

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN
KINOLGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Edo Firawan

15.22.1748

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN
KINOLOGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Edo Firawan

15.22.1748

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN
KINOLOGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edo Firawan

15.22.1748

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PERKUMPULAN
KINOLOGI INDONESIA (PERKIN) DI YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edo Firawan

15.22.1748

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2016

Susunan Dewan Penguji

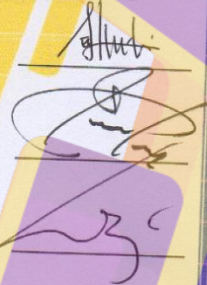
Nama Penguji

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Savanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 22 November 2016



Edo Firawan

Edo Firawan

NIM. 15.22.1748

MOTTO

1. Tidak ada masalah yang tidak dapat terselesaikan.
2. Berusaha lebih baik dari hari kemarin dan hari ini.
3. Jangan berkata tidak sebelum mencoba.
4. Menggapai impian dengan usaha dan kemauan keras.
5. Hari esok harus lebih baik.
6. Lewati halangan yang ada dengan senyuman.
7. Belajarlah dari masa lalu untuk kesuksesan masa depan.
8. Bantulah sesama dengan ikhlas dan berpegang teguh dengan prinsip.
9. Jangan takut akan kegagalan karena kegagalan bukan akhir dari segalanya.
10. Melihat masalah bukan sebagai hambatan namun sebuah tantangan yang harus dihadapi.

PERSEMBAHAN

Puji Tuhan naskah skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya, dengan segala rahmat dan limpahan berkah-Nya. Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta yang senantiasa selalu memberikan kasih sayangnya dan apapun yang dapat mereka berikan yang terbaik kepada anaknya.
2. Saudara kandung yang selalu memberikan dukungan.
3. Bapak dan ibu Dosen yang selama ini telah memberikan pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang sangat berarti.
4. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan disaat senang maupun susah.
5. Semua pihak yang telah membantu terselesaikanya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Pada Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN) Di Yogyakarta Sebagai Media Informasi”.

Penulisan skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Segenap Staff pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tak henti-hentinya memberikan dukungan jasmani, rohani, semangat, material dan doa kepada penulis.
5. Kepada Pengurus Perkumpulan Kinologi Indonesia/PERKIN Yogyakarta yang telah bekerja sama membantu penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perbaikan pendidikan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 22 November 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Metode Observasi.....	4
1.6.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.3 Metode Pustaka.....	5
1.6.4 Metode Analisis.....	5
1.6.5 Metode Perancangan.....	5
1.6.6 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Pengertian Multimedia.....	10
2.3	Sejarah Multimedia.....	11
2.4	Pentingnya Multimedia.....	12
2.5	Elemen-Elemen Multimedia.....	13
2.6	Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	15
2.7	Struktur Sistem Aplikasi Multimedia.....	18
2.8	Definisi Multimedia Interaktif.....	20
2.9	Tujuan Multimedia Interaktif.....	21
2.10	Teori Analisis SWOT.....	22
2.10.1	Fungsi SWOT.....	24
2.10.2	Matrix SWOT.....	24
2.11	Teori Kebutuhan Sistem.....	26
2.12	Teori Kelayakan Sistem.....	27
2.13	Teori Skala Likert.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.1.1	Profil PERKIN.....	31
3.1.2	Sejarah PERKIN.....	31
3.1.3	Visi dan Misi PERKIN.....	32
3.1.3.1	Visi PERKIN.....	32
3.1.3.2	Misi PERKIN.....	33
3.1.4	Struktur Organisasi PERKIN.....	34
3.1.5	Logo PERKIN.....	34
3.1.6	Lokasi PERKIN.....	35
3.2	Pengambilan Data.....	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.2	Observasi.....	36
3.3	Analisis Masalah.....	37
3.3.1	Analisis SWOT.....	38
3.3.1.1	Kekuatan.....	38
3.3.1.2	Kelemahan.....	38

3.3.1.3 Peluang.....	38
3.3.1.4 Ancaman	39
3.3.2 Tabel SWOT.....	39
3.3.3 Kelemahan	42
3.3.4 Solusi Yang Ditawarkan	43
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.5 Analisis Studi Kelayakan	48
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	48
3.5.2 Analisis Kelayakan Operasional	49
3.5.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	49
3.6 Merancang Konsep	50
3.7 Merancang Isi.....	51
3.8 Merancang Naskah.....	52
3.9 Merancang Grafik	54
3.9.1 Tampilan Awal.....	54
3.9.2 Kolom Profil	55
3.9.3 Kolom Galeri	56
3.9.4 Kolom Pengembangbiakan	56
3.9.5 Kolom Pengaturan.....	57
3.9.6 Kolom Keluar.....	57
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Implementasi.....	58
4.2 Memproduksi Sistem	58
4.2.1 Membuat Tombol.....	58
4.2.2 Membuat Animasi	61
4.2.3 Membuat Gambar	64
4.2.3.1 Pembuatan Menu Utama	64
4.2.3.2 Pembuatan Grafis Tombol.....	64
4.2.4 Membuat Suara	70

4.2.5	Membuat <i>Video</i>	71
4.2.6	<i>Import Flash</i>	75
4.2.7	Menyusun Halaman	78
4.2.8	Link Antar Halaman.....	78
4.2.9	<i>Publish File</i>	80
4.3	Mengetes Sistem	81
4.3.1	<i>Black Box Testing</i>	81
4.3.2	<i>White Box Testing</i>	83
4.4	Menggunakan Sistem.....	84
4.4.1	Tampilan Intro	85
4.4.2	Tampilan Menu Utama.....	85
4.4.3	Tampilan Menu Profil	85
4.4.4	Tampilan Menu Galeri	86
4.4.5	Tampilan Menu Perkebangbiakan.....	87
4.4.6	Tampilan Menu Kelahiran dalam Menu Perkebangbiakan.....	87
4.4.7	Tampilan Pengaturan.....	88
4.4.8	Tampilan Keluar.....	88
4.5	Memelihara Sistem	89
4.6	Pembahasan.....	90
4.6.1	Uji Aplikasi Kepada Pengguna	90
4.6.2	Hasil Uji Aplikasi Kepada Pihak PERKIN	92
4.6.3	Hasil Uji Aplikasi Kepada Masyarakat Umum.....	95
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan	9
Tabel 2.2 Matrix SWOT.....	25
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban.....	29
Tabel 2.4 Kriteria Rumus Presentase	30
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	39
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	46
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	46
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Minimum <i>Software</i> Dan <i>Hardware</i>	47
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	48
Tabel 3.6 Rancangan Isi Menu.....	51
Tabel 4.1 Grafis Media Interaktif.....	67
Tabel 4.2 Hasil <i>Black Box Testing</i>	82
Tabel 4.3 Kuisisioner Penilaian Uji Aplikasi Kepada Pengguna.....	90
Tabel 4.4 Interval Uji Pengguna Pihak PERKIN	92
Tabel 4.5 Tabel Uji Pengguna Pihak PERKIN.....	93
Tabel 4.6 Interval Uji Pengguna Pihak Masyarakat Umum.....	95
Tabel 4.7 Tabel Uji Pengguna Pihak Masyarakat Umum	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perkembangan Sistem Multimedia	15
Gambar 2.2 Struktur Linear	18
Gambar 2.3 Struktur Herarki	19
Gambar 2.4 Struktur Piramida	19
Gambar 2.5 Struktur Polar	19
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PERKIN	34
Gambar 3.2 Logo PERKIN	35
Gambar 3.3 Hubungan Antar Halaman	53
Gambar 3.4 Rancangan Intro	54
Gambar 3.5 Rancangan Menu Utama	55
Gambar 3.6 Rancangan Menu Profil	55
Gambar 3.7 Rancangan Menu Galeri	56
Gambar 3.8 Rancangan Menu Pengembangbiakan	56
Gambar 3.9 Rancangan Menu Pengaturan	57
Gambar 3.10 Rancangan Menu Keluar	57
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan <i>Button</i>	59
Gambar 4.2 Tampilan <i>Stage</i> Tombol	59
Gambar 4.3 Tampilan Pengisian Suara pada Tombol	60
Gambar 4.4 Tampilan Pemberian Filter pada Tombol	61
Gambar 4.5 Tampilan <i>New Document Flash CS3</i>	62
Gambar 4.6 Tampilan Pengaturan Ukuran <i>Stage</i>	62
Gambar 4.7 Tampilan Memasukkan <i>Keyframe</i>	63
Gambar 4.8 Tampilan Pembuatan Animasi	63
Gambar 4.9 <i>Outline</i> Menu Utama	65
Gambar 4.10 Tampilan Pembuatan Menu Utama	65
Gambar 4.11 Tampilan <i>Outline</i> Tombol	66
Gambar 4.12 Tampilan Pembuatan Tombol	67

Gambar 4.13 Tampilan <i>Adobe Audition Single Track</i>	70
Gambar 4.14 Tampilan <i>Export File Audition CS3</i>	71
Gambar 4.15 <i>Import Video</i> pada <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	72
Gambar 4.16 Tampilan Awal Menghilangkan Suara	73
Gambar 4.17 Menghilangkan Suara.....	73
Gambar 4.18 Menyusun <i>Video</i>	74
Gambar 4.19 Tampilan Awal Menyimpan Hasil <i>Video</i>	74
Gambar 4.20 Menyimpan Hasil <i>Video</i>	75
Gambar 4.21 Window Pengaturan <i>Video</i>	75
Gambar 4.22 Tampilan Awal Pemilihan Metode <i>Load Video</i>	76
Gambar 4.23 Pemilihan Metode <i>Load Video</i>	76
Gambar 4.24 Tampilan Awal Pemilihan <i>Template Navigator</i>	77
Gambar 4.25 Pemilihan <i>Template Navigator</i>	77
Gambar 4.26 Window Pemberitahuan	78
Gambar 4.27 Menyusun Halaman	78
Gambar 4.28 Tampilan Awal Memberikan Inisial pada Frame	79
Gambar 4.29 Memberikan Inisial pada Frame.....	79
Gambar 4.30 Actionscript Perpindahan Frame	80
Gambar 4.31 <i>Publishing File .exe</i>	80
Gambar 4.32 <i>White Box Load External mp3 Testing</i>	83
Gambar 4.33 Ikon Intro.exe	84
Gambar 4.34 Tampilan Intro	85
Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama.....	85
Gambar 4.36 Tampilan Menu Profil	86
Gambar 4.37 Tampilan Menu Galeri	86
Gambar 4.38 Tampilan Menu Perkembangbiakan.....	87
Gambar 4.39 Tampilan Menu Kelahiran.....	88
Gambar 4.40 Tampilan Pengaturan.....	88
Gambar 4.41 Tampilan Keluar	89
Gambar 4.42 Diagram Penilaian Kuisisioner	98

INTISARI

Media interaktif kini semakin dikembangkan oleh para pengembang *software* dalam dunia komputer. Pengembangan suatu media interaktif adalah melalui perancangan aplikasi multimedia. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggunaan media teks, gambar, audio serta animasi yang berintegrasi. Teknologi *software* multimedia merupakan gabungan teks, audio, gambar, animasi dan visual dalam suatu program aplikasi sehingga informasi yang dihasilkan lebih banyak.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk mendefinisikan masalah multimedia, studi kelayakan multimedia, analisis kebutuhan sistem multimedia, merancang konsep multimedia, merancang isi multimedia, merancang naskah multimedia, merancang grafik multimedia, memproduksi sistem multimedia, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak diharapkan harus melaksanakan pemeliharaan. Ini adalah tugas para *spesialis* dan *professional*. Multimedia bukan aplikasi *end user computing*.

Aplikasi ini menyampaikan informasi tentang profil organisasi PERKIN, struktur organisasi PERKIN, visi misi PERKIN, dan kegiatan PERKIN. Cara membuat atau mendesain aplikasi multimedia sebagai media informasi profil pada PERKIN dengan menggunakan beberapa aplikasi atau *software* antara lain *Adobe Flash CS3* sebagai *software* utama dan *Adobe Audition CS3*, *CorelDraw X5*, *Adobe Premiere Pro CS3* sebagai *software* pendukung. Diharapkan adanya perbaikan kedepannya untuk mengembangkan dan menyempurnakan dalam pembuatan multimedia interaktif yang masih sederhana ini. Diharapkan pembuatan multimedia interaktif ini dapat menjangkau yang lebih besar lagi dan tidak hanya masyarakat yang tinggal di daerah sekitar saja, tetapi juga seluruh masyarakat Yogyakarta dan juga Indonesia.

Kata-kunci: media interaktif, multimedia, *end user computing*, PERKIN.

ABSTRACT

Very rapid progress in information technology provides considerable influence on various aspects of human life. The most evident influence on fundamental changes to the way people conduct transactions, especially in the business world. Interactive media is increasingly developed by the developers of the software in the computer world. Development of an interactive media is through the design of multimedia applications. Multimedia has changed the way humans interact with computers through the use of media text, images, audio, and animation are integrated. Promotion has been done by the Best Kingdom Kennel only use communication media via chat and social media. Media such information is limited to text and images. While interactive multimedia has elements of text, audio, images, animation, and visual. So, we need a media campaign that can penetrate the target market. Media campaign in the form of interactive multimedia.

In this paper, researchers are trying to define the problem of multimedia, multimedia concept planning, designing multimedia content, design a multimedia text, multimedia graphic designing, producing multimedia systems, multimedia systems tested, using multimedia systems, and maintaining another computer-based systems, multimedia systems should be maintained . The main difference is the user is not expected to have to carry out maintenance. It is the task of specialists and professionals. Multimedia is not the application end user computing.

This application convey information about the profile of The Best Kingdom Kennel, owned stud pemacakan The Best Kingdom Kennel, and sales made The Best Kingdom Kennel. How to create or design a multimedia application as a media profile information on The Best Kingdom Kennel by using multiple applications or software, among others, Adobe Flash CS3 Professional as a major software and Adobe Photoshop CS3, Adobe Premiere Pro CS3 as supporting software. Expected future interactive multimedia production is using the database. Interactive multimedia production is expected to reach a greater promotion and not just the people who live in the area around the course, but also all the people of Yogyakarta and Indonesia.

Keywords: interactive media, multimedia, media campaign, end user computing, The Best Kingdom Kennel and society.