

**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN TENTANG MANFAAT DAN
BAHAYA KONDOM BAGI REMAJA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh
GIDEON ALVAVINAL WARDHANA
07.11.1577

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011

**PERANCANGAN MEDIA PENYULUHAN TENTANG MANFAAT DAN
BAHAYA KONDOM BAGI REMAJA
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

GIDEON ALVAVINAL WARDHANA

07.11.1577

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Penyuluhan Tentang Manfaat dan Bahaya Kondom
Bagi Remaja Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gideon Alvavinal Wardhana

07.11.1577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 April 2011

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Media Penyuluhan Tentang Bahaya Dan Manfaat Kondom Bagi Remaja Berbasis Multimedia

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gideon Alvavinal Wardhana

07.11.1577

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

MOTTO

❖ MENGAPA SAYA BERKATA TIDAK BISA JIKA ALKITAB MENGATAKAN BAHWA SAYA BISA MELAKUKAN SEGALA SESUATU DI DALAM DIA YANG MENBERI KEKUATAN KEPADA SAYA (FILIPI 4: 13)

❖ PENDIDIKAN PALING BAIK UNTUK PERLENGKAPAN HARI TUA.

❖ SABAR DALAM MENGATASI KESULITAN DAN BERTINDAK BIJAKSANA DALAM MENGATASINYA ADALAH SESUATU YANG UTAMA

❖ SEORANG SAHABAT ADALAH SESUATU SUMBER KEBAHAGIAAN DIKALA KITA MERASAKAN TIDAK BAHAGIA



PERSEMBAHAN

PUJI SYUKUR KEPADA TUHAN YESUS KRISTUS ATAS KARUNIANYA YANG BEGITU BESAR DAN MELIMPAH DISETIAP WAKTU SEHINGGA SAYA BERHASIL MENYUSUN KARYA SKRIPSI INI SAMPAI TUNTAS. DENGAN SEPENUH HATI SAYA PERSEMBAHKAN KARYA SKRIPSI INI UNTUK :

- * TUHAN YESUS KRISTUS, TERIMAKASIH BUAT APAPUN YANG TELAH ENKKAU BERI.
- * AYAH, IBU SAYA TERCINTA, ATAS SEGALA DOA DAN DUKUNGANNYA YANG TIADA HENTI. ADIK-ADIK SAYA (SEKOLAHNYA HARUS LEBIH TINGGI DARI MAMU YOOO) & BUAT KELUARGA BESARKU. TERIMAKASIH
- * GRACE DEWI ATMASARI, TERIMAKASIH BUAT DUKUNGANNYA. . HEHE
- * ANAK ASTER 351 & EKS ASTER 351
EDY, YOHANES, RUDI, BRE, BAGUS, DOTY, KIKI. LOO GUEE AND
- * SAHABAT KU INEZ, CHULUND, KITA SAHABAT PERMANEN BOI INGAT ITU. HAHHA
- * TEMEN-TEMEN LIFELY . OM BRUN, BUDY, JIMMY, PELE. . MARI BERKARYA BOI. .
- * TEMAN-TEMAN SI. TI. D 2007. TERIMA KASIH ATAS DUKUNGAN, PERSAHABATAN, DAN DOANYA.
- * SEMUA TEMAN, SAHABAT, YANG TIDAK BIASA SAYA SEBUTKAN SATU PER SATU. THANKS.

PERNYATAAN KEASLIAN

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 atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Juli 2011



Gideon Alvavinal Wardhana
07.11.1577

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan hikmat-Nya kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini ini dapat terselesaikan.

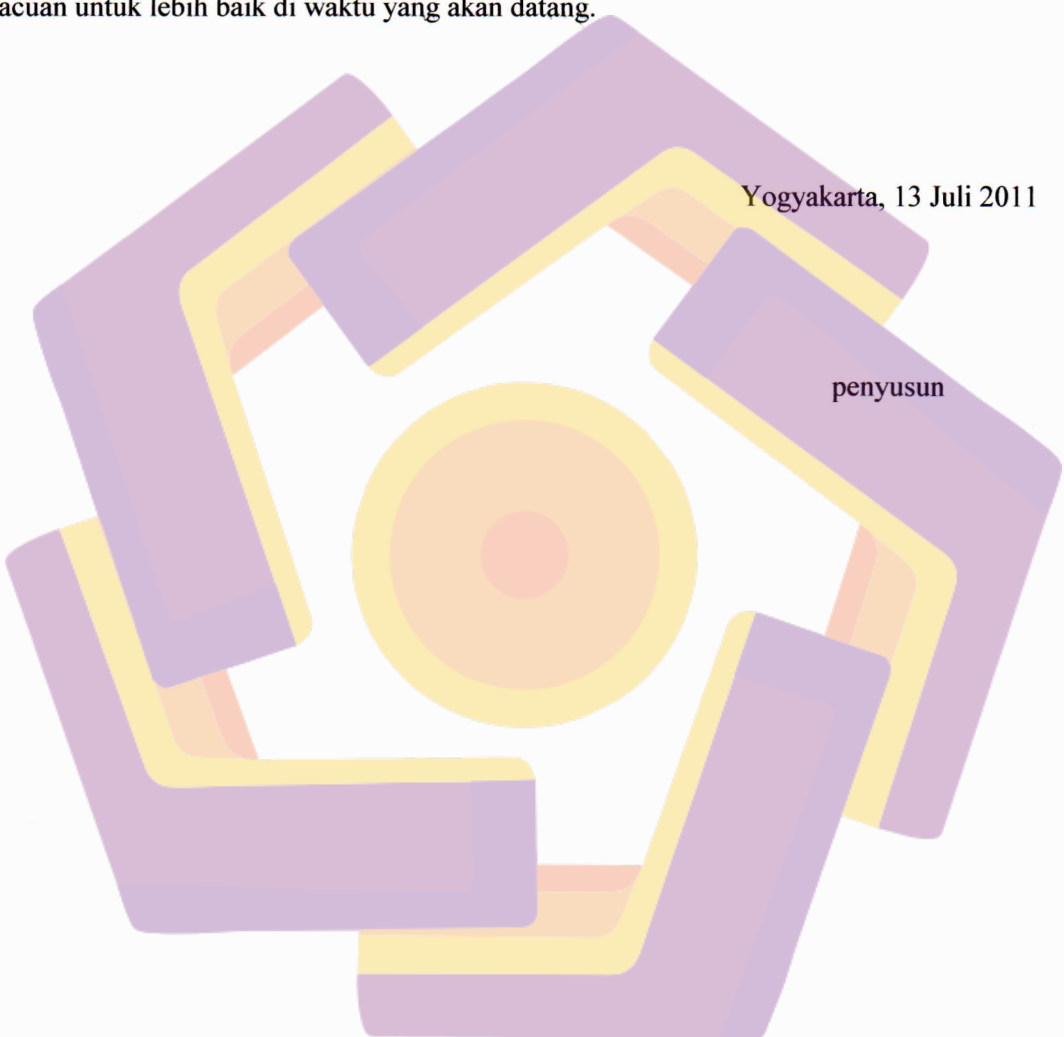
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi berjudul “PerancanganMedia Penyuluhan Tentang Manfaat dan Bahaya Kondom Bagi Remaja Berbasis Multimedia” ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait dan kalangan umum dan khususnya bagi penyusun dan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu saran atau masukan dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 13 Juli 2011

penyusun



Daftar Isi

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAC	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan masalah	2
1.4. Tujuan penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.2. Sejarah Multimedia	8
2.3. Obyek-obyek Multimedia	9
2.3.1. Gambar (<i>Image</i>).....	9
2.3.2. Suara(Audio)	9
2.3.3. Teks (<i>Text</i>).....	10
2.3.4. Animasi (Animation).....	10
2.3.5. Video Digital	11
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.5. Langkah-langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	16
2.6. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	19
2.6.1. Macromedia Flash 8	19
2.6.2. Adobe Photoshop.....	21

2.6.3.	Adobe Audition 2.0	27
--------	--------------------------	----

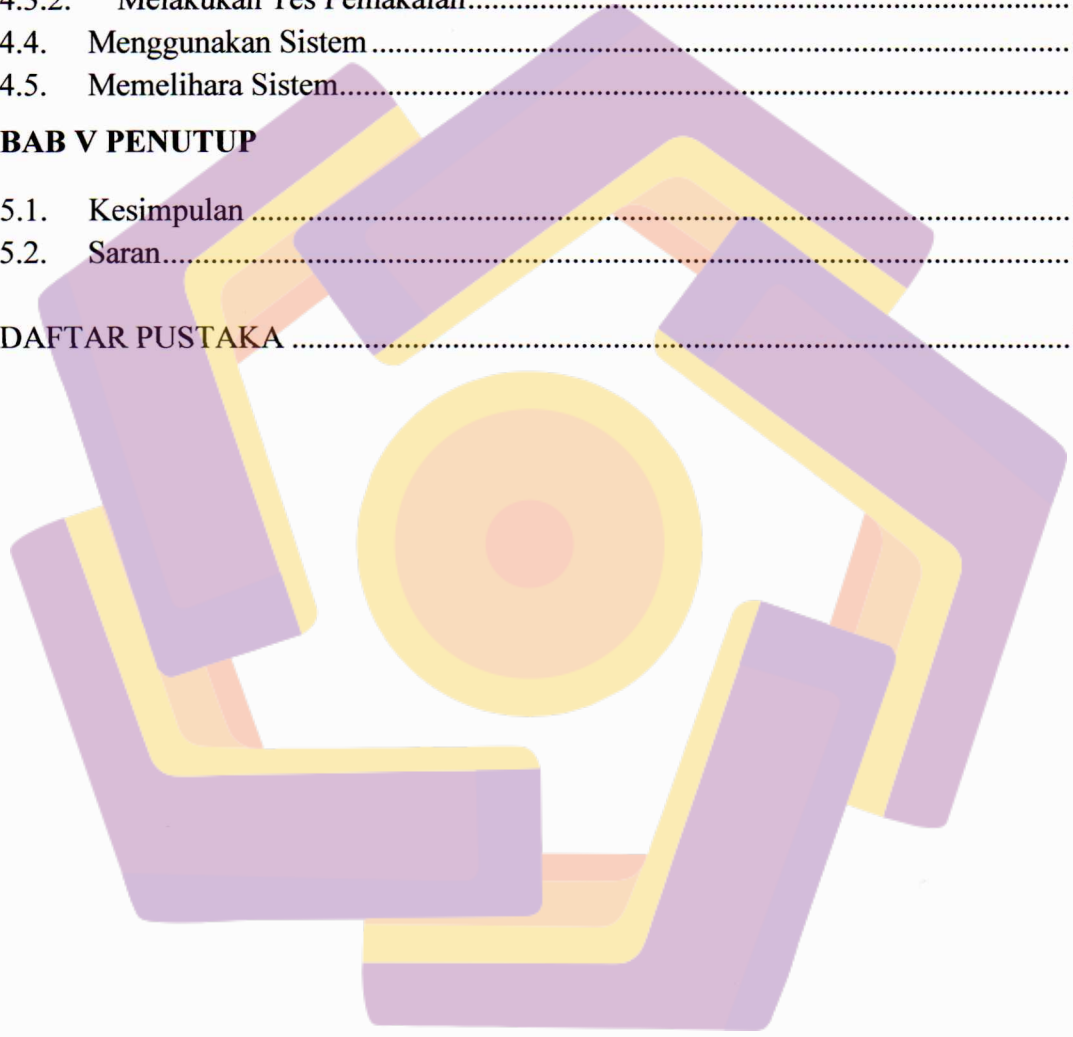
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Analisis Sistem.....	28
3.1.1.	Konsep Analisis Sistem.....	28
3.1.2.	Identifikasi Masalah	29
3.1.3.	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	30
3.2.	Analisi SWOT.....	30
3.3.	Analisis Perancangan Sistem	32
3.3.1.	Analisi Kebutuhan Sistem Fungsional	32
3.3.2.	Analisi Kebutuhan Sistem non-Fungsional	33
3.4.	Analisi Kelayakan Sistem	34
3.4.1.	Kelayakan Tekhnologi.....	35
3.4.2.	Kelayakan Operasional.....	35
3.4.3.	Kelayakan Hukum	35
3.5.	Perancangan Sistem	36
3.5.1.	Merancang Konsep.....	36
3.5.2.	Merancang Isi	36
3.5.3.	Merancang Naskah	37
3.5.4.	Merancang Grafik.....	39
3.5.4.1.	Rancangan Tampilan Desain Menu	39

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1.	Memproduksi Sistem	45
4.1.1.	Pembuatan Desain Grafik.....	45
4.1.2.	Merancang sound (musik) dengan Adobe Audition 2.0.....	49
4.1.3.	Macromedia Flash 8	52
4.1.3.1.	Proses Pembuatan Aplikasi Menu Utama	52
4.1.4.	Membuat Symbol Movie Clip.....	55
4.1.5.	Membuat Tombol	55
4.1.6.	Memasukkan suara	57
4.1.7.	Membuat File Executable (*.exe).....	59
4.1.8.	Membuat File Autorun	60
4.2.	Tampilan Program.....	61
4.2.1.	Menu Intro	61
4.2.2.	Menu Tampilan Utama.....	61

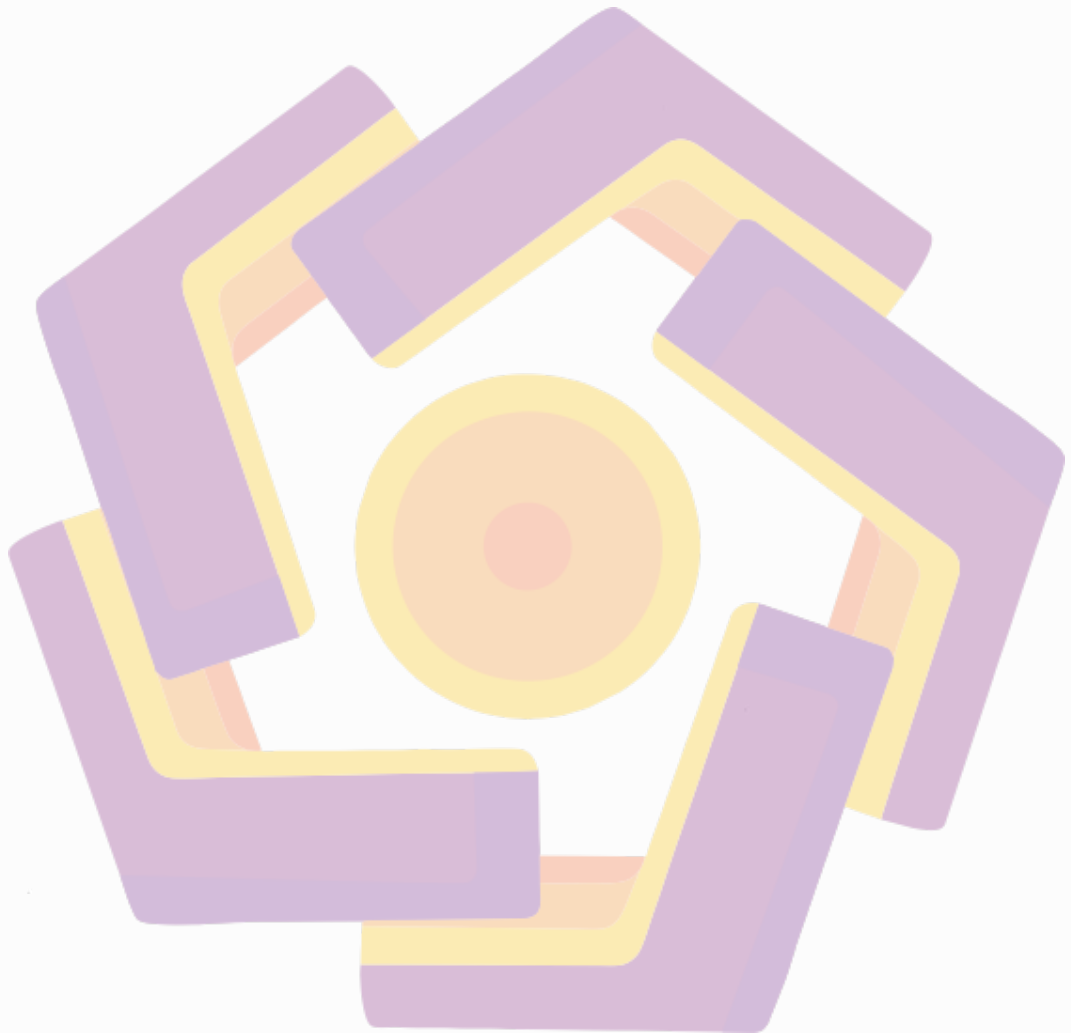
4.2.3.	Menu Sejarah.....	62
4.2.4.	Menu Jenis Kondom.....	63
4.2.5.	Menu Tampilan Jenis Kondom	63
4.2.6.	Menu dampak pada kondom	64
4.2.7.	Menu Manfaat	65
4.3.	Uji Coba Sistem	65
4.3.1.	Melakukan Pengujian Pemakai (Tabel Pengujian).....	65
4.3.2.	Melakukan Tes Pemakaian.....	67
4.4.	Menggunakan Sistem	69
4.5.	Memelihara Sistem.....	69
BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan	71
5.2.	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		73



Daftar Gambar

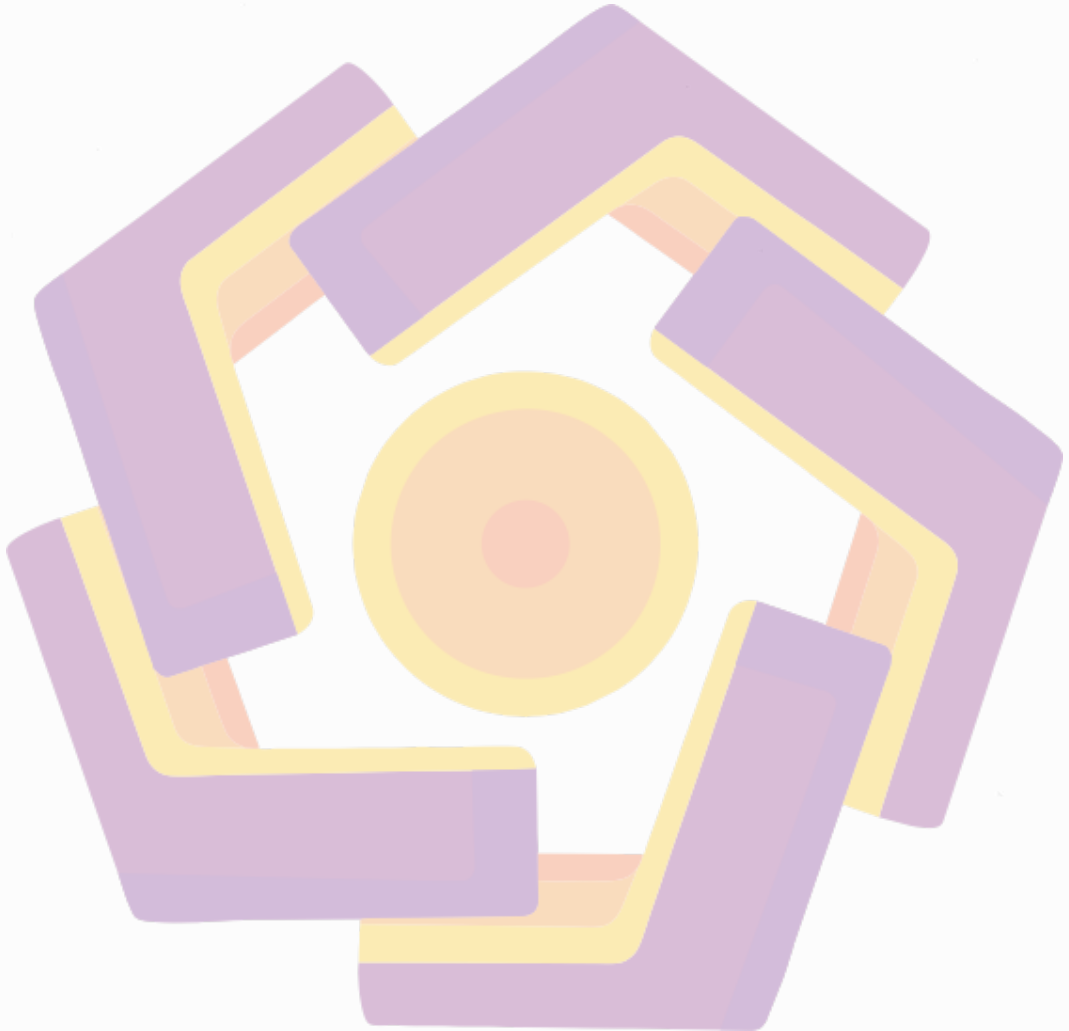
Gambar 2.1 Contoh Gambar bentuk gelombang dari format file Wav.....	10
Gambar 2.2 Struktur Linear	12
Gambar 2.3 Struktur menu	13
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	14
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem	16
Gambar 2.7 Tampilan Macromedia Flash 8.....	21
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS3	24
Gambar 2.9 Tampilan Adobe Audition 2.0.....	27
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	38
Gambar 3.2 Intro	40
Gambar 3.3 Menu Utama.....	40
Gambar 3.4 Menu sejarah kondom	41
Gambar 3.5 Tampilan Jenis Macam-macam kondom.....	42
Gambar 3.6 Tampilan Jenis Macam-macam kondom.....	42
Gambar 3.7 Tampilan dampak penyalahgunaan kondom.....	43
Gambar 3.8 Dampak Penyalahgunaan kondom(sex bebas).....	43
Gambar 3.9 Dampak Penyalahgunaan kondom(penyakit kelamin).....	44
Gambar 3.10 Menu manfaat.....	44
Gambar 4.1 Tampilan Image size	46
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop Cs3.....	47
Gambar 4.3. Tampilan Save As di Adobe Photoshop Cs3	48
Gambar 4.4 Tampilan awal Adobe audition 2.0	49
Gambar 4.5 Kotak dialog open file	50
Gambar 4.6 Tampilan File sound yang diimport	50
Gambar 4.7 Pemotongan file sound	51
Gambar 4.8 Kotak dialog Save As file.....	52
Gambar 4.9.Tampilan Import to Library.....	53
Gambar 4.10.Tampilan Layer Kerja Macromedia Flash 8	54
Gambar 4.11 membuat movie clip	55
Gambar 4.12 Tampilan membuat symbol.....	56
Gambar 4.13 Tampilan symbol button.....	56
Gambar 4.14 Tampilan memasukan sound sebagai background	57
Gambar 4.15 Tampilan cara membuat tombol.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Publish Setting	59

Gambar 4.17 Menu Tampilan Intro	61
Gambar 4.18 Menu Tampilan utama	62
Gambar 4.19 Menu sejarah kondom	62
Gambar 4.20 Menu jenis Kondom	63
Gambar 4.21 Menu Tampilan jenis kondom.....	64
Gambar 4.22 Menu Dampak kondom.....	64
Gambar 4.23 Menu Manfaat	65



Daftar Tabel

Tabel 2.4 kegunaan tool palette pada Adobe Photoshop CS3 .	24
Tabel 4.1 Hasil pengujian program di Windows XP	66
Tabel 4.2 Hasil Pengujian program di Windows 7	66
Tabel 4.3 Hasil pengujian di Windows Vista.	67
Tabel 4.4 Hasil pengujian system terhadap responden Pemakaian.	68



INTISARI

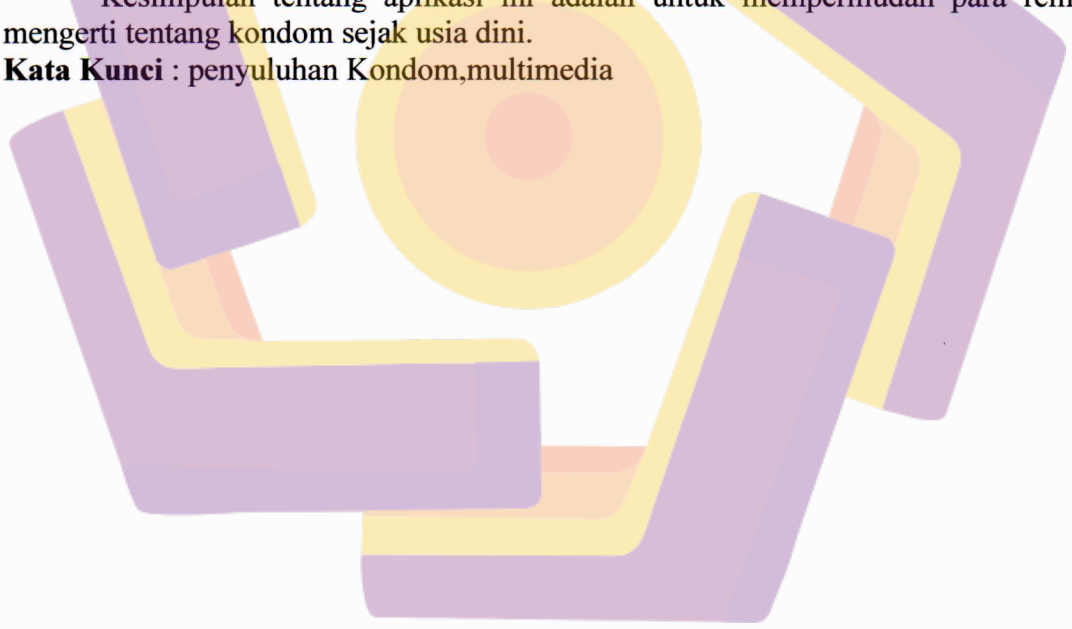
Teknologi sekarang ini memacu untuk membuat teknologi yang semakin murah dan efektif. Seiring berkembangnya multimedia yang semakin pesat memungkinkan multimedia sebagai alat bantu belajar yang lebih menarik dan efisien.

Penggunaan aplikasi multimedia dianggap sebagai salah satu teknologi alternatif yang murah dan lebih efektif serta lebih menarik. Dengan kelebihan atau potensi yang ada maka penulis berniat membuat aplikasi multimedia berupa visualisasi tentang alat kontrasepsi yang marak digunakan para remaja yaitu kondom. Oleh sebab itu latar belakang masalah yang di hadapi sekarang adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi penyuluhan manfaat dan bahaya kondom bagi para remaja itu sendiri.

Pada proses pengetahuan tentang kondom dapat dikatakan kurang efektif, penjelasan yang disampaikan hanya berupa gambar statis, keterangan tertulis. Metode diatas dirasa kurang menarik minat peserta remaja. Dengan menggunakan aplikasi ini akan lebih menarik peserta menerti manfaat kondom karena didukung dengan animasi – animasi, keterangan tertulis yang lebih menarik, serta waktu yang digunakan untuk mengerti menjadi lebih singkat. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin membuat media penyuluhan yang berbasis multimedia dan bisa digunakan untuk menarik perhatian para remaja belajar manfaat dan bahaya kondom.

Kesimpulan tentang aplikasi ini adalah untuk mempermudah para remaja mengerti tentang kondom sejak usia dini.

Kata Kunci : penyuluhan Kondom,multimedia



ABSTRACT

Today's technology is spurred to make the technology more affordable and effective. As an increasingly rapid development of multimedia enables multimedia as a learning tool more attractive and efficient.

The use of multimedia applications is considered as one alternative technology cheaper and more effective and more attractive. With the advantages or the potential that exists then the author intend to make multimedia applications in the form of visualization of contraception used by adolescents is widespread because it kondom. Oleh background on the problems facing today is how to make an application extension of benefits and dangers of condoms to teenagers themselves .

In the process of knowledge about condoms can be said to be less effective, the explanation given only a static image, the written statement. The above method is less attractive teenage participants. By using this application will be more attracted participants menerti benefits of condoms because it is supported with animation - animation, the written statement of the more interesting, as well as time spent to understand becomes shorter. To overcome these problems, the authors want to create media-based multimedia extension and can be used to entice teens to learn the benefits and dangers of condoms.

Conclusions about this application is to ease the teens understand about condoms from an early age.

Keyword : Condom education, multimedia

