

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFILE SMAN
1WIDODAREN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh
M FAISAL JAMIL
09.12.3857

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFILE SMAN
1WIDODAREN BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
M FAISAL JAMIL
09.12.3857

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFILE SMAN
1 WIDODAREN BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang di persiapkan dan disusun oleh

M Faisal Jamil

09.12.3857

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 maret 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PROFILE SMAN
I WIDODAREN BERBASIS MULTIMEDIA**

Yang di persiapkan dan disusun oleh

M Faisal Jamil
09.12.3857

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

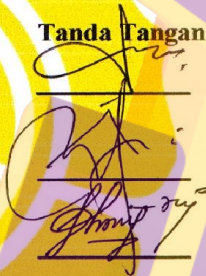
Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

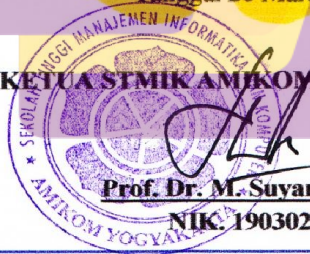
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Maret 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 21 Maret 2014

M Faisal Jamil
09.12.3857

HALAMAN MOTTO

- *Some Will, Some Will Not, So What ?*
Seseorang diluar sana mungkin ada yang menyukai mu, dan ada pula yang tidak menyukaimu, yang terpenting adalah lakukan hal yang baik dan berdampak positive untuk dirimu dan orang lain
- *Perfect Time is Bullsit !*
- Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggununggu. Kita akan tau itu adalah waktu yang tepat kalo kita telah mencobanya, bukan dengan menunggunya
- Jika kamu mau mendapatkan yang terbaik, tinggalkan *zona nyamanmu !*
- Jadikanlah kekecewaan masa lalu menjadi senjata sukses dimasa depan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsiku ini aku ucapkan banyak terima kasih kepada :

- ✓ *Allah SWT* sebagai tempatku berkeluh kesah sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan berarti, terima kasih *Allah SWT* Engkau selalu menuntunku dengan jalanMU, melalui kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan semangat yang luar biasa.
- ✓ Orang Tua Terkasih. Terimakasih telah menjadi ayah terbaik dan ayah juara satu sedunia, engkau sosok teladan. Terimakasih Ibu, kasih sayangmu begitu hangat. Kalianlah satu - satunya alasan untuk bertahan atas segala situasi dan berbagai macam lingkungan yang berusaha mematahkan jalanku dalam meraih cita - cita. Terimakasih atas semua kerja keras, peluh keringat ayah dan ibu tak akan pernah sia - sia. Terimakasih telah membuat semua orang iri atas semangat dan kasih sayang ini. *Lihatlah kesuksesan anakmu beberapa tahun lagi!*
- ✓ Terimakasih buat seluruh keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu, kalian membuatku sadar betapa beruntungnya aku hidup dan dibesarkan dengan kasih sayang yang melimpah.
- ✓ Terimakasih buat teman - teman keluarga besar S1 - SI - 05, kalian telah mewarnai hari - hariku selama masa - masa indah perkuliahan
- ✓ Orang-orang yang pernah mengisi hari-hariku dan pernah menjadi bagian dari hidupku terima kasih banyak.
- ✓ Kampus ungu tercinta, *Tempat Kuliah Orang Berdasi*. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen yang telah berbagi ilmunya. Teruntuk dosen pembimbing Dhani Ariatmanto, M.Kom, sungguh luar biasa bimbingannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis dan Pembuatan Media Interaktif Profil SMAN 1 Widodaren Berbasis Multimedia**”.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Program Studi Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis. Oleh sebab itu melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penyusunan skripsi ini, kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.. selaku ketua kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi saran, kritik, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan baik doa maupun materi, hingga penulis menyelesaikan karya ilmiah ini.

6. Kelurga besar yang telah memberikan doa, motifasi, dan finansial hingga menyelesaikan pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
7. Teman – teman SI-05 angkatan 2009 yang meluangkan waktu untuk memberi saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Untuk pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari sempurna, maka diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 23 Februari 2014
Penulis

M. Faisal Jamil

DAFTAR ISI

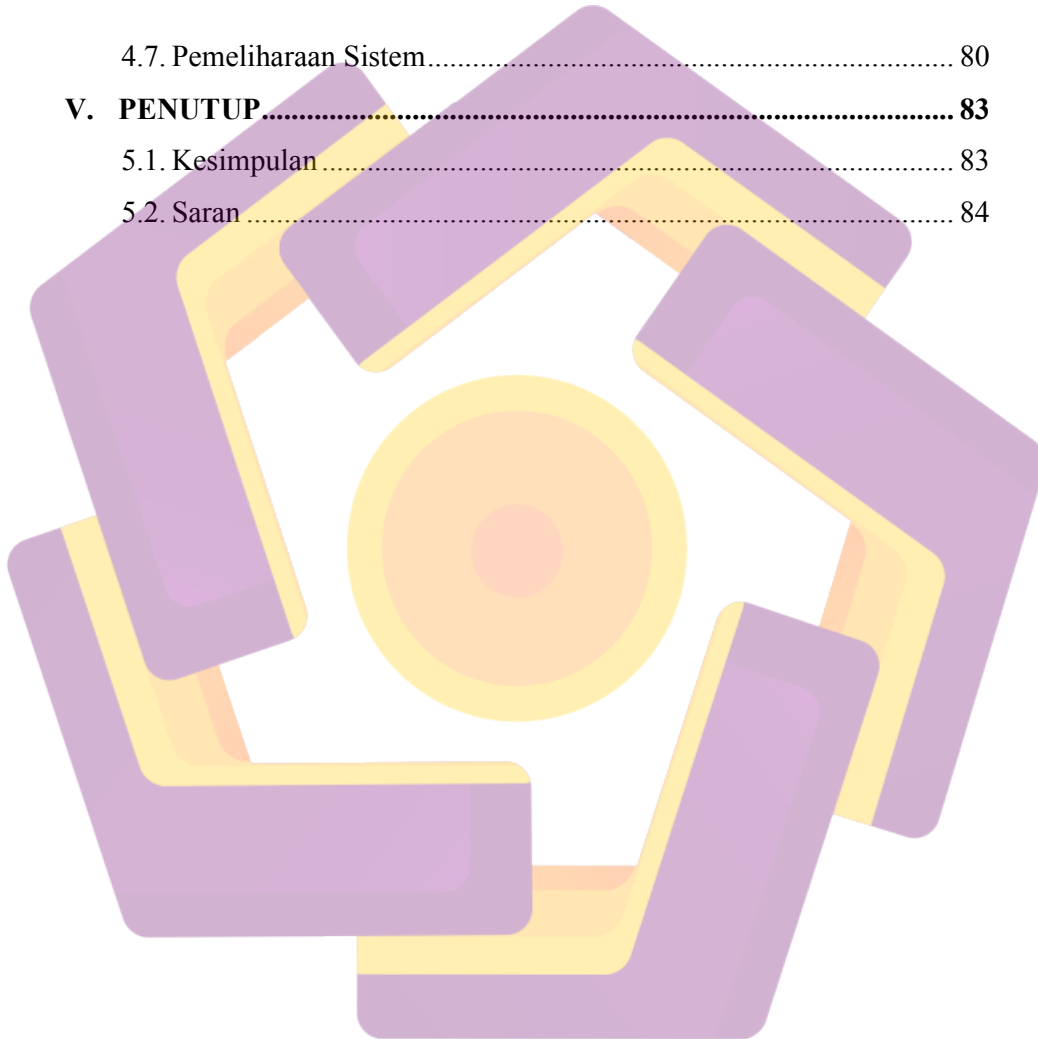
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
DAFTAR PUSTAKA	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
II. DASAR TEORI.....	7
2.1. Multimedia.....	7
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2. Obyek-obyek Multimedia	8
2.1.3. Produk-produk Multimedia.....	10

2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.2.1. Struktur Linier	11
2.2.2. Struktur Hierarki	11
2.2.3. Struktur Piramida	12
2.2.4. Struktur Polar	13
2.3. Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	13
2.3.2. Pendefinisian Masalah Multimedia	15
2.3.3. Studi Kelayakan	15
2.3.4. Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.3.5. Merancang Konsep	16
2.3.6. Merancang Isi	16
2.3.7. Merancang Naskah	17
2.3.8. Merancang Grafik	17
2.3.9. Memproduksi Sistem Multimedia	17
2.3.10. Pengetesan Sistem Multimedia	18
2.3.11. Penggunaan Sistem Multimedia	18
2.3.12. Pemeliharaan Sistem Multimedia	19
2.4. Software Yang Digunakan	19
2.4.1. Adobe Flash CS6	19
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	21
3.1. Gambaran Umum Sekolah	21
3.1.1. Profil Sekolah	21
3.1.2. Visi dan Misi	22
3.1.3. Struktur Organisasi	23
3.1.4. Daftar Guru	24
3.1.5. Mendefinisikan Masalah	28

3.2. Analisis Sistem	29
3.2.1. Analisis SWOT	29
3.2.1.1. Strength	29
3.2.1.2. Weakness	30
3.2.1.3. Opportunity	30
3.2.1.4. Threats	31
3.2.2. Analisis Kelayakan Sistem	31
3.2.2.1. Analisis Kelayakan Teknologi	32
3.2.2.2. Analisis Kelayakan Operasional	32
3.2.2.3. Analisis Kelayakan Hukum	32
3.2.2.4. Analisis Kelayakan Ekonomi	33
3.2.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.2.3.1. Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.2.3.2. Kebutuhan Perangkat Lunak	39
3.3. Perancangan	39
3.3.1. Merancang Konsep	39
3.3.2. Merancang Isi	40
3.3.3. Merancang Naskah	45
3.3.4. Merancang Grafik	45
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1. Implementasi Sistem	58
4.2. Memproduksi Sistem	58

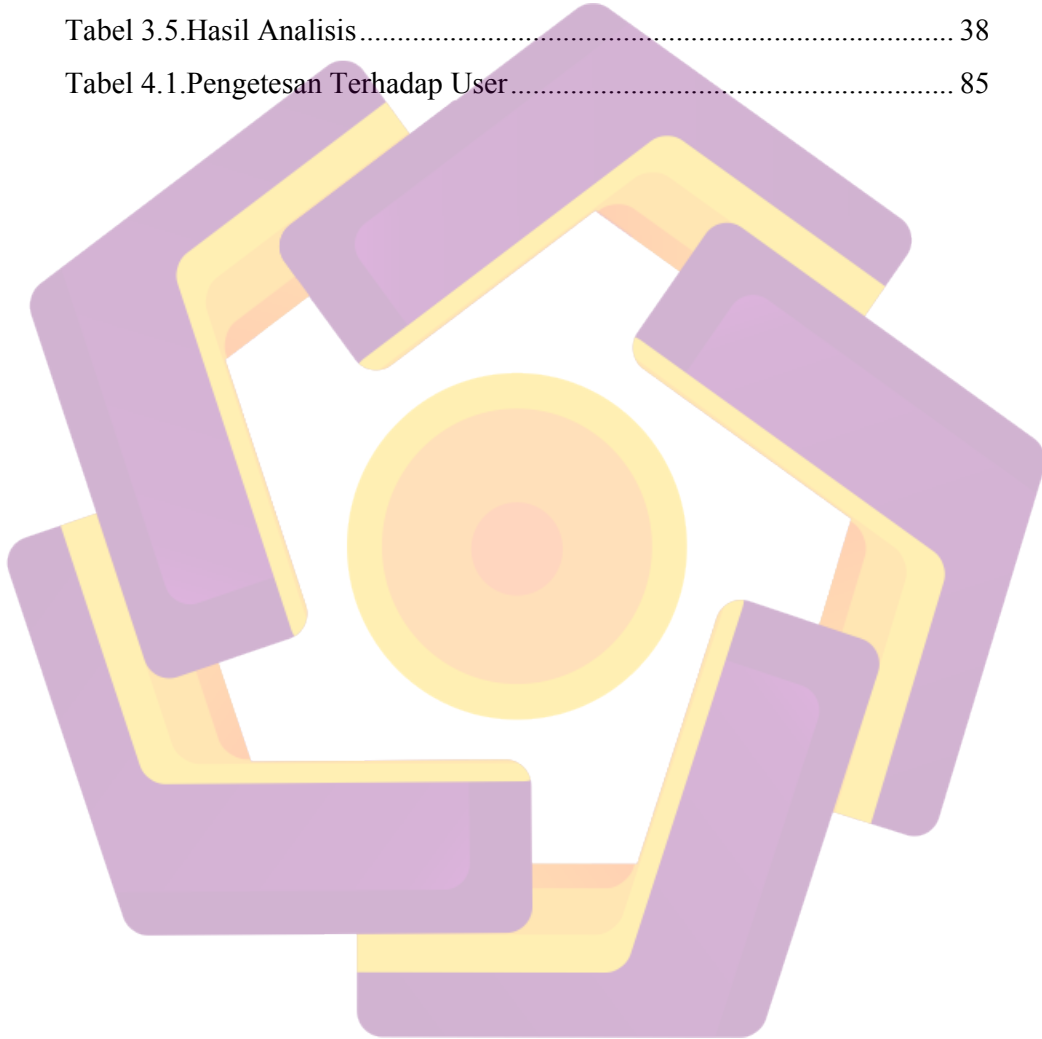
4.2.1. Pembuatan Desain Grafik	58
4.2.2. Pembuatan Background	59
4.2.3. Pembuatan Tombol	60
4.2.4. Pembuatan Animasi	61
4.2.5. Import Gambar	63
4.2.6. Import Suara	63
4.2.7. Import Video	64
4.2.8. Proses Pengintegrasian Dengan Adobe CS6	65
4.3. Pembahasan	66
4.3.1. HalamanIntro	66
4.3.2. Halaman Menu Utama	67
4.3.3. Halaman Organisasi	69
4.4. Manual Aplikasi	71
4.4.1. Halaman Intro	71
4.4.2. Halaman Menu Utama	72
4.4.3. Halaman Visi Misi	73
4.4.4. Halaman Struktur Organisasi	73
4.4.5. Halaman Fasilitas	74
4.4.6. Halaman Ekstrakurikuler	75
4.4.7. Halaman Prestasi	76
4.4.8. Halaman Galeri	77
4.5. Instalasi Perangkat Hardware dan Software	78

4.5.1. Instalasi Software.....	78
4.5.2. Instalasi Hardware	78
4.6. Pengetesan Sistem	79
4.6.1. Beta Testing	79
4.7. Pemeliharaan Sistem.....	80
V. PENUTUP.....	83
5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran.....	84



DAFTAR TABEL

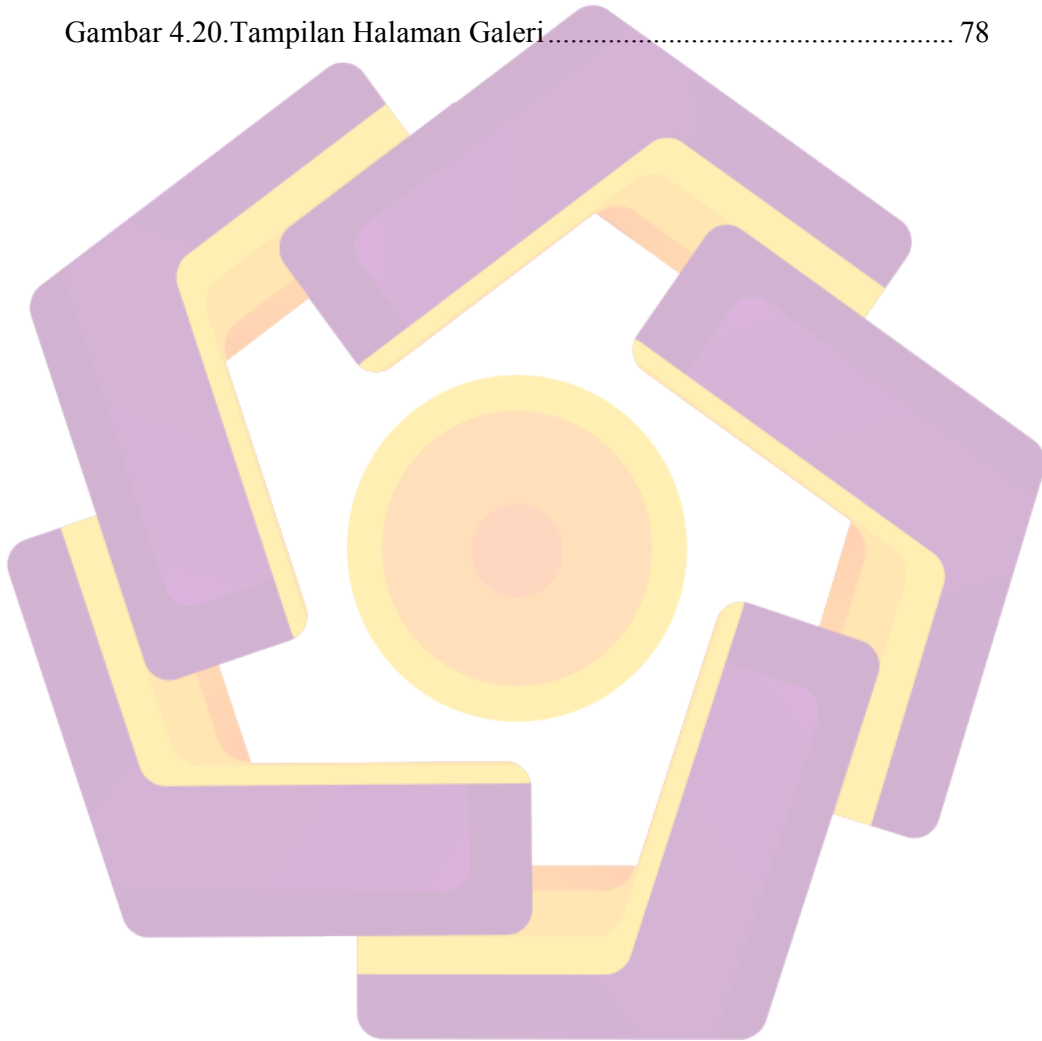
Tabel 3.1. Identitas Sekolah.....	21
Tabel 3.2. Daftar Guru.....	24
Tabel 3.3. Rincian Biaya Perancangan.....	34
Tabel 3.4. Rincian Biaya Manfaat.....	34
Tabel 3.5. Hasil Analisis.....	38
Tabel 4.1. Pengetesan Terhadap User.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Desain Linear	11
Gambar 2.2. Desain Hierarki	11
Gambar 2.3. Desain Piramida	12
Gambar 2.4. Desain Polar	13
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
Gambar 2.6. Tampilan Adobe Flash CS6	20
Gambar 3.1. Struktur Organisasi	23
Gambar 3.2. Struktur Hierarki	43
Gambar 3.3. Sketsa Halaman Intro	46
Gambar 3.4. Sketsa Halaman Utama	47
Gambar 3.5. Sketsa Halaman Visi & Misi	48
Gambar 3.6. Sketsa Halaman Struktur Organisasi.....	50
Gambar 3.7. Sketsa Halaman Fasilitas	51
Gambar 3.8. Sketsa Halaman Ekstrakurikuler	53
Gambar 3.9. Sketsa Prestasi	54
Gambar 3.10. Sketsa Halaman Galeri	56
Gambar 4.1. Area Kerja Adobe Flash CS6	59
Gambar 4.2. Tampilan Membuat Background.....	60
Gambar 4.3. Tampilan Membuat Tombol	61
Gambar 4.4. Tampilan Keyframe pada Layer.....	62
Gambar 4.5. Tampilan Membuat Motion Tween	62
Gambar 4.6. Tampilan Library Gambar.....	63
Gambar 4.7. Tampilan Library Suara	64
Gambar 4.8. Tampilan Library Video.....	65
Gambar 4.9. Tampilan Publish Setting.....	66
Gambar 4.10. Tampilan intro	67
Gambar 4.11. Tampilan Menu Utama	68
Gambar 4.12. Tampilan Organisasi	70
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Intro	71
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Menu Utama.....	72

Gambar 4.15. Tampilan Halaman Visi Misi.....	73
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Organisasi.....	74
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Fasilitas.....	75
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler.....	76
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Prestasi.....	77
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Galeri.....	78



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Informasi dapat dengan mudahnya di dapat dari berbagai media yang saat ini tersedia. Semua itu hanya bertujuan satu, yaitu memudahkan apa yang dilakukan manusia. Dalam hal ini saya ingin membuat “Analisis dan Pembuatan Profil SMAN 1 Widodaren Berbasis Multimedia”

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan Media Promosi SMAN 1 Widodaren Berbasis Multimedia ini yaitu : Adobe Flash CS 6 sebagai penyusun program dan pengolah animasi dan Photoshop untuk mendesain Baground software-software tersebut akan disusunlah Media promosi ini.

Tujuan dari pembuatan media promosi ini adalah untuk memudahkan pihak sekolah dalam melakukan kegiatan promosi, sehingga kegiatan promosi sekolah menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra SMAN 1 Widodaren itu sendiri.

Kata kunci : Media Interaktif, Media Promosi, SMAN 1 Widodaren

ABSTRACT

The development of information technology is increasingly supporting human creativity to achieve maximum results in all areas. One of the most prominent aspect is the role of media computer with various software applications to improve the delivery of information. One of the advances in information technology is the most striking in the field of multimedia. Multimedia applications are able to produce the information becomes more beautiful and lively. Multimedia application form used is interactive multimedia, which takes an active role of the user in search of information. Information can be easily obtained from a variety of media that are currently available. Everything was just aimed at one, which is what makes it easy man. In this case I wanted to make "Analysis and Preparation of SMAN 1 Widodaren Profile-Based Multimedia".

The software used in the manufacture of SMAN 1 Widodaren Media Promotion-Based Multimedia are: Adobe Flash CS 6 as a constituent programs and animation processing and Photoshop to design Baground software will be drafted Media promotion.

The objective of the media campaign is to facilitate the school in conducting promotional activities, so the school promotional activities become more effective and efficient and to improve the image of SMAN 1 Widodaren itself.

Keywords: *Interactive Media, Media Promotion, SMAN 1 Widodaren*