

**MEDIA PEMBEKALAN MATERI RUANG SENATOR KELAS SENAT
MAHASISWA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA OFFLINE**

SKRIPSI



disusun oleh

Rinto Tri Jatmiko

08.11.2049

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**MEDIA PEMBEKALAN MATERI RUANG SENATOR KELAS SENAT
MAHASISWA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA OFFLINE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rinto Tri Jatmiko

08.11.2049

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBEKALAN MATERI RUANG SENATOR KELAS SENAT
MAHASISWA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA OFFLINE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rinto Tri Jatmiko

08.11.2049

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 September 2015

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBEKALAN MATERI RUANG SENATOR KELAS SENAT
MAHASISWA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS
MULTIMEDIA OFFLINE**

yang disusun oleh

Rinto Tri Jatmiko

08.11.2049

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Hartatik, M.Cs
NIK. 190302232

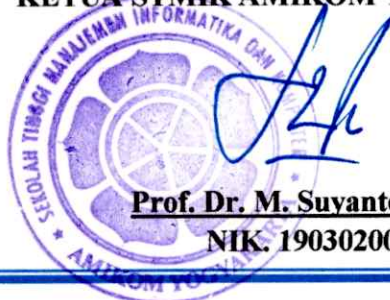
Robert Marco, M.T
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN
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, 2 September 2015



Rinto Tri Jatmiko

08.11.2049



MOTTO

“Buat apa jadi pemanah, jika kita bisa jadi busur panah, buat apa jadi busur panah jika kita bisa jadi si pemanah , buat apa jadi saksi ataupun korban sejarah jika kita bisa jadi pelaku pembuat sejarah”.



PERSEMBAHAN

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

- Ayahanda Bapak SUGITO dan Ibunda SUHARNI yang senantiasa memberikan curahan kasih sayang, mendidik dan membesarkanku. Beliau senantiasa memberikan support dorongan semangat. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, terika kasih atas segalanya, semoga Allah SWT memberikan yang terbaik untuk ayah dan ibu.
- Kakak saya Mas agung dwi setyawan yang mensupport saya setiap hari untuk menyelesaikan skripsi
- Kakak pertama saya Mas asep harwanto yang suppot saya untuk segera wisuda.
- Sahabat saya agus ruli rianto di Palembang dan aris riyanto di Sleman.
- Seluruh saudara saya di forum senator kelas STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mensupport dan menemani saya ketika refreshing setelah menulis naskah skripsi.
- Teman-teman saya di organisasi pemuda malang yang menyemangati saya untuk segera wisuda.
- Dosen pembimbing saya Bapak Melwin Syafrizal
- Terima kasih pula kepada google, Telkom speedy, BBM, WhatsApps, laptop HP yang melancarkan proses pengumpulan data dan penyusunan naskah skripsi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr. wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Media Pembekalan Materi Ruang Senat Kelas Senat Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta Berbasis Multimedia Offline”.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta dan atas apa yang telah diajarkan selama perkuliahan baik teori maupun praktik.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bantuan, dukungan, semangat, kesabaran, dan pengetahuannya dalam membimbing, serta kemudahan yang telah diberikan.
3. Kedua orang tua penulis tercinta Bapak SUGITO dan Ibu SUHARNI yang selalu berdoa, mengasuh, mendidik, dan membiayai hidup dan pendidikan

penulis, sejak belum lahir hingga sekarang, serta selalu mendukung apa yang penulis cita-citakan.

4. Kakak saya Mas asep harwanto dan Mas agung dwi setyawan
5. Sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan suport besar saat penulis menghadapi masalah.
6. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga apa yang telah mereka berikan dengan keikhlasan, mendapat pahala yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk memperbaiki skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 2 September 2015

Penulis



DAFTAR ISI

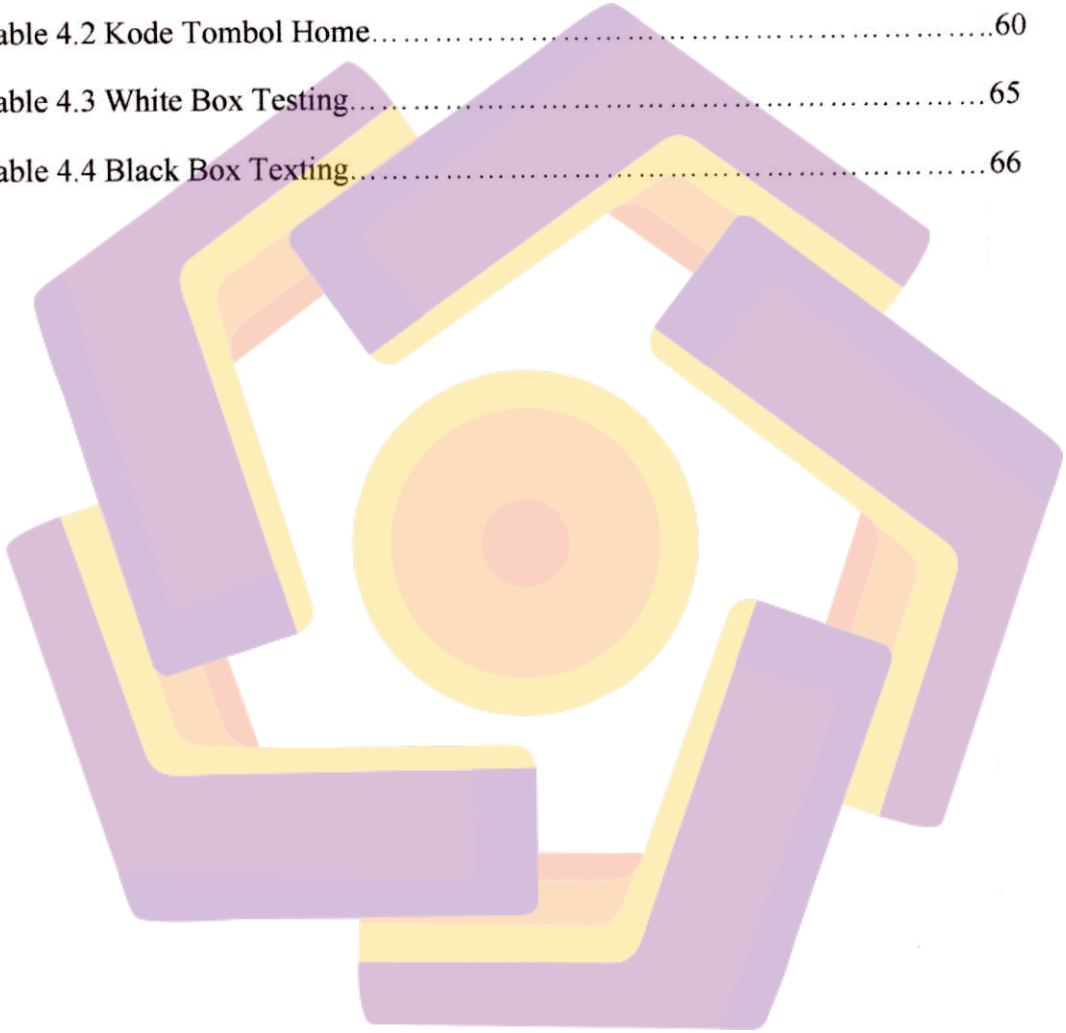
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
<i>INTI SARI</i>	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Deskriptif	5
1.5.3 Metode Pengembangan	5
1.5.4 Metode Testing	5
1.5.5 Metode Evaluasi	5
1.6 Sistematik Penelitian	5
BAB I : Pendahuluan	6
BAB II : Landasan Teori	6
BAB III : Analisis Dan Perancangan Sistem	6
BAB IV : Implementasi dan Pembahasan	6
BAB V : Penutup	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.3 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Struktur Multimedia.....	10
2.4 Multimedia Pembelajaran.....	15
2.4.1 Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	16
2.4.2 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran.....	16
2.4.3 Fungsi Multimedia Pembelajaran.....	16
2.4.4 Format Multimedia Pembelajaran.....	17
2.5 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2.6 Pengertian Media.....	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	20
3.1 Gambaran Umum.....	20
3.2 Analisis Masalah.....	23
3.3 Solusi Permasalahan.....	23
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	25
3.4.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	25
3.4.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	26
3.4.2.3 Analisis Kebutuhan SDM (<i>Brainware</i>).....	27
3.5 Perancangan.....	27
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep.....	28
3.5.2 Perancangan Isi.....	28
3.5.3 Perancangan Naskah.....	30
3.5.4 Perancangan Antar Muka.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Memproduksi Aplikasi.....	41

4.1.3.1	Import Image.....	42
4.1.3.2	Movie clip.....	43
4.1.3.3	Button.....	44
4.1.3.4	Membuat File <i>Executable</i> (Member File *.exe).....	44
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.2	Halaman Utama.....	45
4.2.3	Halaman FirstMeet.....	48
4.2.4	Halaman Materi Ruang Indoor.....	50
4.2.5	Halaman Materi Ruang Outdoor.....	53
4.2.6	Halaman Petunjuk.....	54
4.2.7	Halaman credit.....	55
4.3	Pengujian Aplikasi.....	64
4.3.1	White Box Testing.....	64
4.3.2	Black Box Testing.....	66
4.4	Menggunakan Aplikasi.....	68
4.5	Pemeliharaan Aplikasi.....	69
BAB V PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Aset Tombol Dunia Senator Kelas.....	36
Table 4.1 Kode Halaman detail.....	56
Table 4.2 Kode Tombol Home.....	60
Table 4.3 White Box Testing.....	65
Table 4.4 Black Box Texting.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	11
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	15
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Menu.....	31
Gambar 3.2 Halaman Intro.....	32
Gambar 3.3 Halaman Utama.....	32
Gambar 3.4 Halaman Petunjuk.....	32
Gambar 3.5 Halaman Profil (First Meet).....	33
Gambar 3.6 Halaman Materi Indoor.....	33
Gambar 3.7 Halaman Materi Outdoor.....	33
Gambar 3.8 Halaman Materi Manajaemen Organisasi.....	34
Gambar 3.9 Halaman Persentasi.....	34
Gambar 3.10 Halaman Detail.....	34
Gambar 3.11 Halaman Galeri.....	35
Gambar 3.12 Halaman Terima Kasih.....	35
Gambar 3.13 Halaman Credits.....	35
Gambar 4.1 Aset Tombol.....	42
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Flash CS 3.....	43
Gambar 4.3 Convert to Symbol.....	44
Gambar 4.4 Tampilan Intro.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama.....	46

Gambar 4.6 Tampilan FirstMeet.....49

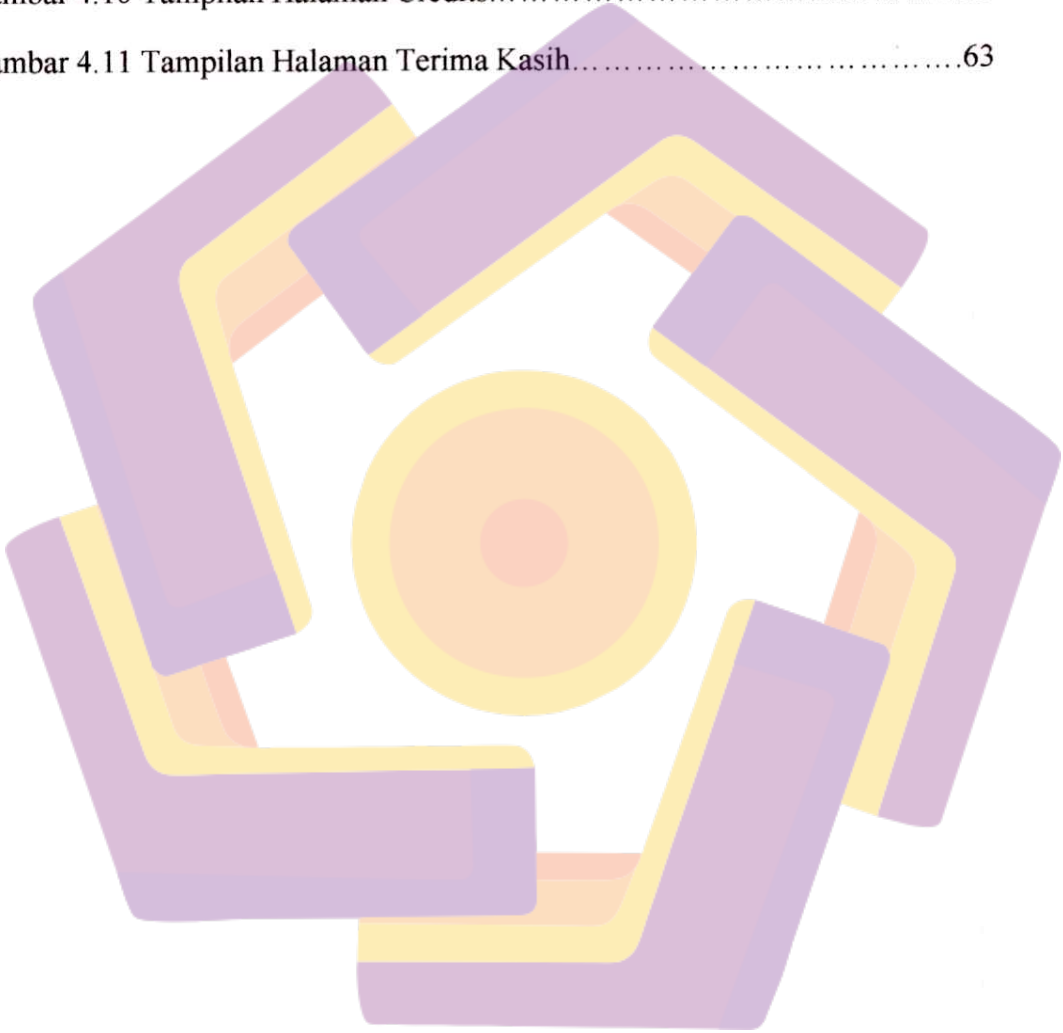
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Indoor.....51

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Outdoor.....53

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Petunjuk.....54

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Credits.....55

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Terima Kasih.....63



INTI SARI

Senator kelas merupakan anggota senat mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta yang bertugas menyerap aspirasi non akademik dari mahasiswa. Senat mahasiswa berkewajiban memberikan pembekalan kepada senator kelas atas tugas, kewajiban dan batasan senator kelas. Media apa yang tepat untuk mengakomodir pembekalan senator kelas yang di sampaikan dengan total waktu 100 jam dan di bahas dalam 2 sesi dengan 11 pokok pembahasan?.

Dalam menentukan media yang tepat maka perlu dilakukan berbagai analisis masalah untuk menemukan solusi yang diambil. Dimulai dengan mengumpulkan materi, meneglompokan materi sesuai tahapan penyampaian, menentukan media, perancangan, pembuatan aplikasi, testing aplikasi dan membuat laporan.

Adobe flash cs 3 menjadi pilihan yang diambil sebagai media penyampai materi-materi pembekalan senator kelas, aplikasi yang dihasilkan dari adobe flash cs 3 dapat mengakomodir materi dan di olah sehingga informatif dan sistematis. Aplikasi ini dapat di gunakan secara offline sehingga tidak membatasi pengguna untuk menggunakan aplikasi ini di berbagai tempat tanpa membutuhkan koneksi internet.

Kata Kunci : materi, senator kelas, pembekalan

ABSTRACT

Senator is a member of the student government class STMIK AMIKOM Yogyakarta duty absorb non-academic aspirations of students. Student Senate is obliged to give a briefing to the senator upscale duties, obligations and restrictions class senator. Media what is right for debriefing accommodate the class senator conveyed with a total time of 100 hours and discussed in two sessions with 11 subject matter ?.

In determining the precise media it is necessary to analyzes the problem of finding the solution. Begins with collecting the material, the material meneglompokan according to the stages of delivery, specify the media, design, application development, application testing and reporting.

Adobe flash cs 3 be taken as an option conveys media briefing materials senator class, resulting from the application adobe flash cs 3 can accommodate the material and if so informative and systematic. This application can be used offline so it does not limit the user to use this application in various places without requiring an internet connection.

Keyword : *briefing, material, senate*