

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF 2D BANTUAN HIDUP DASAR
(BHD) BERBASIS MOBILE ANDROID PADA RUMAH SAKIT
CONDONG CATUR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Irfan Arianto

16.11.0376

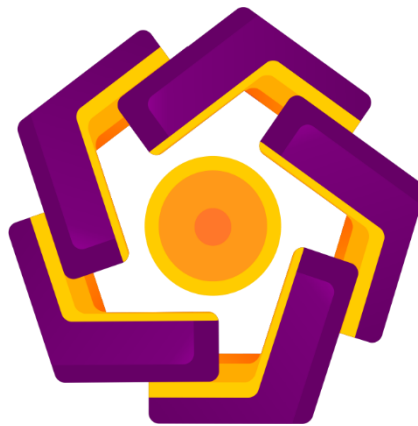
irfan.arianto@students.amikom.ac.id

**PROGRAM SARJANA
PRORAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF 2D BANTUAN HIDUP DASAR
(BHD) BERBASIS MOBILE ANDROID PADA RUMAH SAKIT
CONDONG CATUR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Irfan Arianto

16.11.0376

irfan.arianto@students.amikom.ac.id

**PROGRAM SARJANA
PRORAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF 2D BANTUAN HIDUP DASAR (BHD) BERBASIS MOBILE ANDROID PADA RUMAH SAKIT CONDONG CATUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Arianto

16.11.0376

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Januari 2020

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF 2D BANTUAN HIDUP DASAR
(BHD) BERBASIS MOBILE ANDROID PADA RUMAH SAKIT
CONDONG CATUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Arianto

16.11.0376

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 April 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 20 April 2020



Irfan Arianto

16.11.0376

MOTTO

To day is hard. Tomorrow is harder, but the day after tomorrow will be beautiful.
Most people die when it is tomorrow evening, and dont get a chance to see the
sunrise.

(Jack Ma)

Jika ada yang ingin kamu lakukan maka lakukanlah, jangan berpikir tidak bisa
sampai hal itu belum terjadi.

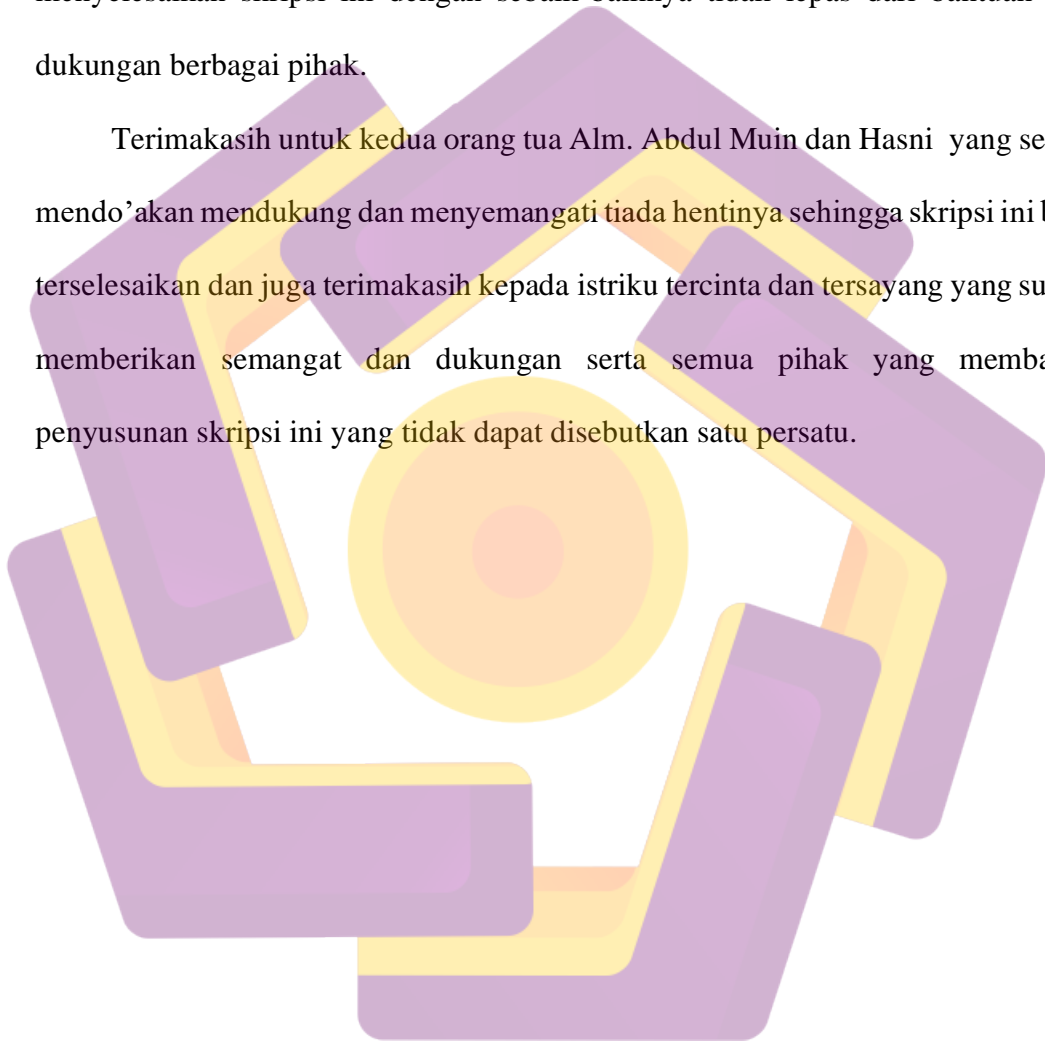
(Irfan Arianto)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Alloh SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Terimakasih untuk kedua orang tua Alm. Abdul Muin dan Hasni yang selalu mendo'akan mendukung dan menyemangati tiada hentinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dan juga terimakasih kepada istriku tercinta dan tersayang yang sudah memberikan semangat dan dukungan serta semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, Dzat yang telah memberikan segenap rahmat, karunia serta hidayah-Nya, khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu diharapkan syafaatnya di hari akhir nanti, tak lupa kepada keluarga dan para sahabat atau orang-orang mengikuti jejaknya.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada :

1. Allah SWT, yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta dan Ibu Anisah Aini, Dra selaku istri Rektor.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Alm. Bapak dan Ibu penulis yang selalu setia mendo'akan, mendukung, menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Istriku yang selalu dengan sabar memberikan dukungan dan memotivasi dalam pembuatan skripsi ini.
6. Abdul Latif yang selalu memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
7. Para Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Teman – teman Kangkung grup yang selalu memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Seluruh teman kelas 16 Informatika 06 dan semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

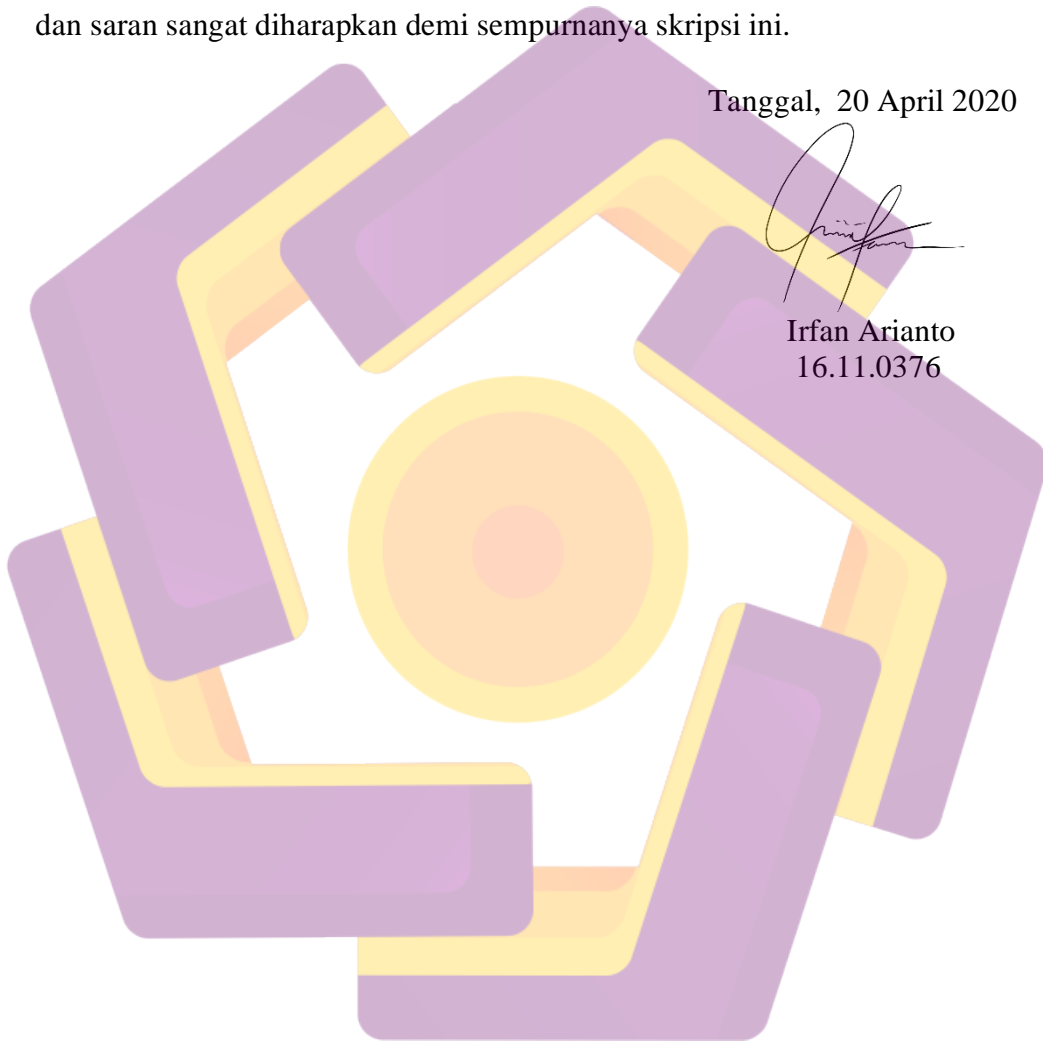
Penulis berharap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan dicatat sebagai amal shaleh.

Lebih dari itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi semua pihak yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Tanggal, 20 April 2020



Irfan Arianto
16.11.0376



DAFTAR ISI

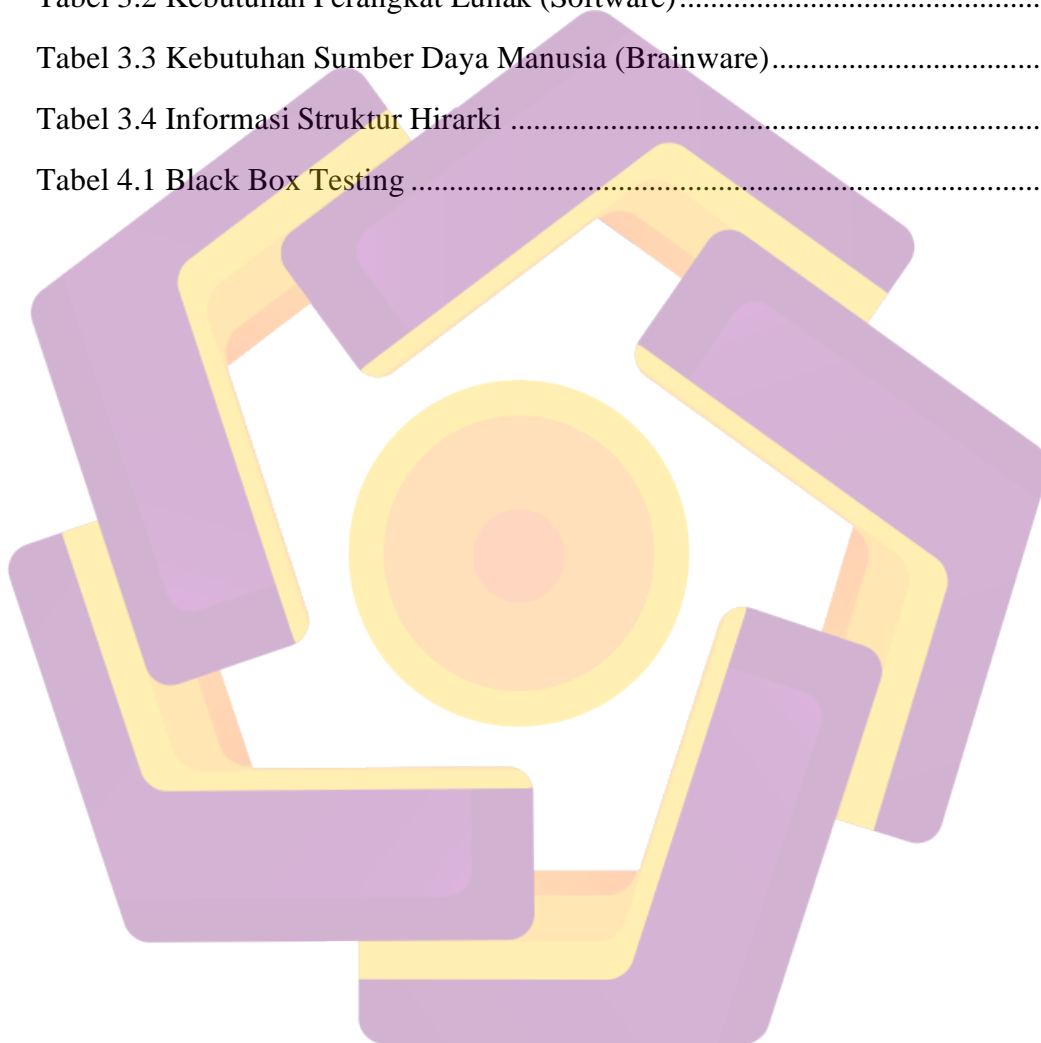
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Metode Penelitian	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	8
1.6.2 Metode Analisis.....	8
1.6.3 Metode Perancangan	9
1.6.4 Metode Pengembangan.....	9

1.6.5	Metode Testing.....	9
1.7	Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		11
2.1	Tinjauan Pustaka	11
2.2	Media Pembelajaran.....	14
2.3	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
2.4	Multimedia Interaktif	17
2.5	Karakteristik Multimedia Interaktif	19
2.6	Desain Multimedia Interaktif	21
2.7	Adobe Animate CC 2020	24
2.8	Mobile Learning	24
2.9	Android.....	24
2.10	Video.....	24
2.10.1	Format File Video.....	24
2.11	Bantuan Hidup Dasar (BHD)	25
2.11.1	Tujuan Bantuan Hidup Dasar.....	26
2.11.2	Langkah-Langkah Bantuan Hidup Dasar.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Analisis Masalah	35
3.2	Subjek Penelitian.....	35
3.3	Pengumpulan Data	36
3.3.1	Wawancara	36
3.4	Solusi Yang Dipilih.....	36
3.5	Analisis Kebutuhan.....	37
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
3.6	Perancangan Sistem	39
3.6.1	Perancangan Isi	39
3.6.2	Perancangan Naskah.....	41

3.6.3	Perancangan User Interface.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Dekripsi Implementasi.....	48
4.2	Implementasi Antar Muka.....	48
4.2.1	Pembuatan Sistem.....	48
4.2.2	Pembuatan Grafis.....	59
4.2.3	Pembuatan Media Interaktif Bantuan Hidup Dasar.....	60
4.2.4	Pembahasan Interface Antarmuka Program.....	64
4.3	Uji Coba Aplikasi.....	73
	Lampiran 4.1 Surat Izin Penelitian	77
	Lampiran 4.2 Deskripsi Responden	78
	Lampiran 4.3 Hasil Pertanyaan Kuesioner Media Interaktif.....	80
BAB V KESIMPULAN		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Perbandingan Fitur	12
Tabel 2.2 Format File Video.....	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	38
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	39
Tabel 3.4 Informasi Struktur Hirarki	40
Tabel 4.1 Black Box Testing	73

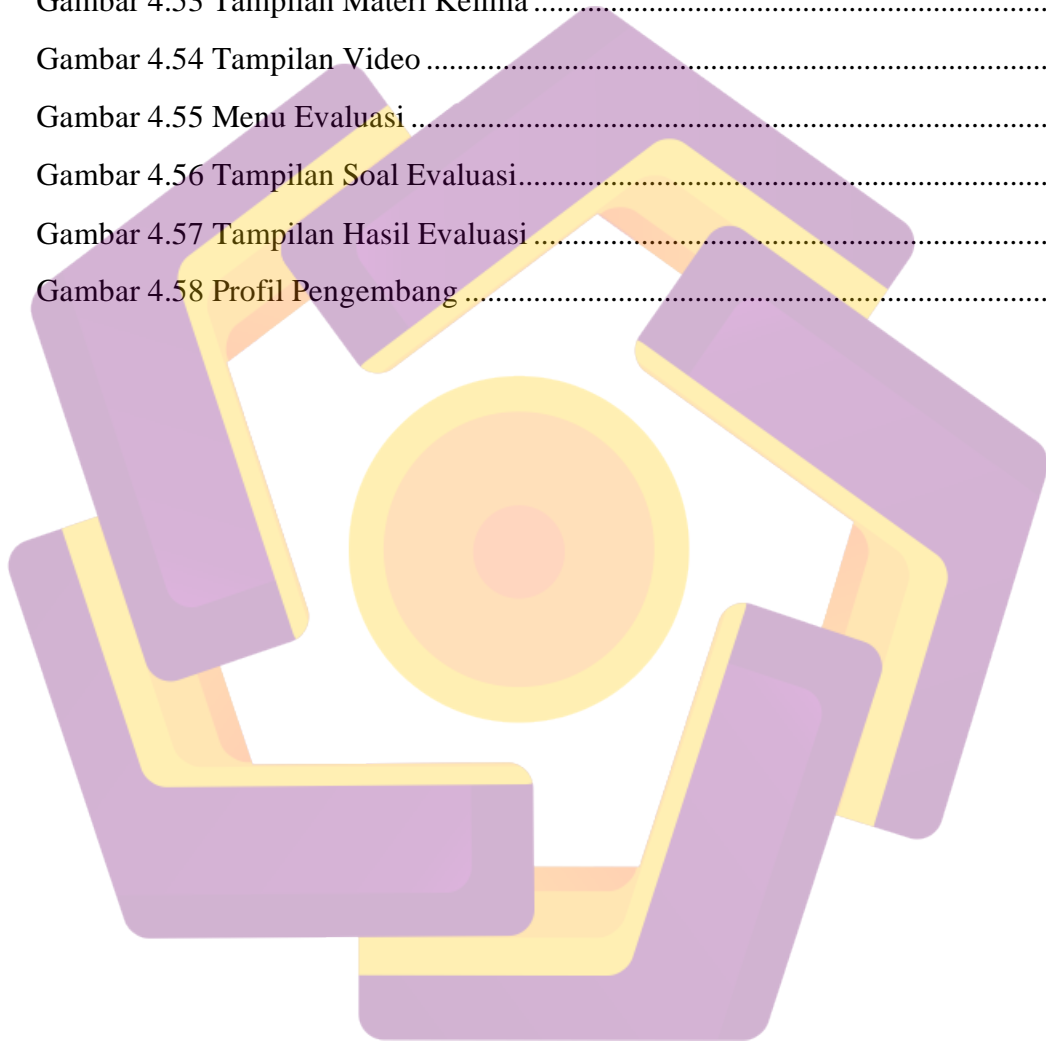


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia Interaktif Hierarchi	18
Gambar 2.2 Diagram Multimedia Interaktif Non-Linear	18
Gambar 3.1 Struktur Hirarki.....	39
Gambar 3.2 Rancangan Splash Screen	42
Gambar 3.3 Rancangan Menu Home	43
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	43
Gambar 3.5 Rancangan Menu Pendahuluan.....	44
Gambar 3.6 Rancangan Menu Materi	44
Gambar 3.7 Rancangan Menu Evaluasi.....	45
Gambar 3.8 Rancangan Soal Evaluasi	45
Gambar 3.9 Rancangan Hasil Evaluasi.....	46
Gambar 3.10 Rancangan Menu Profil Pengembang	46
Gambar 3.11 Rancangan Petunjuk Tombol.....	47
Gambar 3.12 Rancangan Keluar Aplikasi	47
Gambar 4.1 Scrip Backsound	48
Gambar 4.2 Scrip Backsound (Lanjutan).....	49
Gambar 4.3 Skrip Keluar Aplikasi	49
Gambar 4.4 Skrip Keluar Aplikasi (Lanjutan)	49
Gambar 4.5 Skrip Keluar Aplikasi (Lanjutan)	49
Gambar 4.6 Skrip Menuju Menu Utama.....	50
Gambar 4.7 Skrip Menyembunyikan Button Jika di Tekan	50
Gambar 4.8 Skrip Petunjuk Tombol	51
Gambar 4.9 Skrip Menu Pendahuluan	51
Gambar 4.10 Skrip Menu Pendahuluan Media Interaktif (Lanjutan)	51
Gambar 4.11 Skrip Menu Pendahuluan BHD (Lanjutan).....	51
Gambar 4.12 Skrip Menu Pendahuluan Next/Back (Lanjutan).....	52
Gambar 4.13 Skrip Menu Pendahuluan Next/Back BHD (Lanjutan).....	52
Gambar 4.14 Skrip Menu Materi	52
Gambar 4.15 Skrip Menu Materi Pertama (Lanjutan)	52

Gambar 4.16 Skrip Menu Materi Pertama Next/Back (Lanjutan)	53
Gambar 4.17 Skrip Menu Materi Kedua (Lanjutan)	53
Gambar 4.18 Skrip Menu Materi Kedua Next/Back (Lanjutan)	53
Gambar 4.19 Skrip Menu Materi Ketiga (Lanjutan).....	54
Gambar 4.20 Skrip Menu Materi Ketiga Next/Back (Lanjutan).....	54
Gambar 4.21 Skrip Menu Materi Keempat (Lanjutan).....	54
Gambar 4.22 Skrip Menu Materi Keempat Next/Back (Lanjutan)	55
Gambar 4.23 Skrip Menu Materi Kelima (Lanjutan).....	55
Gambar 4.24 Skrip Menu Materi Kelima Next/Back (Lanjutan).....	56
Gambar 4.25 Skrip Menu Materi Video (Lanjutan).....	56
Gambar 4.26 Skrip Menu Materi Video Back (Lanjutan)	56
Gambar 4.27 Skrip Menu Evaluasi	56
Gambar 4.28 Skrip Menu Evaluasi Input Nama & Skor (Lanjutan).....	57
Gambar 4.29 Skrip Menu Evaluasi Soal (Lanjutan)	57
Gambar 4.30 Skrip Menu Evaluasi Hasil (Lanjutan).....	58
Gambar 4.31 Skrip Menu Profil Pengembang.....	58
Gambar 4.32 Skrip Kembali ke Menu Home	58
Gambar 4.33 Skrip Waktu	59
Gambar 4.34 Skrip Backsound Voice.....	59
Gambar 4.35 Asset Grafis.....	60
Gambar 4.36 Membuat File Baru	61
Gambar 4.37 Proses Animasi	61
Gambar 4.38 Proses Scripting	62
Gambar 4.39 Publish Properties	62
Gambar 4.40 Air for Android Settings.....	63
Gambar 4.41 File APK.....	63
Gambar 4.42 Splash Screen.....	64
Gambar 4.43 Home	64
Gambar 4.44 Menu Utama.....	65
Gambar 4.45 Menu Pendahuluan	66
Gambar 4.46 Tampilan Media Interaktif	66

Gambar 4.47 Tampilan Bantuan Hidup Dasar	67
Gambar 4.48 Menu Materi.....	67
Gambar 4.49 Tampilan Materi Pertama.....	68
Gambar 4.50 Tampilan Materi Kedua	68
Gambar 4.51 Tampilan Materi Ketiga	69
Gambar 4.52 Tampilan Materi Keempat	69
Gambar 4.53 Tampilan Materi Kelima	70
Gambar 4.54 Tampilan Video	70
Gambar 4.55 Menu Evaluasi	71
Gambar 4.56 Tampilan Soal Evaluasi.....	71
Gambar 4.57 Tampilan Hasil Evaluasi	72
Gambar 4.58 Profil Pengembang	73



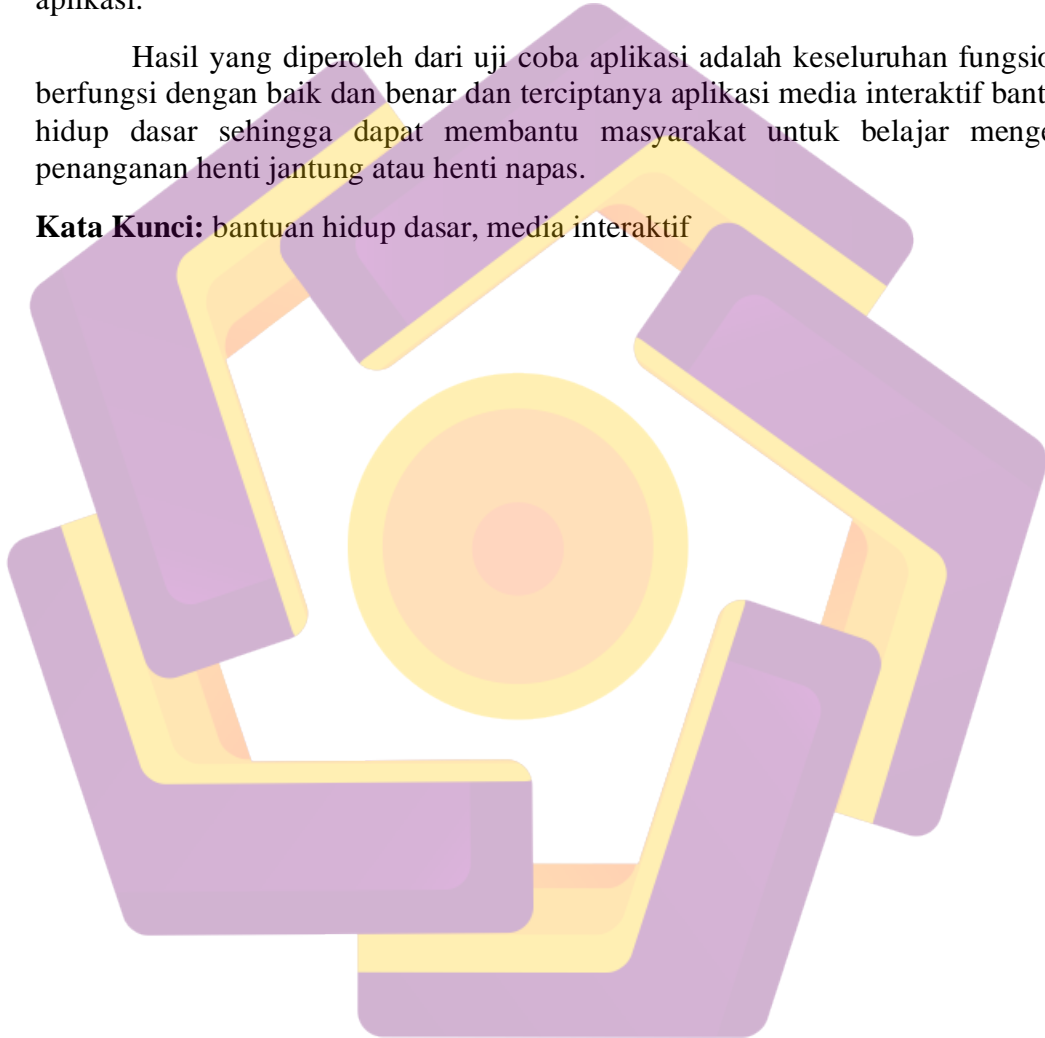
INTISARI

Penggunaan media informasi pada Rumah Sakit Condong Catur belum diterapkan sehingga belum ada media yang memberikan informasi bahwa pentingnya penanganan bantuan hidup dasar.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, survey dengan melihat langsung ke tempat penelitian, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional, melakukan perancangan konsep, merancang naskah, membuat grafis, pengembangan aplikasi, melakukan coding, memilih backsound dan mengetes aplikasi.

Hasil yang diperoleh dari uji coba aplikasi adalah keseluruhan fungsional berfungsi dengan baik dan benar dan terciptanya aplikasi media interaktif bantuan hidup dasar sehingga dapat membantu masyarakat untuk belajar mengenai penanganan henti jantung atau henti napas.

Kata Kunci: bantuan hidup dasar, media interaktif



ABSTRACT

The use of information media in Condong Catur Hospital has not been implemented so there is no media that provides information about the importance of basic living assistance.

Data collection is done by conducting interviews, surveys by looking directly into the place of research, analyzing functional and non-functional requirements, doing concept design, compiling manuscripts, making graphics, developing applications, coding, selecting backgrounds and testing applications.

The results obtained from the application trial are all functional work properly and correctly and the creation of an interactive media application of basic life support that can help the public to learn about cardiac arrest or respiratory arrest.

Keyword: *basic life support, interactive media*

