

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF
PADA KSP “BANK DIFABEL” YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alfian Fauzi

14.12.7860

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF
PADA KSP “BANK DIFABEL” YOGYAKARTA**

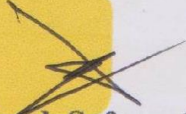
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Fauzi

14.12.7860

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2017

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA KSP “BANK DIFABEL” YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alfian Fauzi

14.12.7860

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

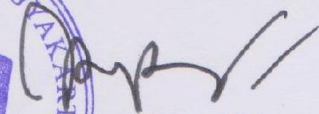
Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 November 2017

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, 29 November 2017

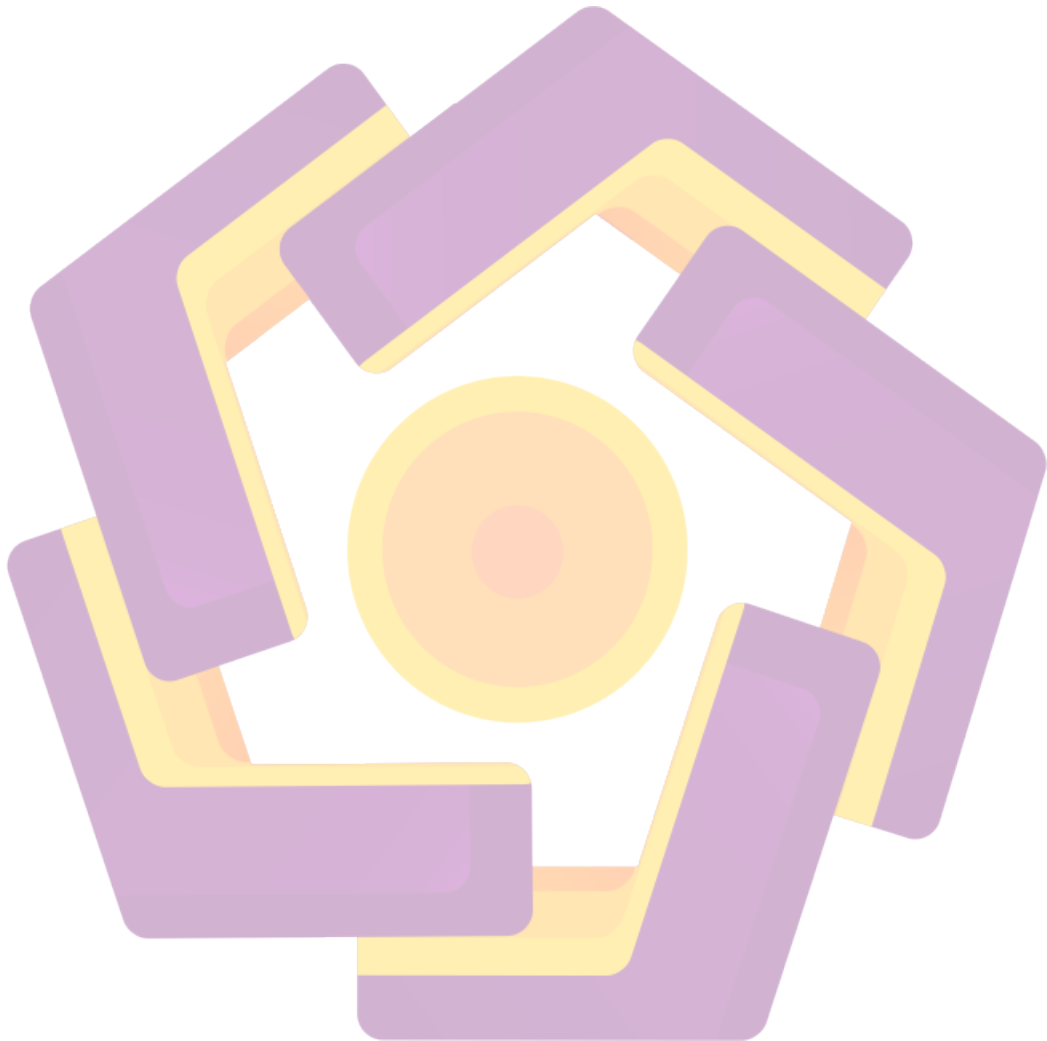


Alfian Fauzi

NIM. 14.12.7860

MOTTO

"Sing ra penting pikir keru" - Via Vallen



PERSEMBAHAN

Sujud serta syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa ALLAH SWT. Atas karunia serta cinta, kasih sayang-Mu telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta ilmu sehingga dapat diselesaikannya karya skripsi sederhana ini dengan lancar dan semestinya. Shalawat serta salam tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW selaku junjungan dan salah satu Nabi yang memiliki pribadi baik untuk ditiru.

Kupersembahkan karya skripsi sederhana ini untuk orang-orang terkasih, dan kuhormati.

1. Kedua orang tua yang selama ini telah merawat sejak kecil sampai saat ini dengan penuh kasih sayang serta penuh ikhlas sehingga dapat merasakan indahny dunia pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi saat ini.
2. Kepada kedua adik, Wildan Rizaldi dan Hafidz Ramadhan serta saudara tercinta yang telah memberikan semangat dan doa.
3. Kepada KSP “Bank Difabel” sebagai objek penelitian yang dapat bekerjasama dengan baik.
4. Kepada teman-teman 14-S1SI-01 yang telah memberikan warna dalam perkuliahan saya.
5. Kepada teman-teman Pantja Creative, Trah Moni dan Iblis Perbatasan yang telah memberikan semangat, motivasi dan energi.
6. Kepada seluruh pihak kampus Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana. Tidak lupa telah memberikan ilmu sehingga dapat menyelesaikan karya skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWt karena Rahmat dan Karunianya dapat diselesaikan karya skripsi ini. SHalawat serta salam semoga terlimpah kepada Rasulullah Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, serta umatnya samapi akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan demi terlaksananya syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Infromasi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Judul skripsi ini adalah “Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif pada KSP “Bank Difabel” Yogyakarta”.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan oleh beberapa pihak yang ada. Oleh sebab itu penulis sangat berterimakasih kepada yang terhormat.

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rector Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T selaku dekan Ilmu Komputer dan Ketua Jurusan Sistem Informasi yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan yang telah dilaksanakan.
4. Kepada seluruh dosen penguji yang telah menguji dan mengesahkan skripsi ini.
5. Kepada orangtua dan saudara tercinta.
6. Kepada teman-teman yang telah memberikan semangat.
7. Kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

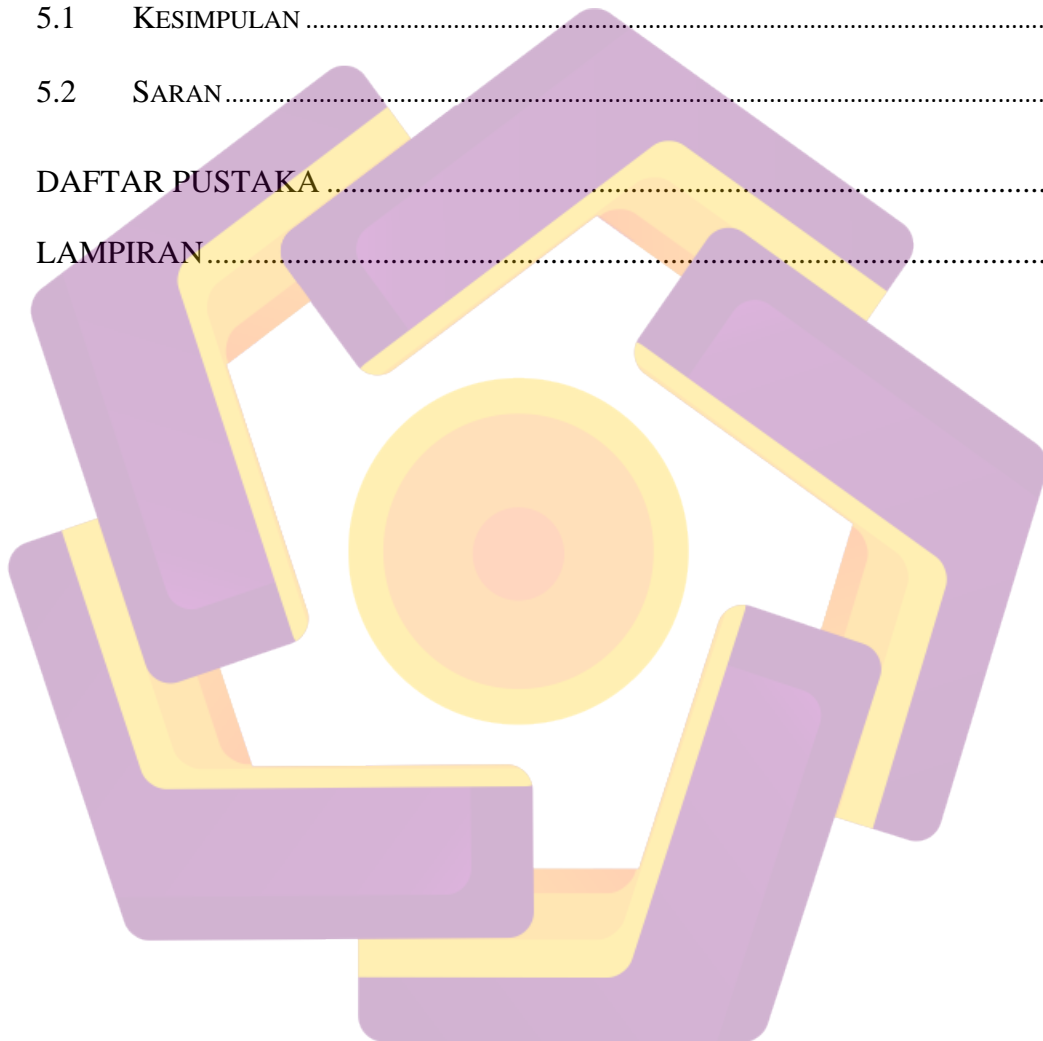
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7

2.2	KONSEP PERANCANGAN.....	9
2.2.1	Definisi Perancangan	9
2.3	KONSEP DASAR MULTIMEDIA	9
2.3.1	Definisi Multimedia	9
2.3.2	Objek-Objek Multimedia	9
2.4	KONSEP MULTIMEDIA INTERAKTIF	12
2.4.1	Definisi Multimedia Interaktif	12
2.4.2	Karakteristik Multimedia Interaktif	12
2.5	KONSEP DIFABEL	13
2.5.1	Definisi Difabel.....	13
2.6	SKALA LIKERT	13
2.7	ANALISIS DESKRIPTIF	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		15
3.1	TINJAUAN UMUM.....	15
3.2	ANALISIS UMUM.....	15
3.2.1	<i>Analisis SWOT</i>	16
3.2.2	Solusi Masalah	18
3.3	ANALISIS KELAYAKAN	18
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknis.....	18
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional	19
3.3.3	Analisis Kelayakan Hukum	19
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	20
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	20
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	20
3.4.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	22
3.5	MERANCANG KONSEP.....	22
3.6	MERANCANG ISI	23

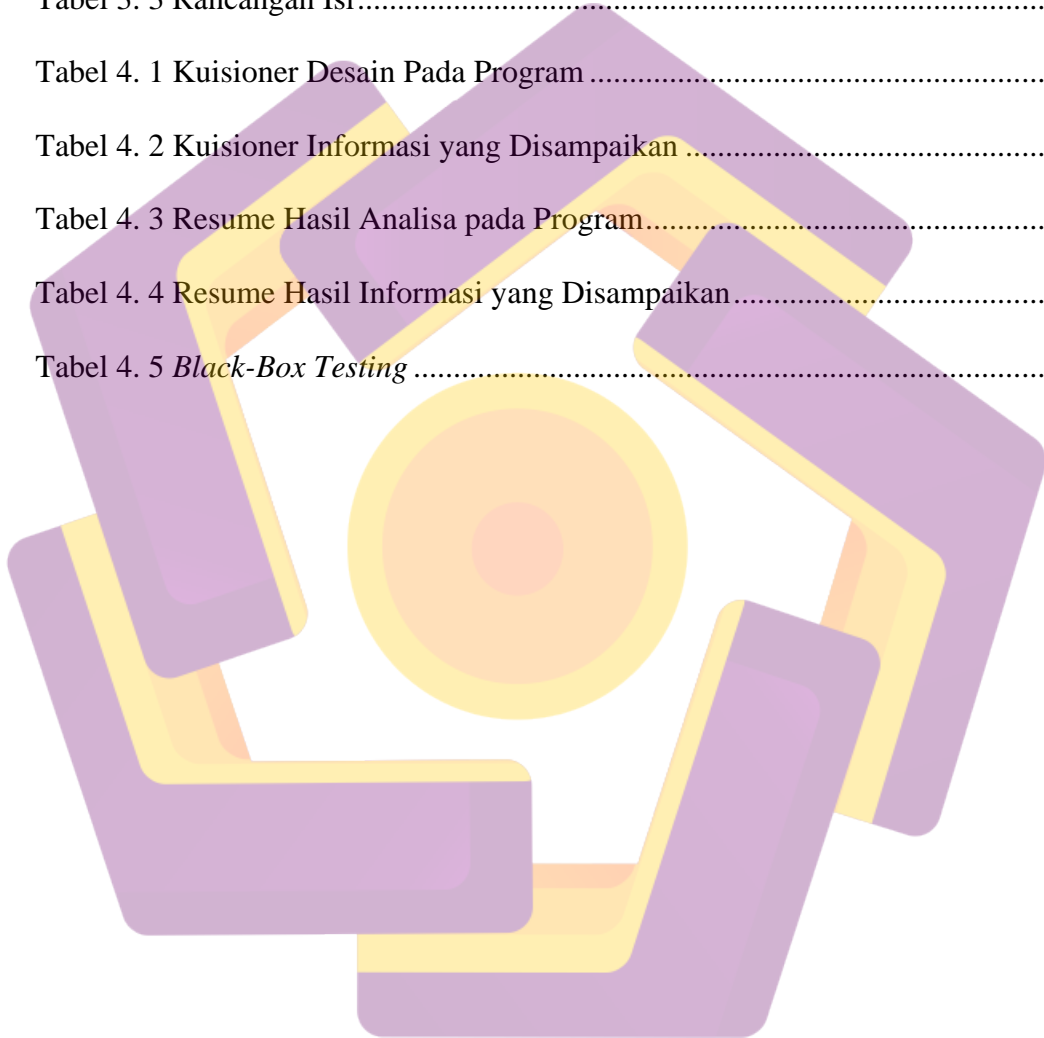
3.7	MERANCANG NASKAH.....	27
3.8	MERANCANG GAMBAR.....	28
3.8.1	<i>Intro</i>	29
3.8.2	Halaman Menu Utama	29
3.8.3	Halaman Menu Profil.....	30
3.8.4	Halaman Menu Struktur Organisasi.....	31
3.8.5	Halaman Menu Produk	32
3.8.6	Halaman Menu Acara	32
3.8.7	Halaman Menu Dokumentasi.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1	MEMPRODUKSI SISTEM.....	34
4.1.1	Pembuatan Desain Tampilan	34
4.1.2	Pengeditan <i>Video</i>	35
4.1.3	Pengeditan Suara <i>Narator</i>	37
4.1.4	<i>Import Image</i>	39
4.1.5	<i>Import Sound</i>	40
4.1.6	<i>Import Video</i>	41
4.1.7	Pembuatan Tombol	42
4.1.8	Implementasi pada Flash.....	44
4.2	MEMBUAT FILE <i>EXCUTABEL (FILE *.EXE)</i>	57
4.3	MEMBUAT <i>FILE AUTORUN</i>	57
4.4	PEMBAHASAN.....	58
4.4.1	Analisa Desain pada Program	59
4.4.2	Analisa Informasi yang Disampaikan	60
4.4.3	Resume Hasil Analisa Desain pada Program.....	61
4.4.4	Resume Hasil Informasi yang Disampaikan.....	62
4.5	UJI COBA SISTEM	62
4.5.1	<i>Black-Box Testing</i>	63

4.5.2	<i>White-Box Testing</i>	63
4.6	MENGGUNAKAN SISTEM MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	64
4.7	PEMELIHARAN MEDIA INTERAKTIF YANG DIBUAT.....	64
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	KESIMPULAN	66
5.2	SARAN.....	66
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN.....		70



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT	16
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware	21
Tabel 3. 3 Rancangan Isi.....	24
Tabel 4. 1 Kuisisioner Desain Pada Program	58
Tabel 4. 2 Kuisisioner Informasi yang Disampaikan	59
Tabel 4. 3 Resume Hasil Analisa pada Program.....	61
Tabel 4. 4 Resume Hasil Informasi yang Disampaikan.....	62
Tabel 4. 5 <i>Black-Box Testing</i>	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Campuran	28
Gambar 3. 2 <i>Intro</i>	29
Gambar 3. 3 Tampilan Halaman Utama	30
Gambar 3. 4 Tampilan Menu Profil	30
Gambar 3. 5 Tampilan Menu Struktur Organisasi	31
Gambar 3. 6 Tampilan Detail Struktur Organisasi	31
Gambar 4. 1 Desain Tampilan Adobe Flash	35
Gambar 4. 2 Desain Tampilan Corel Draw	35
Gambar 4. 3 Tampilan Saat Pengeditan Video	36
Gambar 4. 4 Tampilan Awal Adobe Audition	37
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Effect Reverb	38
Gambar 4. 6 Tampilan Saat Pengeditan	38
Gambar 4. 7 Tampilan Penyimpanan File	39
Gambar 4. 8 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS6	40
Gambar 4. 9 <i>Import Image to Library</i>	40
Gambar 4. 10 Tampilan <i>Import Sound (Image to Library)</i>	41
Gambar 4. 11 <i>Import Video</i>	41
Gambar 4. 12 Metode Pengambilan Video	42
Gambar 4. 13 Tampilan Pembuatan Tombol	43
Gambar 4. 14 Mengubah Nama Tombol	43
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Intro</i>	44

Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Utama	45
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Profil (Halaman Pertama).....	45
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Profil (Halaman Kedua).....	46
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Profil (Halaman Sejarah)	46
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Struktur Organisasi	47
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Ketua)	48
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Wakil Ketua).....	48
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Konsultan)	49
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Pengawas 1).....	49
Gambar 4. 25 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Pengawas 2).....	50
Gambar 4. 26 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Sekretaris 1).....	50
Gambar 4. 27 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Sekretaris 2).....	51
Gambar 4. 28 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Bendahara 1).....	51
Gambar 4. 29 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Bendahara 2).....	52
Gambar 4. 30 Tampilan Menu Struktur Organisasi (Halaman Humas).....	52
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Produk (Halaman Utama).....	53
Gambar 4. 32 Tampilan Menu Produk (Halaman Tabungan).....	54
Gambar 4. 33 Tampilan Menu Produk (Halaman Pinjaman)	54
Gambar 4. 34 Tampilan Menu Acara.....	55
Gambar 4. 35 Tampilan Menu Dokumentasi	56
Gambar 4. 36 Tampilan Menu <i>Help</i>	56
Gambar 4. 37 Tampilan <i>Publish Setting</i>	57
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Compiler Errors</i>	64

INTISARI

Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu hal yang penting untuk tolak ukur kemakmuran dan kesejahteraan suatu negara. Pendapatan perkapita dan pendapatan nasional merupakan indikator terpenting dalam mengukur tingkat kesejahteraan rakyat suatu negara. Realitanya di Indonesia kesenjangan ekonomi dan kemiskinan masih menjadi masalah yang tak terselesaikan.

Begitu pula dengan penyandang disabilitas yang membutuhkan akses untuk meningkatkan kesejahteraannya. Akan tetapi, kekurangan akses menjadi masalah yang harus diselesaikan. Dengan adanya KSP “Bank Difabel” , dapat memberikan wadah untuk mendapatkan modal sehingga memicu produktivitas usahanya. Kurangnya pengetahuan dan informasi tentang Bank Difabel ini menjadikan kurang optimalnya peran Bank Difabel untuk menaungi penyandang disabilitas.

Untuk mengatasi masalah di atas, diperlukan kemampuan penyandang disabilitas dalam menggunakan media interaktif. Media interaktif dapat membantu penyandang disabilitas dalam mengetahui informasi tentang KSP “Bank Difabel”. Mengingat masalah di atas, saya mencoba untuk membuat aplikasi multimedia interaktif yang nantinya dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan akses informasi. Dari atas, saya ingin membuat: " Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif pada KSP “Bank Difabel” Yogyakarta

Kata Kunci: Ekonomi, Multimedia.

ABSTRACT

Economic growth is one of the important things to measure the prosperity and prosperity of a country. Revenue per capita and national income is the most important indicator in measuring the level of welfare of the people of a country. The reality in Indonesia economic gaps and poverty is still an unresolved problem.

Similarly, people with disabilities who need access to improve their welfare. However, lack of access is a problem to be solved. With the KSP "Bank Disabled", can provide a container to get capital so that trigger business productivity. This lack of knowledge and information on the Bank Disable makes it less optimal for the role of the Disabled Bank to overshadow PwDs.

To overcome the above problems, the ability of people with disabilities to use interactive media is needed. Interactive media can help PwDs to know information about KSP "Bank Disabled". Given the above issues, I am trying to create an interactive multimedia app that can later be used to help the learning process and access information. From above, I would like to create: "Designing and Making Interactive Media on KSP" Bank Difabel "Yogyakarta.

Keyword: Economic, Multimedia