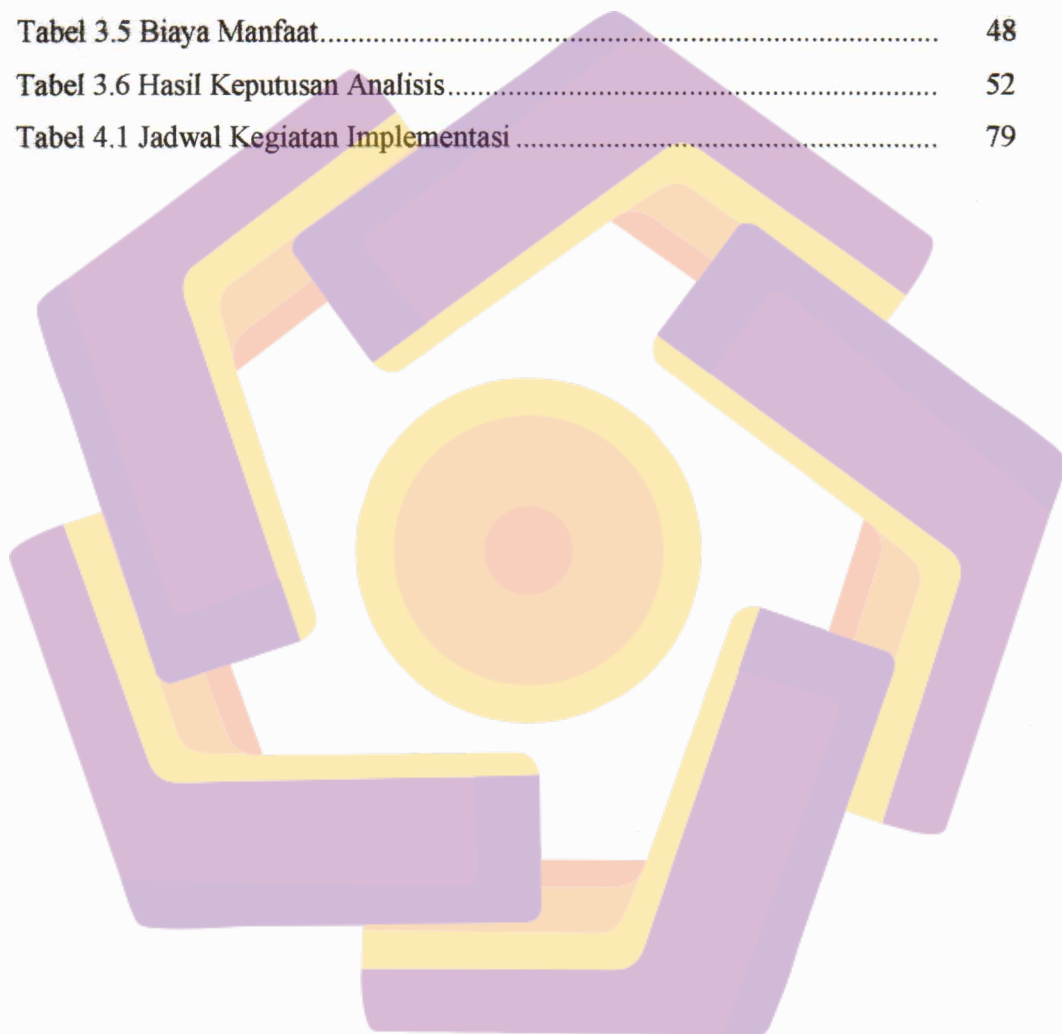
Gambar 2.1 Objek-Objek Multimedia	12
Gambar 2.2 Siklus Multimedia	14
Gambar 2.3 Struktur Linear	17
Gambar 2.4 Struktur Hirarkis	18
Gambar 2.5 Struktur Piramida	18
Gambar 2.6 Struktur Polar	19
Gambar 2.7 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3	31
Gambar 2.8 Tampilan Awal Adobe Flash CS3	33
Gambar 2.9 Tampilan Kerja Adobe Photoshop CS3	35
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki	56
Gambar 3.2 Intro Dengan Resolusi 800 X 600	60
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama	61
Gambar 3.4 Rancangan Menu Sejarah Demam Berdarah	61
Gambar 3.5 Rancangan menu Penyebab Dan Gejala Demam Berdarah	62
Gambar 3.6 Rancangan menu Sirkus Demam Dan Perkembangbiakan Nyamuk	62
Gambar 3.7 Rancangan menu Cara Menangani Korban Demam Berdarah	63
Gambar 3.8 Rancangan Menu Pencegahan Dan Penyebab	63
Gambar 3.9 Rancangan menu Data Statistik Penderita 3 Tahun Terakhir	64
Gambar 3.10 Menu Peta Daerah-Daerah Endemic	64
Gambar 3.11 Rancangan Menu Penanggung Jawab Aplikasi	65
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Sistem	66
Gambar 4.2 Kotak Dialog Membuat Halaman Kerja Baru	67
Gambar 4.3 Kotak Dialog Save As	68
Gambar 4.4 Kotak Dialog Document Properties	69
Gambar 4.5 Kotak Dialog Publish Settings	70
Gambar 4.6 Tampilan Aplikasi untuk halaman Menu Utama	72
Gambar 4.7 Tampilan Aplikasi link menu penyebab dan gejala	73
Gambar 4.8 Halaman Intro CD Interaktif	74
Gambar 4.9 Halaman umum CD interaktif DBD	75

Gambar 4.10 Tampilan Sejarah Penyebaran Penyakit DBD	76
Gambar 4.11 Tampilan Penyebab dan gejala DBD	76
Gambar 4.12 Tampilan Siklus Demam dan Perkembangbiakan Nyamuk	77
Gambar 4.13 Tampilan Cara Menangani Korban DBD	77
Gambar 4.14 Tampilan Cara Pencegahan DBD	78
Gambar 4.15 Tampilan Data Statistik Penderita 3 tahun terakhir	78
Gambar 4.16 Tampilan Daerah Waspada Endemic DBD di Indonesia.....	79
Gambar 4.17 Tampilan Nama Pembuat Aplikasi	79



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisis PIECES	42
Tabel 3.2 Perangkat Keras	43
Tabel 3.3 Tabel Spesifikasi Komputer untuk Implementasi.....	44
Tabel 3.4 Perangkat Lunak	44
Tabel 3.5 Biaya Manfaat.....	48
Tabel 3.6 Hasil Keputusan Analisis.....	52
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Implementasi	79



INTISARI

Diera globalisasi seperti ini penggunaan sistem komputer sangat dibutuhkan, karena semakin majunya teknologi yang menuntut kecepatan dan ketepatan dalam mencari suatu informasi, manusia hidup tak lepas dari teknologi oleh karena itu butuh sarana informasi untuk menunjang hal tersebut. sebuah bisnis pun dituntut untuk dapat beradaptasi dan bergerak cepat untuk mendukung kelancaran program-program pencegahan DBD.

Dalam melayani masyarakat dalam suatu penyuluhan petugas sering kualahan tentang data yang kurang lengkap atau pun kemampuan sarana pendukung yang kurang memadai, maka Aplikasi ini dibuat agar dapat menjadi pendukung program-program penyuluhan yang dilakukan petugas kesehatan, supaya dapat dimengerti dan dipahami oleh masyarakat.

Sistem informasi ini dibuat berdasarkan data yang terdapat di Website DEP. Kesehatan dan artikel tentang bahaya penyakit demam berdarah, pendataan secara komputerisasi ini dilakukan untuk mempercepat kerja petugas kesehatan untuk memberikan informasi tentang penyakit Demam Berdarah kepada masyarakat dengan sejelas-jelasnya, Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan didukung oleh Photoshop cs3 sebagai pengeditan gambar-gambar.

ABSTRACT

This era of globalization such as the use of computer systems are needed, because more advanced technology that requires speed and accuracy in finding any information, human life could not be separated from technology and therefore need a means of information to support it. a health education are required to adapt and move quickly to support dengue prevention programs.

In serving the community in an extension officers often kalahkan on incomplete data or any ability who lack adequate means of support, then the application is made to be a supporter of education programs by health workers, in order to understand and be understood by the public.

This information system is based on data contained diwebsite Department of Health and articles about the dangers of dengue fever, a computerized data collection is done to speed up the work of health workers to provide information about Dengue disease to the community with very clear, this application is made by using Macromedia Flash 8 and is supported by Photoshop cs3 as editing the pictures.