

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI PADA ASRAMA PUTRI KAMBANG TANJUNG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Maria Sherlyana Dhawe**

**14.12.8072**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI PADA ASRAMA PUTRI KAMBANG TANJUNG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Maria Sherlyana Dhawe**

**14.12.8072**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI DAN PROMOSI PADA ASRAMA PUTRI KAMBANG  
TANJUNG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maria Sherlyana Dhawe**

**14.12.8072**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Oktober 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Barka Satva, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI PADA ASRAMA PUTRI KAMBANG TANJUNG**

yang disusun oleh

**Maria Sherlyana Dhawe**

**14.12.8072**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 April 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**



**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**



**Barka Satya, M.Kom**  
**NIK. 190302126**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 April 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## 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, 24 April 2018



Maria Sherlyana Dhawe

NIM. 14.12.8072

## MOTTO

*"La Tahzan, Innallaha Ma'ana"*

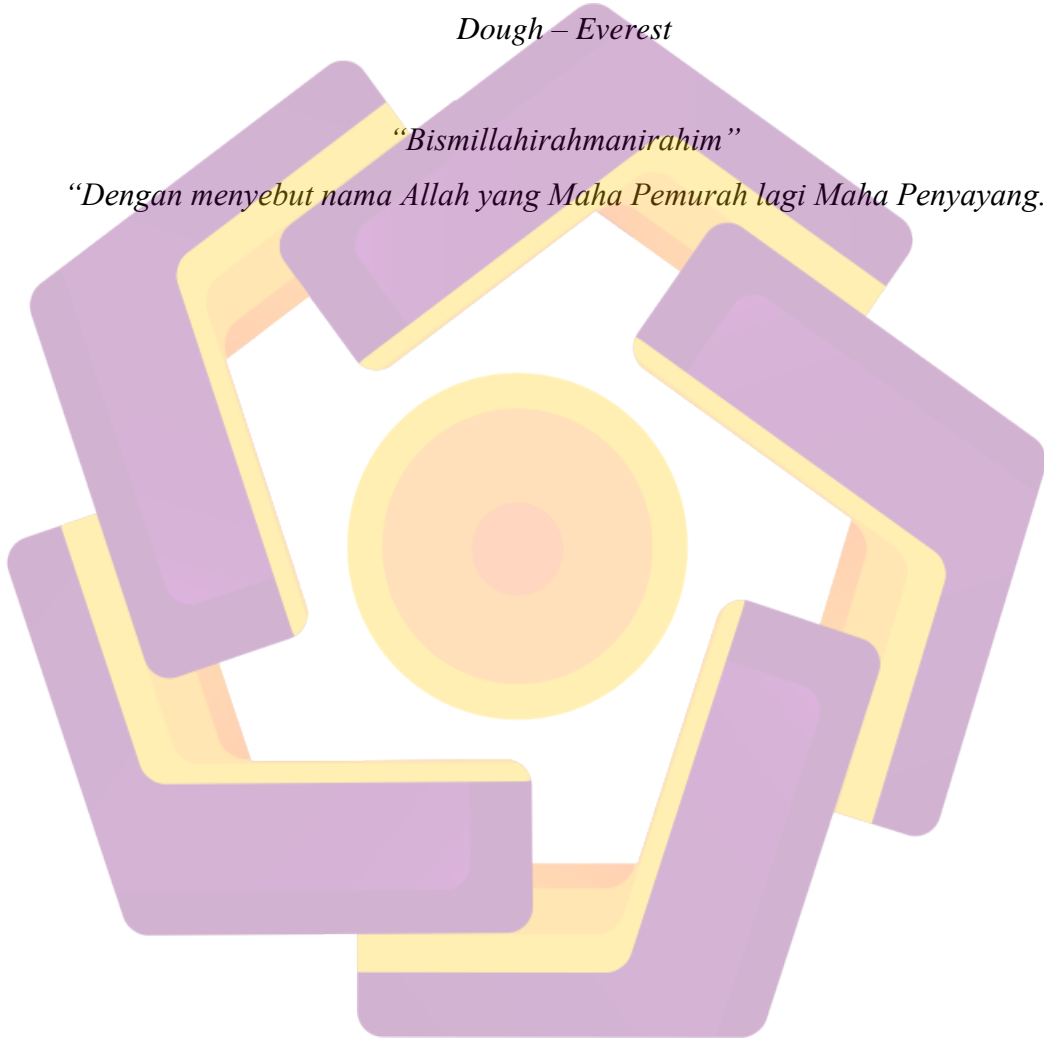
*( Qs. At-Taubah ayat-40)*

*"Because I can!"*

*Dough – Everest*

*"Bismillahirrahmanirrahim"*

*"Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang."*





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan kuliah di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Kedua orang tua Bapak Dominikus Dhawe dan Ibu Sri Wahyuni yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa terbaik.
3. Adikku Sherena Yuliyanti Dhawe yang selalu menjadi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku sekretaris program studi D3 Teknik Informatika dan dosen pembimbing yang tidak bosan memberikan arahan, saran, dan motivasi agar penulis bisa mengerjakan naskah ini dengan baik dan lancar.
5. Asrama Putri Kambang Tanjung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di asrama tersebut.
6. Sahabatku Adhista Dera H, Rora Aprilia Sonia D, dan Ririn Widiyawati terimakasih sudah menjadi teman yang ada saat suka duka, selalu memotivasi dan menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Untuk kakakku Erni Widiyawati, adikku Selvia Herminda dan Wilda Astuti yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan motivasi untuk penulis.

8. Untuk penghuni Asrama Putri Kambang Tanjung Dinia Adni Gianina, Indah Novia Sari Kusma, Harianti, Lia Rahayu, Liya Audinah, dan Rizka Farida teman penulis sesama pejuang tugas akhir / skripsi. Segera selesaikan tugas kita ini.
9. Untuk Toton Andianto teman penulis, yang selalu memberikan doa, semangat, dorongan, motivasi, dan selalu menjadi tempat penulis untuk bertukar pikiran, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman seperjuanganku 14-S1SI-05, terimakasih kepada kalian yang luar biasa, kalian yang terbaik. Cepat menyusul untuk kalian dan segera selesaikan tugas kita ini.
11. HIMMSI Family, Amikom Music Organiation (AMO), dan Himpunan Pelajar Mahasiswa Tabalong (HPMT) yang telah memberikan pengalaman yang tidak bisa didapat dibangku perkuliahan.
12. Pengurus Amikom Music Organization periode 2017/2018, yang telah menjadi tempat berbagi canda dan tawa.
13. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap hamba-Nya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Dengan selesainya Skripsi yang berjudul **“Perancangan Media Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Asrama Putri Kambang Tanjung”**, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku sekretaris program studi D3 Teknik Informatika dan dosen pembimbing yang tidak bosan memberikan arahan, saran, dan motivasi agar penulis bisa mengerjakan naskah ini dengan baik dan lancar.
5. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan doa.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh masa studi.

7. Ketua Asrama Putri Kambang Tanjung yang telah memberikan ijin sebagai objek penelitian Skripsi ini.
8. Keluarga besar HIMMSI dan AMO Universitas AMIKOM Yogyakarta.
9. Keluarga besar HPMT Yogyakarta.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014.
11. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk demi perbaikan yang bersifat membangun atas Skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Aamiin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 24 April 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

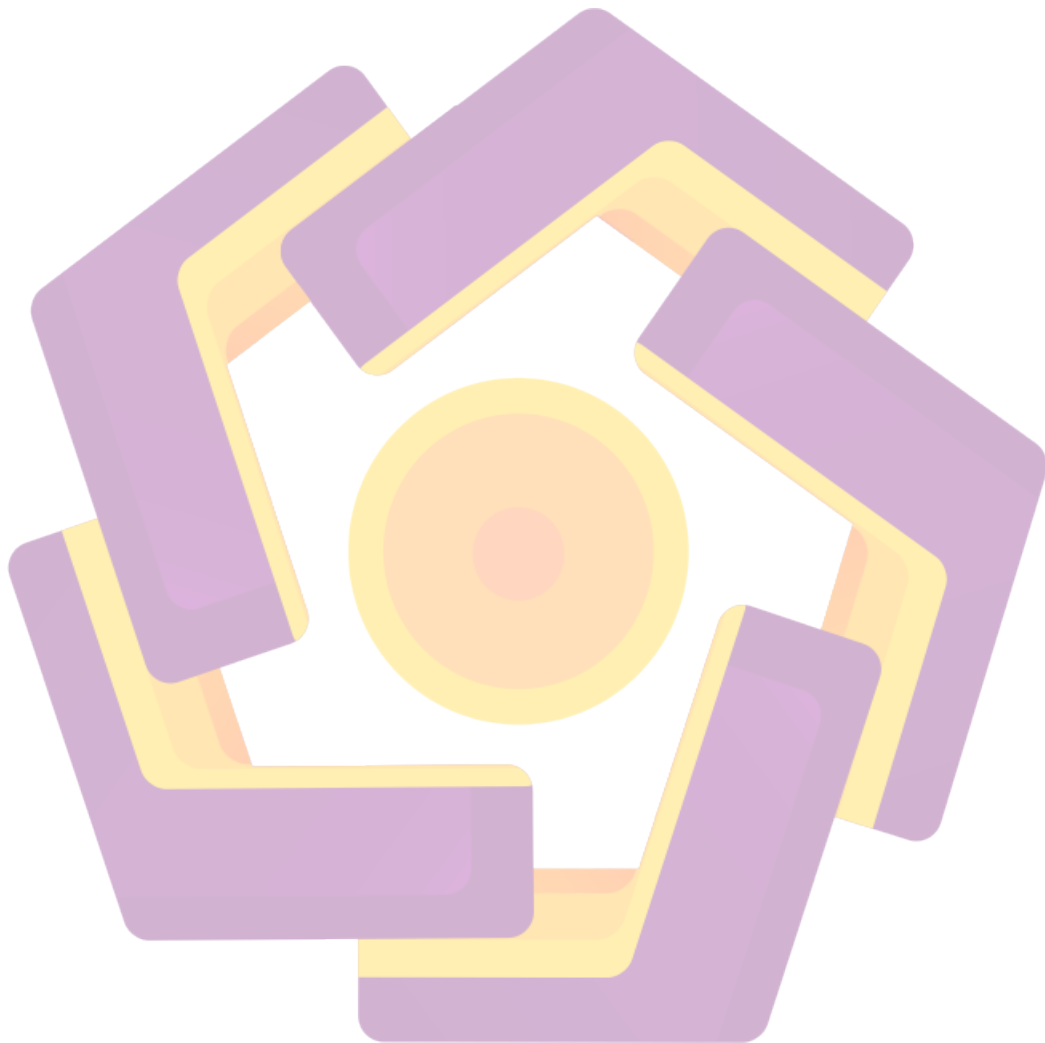
JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN .....	V
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	IIIX
DAFTAR ISI .....	XI
DAFTAR TABEL .....	XVI
DAFTAR GAMBAR .....	XVII
INTISARI .....	XIX
ABSTRACT .....	XX
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Struktur Linier .....	7
2.1.2 Struktur Menu .....	8
2.1.3 Struktur Hierarki .....	8
2.1.4 Struktur Jaringan .....	9
2.1.5 Struktur Kombinasi .....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia .....	10

2.2.2	Pengertian Multimedia .....	11
2.2.3	Manfaat Media .....	12
2.2.4	Komponen Multimedia .....	13
2.2.2.1	Text .....	13
2.2.2.2	Grafik .....	13
2.2.2.3	Gambar .....	13
2.2.2.4	Video .....	13
2.2.2.4	Animasi .....	14
2.2.5	Kategori Multimedia .....	14
2.2.5.1	Multimedia Linear .....	14
2.2.5.2	Multimedia Interaktif .....	14
2.2.6	Multimedia Interaktif .....	15
2.2.7	Metodologi Pembangunan Multimedia .....	16
2.3	Asrama .....	18
2.3.1	Pengertian Asrama .....	18
2.3.2	Fungsi Asrama .....	19
2.4	Informasi .....	20
2.5	Promosi .....	21
2.6	Mendefinisikan Masalah Multimedia .....	22
2.6.1	Analisis Sistem .....	22
2.7	Studi Kelayakan .....	24
2.7.1	Kelayakan Teknis .....	24
2.7.2	Kelayakan Operasional .....	24
2.7.3	Kelayakan Ekonomi .....	25
2.7.4	Kelayakan Hukum .....	25
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
2.9	Teori Testing Sitem .....	26
2.10	Merancang Konsep .....	27
2.11	Merancang Isi Multimedia .....	27
2.12	Merancang Grafik Multimedia .....	28
2.13	Memproduksi Sistem Multimedia .....	28

2.14	Pengetesan Sitem Multimedia.....	28
2.15	Penggunaan Sistem Multimedia.....	29
2.16	Pemeliharaan Sitem Multimedia.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	Deskripsi Singkat Perusahaan.....	31
3.1.1	Tinjauan Umum .....	31
3.1.2	Profil Asrama .....	31
3.1.3	Fasilitas Asrama .....	32
3.1.4	Struktur Organisasi .....	33
3.1.4.1	Ketua Asrama.....	33
3.1.4.2	Sekretaris.....	34
3.1.4.3	Bendahara.....	34
3.1.4.4	Kebersihan.....	35
3.1.4.5	Humas .....	35
3.1.4.6	Keamanan.....	35
3.1.4.7	Kerohanian .....	35
3.1.4.8	Kerumahtanggaan .....	36
3.1.4.9	Anggota.....	36
3.1.5	Denah Asrama.....	36
3.2	Identifikasi Masalah.....	37
3.2.1	Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ).....	38
3.2.2	Analisis Informasi ( <i>Information</i> ).....	39
3.2.3	Analisis Ekonomi ( <i>Economy</i> ).....	42
3.2.4	Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ).....	43
3.2.5	Analisis Efisiensi ( <i>Eficiency</i> ).....	44
3.2.6	Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ).....	45
3.3	Analisis Kelayakan.....	47
3.3.1	Kelayakan Teknis.....	47
3.3.2	Kelayakan Operasional .....	47
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	48
3.4	Analisis Kebutuhan .....	48

3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	48
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	49
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	49
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	50
3.4.2.3	Kebutuhan SDM / <i>Brainware</i> .....	50
3.5	Perancangan Aplikasi (Perancangan Sistem).....	50
3.5.1	Merancang Konsep.....	50
3.5.2	Perancangan Isi .....	51
3.5.3	Perancangan Naskah Aplikasi Multimedia .....	53
3.5.4	Perancangan Antarmuka ( <i>Interface</i> ).....	55
3.5.4.1	Intro.....	56
3.5.4.2	Menu Utama.....	56
3.5.4.3	Menu Profil .....	57
3.5.4.4	Menu Informasi.....	58
3.5.4.6	Menu Kontak.....	60
3.5.4.7	Menu Petunjuk .....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		62
4.1	Penyusunan dan Pembuatan.....	62
4.1.1	Manajemen File.....	63
4.1.2	Pembuatan Background .....	63
4.1.3	Pembuatan Button .....	64
4.2	Pembahasan.....	65
4.2.1	Tampilan Intro.....	66
4.3	Testing.....	75
4.3.1	Black Box Testing.....	75
4.4	Implementasi Sistem .....	78
4.5	Mastering dan Pengemasan.....	81
4.5.1	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Interaktif .....	81
BAB V PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran.....	83

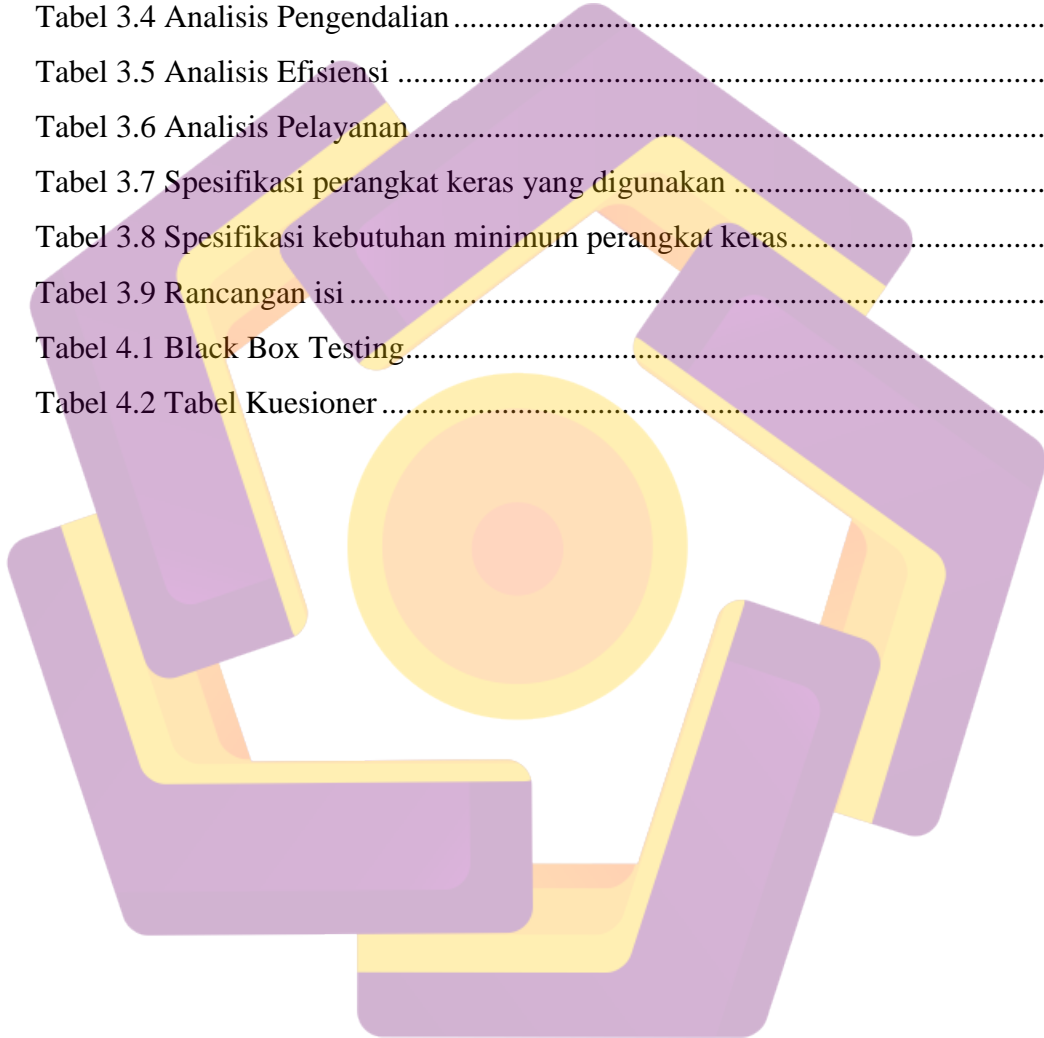
DAFTAR PUSTAKA ..... 85  
LAMPIRAN..... 87





## DAFTAR TABEL

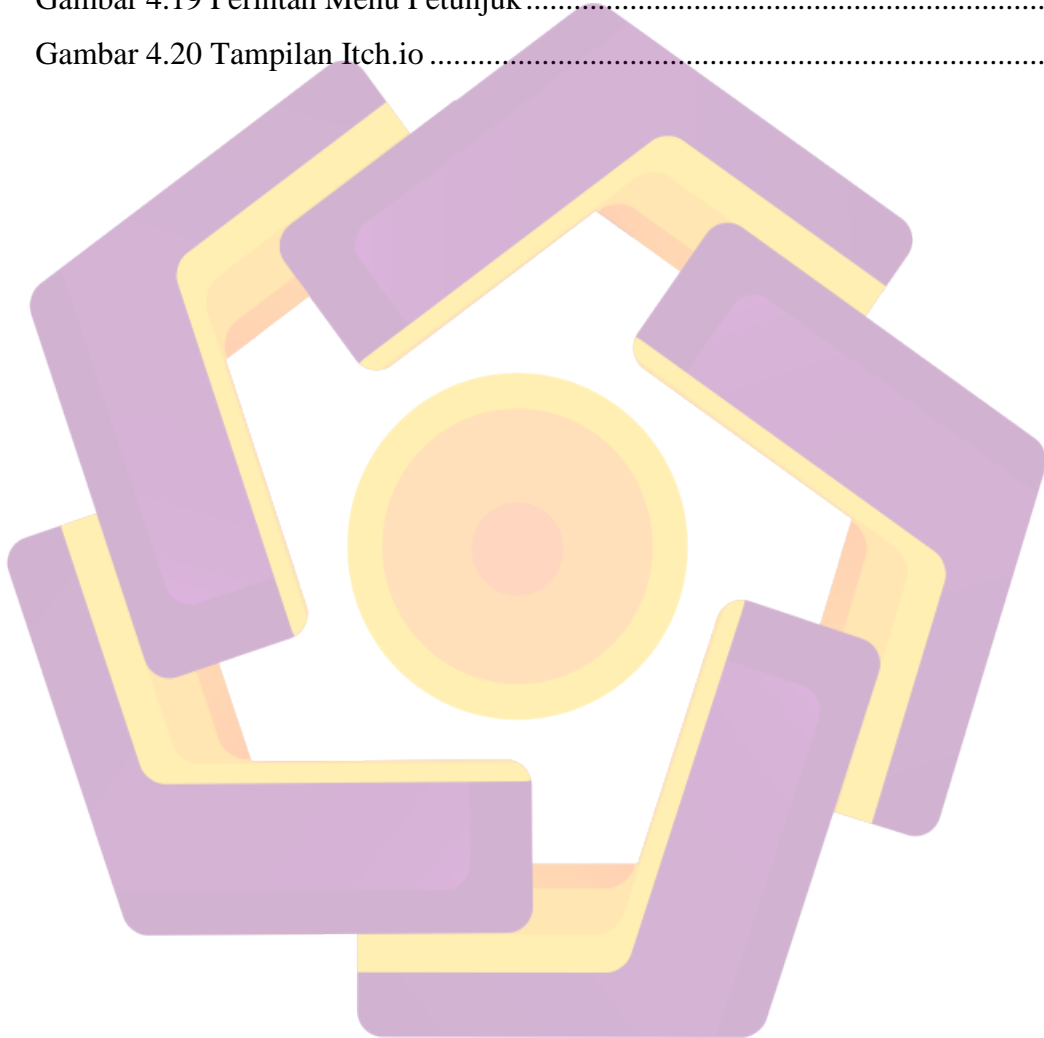
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	38
Tabel 3.2 Analisis Informasi .....	39
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	42
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian .....	43
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi .....	44
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan .....	46
Tabel 3.7 Spesifikasi perangkat keras yang digunakan .....	49
Tabel 3.8 Spesifikasi kebutuhan minimum perangkat keras.....	49
Tabel 3.9 Rancangan isi .....	51
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	75
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	8
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	8
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	9
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	9
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	10
Gambar 2.6 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	17
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Asrama Putri Kambang Tanjung.....	33
Gambar 3.2 Denah Asrama Putri Kambang Tanjung .....	38
Gambar 3.3 Alur Struktur Hierarki .....	54
Gambar 3.4 Intro .....	56
Gambar 3.5 Menu Utama .....	57
Gambar 3.6 Menu Profil .....	58
Gambar 3.7 Menu Informasi .....	59
Gambar 3.8 Menu Galeri.....	60
Gambar 3.9 Menu Kontak.....	60
Gambar 3.10 Menu Petunjuk .....	61
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Media Interaktif .....	62
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen File .....	63
Gambar 4.3 Tampilan Background Intro .....	64
Gambar 4.4 Pembuatan Sprite.....	65
Gambar 4.5 Tombol-Tombol Aplikasi.....	65
Gambar 4.6 Tampilan Intro.....	66
Gambar 4.7 Perintah Menu Intro .....	67
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama.....	67
Gambar 4.9 Perintah Menu Utama .....	68
Gambar 4.10 Tampilan Menu Profil .....	69
Gambar 4.11 Perintah Menu Profil .....	69
Gambar 4.12 Tampilan Menu Informasi.....	70
Gambar 4.13 Perintah Menu Informasi.....	71

Gambar 4.14 Tampilan Menu Galeri .....	72
Gambar 4.15 Perintah Menu Galeri .....	72
Gambar 4.16 Tampilan Menu Kontak .....	73
Gambar 4.17 Perintah Menu Kontak .....	74
Gambar 4.18 Tampilan Menu Kontak .....	74
Gambar 4.19 Perintah Menu Petunjuk .....	75
Gambar 4.20 Tampilan Itch.io .....	81



## INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam Skripsi ini adalah membuat media interaktif sebagai Media Informasi dan Promosi pada Asrama Putri Kambang Tanjung. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi tentang Asrama Putri Kambang Tanjung pada putra putri daerah Tabalong.

Asrama Putri Kambang Tanjung merupakan fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah Daerah untuk putra putri daerah yang sedang melakukan masa studi di Yogyakarta. Asrama Putri Kambang Tanjung merupakan jembatan antar mahasiswa, dengan pemerintah daerah dimana diharapkan setelah menyelesaikan masa studinya, putra putri daerah ini dapat kembali ke daerah dan membantu pemerintah daerah dalam mengembangkan Tabalong.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Multimedia Interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, sebagai media informasi dan promosi pendukung Asram Putri Kambang Tanjung yang dulu disampaikan penjelasan melalui aplikasi chatting dimana terkadang adanya keterlambatan respon antara pihak penanya atau penjawab dianggap kurang efisien, sehingga diharapkan pemanfaatan media interaktif yang bertujuan sebagai medi informasi dan promosi dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih efisien dan informatif.

**Kata Kunci:** Asrama Putri, Media Interaktif

## **ABSTRACT**

*The purpose of this thesis is to make an interactive media as promotion and information media for Kambang Tanjung Girls Dormitory. This is based from the lack of information about the dormitory to Tabalong's students in Yogyakarta.*

*Kambang Tanjung Girls Dormitory is a facility given by Tabalong prefecture government for Tabalong students currently studying in Yogyakarta. Kambang Tanjung Girls Dormitory connects the students and government where the students are expected to come back to improve Tabalong prefecture upon completing their studies.*

*Interactive multimedia is a media with lots of component that is connected and able to interact to one another. Interactive multimedia has the ability to save audio visual data, as information media and promotion supports Kambang Tanjung Girls Dormitory that used conventional method through chatting apps where sometimes late responses between the students and dorm manager makes it inefficient, thus by using interactive media as information and promotion media is expected to give information about the dormitory more efficient.*

**Keywords:** *Girls Dormitory, Interactive Media*

