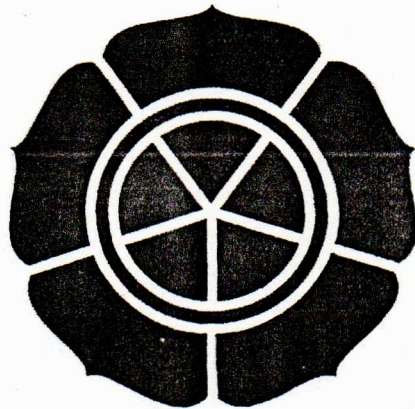


**KUIS KEPERIBADIAN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
METODOLOGI KEIRSEY**

SKRIPSI



Disusun oleh:

BAGUS ARYO UTOMO

05.12.1227

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

“AMIKOM “

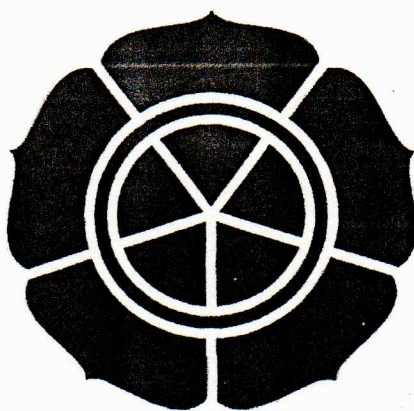
YOGYAKARTA

2009

**KUIS KEPERIBADIAN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
METODOLOGI KEIRSEY**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



Disusun oleh:

BAGUS ARYO UTOMO

05.12.1227

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM “
YOGYAKARTA
2009**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**KUIS KEPERIBADIAN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
METODOLOGI KEIRSEY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Aryo Utomo

05.12.1227

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 12 Juni 2009

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tanggal 12 Juni 2009

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

BERITA ACARA UJIAN

SKRIPSI

**KUIS KEPERIBADIAN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN
METODOLOGI KEIRSEY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Aryo Utomo

05.12.1227

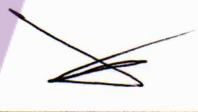
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 09 Juni 2009

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

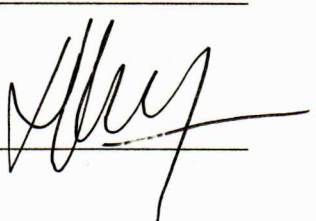
1. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.



2. Sudarmawan, M.T.

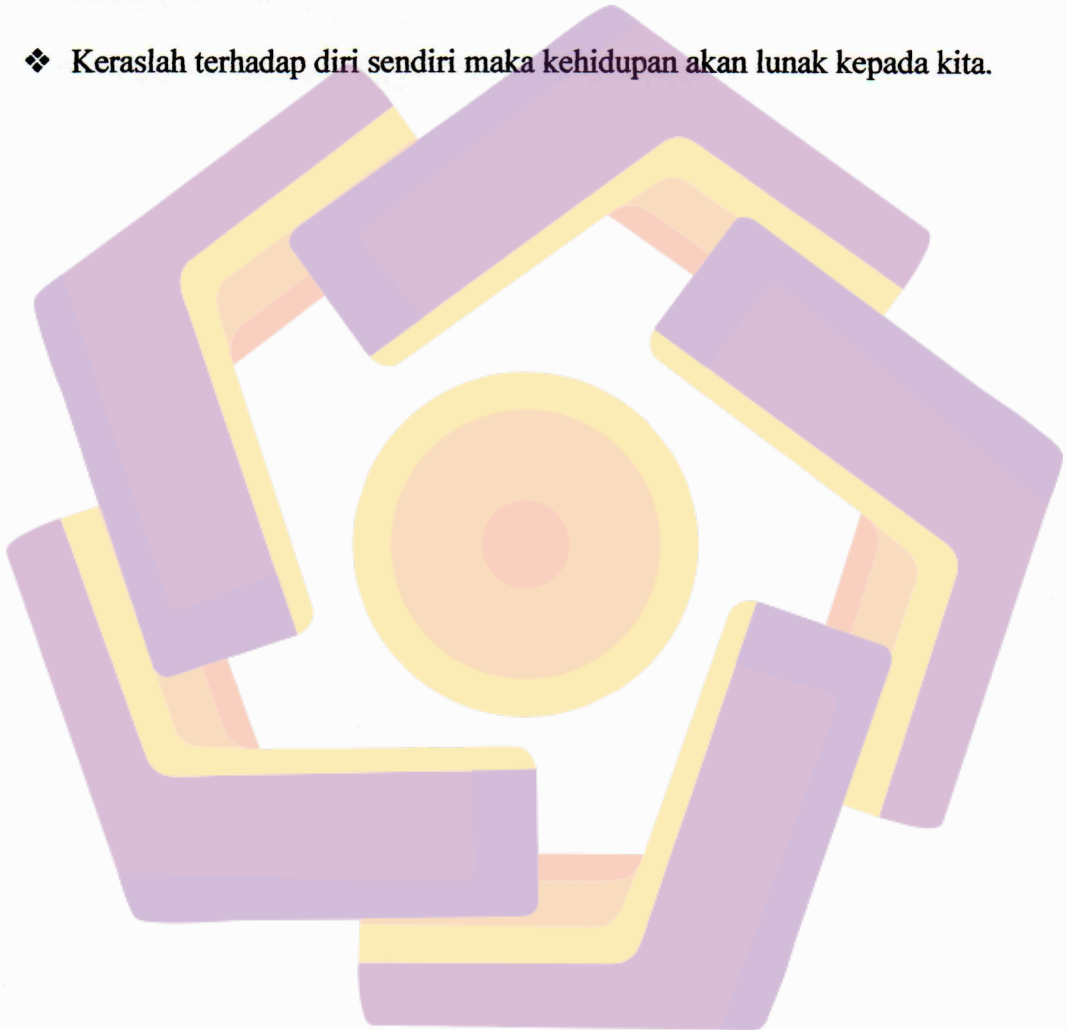


3. Hanif Al Fatta, M.Kom.



MOTTO

- ❖ Anda adalah apa yang anda pikirkan mengenai diri anda.
- ❖ *Imagination is everything, it is the preview of life's coming attraction –*
Albert Einstein
- ❖ Keraslah terhadap diri sendiri maka kehidupan akan lunak kepada kita.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya yang telah di berikan kepada kita, tidak lupa ucapan terimakasih juga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu skripsi ini penulis persembahkan kepada pihak - pihak yang telah ikut memberi dukungan baik lahir maupun batin.

1. Keluarga yang selalu memberi dukungan lahir batin dan selalu memberi nasihat-nasihat yang sifatnya membangun.
2. Teman-teman sekelas maupun bukan sekelas yang selalu memberi wacana dan pilihan yang terbaik untuk menyelesaikan masalah.
3. Saudara-saudara saya di surga.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Robb semesta alam yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“KUIS KEPERIBADIAN INTERAKTIF MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODOLOGI KEIRSEY”**. Penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, Prof.Dr, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua Ir.Wahyu Sandjaya MBA dan Sri Rully Lestameningsih beserta semua teman yang telah memberikan semangat.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa akan datang.

Yogyakarta, Mei 2009

Penyusun

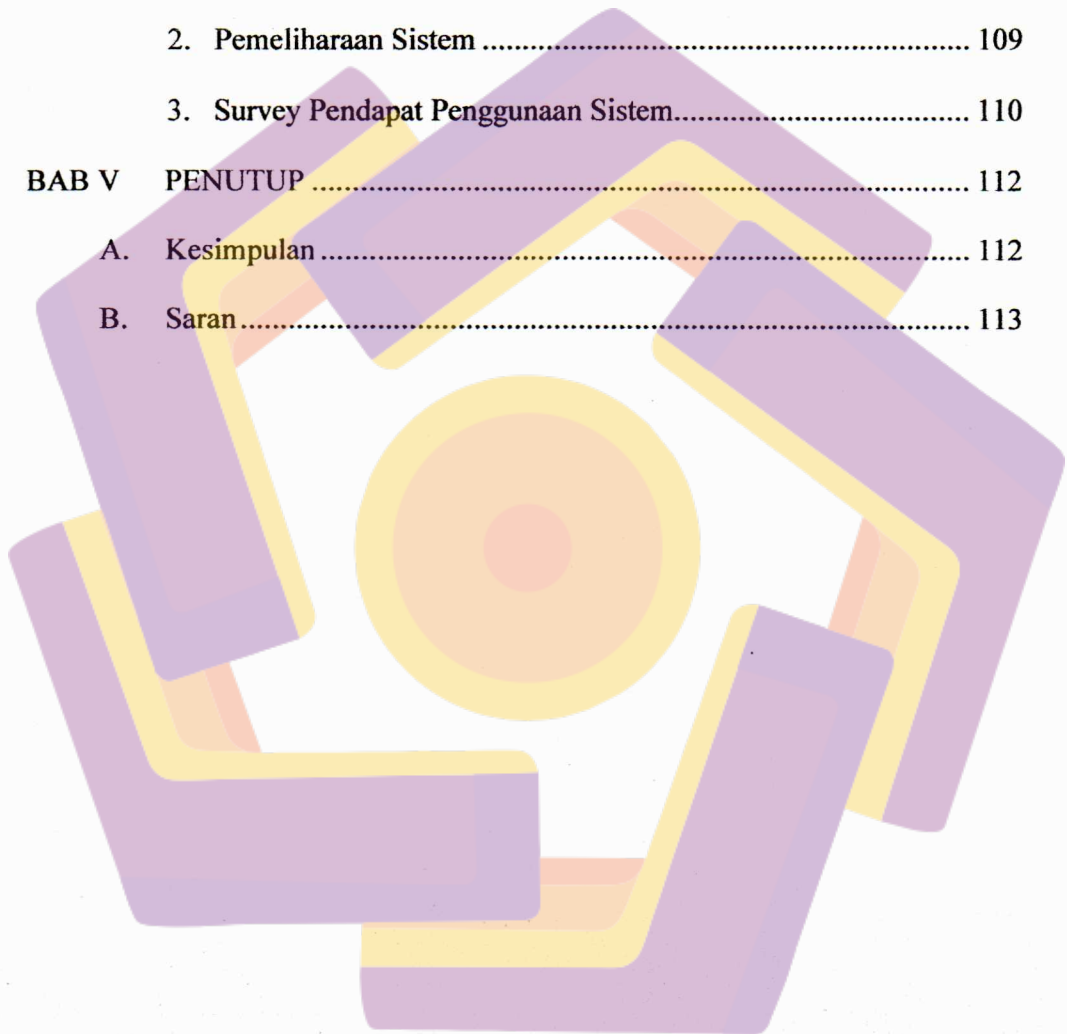
DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Motto.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Metode Penelitian.....	5
G. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Pengertian Multimedia.....	7
1. Sejarah Multimedia.....	7
2. Kelebihan Multimedia.....	9

3. Objek-objek Multimedia.....	9
4. Siklus hidup aplikasi Multimedia.....	13
5. Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	15
B. Software yang digunakan	17
1. Adobe Flash CS3.....	17
2. CorelDraw X3	19
BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM.....	20
A. Teori Kepribadian Keirsey	20
1. Faktor Pembentuk Kepribadian.....	21
B. Tipe-tipe Kepribadian.....	24
1. Idealist.....	24
2. Rational.....	36
3. Guardian.....	49
4. Artisan.....	60
C. Analisis Sistem.....	72
1. Definisi Analisis.....	72
2. Analisis Kelemahan Lama.....	73
D. Analisis PIECES	73
1. Analisis Kinerja.....	74
2. Analisis Informasi	74
3. Analisis Ekonomi	75
4. Analisis Kontrol	76
5. Analisis Efisiensi.....	76

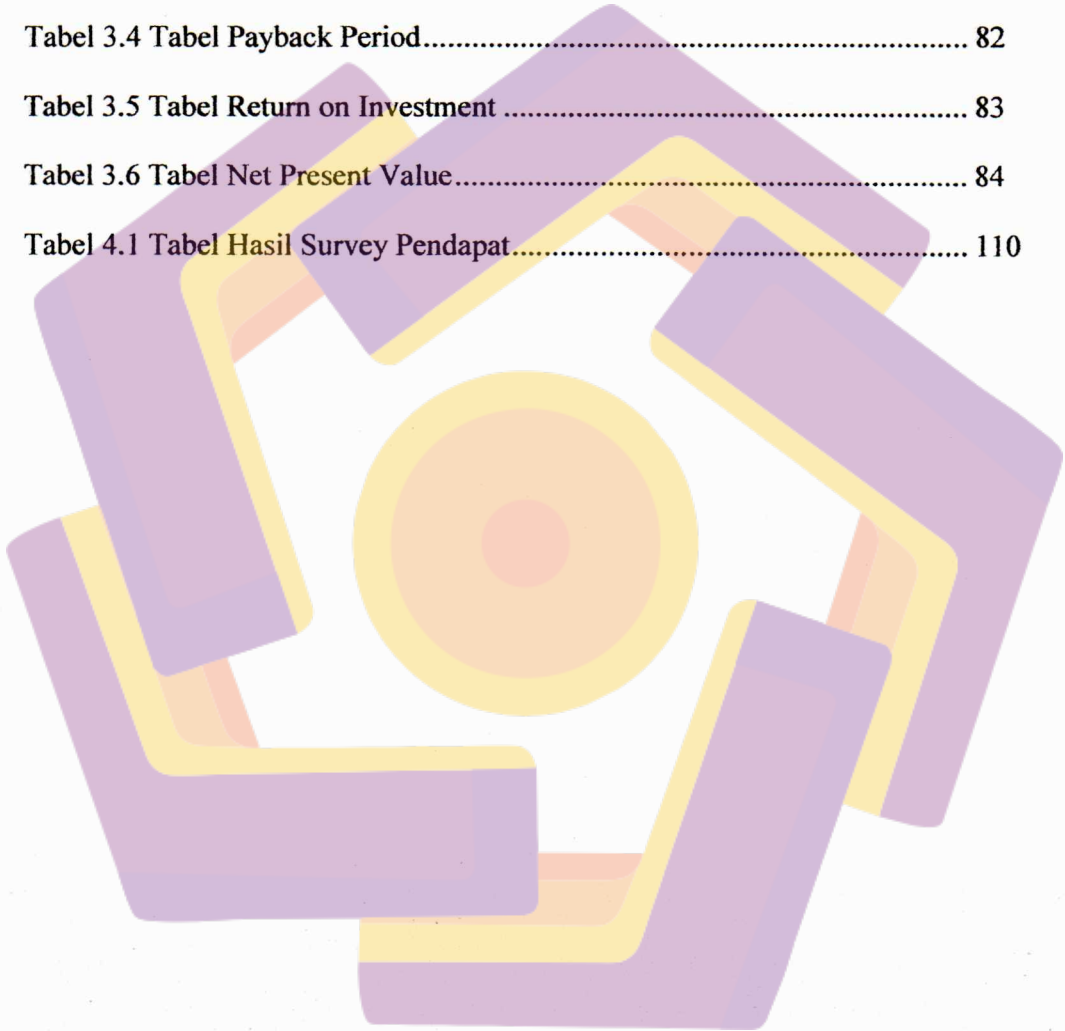
6. Analisis Pelayanan.....	77
E. Analisis Kebutuhan Sistem.....	78
1. Kebutuhan Fungsional.....	78
2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	78
F. Metode Analisis Biaya-Manfaat.....	79
1. Perincian Analisis Biaya Manfaat.....	80
2. Analisis Payback Period.....	82
3. Analisis Return on Investment.....	82
4. Analisis Net Present Value.....	83
G. Studi Kelayakan.....	84
1. Kelayakan Teknis.....	84
2. Kelayakan Ekonomis.....	84
3. Kelayakan Operasional.....	85
4. Kelayakan Hukum.....	85
5. Kelayakan Jadwal.....	85
6. Kelayakan Strategik.....	85
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	86
A. Perancangan Sistem Aplikasi.....	86
1. Merancang Konsep.....	86
2. Merancang Isi.....	86
3. Merancang Naskah.....	88
4. Merancang Grafik.....	88
5. Skema Penggunaan Perangkat Lunak.....	92

B.	Implementasi Sistem Aplikasi	92
1.	Pembuatan dan Pengolahan Grafik	92
2.	Pembuatan Action Script	95
C.	Pengujian Sistem	108
1.	Pengujian Sistem	108
2.	Pemeliharaan Sistem	109
3.	Survey Pendapat Penggunaan Sistem.....	110
BAB V	PENUTUP	112
A.	Kesimpulan	112
B.	Saran.....	113



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pemilah kepribadian Keirsey	24
Tabel 3.2 Tabel Biaya dan Manfaat.....	81
Tabel 3.3 Tabel Rincian Biaya dan Manfaat.....	81
Tabel 3.4 Tabel Payback Period.....	82
Tabel 3.5 Tabel Return on Investment	83
Tabel 3.6 Tabel Net Present Value.....	84
Tabel 4.1 Tabel Hasil Survey Pendapat.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	16
Gambar 2.2 Struktur Hierarkal.....	16
Gambar 2.3 Struktur Non linear.....	17
Gambar 2.4 Struktur Komposit	17
Gambar 4.1 Struktur Aplikasi Multimedia	88
Gambar 4.2 Rancangan Menu Utama.....	89
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Kuisisioner dan Hasil	90
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Deskripsi Kepribadian	91
Gambar 4.5 Rancangan About	91
Gambar 4.6 Hubungan perangkat lunak penunjang	92
Gambar 4.7 Hasil akhir pengolahan grafik - Main menu.	93
Gambar 4.8 Hasil akhir pengolahan grafik - Halaman Kuisisioner dan hasil.	93
Gambar 4.9 Hasil akhir pengolahan grafik - Halaman Deskripsi Kepribadian.	94
Gambar 4.10 Hasil akhir pengolahan grafik - Halaman About.	94
Gambar 4.11 Format Database XML	95
Gambar 4.12 Rancangan Flowchart Kuisisioner	96