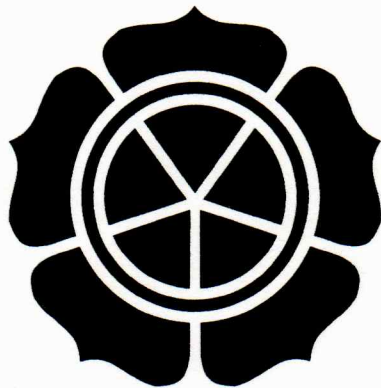


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL
UNTUK KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN
GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

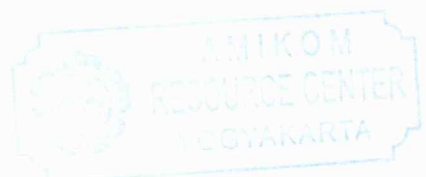


disusun oleh

Ujang Nendra Pratama

09.12.3939

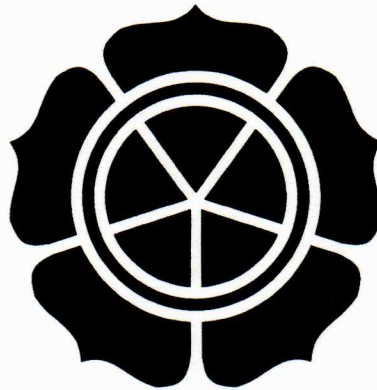
**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**



**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL
UNTUK KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN
GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

Ujang Nendra Pratama

09.12.3939

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL
UNTUK KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN
GUNUNGGKIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ujang Nendra Pratama

09.12.3939

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 April 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK.190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL UNTUK KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ujang Nendra Pratama

09.12.3939

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187



M.Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK.190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Mei 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

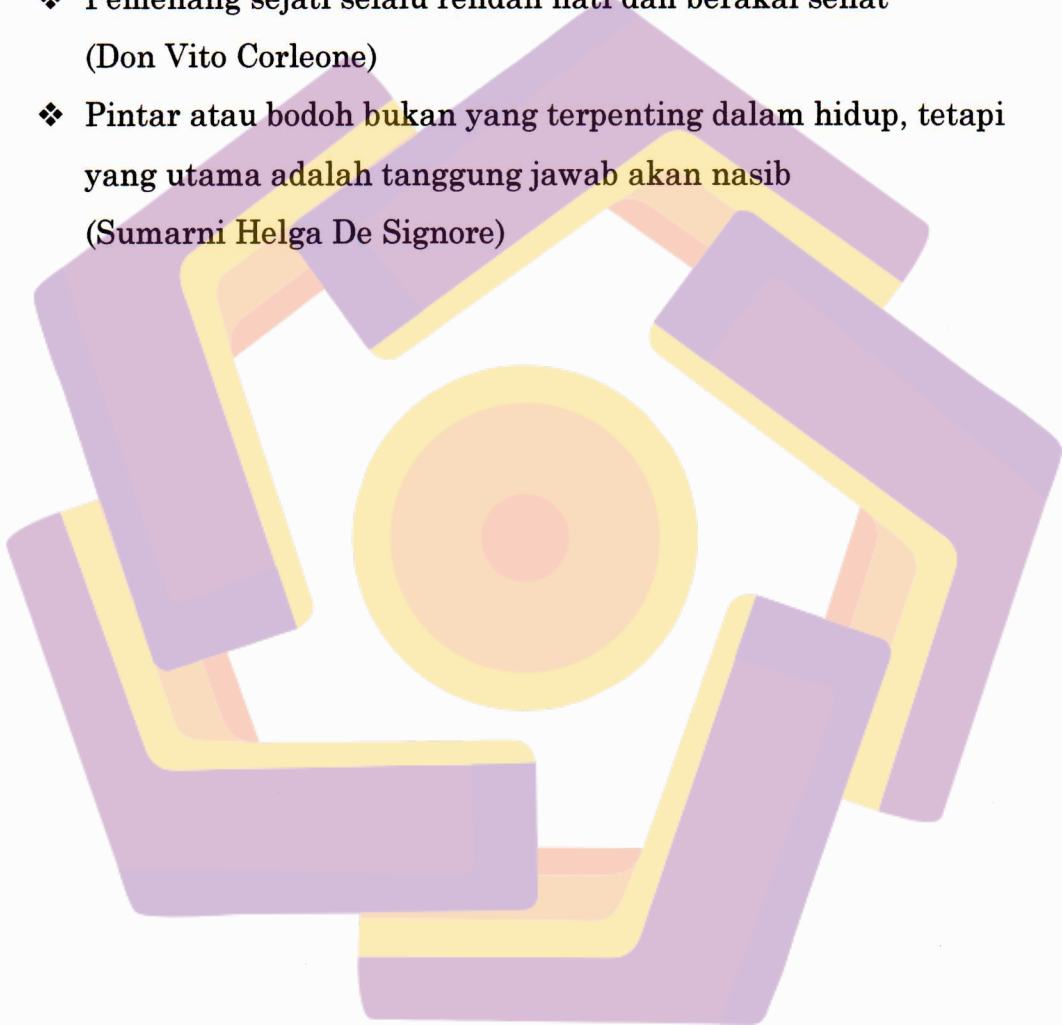
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 25 Mei 2013


UJANG NENDRA PRATAMA
NIM. 09.12.3939

MOTTO

- ❖ Bajak laut hanya boleh menanggalkan nama saat dia mati
(Monkey D. Luffy).
- ❖ Pemenang sejati selalu rendah hati dan berakal sehat
(Don Vito Corleone)
- ❖ Pintar atau bodoh bukan yang terpenting dalam hidup, tetapi yang utama adalah tanggung jawab akan nasib
(Sumarni Helga De Signore)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Segala puji bagi Allah SWT, sebagai satu-satunya Tuhan yang kuakui. Atas segala pelajaran & keberuntungan yang telah diberikan selama aku berjuang di kampus ini.
2. Tauladan utamaku, manusia terbaik dunia sepanjang masa Muhammad ibn Abdullah ibn Abdul Muthallib. Seluruh Shalawat selalu terlimpah untuknya.
3. Untuk Manusia yang paling kusayangi didunia dan satu-satunya alasan kenapa aku masih ingin hidup didunia. Ibuku, sang Nyonya Agung Sumarni Helga de Signore
4. Untuk Angga Nur Pratama & Sujadmika, terima kasih Idiot atas tawa dan cinta yang kalian selipkan disetiap karya kita bersama.
5. For my blood brother, Fairly Oktamal, Arifin Setyawan, Beki Mahendra dan Ilham Adhitanoko. Sahabat yang mau menemaniku tumbuh, menerima seluruh kekuranganku, mereka yang tetap setia dengan semua kekecewaan, dan tetap percaya dengan semua impianku.
6. Untuk Hari Anggoro & Moh Rizkon, para pembangkang yang mau menemaniku berjuang, serta kawan-kawanku yang sering melengkapi perjalanan cerita Puguh, Zaka, Danti, dll.
7. Untuk Linda Astrina, bidadari yang selalu mendoakanku walaupun saat jarak dan waktu sangat sulit untuk menyampaikan rindu.

Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, kuucapkan dengan rendah hati... terimakasih...

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Berkah dan Rahmat-Nya, sehingga laporan skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PROFIL UNTUK KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN GUNUNGKIDUL” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat kelulusan strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

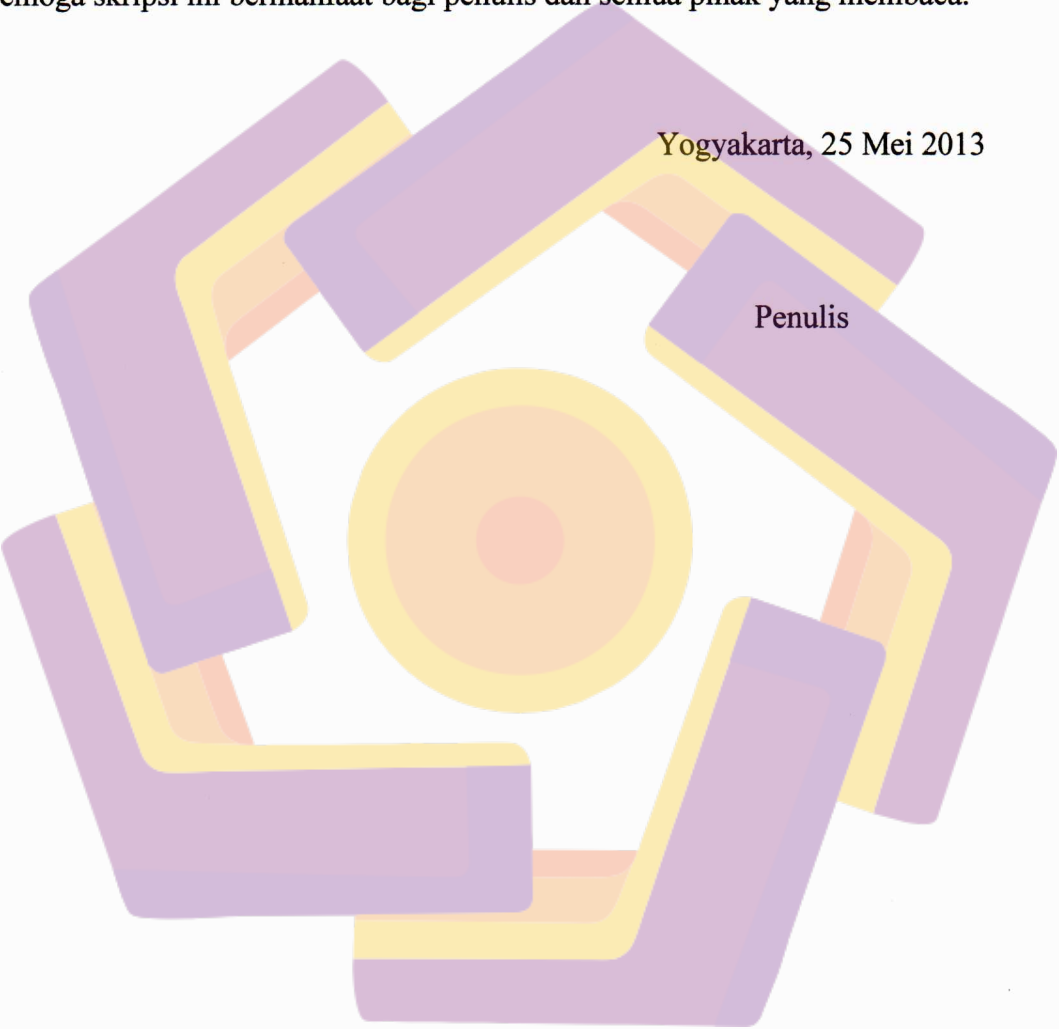
1. Prof. H. Dr. Suyanto, M.M, ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen terdekat yang tanpa pamrih memberikan bantuan dan persahabatan.
4. Dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama ini telah mengajarkan banyak hal.
5. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuannya secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga bimbingan serta bantuan yang telah diberikan pada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang tidak berkenan dalam skripsi ini, penulis minta maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 25 Mei 2013

Penulis



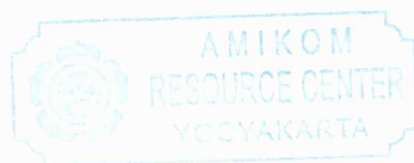
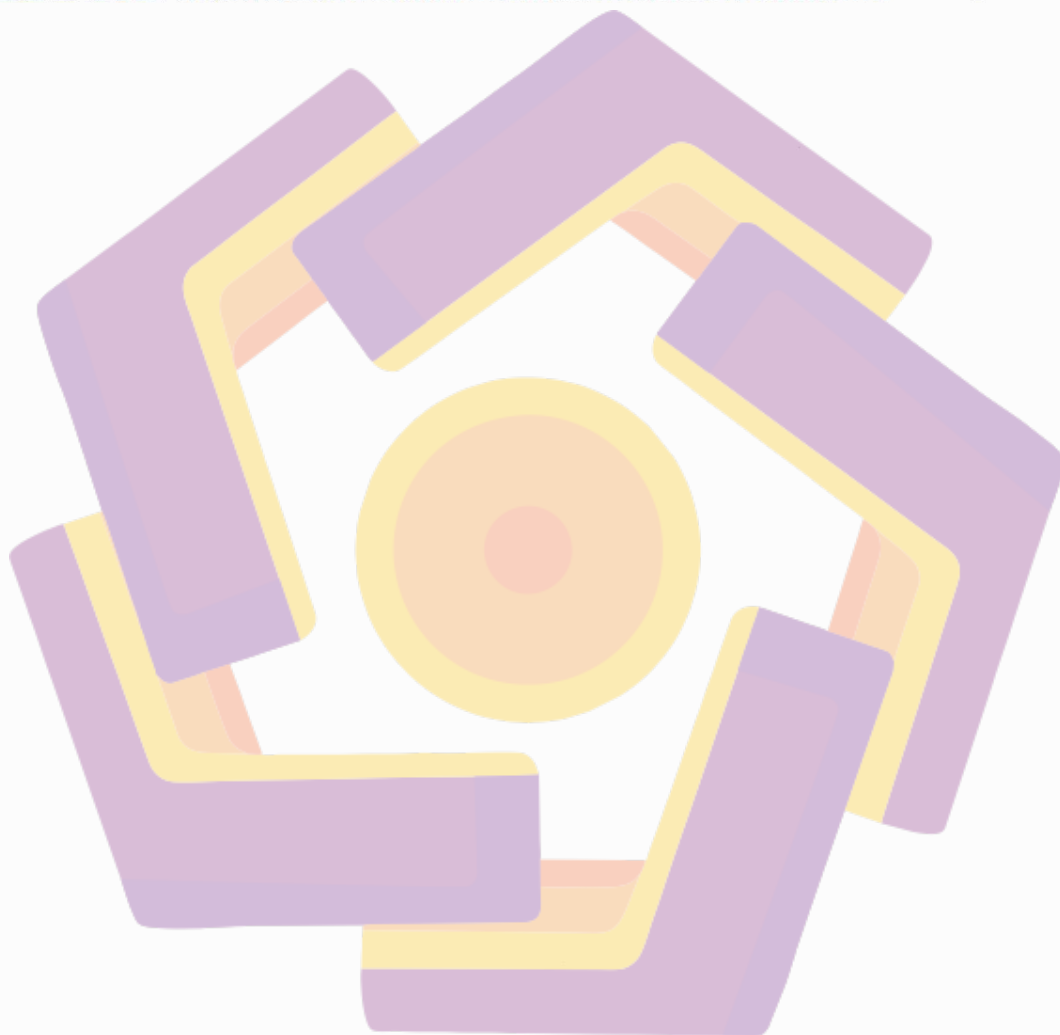
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2 Elemen-Elemen Multimedia	10
2.2.1 Teks	10
2.2.2 Image	10
2.2.3 Audio	11
2.2.4 Video	12
2.2.5 Animasi	12

2.2.6 Interaktif.....	12
2.2.7 Virtual Reality	13
2.3 Struktur Desain Multimedia	13
2.3.1 Struktur linear	14
2.3.2 Struktur Menu..	14
2.3.3 Struktur Hirarki	15
2.3.4 Struktur Jaringan.....	16
2.3.5 Struktur Kombinasi.....	17
2.4 Sistem Penyajian Multimedia	19
2.4.1 Sistem Looping/Presentasi.....	19
2.4.2 Sistem Interaktif	19
2.5 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.5.1 Mendefinisikan Masalah.....	21
2.5.2 Merancang Konsep.....	21
2.5.3 Merancang Isi	21
2.5.4 Merancang Naskah	21
2.5.5 Merancang Grafik	22
2.5.6 Memproduksi Sistem	22
2.5.7 Melakukan Tes Pemakaian	22
2.5.8 Menggunakan Sistem	22
2.5.9 Memelihara Sistem	23
2.6 Pengertian Company Profile Berbasis Multimedia	23
2.7 Perangkat Lunak yang digunakan	24
2.7.1 Adobe Flash Professional CS3.....	24
2.7.2 Adobe Photoshop CS3	24
2.7.3 Adobe After Effect CS3	25
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Identifikasi Masalah	26
3.2 Analisis SWOT.....	27
3.2.1 Faktor Kekuatan (Strength).....	27
3.2.2 Faktor Kelemahan (Weakness)	28

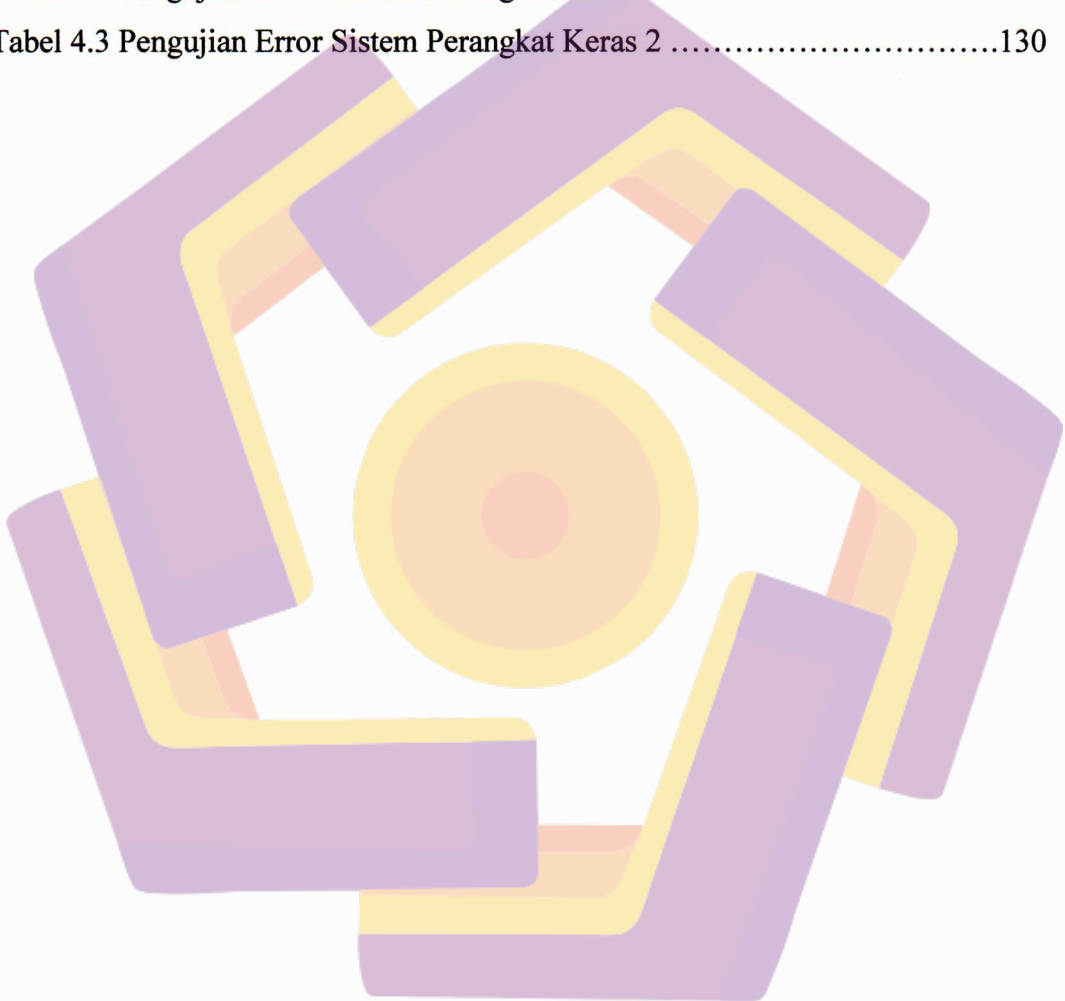
3.2.3 Faktor Peluang (Opportunity).....	28
3.2.4 Faktor Ancaman (Treath).....	28
3.2.5 Solusi Hasil Analisis SWOT.....	29
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	30
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.3.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional.....	32
3.4 Analisis Kelayakan.....	35
3.4.1 Kelayakan Teknis.....	35
3.4.2 Kelayakan Operasional	35
3.4.3 Kelayakan Hukum	36
3.4.4 Kelayakan Ekonomi	36
3.5 Merancang Sistem.....	42
3.5.1 Merancang Konsep	42
3.5.2 Merancang Isi	43
3.5.3 Merancang Naskah	46
3.5.4 Merancang Grafik	54
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Memproduksi Sistem	79
4.1.1 Pembuatan Background	79
4.1.2 Pembuatan Animasi	87
4.1.3 Pembuatan tombol menu utama	107
4.1.4 Pengisian Coding & Konten	116
4.2 Pengujian	124
4.2.1 Skenario Pengujian	125
4.2.2 Publish Sistem.....	127
4.2.3 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras	129
4.2.4 Menggunakan Sistem	131
4.3 Manual Program	131
4.4 Pemeliharaan Sistem	139
4.4.1 Hardware	139
4.4.2 Software	140

4.4.3 pengeditan dan update.....	140
BAB V. PENUTU	142
5.1 Kesimpulan	142
5.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	1



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat	37
Tabel 3.2 Tabel Kelayakan	41
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Black Box	125
Tabel 4.2 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 1	130
Tabel 4.3 Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 2	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	14
Gambar 2.2 Struktur Menu	15
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	16
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	20
Gambar 3.1 Struktur Kombinasi profil Interaktif KPU Gunungkidul	44
Gambar 3.2 Halaman Awal (1)	55
Gambar 3.3 Halaman Utama (2)	55
Gambar 3.4 Halaman Gambaran Umum (3).....	56
Gambar 3.5 Halaman Visi & Misi (3.a)	57
Gambar 3.6 Halaman Perundangan (3.b)	58
Gambar 3.7 Halaman Peraturan 1 (3.b.I)	59
Gambar 3.8 Halaman Peraturan 2 (3.b.II)	60
Gambar 3.9 Halaman Peraturan 3 (3.b.III)	61
Gambar 3.10 Halaman Denah Lokasi (3.c)	62
Gambar 3.11 Halaman Struktur Organisasi (3.d)	63
Gambar 3.12 Halaman Komisioner (3.d.I)	64
Gambar 3.13 Halaman Sekretariat Umum (3.d.II)	65
Gambar 3.14 Halaman Pelayanan (4)	66
Gambar 3.15 Halaman Tugas (4.a)	67
Gambar 3.16 Halaman Kegiatan (4.b)	68
Gambar 3.17 Halaman Hasil Kerja (4.c)	69
Gambar 3.18 Halaman Kontak (5)	70
Gambar 3.19 Halaman Telepon/fax (5.a)	71
Gambar 3.20 Halaman E-mail (5.b)	72
Gambar 3.21 Halaman Website (5.c)	73
Gambar 3.22 Halaman Sosial Media (5.d)	74

Gambar 3.23 Halaman Galeri (6)	75
Gambar 3.24 Halaman Album Galeri (6.j)	76
Gambar 3.25 Halaman Modul (7)	77
Gambar 3.26 Halaman Modul Pemilu 1 (7.a)	78
Gambar 4.1 Skema/ diagram tahapan produksi sistem	79
Gambar 4.2 Mengatur ukuran lembar kerja Photosop.....	80
Gambar 4.3 Merubah warna pada Background Photosop 1.....	81
Gambar 4.4 Merubah warna pada Background Photosop 2	81
Gambar 4.5 Merubah warna pada Background Photosop 3	82
Gambar 4.6 Hasil perubahan warna Background Photosop	82
Gambar 4.7 Pengaturan Blending pada Photosop	83
Gambar 4.8 Menyimpan file gambar dari Photosop.....	83
Gambar 4.9 Pengaturan projek baru dalam Flash	84
Gambar 4.10 Pengaturan lembar kerja Adobe Flash	84
Gambar 4.11 Background awal	85
Gambar 4.12 Cara import ke Library Adobe Flash	85
Gambar 4.13 Import gambar ke Library Adobe Flash.....	86
Gambar 4.14 Memberi gambar pada background	86
Gambar 4.15 Menyimpan projek pada Adobe Flash	87
Gambar 4.16 Membuat layer baru pada Adobe Flash	88
Gambar 4.17 Membuat objek pada Adobe Flash 1	88
Gambar 4.18 Membuat objek pada Adobe Flash 2	88
Gambar 4.19 Menggandakan objek pada Adobe Flash 1	89
Gambar 4.20 Menggandakan objek pada Adobe Flash 2	89
Gambar 4.21 Hasil 3 objek pada Timeline	90
Gambar 4.22 Merubah warna objek pada Adobe Flash	90
Gambar 4.23 Hasil pembuatan objek	91
Gambar 4.24 Membuat animasi objek 1	91
Gambar 4.25 Membuat animasi objek 2	92
Gambar 4.26 Membuat animasi objek 3	92
Gambar 4.27 Tampilan awal Adobe After Effect	93

Gambar 4.28 Membuat komposisi baru pada Adobe After Effect 1	94
Gambar 4.29 Membuat komposisi baru pada Adobe After Effect 2	94
Gambar 4.30 Cara import file ke Adobe After Effect 1	95
Gambar 4.31 Cara import file ke Adobe After Effect 2	95
Gambar 4.32 Cara import file ke Adobe After Effect 3	96
Gambar 4.33 Tampilan Project Pane setelah import	96
Gambar 4.34 Membuat teks pada Adobe After Effect	97
Gambar 4.35 Area kerja dengan komponen yang terpakai	97
Gambar 4.36 Tampilan Timeline setelah komponen terpakai	98
Gambar 4.37 Memberikan efek kepada teks 1	98
Gambar 4.38 Memberikan efek kepada teks 2	99
Gambar 4.39 Memberikan efek kepada teks 3	99
Gambar 4.40 Render video pada Adobe After Effect 1	100
Gambar 4.41 Render video pada Adobe After Effect 2	100
Gambar 4.42 Render video pada Adobe After Effect 3	101
Gambar 4.43 Render video pada Adobe After Effect 4	101
Gambar 4.44 Render video pada Adobe After Effect 5	102
Gambar 4.45 Render video pada Adobe After Effect 6	102
Gambar 4.46 Menyimpan projek pada Adobe After Effect	103
Gambar 4.47 Cara import video pada Adobe Flash 1	103
Gambar 4.48 Cara import video pada Adobe Flash 2	104
Gambar 4.49 Cara import video pada Adobe Flash 3	104
Gambar 4.50 Cara import video pada Adobe Flash 4	105
Gambar 4.51 Cara import video pada Adobe Flash 5	105
Gambar 4.52 Cara import video pada Adobe Flash 6	106
Gambar 4.53 Cara import video pada Adobe Flash 7	106
Gambar 4.54 Pengaturan Komposisi Pembuatan area kerja Photosop	107
Gambar 4.55 Tampilan awal area kerja Photosop	107
Gambar 4.56 Membuat objek lingkaran pada Photosop	108
Gambar 4.57 Menggandakan jumlah objek lingkaran 1	108
Gambar 4.58 Menggandakan jumlah objek lingkaran 2	108

Gambar 4.59 Merubah warna pada objek lingkaran	109
Gambar 4.60 Merubah warna pada objek lingkaran	109
Gambar 4.61 Menghilangkan warna pada background Photosop.....	110
Gambar 4.62 Menyatukan layer pada Photosop	110
Gambar 4.63 Mengatur Blending Options pada Photosop 1	110
Gambar 4.64 Mengatur Blending Options pada Photosop 2	111
Gambar 4.65 Hasil akhir pembuatan tombol	111
Gambar 4.66 Menyimpan file gambar dari Photosop	112
Gambar 4.67 Merubah tipe objek menjadi Button 1	112
Gambar 4.68 Memasukkan gambar baru ke area kerja Flash	113
Gambar 4.69 Merubah tipe objek menjadi Button	113
Gambar 4.70 Menggandakan jumlah objek button pada Flash 1	114
Gambar 4.71 Menggandakan jumlah objek button pada Flash 2	114
Gambar 4.72 Memberi nama objek button pada Flash 1	114
Gambar 4.73 Memberi nama objek button pada Flash 2	115
Gambar 4.74 Memberi nama objek button pada Flash 3	115
Gambar 4.75 Memberi nama objek button pada Flash 4	116
Gambar 4.76 Memberikan Action script pada tombol 1	116
Gambar 4.77 Memberikan Action script pada Button 2	117
Gambar 4.78 Memberikan Action script pada Button 3	117
Gambar 4.79 Menambahkan Scene pada projek Adobe Flash	118
Gambar 4.80 Memasang gambar dari Library Adobe Flash 1	118
Gambar 4.81 Memasang gambar dari Library Adobe Flash 2	118
Gambar 4.82 Text tool pada Adobe Flash	119
Gambar 4.83 Membuat area teks pada Adobe Flash	119
Gambar 4.84 Mengatur Panel Properties teks pada Adobe Flash	120
Gambar 4.85 Memebrikan pengaturan Scrollable pada area teks	120
Gambar 4.86 Menyalin teks kedalam Adobe Flash 1	121
Gambar 4.87 Menyalin teks kedalam Adobe Flash 2	121
Gambar 4.88 Menyalin teks kedalam Adobe Flash 3	122
Gambar 4.89 Memberikan Action script pada Button 4	122

Gambar 4.90 Memberikan Action script pada Button 5	123
Gambar 4.91 Tampilan hasil Action Script pada tombol	123
Gambar 4.92 Memberikan Action script pada Frame	124
Gambar 4.93 Tampilan Publish Setting	128
Gambar 4.94 Tampilan Folder “Projek”	128
Gambar 4.95 Tampilan Folder “Player”	129
Gambar 4.96 Tampilan intro	132
Gambar 4.97 Tampilan Menu Utama	132
Gambar 4.98 Tampilan SubMenu Gambaran Umum	133
Gambar 4.99 SubMenu Gambaran Umum → Visi & Misi	134
Gambar 4.100 Tampilan SubMenu Pelayanan	135
Gambar 4.101 Tampilan SubMenu Pelayanan → Tugas	135
Gambar 4.102 Tampilan SubMenu Kontak	136
Gambar 4.103 Tampilan SubMenu Kontak → Sosial media	136
Gambar 4.104 Tampilan SubMenu Galeri	137
Gambar 4.105 Tampilan SubMenu Galeri → Album 1	137
Gambar 4.106 Tampilan SubMenu Modul	138
Gambar 4.107 Tampilan SubMenu Modul → Modul 1	138

INTISARI

Kedudukan media sebagai sarana penyampaian informasi sangatlah penting bagi setiap organisasi atau bisnis, demikian sehingga ketika penyampaian informasi dari bermacam-macam media didukung dengan teknologi interaktif yang lengkap dan canggih, maka suatu informasi dapat memberikan pandangan yang lebih menarik saat disampaikan. Sehingga diharapkan dengan media interaktif dapat menjadi sebuah sarana yang lebih menarik serta detil bagi penerima informasi tersebut.

Sistem penyampaian informasi profil pada Komisi Pemilihan Umum kabupaten Gunungkidul tidak memiliki media yang pokok. Maka tidak ada kerugian jika KPUD memiliki media alternatif baru agar fasilitas penyampaian informasi lebih lengkap dan menarik. Agar setiap pihak yang berkepentingan pada instansi KPUD memiliki informasi yang cukup dan ditambahkan dengan fitur menarik. Informasi tersebut terutama berkaitan dengan hal yang berkenaan dengan penyerahan gambaran umum dan pelayanan KPUD, hal tersebut dapat memajukan kinerja pada tugas pokoknya.

Penulis telah mencoba untuk meneliti, mengevaluasi dan mendisain suatu sistem yang berbasis multimedia berdasarkan profil instansi yang lebih atraktif dan interaktif dalam penyampaian informasi. Diharapkan dengan aplikasi tersebut mampu mengurangi permasalahan media informasi yang ada.

Kata kunci: Profil Instansi, Multimedia, media Informasi.

ABSTRACT

Position of the media as a means of delivering information is very important for any organization or business, so that when the delivery of information from a variety of media supported by a complete interactive technologies and sophisticated, so some information may provide a much more attractive when delivered. So expect the interactive media can be a more attractive means for the recipient as well as detailed information.

Profile information delivery systems in the district Gunungkidul Election Commission does not have a media staple. Then there is no harm if the Election Commission has the new alternative media that deliver information more complete facilities and attractive. So that any interested party in local election agencies had enough information and added with interesting features. Such information is primarily concerned with matters relating to the delivery and service overview Election Commission, it can promote the performance on the main task.

The author has tried to examine, evaluate and design a system based on profile based multimedia agency more attractive and interactive delivery of information. The application is expected to be able to reduce the existing problems of information media.

Keywords: *Agency Profile, Multimedia, Information media*

