

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PENYULUHAN
TENTANG DIARE DI PUSKESMAS PANJATAN 1
KULON PROGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Davidtra Rizal Hidayat

14.12.8194

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PENYULUHAN
TENTANG DIARE DI PUSKESMAS PANJATAN 1
KULON PROGO**

SKRIPSI



disusun oleh

Davidtra Rizal Hidayat

14.12.8194

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PENYULUHAN
TENTANG DIARE DI PUSKESMAS PANJATAN 1
KULON PROGO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Davidtra Rizal Hidayat

14.12.8194

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PENYULUHAN
TENTANG DIARE DI PUSKESMAS PANJATAN 1**

KULON PROGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Davidtra Rizal Hidayat

14.12.8194

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 April 2018



Davidtra Rizal Hidayat
NIM. 14.12.8194

MOTTO

"Before they were Silver, We were Gold"

"Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin"



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada penulis, serta Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Papah Mamah yang selama ini *support* doa dan materi sampai anakmu yang bandel ini berhasil menyelesaikan skripsi dan lulus.
2. Kakak dan adik saudara saya yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa dan segalanya kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun skripsi ini. Terima kasih pak.
4. Terima kasih untuk sedulur *GENK*, tak lupa kontrakan Lele 1 seperti Eky Kecil, Yosef Belonge, Ope Kharis, Pangeran Wahyu, Hanggit Cimpringan, Anggik Kukang, dan teman teman S1 SI 07 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga kita semua dihindarkan dari status pengangguran.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur selalu kita ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan segalanya untuk kita dalam menjalani kehidupan di muka bumi Allah SWT ini. Shalawat dan salam juga tidak lupa pula penulis ucapkan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad SAW dengan melafaskan Allahuma Shalli ala Muhammad wa ala ali Muhammad.

Pada kesempatan kali ini penulis melakukan penelitian dengan judul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PENYULUHAN TENTANG DIARE DI PUSKESMAS PANJATAN 1 KULON PROGO" untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola semua data transaksi yang masih menggunakan pencatatan manual dan akan dibuat berbasis web.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT oleh karena itu jika ada kekurangan dari penulisan penelitian ini mohon dimaafkan dan ditinggalkan, jika ada manfaatnya silahkan diambil manfaatnya.

Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, semoga apa yang telah dilakukan menjadi amalan baik amin ya rabbal alamin. Akhir kata
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 30 April 2018

Davidtra Rizal Hidayat

DAFTAR ISI

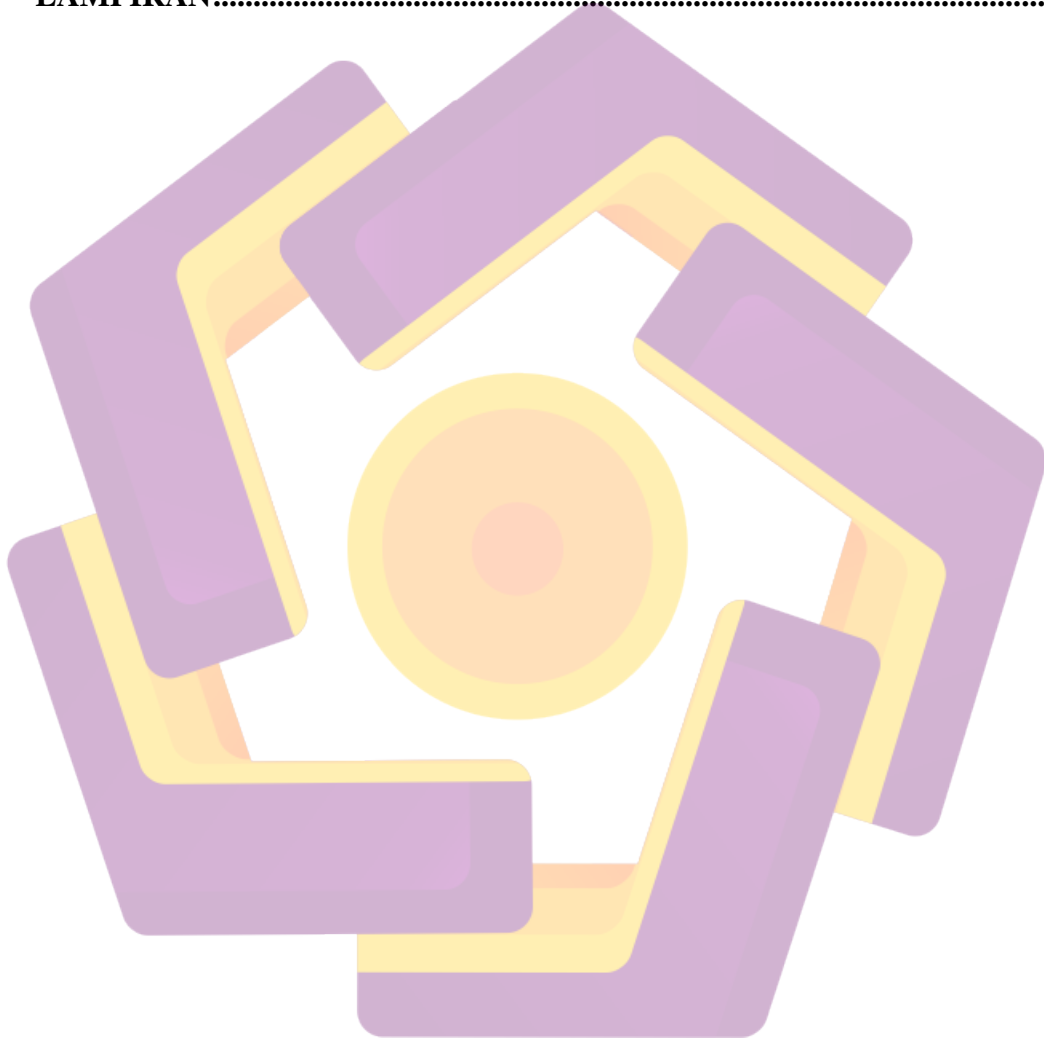
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.1.1 Metode Observasi	5
1.5.1.2 Metode Studi Literatur	5

1.5.2 Metode Analisis.....	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Testing.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia	10
<u>2.2.1 Pengertian Multimedia.....</u>	10
<u>2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....</u>	11
2.3 Elemen Multimedia [3].....	12
<u>2.3.1 Teks.....</u>	12
<u>2.3.2 Gambar.....</u>	13
<u>2.3.3 Animasi.....</u>	13
<u>2.3.4 Suara.....</u>	14
<u>2.3.5 Video.....</u>	14
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia [5].....	15
<u>2.4.1 Struktur Linier.....</u>	15
<u>2.4.2 Struktur Menu.....</u>	15
<u>2.4.3 Struktur Hierarki.....</u>	16
<u>2.4.4 Struktur Jaringan.....</u>	17
<u>2.4.5 Struktur Kombinasi.....</u>	18
2.5 Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
2.6 Media Penyuluhan.....	22
<u>2.6.1 Definisi Media.....</u>	22
<u>2.6.2 Definisi Penyuluhan.....</u>	22

_2.6.3 Definisi Media Penyuluhan.....	23
_2.6.4 Peran Media Penyuluhan.....	23
_2.6.5 Metode Analisis	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	26
3.1 Tinjauan Umum	26
_3.1.1 Profile Puskesmas	26
_3.1.2 Kondisi Geografi.....	26
_3.1.3 Visi, Misi, dan Tujuan Puskesmas	26
_3.1.4 Tata Nilai UPTD Puskesmas Panjatan I.....	27
_3.1.5 Kebijakan Mutu UPTD Puskesmas Panjatan I.....	28
_3.1.6 Media Penyuluhan Diare yang sekarang digunakan	29
3.2 Mengidentifikasi Masalah.....	29
_3.2.1 Analisis SWOT	30
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	32
_3.3.1 Kelayakan Teknologi	33
_3.3.2 Kelayakan Hukum.....	33
_3.3.3 Kelayakan Operasional	34
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.5 Perancangan Aplikasi.....	36
_3.5.1 Merancang Konsep	36
_3.5.2 Merancang Isi.....	37
_3.5.3 Merancang Naskah.....	39
_3.5.4 Merancang Grafik	41
_3.5.5 Merancang Video.....	46
_3.5.5.1 Persiapan alat yang digunakan.....	46

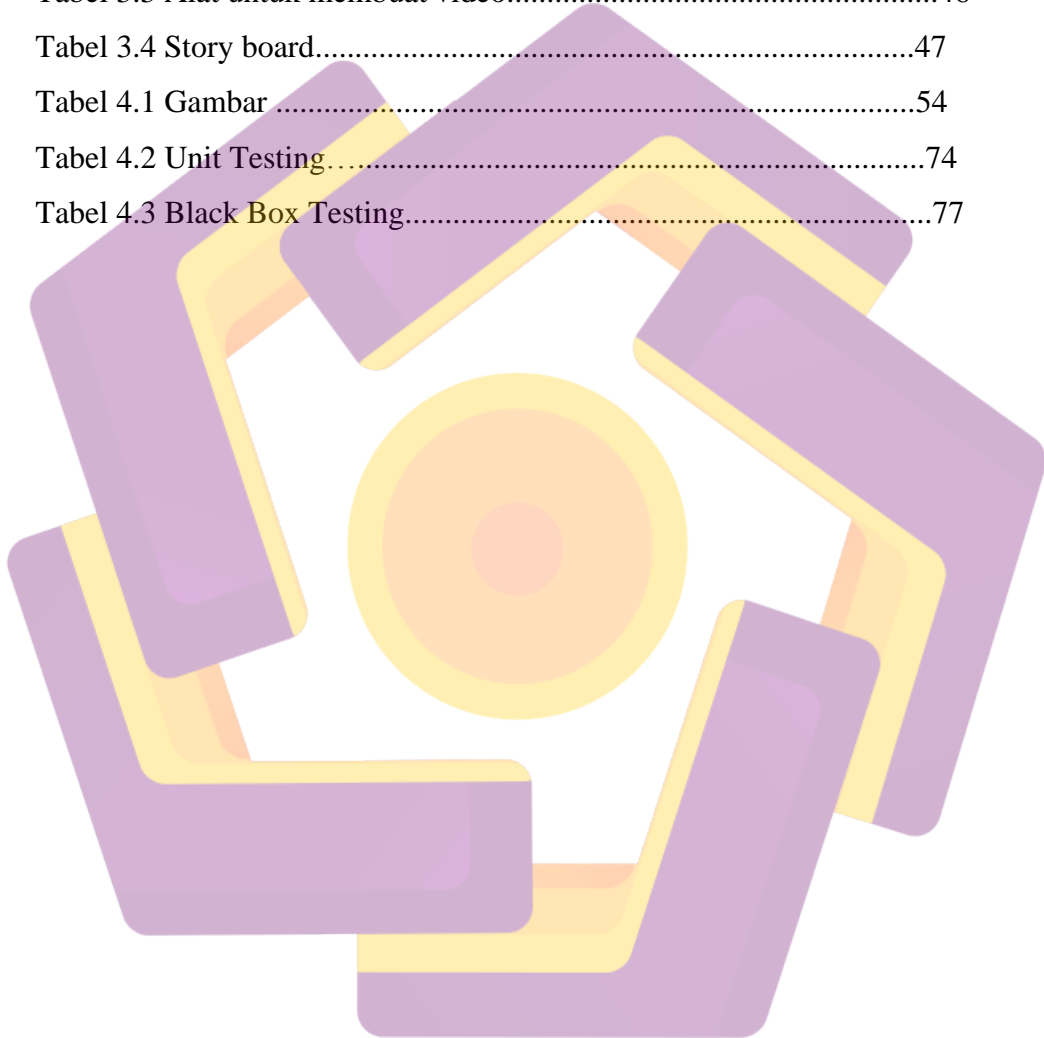
__ 3.5.5.2 Perancangan naskah cerita	47
__ 3.5.5.3 Perancangan Story Board.....	47
BAB IV	51
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Implementasi Sistem.....	51
__ 4.1.1 Persiapan Komponen	52
__ 4.1.1.1 Pembuatan Background Aplikasi.....	52
__ 4.1.1.2 Pembuatan Gambar	54
__ 4.1.1.3 Pembuatan tombol navigasi	59
__ 4.1.1.4 Pembuatan Video Penyebaran dan Pencegahan Diare.....	60
4.2 Pengabungan Elemen Media Interaktif.....	62
__ 4.2.1 Tampilan Bar Loading (opening).....	62
__ 4.2.2 Tampilan Menu Utama	63
__ 4.2.3 Tampilan Menu Materi	65
__ 4.2.4 Tampilan Menu Video	66
__ 4.2.5 Tampilan Menu Kuis.....	68
__ 4.2.6 Tampilan Menu Tentang.....	71
__ 4.2.7 Tampilan Menu Keluar	72
4.3 Uji Coba Penggunaan Sistem.....	73
__ 4.3.1 Unit Testing.....	73
__ 4.3.2 Black Box Testing.....	76
4.4 Implementasi Sistem	78
__ 4.4.1 Pemeliharaan sistem.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79

5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	31
Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....	39
Tabel 3.3 Alat untuk membuat video.....	46
Tabel 3.4 Story board.....	47
Tabel 4.1 Gambar	54
Tabel 4.2 Unit Testing.....	74
Tabel 4.3 Black Box Testing.....	77

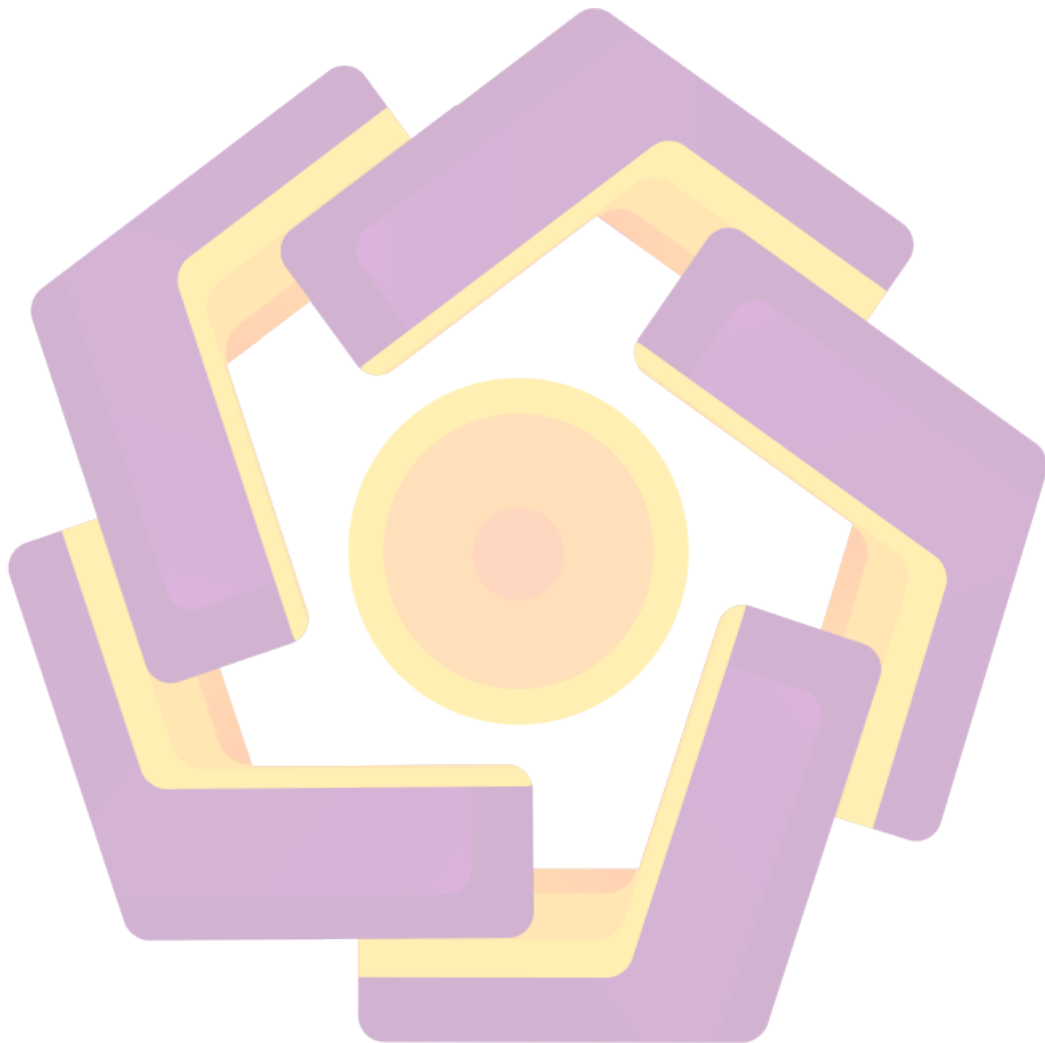


DAFTAR GAMBAR

2.3 Elemen Multimedia	12
Gambar 2.4.1 Struktur Linier	15
Gambar 2.4.2 Struktur Menu	16
Gambar 2.4.3 Struktur Hieraki	17
Gambar 2.4.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.4.5 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.6 Siklus Perkembangan Sistem Multimedia	19
Gambar 3.1 Rancangan Sistem	38
Gambar 3.2 Opening	41
Gambar 3.3 Halaman utama	41
Gambar 3.4 Menu utama	42
Gambar 3.5 Menu Materi	42
Gambar 3.6 Menu video diare	43
Gambar 3.7 Menu kuis awal	43
Gambar 3.8 Menu kuis pilihan ganda	44
Gambar 3.9 Menu kuis pilihan ganda	44
Gambar 3.10 Menu tentang	45
Gambar 3.11 Menu aset	45
Gambar 3.12 Menu keluar.....	46
Gambar 4.1 Alur penggabungan software	51
Gambar 4.2 Membuat Background	52
Gambar 4.3 Background Halaman Utama	53
Gambar 4.4 Background Halaman Utama	53
Gambar 4.5 Background Materi	54
Gambar 4.6 Background Video	54
Gambar 4.7 Tombol Navigasi	60
Gambar 4.8 New Project Adobe Premiere	60
Gambar 4.9 Mengatur Sequence Presets	61

Gambar 4.10 Editing Video	62
Gambar 4.11 Bar Loading	63
Gambar 4.12 Menu Utama	63
Gambar 4.13 Script Button Masuk	64
Gambar 4.14 Tampilan Menu Utama	64
Gambar 4.15 Script tombol materi dan video	65
Gambar 4.16 Script tombol kuis, tentang, keluar	65
Gambar 4.17 Tampilan menu materi	66
Gambar 4.18 Tampilan script materi 1	66
Gambar 4.19 Tampilan script materi 2	67
Gambar 4.20 Script tombol home	67
Gambar 4.21 Tampilan Menu Video	67
Gambar 4.22 Tampilan saat video diputar	68
Gambar 4.23 Tampilan script video untuk tombol play	68
Gambar 4.24 Tampilan script video untuk tombol stop	68
Gambar 4.25 Tampilan menu Kuis	69
Gambar 4.26 Tampilan menjawab soal benar	69
Gambar 4.27 Tampilan menjawab soal salah	70
Gambar 4.28 Tampilan skor akhir menu kuis	70
Gambar 4.29 Tampilan script menu awal kuis.....	70
Gambar 4.30 Tampilan script soal pilihan ganda.....	71
Gambar 4.31 Tampilan script soal pilihan ganda lanjutan.....	71
Gambar 4.32 Tampilan script skor akhir pada kuis.....	71
Gambar 4.33 Tampilan script skor akhir pada kuis.....	72
Gambar 4.34 Tampilan menu aset	72

Gambar 4.35 Tampilan script menu tentang	73
Gambar 4.36 Tampilan menu keluar	73
Gambar 4.37 Tampilan script keluar	74



INTISARI

Penyampaian materi tentang diare oleh tim kader posyandu kurang efektif, karena proses penyuluhan dilakukan dengan menulis materi di atas kapal atau di powerpoint, kemudian tim kader posyandu menyampaikan secara lisan. Kurangnya interaksi antara materi dengan penonton. Akibatnya orang bosan dengan hanya melihat dan mendengar penjelasan tentang diare tim kader Posyandu.

Dari sini saya tertarik untuk membangun aplikasi media diare interaktif di Puskesmas Panjatan I.

Dengan media interaktif, proses penyampaian materi diare oleh tim kader puskesmas dapat dipahami oleh masyarakat dengan baik. Dengan tampilan yang menarik, penonton bisa lebih fokus dalam memahami materi. Dengan fitur video, penonton tidak perlu repot membaca materinya. Kata kunci: media, diare.

ABSTRACT

Submission of material about diarrhea by posyandu cadre team is less effective, because the extension process is done by writing material on board or at powerpoint, then the posyandu cadre team deliver verbally. Lack of interaction between the material with the audience. As a result people are bored by just seeing and hearing explanations about the diarrhea of the Posyandu cadre team.

From this I am interested to build an interactive diarrhea media application at Panjatan I Puskesmas.

With the interactive media the process of delivering diarrhea material by cadres puskesmas team can be understood by the community well. With an interesting view, the audience can be more focused in understanding the material. With the video feature, the audience does not have to bother reading the material.

Keywords: media, diarrhea.

