

**ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PADA BALAI
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA YOGYAKARTA
KEMENTERIAN DALAM NEGERI**

NASKAH PUBLIKASI



disusun oleh :

Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

NASKAH PUBLIKASI

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai
Media Penyampaian Informasi Pada Balai Pemberdayaan
Masyarakat Desa Yogyakarta Kementerian Dalam Negeri**

disusun oleh

Radityo Aji Wicaksono

06.11.1133

Dosen Pembimbing

Armadyah Amborowati, S.Kom M.Eng
NIK. 190302063

Tanggal 22 Juli 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.

NIK. 190302008

**Analysis And Development Of Multimedia Based Applications For Delivery
Information Media On “Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta
Kementerian Dalam Negeri”**

**Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media
Penyampaian Informasi Pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta
Kementerian Dalam Negeri**

Radityo Aji Wicaksono
Jurusan Teknik Informatika
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Based on the Decree of the Minister of Home Affairs Number 12 Year 2000, Institute for Rural Community Empowerment Yogyakarta is Kementerian Technical Implementation Unit of the Interior has the principal task of running some of the tasks of Directorate General of Village Community Empowerment and policy formulation has the function of training programs, community facilitation and evaluation of training programs and ketata administration company.

Submission of information about the type of training received by communities and villages throughout the working area of Village Community Empowerment Center includes nine Provinces of Yogyakarta, Banten, Jakarta, West Java, Central Java, Yogyakarta, West Kalimantan, Central Kalimantan, South Kalimantan and East Kalimantan was limited in the form of print media that can only display text and images, so that the recipient is less interested in information. Efforts so that information can be interesting candidates for the training of the local working area it is necessary programmed presentation Analysis And Development Of Multimedia Based Applications For Delivery Information Media On “Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta Kementerian Dalam Negeri”.

Multimedia applications have a value of more interactive communication, not only display the material in the form of print media, but is equipped with sound and animations so easy to implement throughout the working area of Village Community Empowerment Center of Yogyakarta.

Keywords: Multimedia, XML, interactive CDs, Information Kiosk, Interactive.

1. Pendahuluan

Dalam rangka mengkondisikan dan penyiapan pengelola pembangunan di daerah, peran-peran fasilitasi dari pemerintah menjadi mutlak diperlukan. Sejalan dengan hal tersebut mendasarkan pada Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2000, Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Departemen Dalam Negeri mempunyai tugas pokok menyelenggarakan sebagian tugas Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai fungsi perumusan kebijakan program pelatihan, fasilitasi dan evaluasi pelaksanaan program pelatihan serta pelaksanaan administrasi dan tata usaha.

Sampai dengan saat ini Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta memiliki wilayah kerja meliputi 9 (sembilan) provinsi yaitu Banten, Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur. Melihat begitu besar wilayah kerja tersebut, menjadi sebuah tantangan yang perlu untuk segera disikapi dalam rangka optimalisasi fungsi yang harus diemban. Ketidakseimbangan antara kapasitas kemampuan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dengan wilayah kerja yang harus digarap menjadi sebuah momentum untuk mencari alternatif pemecahan sehingga fungsi fasilitasi kepada daerah dapat dilakukan secara lebih optimal, efektif, dan informasinya mudah diperoleh.

2. Landasan Teori

2.1 Definisi Multimedia

Dalam industri elektronika, Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks atau Multimedia adalah kombinasi paling sedikit dari dua media input dan output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

2.2 Elemen-Element Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi atau gabungan dari beberapa medium yang dimainkan link dalam menyediakan jalan bagi pengguna untuk berinteraksi dan melakukan navigasi Suyanto (2003a, 2005, h. 255-287). Multimedia terdiri dari beberapa komponen atau unsur, yaitu :

2.2.1 Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah dikendalikan dan disimpan adalah teks. Teks merupakan yang paling dapat dimengerti dan yang paling banyak dilihat. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

Lebih dari itu file teks mempunyai struktur linier sederhana. Meskipun ada multimedia tanpa teks, namun sebagian besar sistem multimedia menggunakan teks, sebab teks sangat efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan pada pengguna.

2.2.2 Audio

Audio (suara) atau bunyi merupakan salah satu dari objek multimedia yang dapat mewakili berbagai bahasa dan arti. Misalnya, efek suara latar belakang pada film yang dapat mendukung suasana dari cerita pada film itu yang dapat mempengaruhi perasaan manusia yang mendengarnya. Terdapat empat jenis objek bunyi yang dapat digunakan dalam produksi multimedia, yakni: *Waveform audio*, MIDI, CDAudio, dan MP3.

2.2.3 Image

Menurut (Sutopo, 2003), secara umum *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi.

2.2.1 Video

Menurut (Suyanto, 2003), video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena *penyampaian* informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

2.3 Pengembangan Sistem Multimedia

2.3.1 Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia

Untuk mengembangkan sistem multimedia pada suatu perusahaan, maka pengembangan sistem multimedia harus mengikuti tahapan pengembang sebagai berikut; mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, memproduksi sistem, melakukan tes pemakai, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

3. Analisis

Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*system Planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*system design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan ditahap selanjutnya. Di dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem adalah sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis masalah.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

3.1 Identifikasi Masalah

a. Permasalahan yang timbul

Kurangnya media penyampaikan informasi mengenai Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta dan media informasi di jalankan selama ini oleh intansi belum bisa menyampaikan informasi secara detail. Berhubung media informasi yang di gunakan pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta masih menggunakan media cetak seperti brosur dan modul.

b. Identifikasi penyebab masalah

Belum adanya sistem yang dapat menyampaikan informasi secara lebih interaktif dan detail dalam penyajian informasi. Karena selama ini informasi hanya dapat di peroleh melalui brosur dan modul.

3.2 Analisis PIECES

a. Analisis Kinerja (*Performance*)

Parameter	Hasil Analisis
1) <i>Response Time</i>	1) <i>Dalam</i> memberikan layanan informasi, Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta harus melakukan kerja sama dengan percetakan dalam pembuatan brosur/modul sehingga waktu yang dibutuhkan bergantung dari jasa percetakan yang ditunjuk.

2) <i>Throughput</i>	2) Jumlah informasi yang dihasilkan melalui media cetak seperti modul/brosur tidak dapat menampilkan informasi secara detail dan jumlah informasi yang dihasilkan relative sedikit, sebatas media brosur yang ada.
----------------------	--

b. Analisis Informasi (*information*)

Parameter	Hasil Analisis
1) Akurat	1) Informasi atau promosi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta masih berupa modul/brosur sehingga kurang akurat, akurat dalam pengertian informasi yang dikemas dalam bentuk brosur/modul memiliki kemungkinan kesalahan penulisan yang mengakibatkan informasi yang terdapat di dalamnya tidak dapat dirubah. Mengingat sifat informasi yang terdapat dalam brosur/modul bersifat statik.
2) Tepat Waktu	2) Informasi dengan media modul/brosur yang digunakan pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta tidak tepat waktu. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat Keterlambatan itu disebabkan karena Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta harus melakukan kerja sama dengan percetakan dalam pembuatan brosur atau spanduk yang mana membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
3) Relevan	3) Informasi diberikan harus mempunyai manfaat sebagai dasar pengambilan keputusan sesuai dengan yang dibutuhkan. Kualitas media informasi bisa menjadi tidak relevan jika disampaikan kepada pihak yang tidak membutuhkan informasi sebagai contoh memberikan informasi kepada pribadi atau kelompok yang sama sekali tidak berminat terhadap produk yang ditawarkan. Kemudian informasi yang dimuat dalam brosur/modul tidak detail sehingga bisa terjadi salah pengertian maksud dan tujuan

informasi sehingga mengakibatkan nilai informasi tidak relevan.

c. Analisis Ekonomi (*economy*)

Parameter	Hasil Analisis
1) Biaya	1) Diperlukan biaya untuk promosi melalui brosur atau modul setiap menyampaikan informasi, Apabila ada informasi yang ditambahkan maka harus mencetak lagi dan menambah pengeluaran lagi.
2) Manfaat	2) Media tersebut tidak detail dalam penyampaian informasi yang diberikan oleh instansi kepada peserta pelatihan sehingga tidak mengetahui bahwa Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta adalah juga instansi yang dapat memberikan mediasi pelatihan untuk memberdayakan sumber daya manusia di tiap daerah.

d. Analisis Kontrol (*control*)

Parameter	Hasil Analisis
1) Keamanan Data	1) Informasi yang ada pada brosur dan modul keamanannya kurang bisa di kontrol, karena brosur dan modul mudah rusak pada waktu distribusi atau waktu penyampaian informasi.

e. Analisis Efisiensi (*efficiency*)

Sistem lama yang terdapat Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta, sumber daya yang dipakai dalam pembuatan (penggandaan) brosur atau modul lebih banyak dan memakan waktu yang cukup lama. Sedangkan dengan sistem baru sumber daya yang dibutuhkan dalam pembuatan (penggandaan) lebih sedikit, karena dalam pembuatannya bisa dilakukan setiap saat yang kita butuhkan dan waktu yang diperlukan relatif singkat.

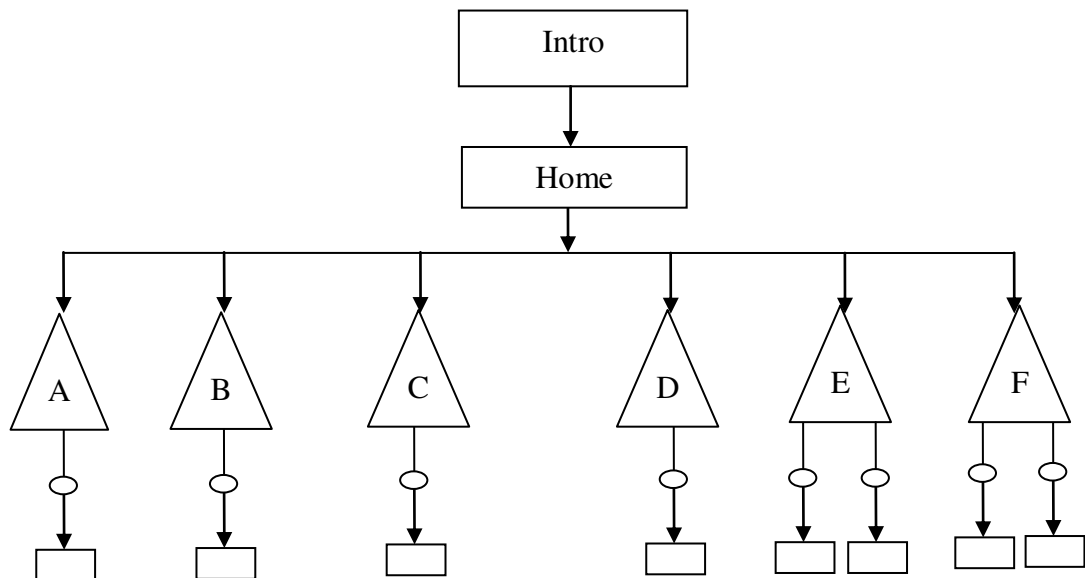
f. Analisis Pelayanan (Service)

Parameter	Hasil Analisis
1) Keragaman Informasi	1) Informasi yang disampaikan lewat brosur dan modul tidak beragam. Informasi yang disampaikan hanya beberapa informasi tertentu saja. Sedangkan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta mempunyai banyak informasi yang ingin disampaikan kepada anggota pelatihan maupun calon anggota pelatihan, seperti keanekaragaman produk yang ditawarkan maupun informasi lainnya mengingat keterbatasan ruang dalam media cetak seperti brosur.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Merancang Isi Multimedia

Rancangan dari isi multimedia yang akan ditampilkan dari tiap menu dan sub-sub menu, adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1. Desain Struktur Aplikasi

Keterangan :

A: Home

A: Halaman ini berisi ucapan sambutan selamat datang.

B : Profile

B: Halaman yang akan menampilkan profile Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta, Visi dan Misi.

C : Pelatihan

C: Halaman yang akan menampilkan jenis-jenis pelatihan yang pernah dilakukan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta secara rutin maupun berkala.

D : Gallery

D : Halaman yang akan menampilkan foto-foto yang menyangkut profile dari Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sendiri.

E : Struktur

E : Halaman yang akan menampilkan daftar pegawai dan bagan struktur organisasi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.

E1: Menampilkan daftar pegawai.

E2: Menampilkan struktur organisasi dan data yang berada di struktur tersebut.

F : Contact

F : Pada halaman ini pemakai dapat memperoleh informasi untuk menghubungi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.

F1 : Daftar kontak Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.

F2 : Peta lokasi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.

4.2 Merancang Naskah

Halaman	Isi
A. Home	1. Selamat Datang Di media informasi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta berbasis multimedia. Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Departemen Dalam Negeri yang mempunyai tugas pokok

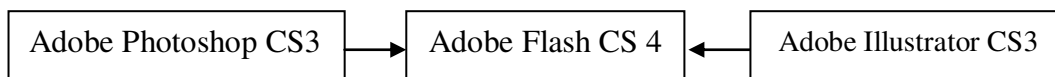
	<p>menyelenggarakan sebagian tugas Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai fungsi perumusan kebijakan program pelatihan, fasilitasi dan evaluasi pelaksanaan program pelatihan serta pelaksanaan administrasi dan tata usaha.</p>
<p>B. <i>Profile</i></p> <p>a. Sejarah</p>	<p>2. Halaman yang akan menampilkan informasi atau gambaran umum Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.</p> <p>a. Memasuki era otonomi daerah yang ditandai dengan perubahan paradigma kebijakan pemerintah pusat membawa implikasi dalam penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan. Prinsip otonomi daerah menggunakan prinsip otonomi seluas-luasnya dalam artian daerah diberi kewenangan untuk menetapkan kebijakan daerah untuk memberi pelayanan, peningkatan peran serta, prakarsa dan pemberdayaan masyarakat yang bertujuan pada peningkatan kesejahteraan rakyat. Seiring dengan prinsip tersebut penyelenggaraan otonomi daerah harus selalu berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan selalu memperhatikan kepentingan dan aspirasi yang tumbuh dan berkembang di masyarakat.</p> <p>Menyadari akan semakin besarnya pelimpahan kewenangan pemerintah pusat kepada daerah dalam berbagai kewenangan, membawa konsekwensi logis terhadap semakin beratnya tugas-tugas pemerintah daerah dalam berbagai kegiatan pembangunan. Persoalan pemerintah daerah sebenarnya juga merupakan persoalan masyarakat, sehingga upaya pemecahan masalah senantiasa mendasarkan pada skala prioritas daerah dengan melibatkan partisipasi secara aktif dari masyarakat. Dengan kata lain bahwa dalam penanganan persoalan yang dihadapi pada hakekatnya dilakukan oleh, dari dan untuk masyarakatnya. Sehingga dibutuhkan sekali kapasitas kemampuan masyarakat dan pemerintah dalam melakukan pengelolaan pembangunan.</p>

	<p>Dalam rangka mengkondisikan dan penyiapan pengelola pembangunan di daerah, peran-peran fasilitasi dari pemerintah menjadi mutlak diperlukan. Sejalan dengan hal tersebut mendasarkan pada Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2000, Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sebagai Unit Pelaksana Teknis (UPT) Departemen Dalam Negeri mempunyai tugas pokok menyelenggarakan sebagian tugas Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai fungsi perumusan kebijakan program pelatihan, fasilitasi dan evaluasi pelaksanaan program pelatihan serta pelaksanaan administrasi dan tata usaha.</p> <p>Sampai dengan saat ini Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta memiliki wilayah kerja meliputi 9 (sembilan) provinsi yaitu Banten, Jawa Barat, DKI Jakarta, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur.</p>
<p>b. Visi dan Misi</p>	<p>b. Visi: “Profesional dalam Manajemen Pelatihan Pemberdayaan Masyarakat Menuju Kemandirian Masyarakat”.</p> <p>Misi</p> <p>Untuk mewujudkan visi tersebut telah ditetapkan misi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peningkatan kapasitas pegawai dan fasilitator pelatihan yang memiliki kompetensi, tanggung jawab dan integritas. b. Peningkatan kualitas penyelenggaraan pelatihan. c. Peningkatan kerjasama penyelenggaraan pelatihan dengan Departemen dan lembaga Non Departemen, Perguruan Tinggi, Lembaga Swadaya Masyarakat, Pemerintah Daerah dan pihak-pihak lain. d. Peningkatan sarana dan prasarana pelatihan yang memadai.

C. <i>Pelatihan</i>	3. Halaman yang akan menampilkan jenis-jenis pelatihan yang pernah dilakukan Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta secara rutin maupun berkala.
D. <i>Gallery</i>	4. Halaman yang akan menampilkan foto-foto yang menyangkut profile dari Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta sendiri.
E. <i>Strukturi</i>	5. Halaman yang akan menampilkan bagan struktur organisasi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.
F. <i>Contact</i>	6. Pada halaman ini pemakai dapat memperoleh informasi untuk menghubungi Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta. Alamat I: Jln. Kusumanegara no. 9, Yogyakarta Telephone: (0274) 515749, 515358 Fax: (0274) 515358 Alamat II: Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta Telephone: (0274) 6922099 Peta Lokasi kantor

4.4 Memproduksi Sistem

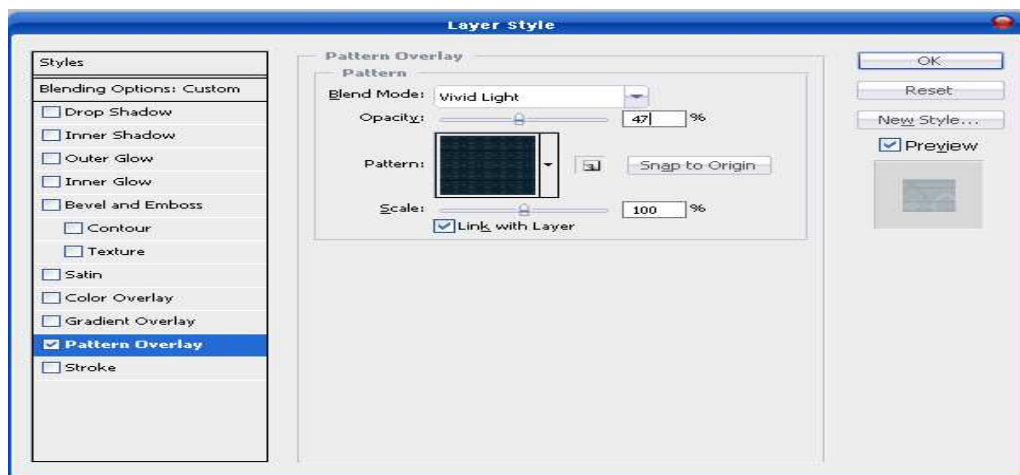
Dibawah ini ditunjukkan diagram alir proses produksi sistem :



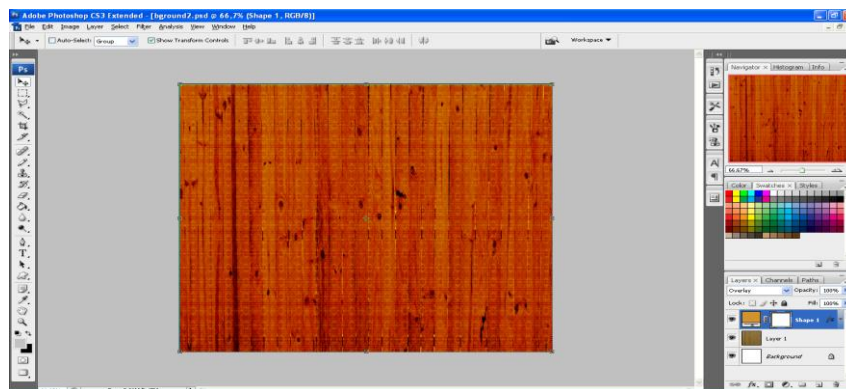
Gambar 4.8. Diagram Alir Proses Produksi Sistem

4.4.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3

Membuat *background*, langkah pertama dalam membuat *pattern* kayu dengan cara open file yang ingin dijadikan *pattern* setelah itu pilih *edit - define pattern* – kemudian isikan nama baru untuk *pattern* yang baru dibuat. Setelah itu kembali kedalam project *background*. Buat layer baru *layer - new - layer*. Pada layer baru berikan *style pattern Vivid Light* dengan cara *layer - layer style - pattern vivid light* – pilih *pattern* yang baru dibuat sebelumnya.



Gambar 4.10. Kotak dialog *layer style*

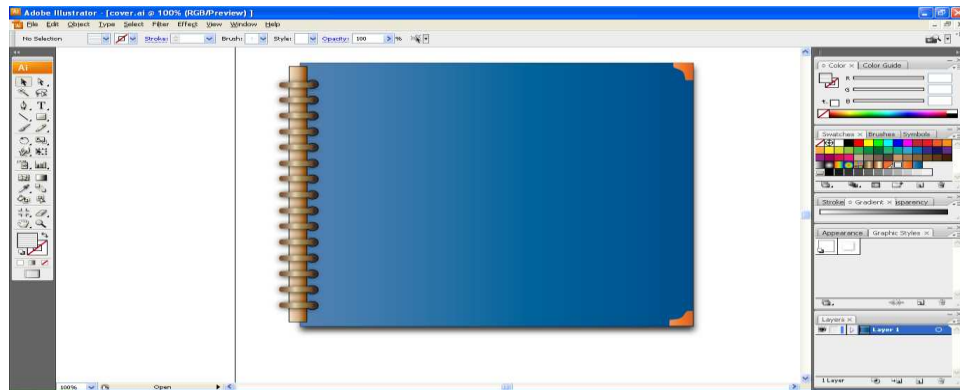


Gambar 4.11. Hasil editing *background*

4.4.2 Mengolah Grafik Dengan Adobe Illustrator CS3



Gambar 4.14. Contoh pengaturan *color*



Gambar 4.15. Hasil tampilan akhir bagian cover

4.4.3 Adobe Flash CS4

```

31 stop();
32
33 tombol.visible = false;
34 // membuat array
35 var menu_label:Array = new Array("Home", "Profile", "Struktur", "Pelatihan", "Gallery", "Contact");
36 var total:Number = menu_label.length; // total = 4
37
38 var i:Number = 0;
39 var halaman:Number;
40 var main_menu:MovieClip = new MovieClip();
41
42
43 //stage.addChild(main_menu);
44 posisi_tombol.addChild(main_menu);
45
46 //perulangan membuat variable btn dan title dari btn
47 for( i = 0; i < total; i++ )
48 {
49     var btn = new tombol_menu();
50     btn.name = "btn" + i; //btn.name = btn0, btn1, btn2, btn3
51     btn.x = tombol.x + (tombol.width + 0) * i;
52     btn.y = tombol.y;
53     btn.nomer_item = i;
54     btn.addEventListener( Event.ENTER_FRAME, btn_enter );
55
56     var btn_label:Array = menu_label[i].split("|");
57     btn.tombol_label.tombol_label_txt.text = btn_label[0];
58     btn.item_url = btn_label[1];
59     main_menu.addChild(btn);
60 }
61
62 function btn_enter(e:Event):void
63 {
64     var mc = e.target;
65     if( mc.over == true )

```

```

66     mc.nextFrame();
67     else
68         mc.prevFrame();
69 }
70
71 function btn_over(e:MouseEvent):void
72 {
73     e.target.over = true;
74     var suara_tombol:sound= new sound();
75     suara_tombol.play();
76 }
77
78 function btn_out(e:MouseEvent):void
79 {
80     e.target.over = false;
81 }
82
83 function btn_click(e:MouseEvent):void
84 {
85     var mc = e.target.parent;
86     if( mc.item_url != undefined )
87         navigateToURL( new URLRequest( mc.item_url ), "_parent" );
88     else
89         ganti_halaman(mc.nomer_item);
90 }
91
92 function ganti_halaman(no:Number):void
93 {
94     for( var i:Number = 0; i < main_menu.numChildren; i++ )
95     {
96         var mc = MovieClip( main_menu.getChildAt(i) );
97         mc.over = false;
98         mc.tombol_click.visible = true;
99         mc.addEventListener( MouseEvent.ROLL_OVER, btn_over );
100        mc.addEventListener( MouseEvent.ROLL_OUT, btn_out );
101
102
103
104        function btn_click(e:MouseEvent):void
105        {
106            var mc = e.target.parent;
107            if( mc.item_url != undefined )
108                navigateToURL( new URLRequest( mc.item_url ), "_parent" );
109            else
110                ganti_halaman(mc.nomer_item);
111        }
112
113        function ganti_halaman(no:Number):void
114        {
115            for( var i:Number = 0; i < main_menu.numChildren; i++ )
116            {
117                var mc = MovieClip( main_menu.getChildAt(i) );
118                mc.over = false;
119                mc.tombol_click.visible = true;
120                mc.addEventListener( MouseEvent.ROLL_OVER, btn_over );
121                mc.addEventListener( MouseEvent.ROLL_OUT, btn_out );
122                mc.addEventListener( MouseEvent.CLICK, btn_click );
123            }
124            var mc_terpilih = MovieClip( main_menu.getChildAt(no) );
125            mc_terpilih.over = true;
126            mc_terpilih.tombol_click.visible = false;
127            mc_terpilih.removeEventListener( MouseEvent.ROLL_OVER, btn_over );
128            mc_terpilih.removeEventListener( MouseEvent.ROLL_OUT, btn_out );
129            mc_terpilih.removeEventListener( MouseEvent.CLICK, btn_click );
130            halaman = no + 1; //halaman = 0 1++
131            play();
132        }
133    }
134    ganti_halaman(0); // default halaman on load
135

```

Gambar 4.24. Script main menu

5. Kesimpulan

Dari hasil proses “Analisis Dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi multimedia yang telah dibuat di dalamnya terdapat gambar, suara, teks, dan animasi dapat melengkapi media penyampaian informasi yang telah ada di Balai Pemberdayaan Masyarakat Desa Yogyakarta.
2. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah diolah, rata-rata penilaian dari keseluruhan parameter menunjukkan nilai 4.03 dimana nilai ini menyatakan aplikasi ini secara keseluruhan adalah **baik** sehingga layak untuk dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Bisnis*. Penerbit ANDI Yogyakarta. 2007
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. S.Kom, MM. *Perencanaan & Pengembangan Sistem Informasi*, Penerbit ANDI Yogyakarta. 2002.
- Suyanto, M. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Penerbit ANDI Yogyakarta. 2004
- _____. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Penerbit ANDI Yogyakarta. 2005.
- Jogiyanto, HM. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur*, Penerbit ANDI Yogyakarta. 2001
- Vaughan, Tay. *Multimedia making it Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006
- <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>