

**PENGEMBANGAN PROFILE MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE  
FLASH CS3 DENGAN ACTION SCRIPT 3.0 DAN  
XML UNTUK SMP NEGERI 2 PANDAK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aprilia Putri Andriyati**

**09.12.4252**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PENGEMBANGAN PROFILE MULTIMEDIA MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3 DENGAN ACTION SCRIPT 3.0 DAN  
XML UNTUK SMP NEGERI 2 PANDAK**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana SI  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Aprilia Putri Andriyati**

**09.12.4252**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN PROFILE MULTIMEDIA MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3 DENGAN ACTION SCRIPT 3.0 DAN  
XML UNTUK SMP NEGERI 2 PANDAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aprilia Putri Andriyati**

**09.12.4252**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 November 2012

Dosen Pembimbing,



**Melwin Syafrizal M.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PENGEMBANGAN PROFILE MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 DENGAN ACTION SCRIPT 3.0 DAN XML UNTUK SMP NEGERI 2 PANDAK

yang disusun oleh

**Aprilia Putri Andriyati**

**09.12.4252**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 29 Oktober 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahmad Dahlan, S.Kom**  
NIK. 190302174

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302105



Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 November 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

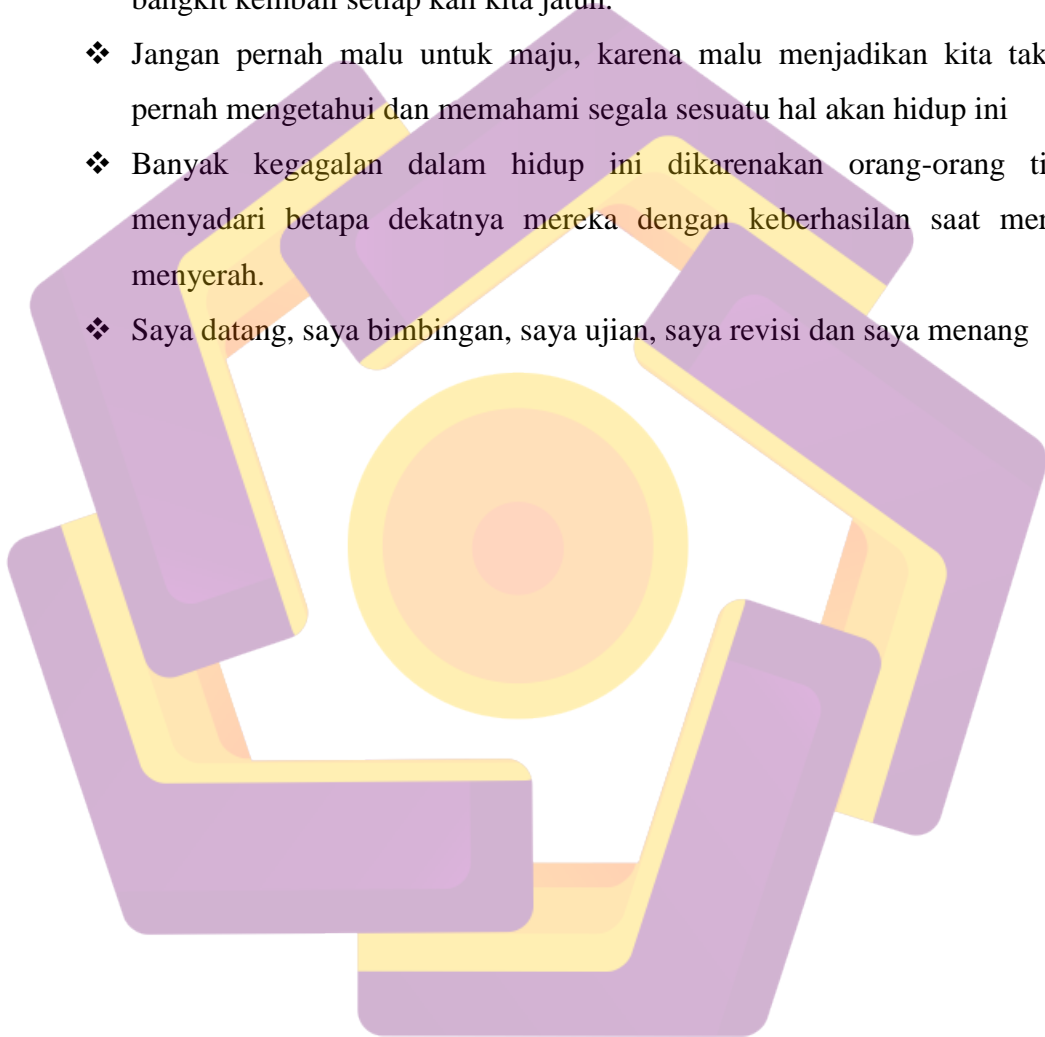
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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.

Yogyakarta, 4 September 2014

**Aprilia Putri Andriyati**  
**NIM 09.12.4252**

## MOTTO

- ❖ Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan
- ❖ Jangan tunda sampai besok apa yg bisa kamu lakukan hari ini
- ❖ Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.
- ❖ Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini
- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.
- ❖ Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang



## PERSEMBAHAN

**Skripsi Ini di Persembahkan untuk :**

Alloh SWT yang memberikan kelancaran, kemudahan dalam mengerjakan Skripsi ini sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Bapak dan Ibu yang selalu tak henti hentinya mendoakan, mendukung serta memberi semangat. Terimakasih.

Buat kedua adik yang suka jail, Trias oktaviani putri & Mega Septiani putri. mbak lulus lho. Jangan di ejekin lagi yaa.. 😊

Untuk Pak Melwin Syafrizal, terimakasih atas Bimbingan, Saran, Nasehatnya ya Pak, Tanpa Bimbingan Bapak semua tidak akan lebih baik.

Buat Mas Dwi makasih Semangatnya, doanya makasih buat semuanya, makasih yang selalu ngingetin kalo lagi males ngerjain. Dan nemani disaat galau skripsi 😊 .

Untuk Teman Teman semuanya :

Puzpie, Cia, Wahyu, Tri, Ando. makasih dukungannya. Kangen kalian semua.

Buat Mbak dudu semangat buat Skripsinya.

Untuk Ias, Makasih nduk selalu nyemangati april, nemani ke SMP nya.

Nemani foto buat ijazah, Maaf yaa ngerepotin.

Untuk yang tidak sebutkan maaf ya, jangan marah. Terimakasih buat support dan doanya.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan profile Multimedia menggunakan adobe flash CS3 dengan ActionScript 3.0 dan XML Untuk SMP Negeri 2 Pandak”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata1 (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan Skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan Rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan Skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr H. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Segenap Staff Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Seluruh keluarga besar Penulis terutama kedua orang tua yang selalu memberi doa untuk penulis.
6. Bapak Drs.H.Sudiman,M.M selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Pandak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada SMP Negeri 2 Pandak



7. Mas Hasan yang sudah mengajari saya programnya terimakasih atas bantuannya.
8. Untuk Mas Dwi, terimakasih semangat dan doanya.
9. Semua Teman Teman Seperjuangan dan Teman Teman di “Kost Dzakya” khususnya yang telah membantu baik dukungan moral, pikiran dan semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga penulisan Skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang komunikatif dari semua pihak untuk menyempurnakan Skripsi ini.

Yogyakarta, 4 November 2014

Penulis  
(Aprilia Putri Andriyati)

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRAK</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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 .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.2 Metode Observasi .....	4
1.6.1.3 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.2 Metode Penelitian .....	4
1.6.2.1 Metode Analisis .....	4
1.6.2.2 Metode Perancangan.....	5

1.6.3 Metode Pengembangan Aplikasi .....	5
1.6.4 Metode Testing .....	5
1.6.5 Metode Implementasi dan Pemeliharaan .....	5
1.7. Sistematika Penelitian .....	6
1.8. Jadwal Kegiatan Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	8
2.2. Konsep Multimedia .....	8
2.3. Pengertian Multimedia .....	10
2.4. Elemen Multimedia .....	11
2.4.1. Text .....	12
2.4.2. Grafik .....	13
2.4.3. Image .....	13
2.4.4. Video .....	13
2.4.5. Animasi .....	13
2.4.6. Audio .....	14
2.4.7. Interaktivitas .....	14
2.5. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....	15
2.6. Struktur Hidup Pengembangan Multimedia .....	17
2.7. Perangkat Lunak yang digunakan .....	19
2.7.1. Adobe Flash CS3 .....	20
2.7.2. XML .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>26</b>
3.1. Gambaran Umum .....	26
3.1.1. Profil .....	26
3.1.2. Visi Sekolah .....	26
3.1.3. Misi Sekolah .....	26
3.2. Analisis Sistem .....	27
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem .....	27

3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
3.3. Perancangan Sistem .....	32
3.3.1. Merancang Konsep .....	32
3.3.2. Merancang Isi .....	33
3.3.3. Merancang Naskah.....	35
3.3.4. Merancang Grafik .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1. Memproduksi Sistem .....	47
4.1.1. Pembuatan SlideShow XML diflash .....	47
4.1.2. White Box Testing .....	50
4.1.3. Rendering .....	56
4.1.4. Black Box Testing .....	58
4.1.5. Pengujian Pengguna.....	68
4.1.6. Manual Program .....	70
4.1.7. Pemeliharaan Sistem.....	74
4.1.7.1. Hardware .....	75
4.1.7.1.1. Komputer .....	75
4.1.7.1.2. CD Interaktif.....	75
4.1.7.2. Software .....	75
4.1.7.3. Pengeditan dan Update.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1. Kesimpulan .....	77
5.2. Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>

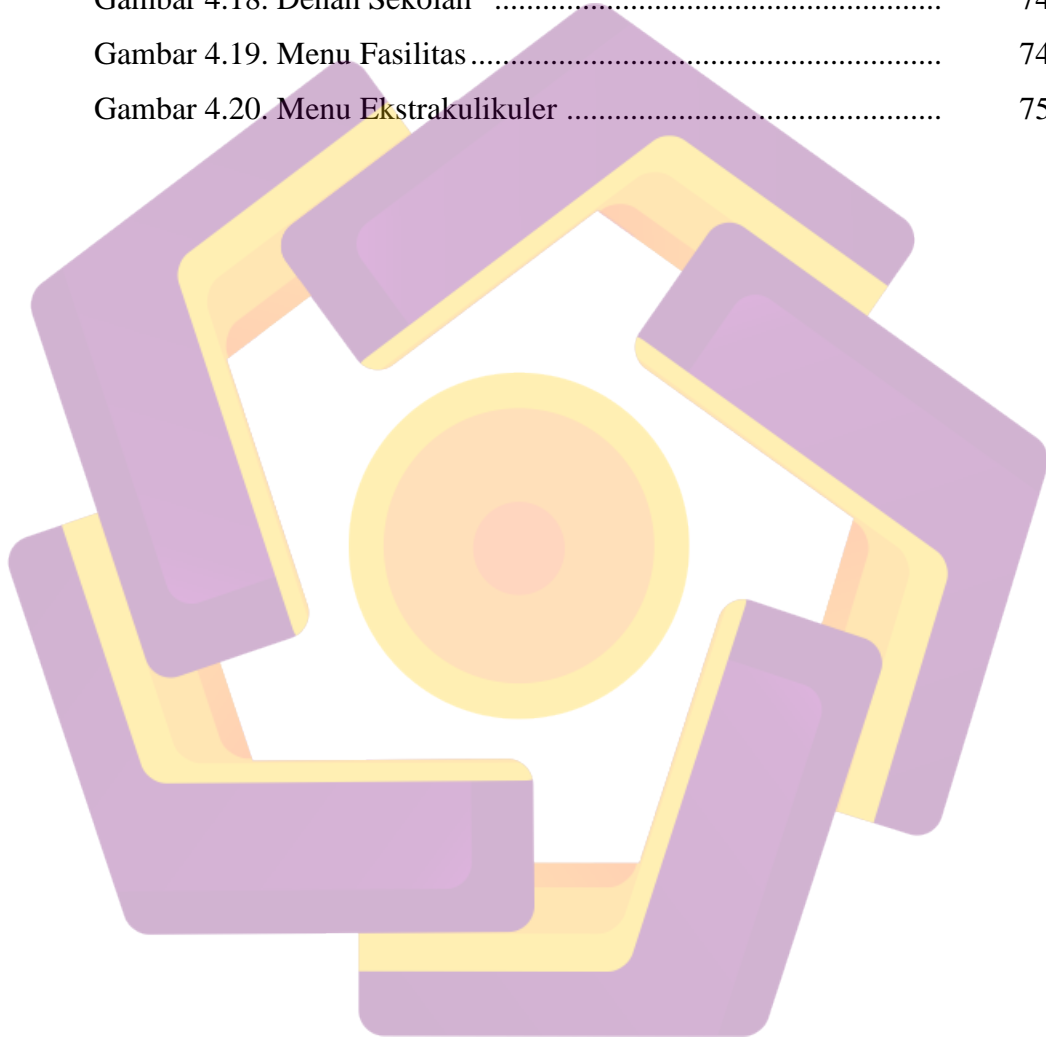
## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1. Rencana Jadwal Kegiatan Penelitian .....	7
Tabel 3.1. Analisis Kinerja .....	28
Tabel 3.2. Analisis Informasi .....	29
Tabel 3.3. Analisis Ekonomi .....	29
Tabel 3.4. Analisis Pengendalian .....	30
Tabel 3.5. Analisis Efisiensi .....	30
Tabel 3.6. Analisis Pelayanan .....	31
Tabel 3.7. Spesifikasi kebutuhan Perangkat Keras .....	32
Tabel 3.8. Spesifikasi kebutuhan Perangkat Lunak .....	35
Tabel 3.9. Tabel Perancangan Naskah .....	51
Tabel 4.1. Tabel Hasil <i>White Box Testing</i> .....	59
Tabel 4.2. Tabel Hasil <i>Black Box Testing</i> .....	67
Tabel 4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi .....	68
Tabel 4.4. Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem .....	69

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia .....	12
Gambar 2.2. Struktur Linear .....	15
Gambar 2.3. Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.4. Struktur Piramida .....	16
Gambar 2.5. Struktur Polar .....	16
Gambar 2.6. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia .....	17
Gambar 2.7. Jendela Kerja Adobe Flash CS3 .....	21
Gambar 2.8. Timeline .....	22
Gambar 2.9. Toolbar dan Fungsinya.....	23
Gambar 2.10. Panel Properties.....	24
Gambar 3.1. Struktur Multimedia dengan Metode Hierarki.....	33
Gambar 3.2. Sketsa Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 3.3. Sketsa Sub Menu Profile.....	44
Gambar 3.4. Sketsa Sub Menu Fasilitas .....	45
Gambar 3.5. Sketsa Sub Menu Prestasi .....	45
Gambar 3.6. Sketsa Sub Menu Ekstrakurikuler.....	46
Gambar 3.7. Sketsa Sub Menu Biaya Pendaftaran .....	46
Gambar 4.1. Pembuatan SlideShow XML diflash .....	48
Gambar 4.2. Linkage Properties.....	48
Gambar 4.3. Script untuk Mengatur Gerak Gambar.....	50
Gambar 4.4. Tampilan SlideShow .....	51
Gambar 4.5. Tampilan Tidak Ada Error pada Menu Profile .....	54
Gambar 4.6. Tampilan Tidak Ada Error pada Aplikasi.....	54
Gambar 4.7. Tampilan Tidak Ada Error Menu Fasilitas .....	55
Gambar 4.8. Tampilan Tidak Ada Error Menu Prestasi .....	55
Gambar 4.9. Tampilan Tidak Ada Error Menu Ekstrakurikuler .....	56
Gambar 4.10. Tampilan Tidak Ada Error pada Script Profile.....	57
Gambar 4.11. Publish Setting tab Formats .....	58
Gambar 4.12. Publish Setting tab Formats .....	59

Gambar 4.13. Publish Setting tab Flash.....	59
Gambar 4.14. Halaman Menu .....	72
Gambar 4.15. Menu Profil .....	72
Gambar 4.16. Halaman Profil .....	73
Gambar 4.17. Halaman Visi Misi .....	73
Gambar 4.18. Denah Sekolah .....	74
Gambar 4.19. Menu Fasilitas .....	74
Gambar 4.20. Menu Ekstrakurikuler .....	75





## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi semakin mendukung kreativitas manusia untuk mencapai hasil yang maksimal di semua bidang. Salah satu aspek yang paling penting adalah peran media komputer dengan berbagai aplikasi perangkat lunak untuk meningkatkan penyampaian informasi. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan informasi menjadi lebih indah dan hidup. Banyak prestasi SMP Negeri 2 Pandak diukir oleh siswa nya, tetapi banyak orang tidak tahu profil sekolah, lokasi sekolah dan lain-lain. Hal ini dimungkinkan karena di daerah pedesaan. Oleh karena itu, aplikasi ini memberikan solusi pada masalah ini yaitu memberikan informasi sehingga masyarakat lebih dekat dengan SMP Negeri 2 Pandak.

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia di SMP Negeri 2 Pandak adalah Adobe Flash CS3 sebagai pengolahan animasi dan XML sebagai databasenya. Notepad ++ juga dapat menulis isi XML. Caranya dengan menggunakan tombol enter untuk memindahkan baris. Setelah selesai simpan dengan ekstensi xml. Agar aplikasi multimedia lebih dinamis maka menggunakan dukungan dari file XML untuk memperbarui data informasi.

Aplikasi berbasis multimedia diharapkan dapat memacu siswa dan guru yang lebih berkualitas. Pencapaian tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memudahkan sekolah dalam melakukan kegiatan promosi, sehingga kegiatan promosi sekolah menjadi lebih efektif dan efisien juga mampu mempromosikan sekolah kepada masyarakat.

**Kata kunci:** Sekolah, Informasi, Multimedia.

## ABSTRACT

*The development of information technology is increasingly supporting human creativity to achieve maximum results in all areas. One of the most notable aspect is the role of media computer with various software applications to improve the delivery of information. Multimedia applications are able to produce the information becomes more beautiful and alive. Many achievements of SMP Negeri 2 Pandak carved by students , but many people do not know the profile of the school, location of the school and others. It is possible because it is in rural areas. Therefore the application to provide a solution to the problem, namely to provide information so that the public closer to the SMP Negeri 2 Pandak.*

*The software used in the creation of applications in SMP Negeri 2 Pandak based multimedia is Adobe Flash CS3 as animation processing and XML as its database. Notepad ++ can also write the contents of the XML. You do this by using the enter key to move the line. Once done save the. Xml extension. To be more dynamic multimedia applications using the support of the XML file for updating the data information.*

*Multimedia-based applications is expected to spur more students and teachers more qualified. destination achievement of making this application is to facilitate the school in conducting promotional activities, so the school promotional activities become more effective and efficient is also able to promote the school to the community.*

**Keywords :** *School, Information, Multimedia.*