

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PUBLIKASI DI SMA KATOLIK  
SURIA  
KABUPATEN BELU ATAMBUA NTT**

**SKRIPSI**



disusunoleh

**Augustinus Canterbury Raydais**

**08.12.3367**

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI  
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PUBLIKASI DI SMA KATOLIK  
SURIA  
KABUPATEN BELU ATAMBUA NTT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Augustinus Canterbury Raydais**

**08.12.3367**

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

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PUBLIKASI DI  
SMA KATOLIK SURIA KABUPATEN BELU ATAMBUA NTT**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Augustinus Canterbury Raydais**

**08.12.3367**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 juni 2014

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK.190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PUBLIKASI DI  
SMA KATOLIK SURIA KABUPATEN BELU ATAMBUA NTT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Augustinus Canterbury Raydais**

**08.12.3367**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama penguji**

**Tanda tangan**

**Ferry Wahyu Wibowo S.Si M.CS**  
**NIK.190302207**

**Kusnawi S.Kom.,Eng**  
**NIK.190302112**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK.190302197**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Agustus 2014

**KEPALA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

---

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil 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 terdapat yang pernah di tulis dan /atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Agustus 2014



**Augustinus Canterbury Ravdais**

**08.12.3119**

## MOTTO

**“Banyak petualangan banyak cerita, Banyak Pengalaman banyak kenangan”**

***“Life is not always beautiful, but that’s beautiful Still alive in Memories”***

**“Hidup tidak selalu Indah, Tetapi yang Indah akan selalu Hidup dalam Kenangan”**

**By. Ury Raydais**



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ✚ Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya.
- ✚ Mama tersayang yang selalu memberikan dukungan dan doa.
- ✚ Almarhum Bapa tersayang yang selalau mendoakan dan menjaga saya.
- ✚ Semua saudara dan saudari saya yang selalu mendukung saya lewat doa.
- ✚ Bapak Dhani Ariatmanto selaku dosen pembimbing yang sabar membimbing saya. dalam pengerjaan skripsi ini.
- ✚ Kepada seluruh keluarga besar STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- ✚ Kepada pihak SMA Katolik Suria Atambua yang memberikan kemudahan dalam pengambilan data.
- ✚ Kepada saudara saudari IKNA yang selalu mendukung saya dan selalu menunggu syukuran (makan-makannya :D)
- ✚ Kepada Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada saya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi ilmu, kesehatan, dan kesabaran, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Multimedia Interaktif Sebagai Media Untuk Meningkatkan Publikasi di SMA Katolik Suria Kabupateb Belu Atambua, NTT” dapat diselesaikan.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto M. Kom, selaku dosen Pembimbing yang telah memberi saran, masukan dan arahan dalam membimbing penulisan skripsi ini hingga selesai.
3. Seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat setiap waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu saran dan kritik saudara-saudara akan membantu memperbaiki skripsi ini. Di masa yang akan datang penulis mengharapkan semoga skripsi ini bisa memberikan nilai positif bagi semua pihak.

Yogyakarta, 30 Agustus 2014



Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALKAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</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.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1. Sejarah dan pengertian Multimedia.....	10
2.2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	14
2.2.3. Siklus Pengembangan Multimedia.....	19
2.3. Pengertian Multimedia Interaktif.....	23
2.3.1. Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Publikasi.....	25
2.4. Prangkat LUnak Yang Digunakan.....	26

2.4.1. Adobe Flash CS3.....	26
2.4.2. Adobe Photoshop CS4.....	30

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

3.1. Gambaran Umum Tentang SMA KATOLIK SURIA Atambua.....	34
3.1.1. Profil Sekolah SMA KATOLIK SURIA Atambua.....	34
3.1.2. Sejarah SMA KATOLIK SURIA Atambua.....	34
3.1.3. Visi dan Misi Lembaga.....	37
3.1.3.1. Visi.....	37
3.1.3.2. Misi.....	38
3.1.3.3. Tujuan.....	39
3.1.4. Struktur Organisasi.....	40
3.1.5. Sistem Pendidikan.....	41
3.1.6. Guru dan Pegawai.....	42
3.1.7. Kegiatan Pengembangan Diri.....	44
3.2. Mendefinisikan Masalah.....	46
3.3. Analisis Sistem.....	47
3.3.1. Analisis kelemahan Sistem.....	47
3.3.2. Analisis Kelayakan Sistem.....	50
3.3.2.1. Analisis Kelayakan Teknologi.....	50
3.3.2.2. Analisis Kelayakan Operasional.....	50
3.3.2.3. Analisis Kelayakan Hukum.....	51
3.3.3. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	51
3.3.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	52
3.3.4.1. Kebutuhan Perangkat keras.....	52
3.3.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
3.4. Perancangan.....	53
3.4.1. Merancang Konsep.....	53
3.4.2. Merancang Isi.....	55

3.4.3. Merancang Naskah.....	57
3.4.4. Merancang Grafik.....	58

## **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1. Implementasi Sistem.....	67
4.1.1. Skema Pembuatan Aplikasi.....	68
4.1.2. Pembuatan Background.....	68
4.1.3. Pembuatan Tombol.....	71
4.1.4. Mengintegrasikan Semua Elemen-Elemen yang Akan Dipulikasi (Ditambahkan) atau Yang akan Dipakai ke Adobe Flash CS6.....	75
4.1.5. Publish Menjadi Format.exe.....	97
4.2. Manual Program.....	98
4.2.1. Tampilan Halaman Intro dan Halaman Utama.....	98
4.2.2. Tampilan Halaman Home.....	101
4.2.3. Tampilan Halaman Profil/Profile.....	101
4.2.4. Tampilan Halaman Guru-Guru Karyawan/Teacher and Officer.....	105
4.2.5. Tampilan Halaman Sarana Prasarana.....	106
4.2.6. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler/Extraculiculer.....	110
4.2.7. Tampilan Halaman Galeri/Gallery.....	113
4.3. Pengetesan Sistem.....	113
4.4. Menggunakan Sistem.....	117
4.5. Memelihara Sistem.....	117
4.5.1. Pemeliharaan Sistem (Isi CD Interaktif).....	117

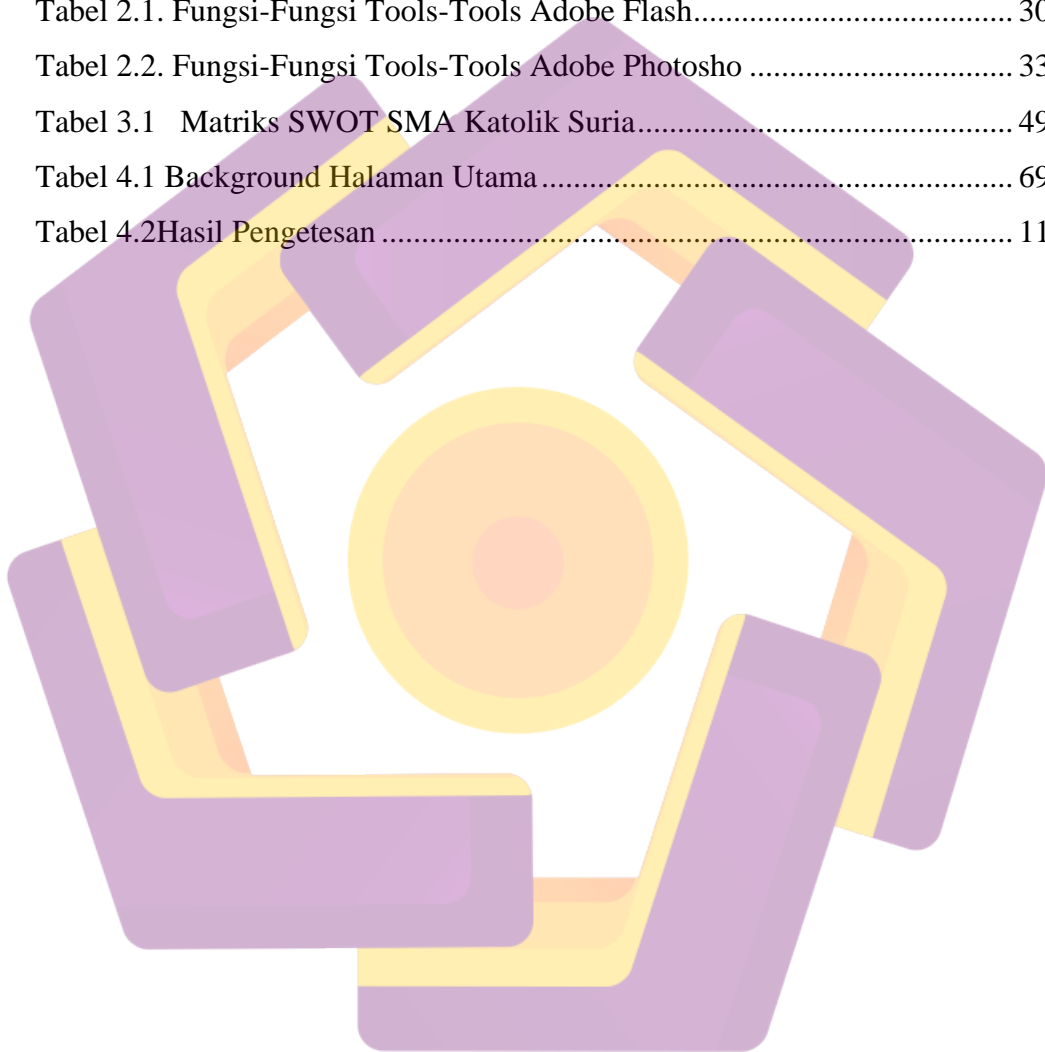
## **BAB V Penutup**

5.1. Kesimpulan.....	118
5.2. Saran.....	119

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>
----------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Fungsi-Fungsi Tools-Tools Adobe Flash.....	30
Tabel 2.2. Fungsi-Fungsi Tools-Tools Adobe Photosho .....	33
Tabel 3.1 Matriks SWOT SMA Katolik Suria.....	49
Tabel 4.1 Background Halaman Utama .....	69
Tabel 4.2Hasil Pengetesan .....	114



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia .....	13
Gambar 2.2	Struktur Linear .....	15
Gambar 2.3	Struktur Menu .....	15
Gambar 2.4	Struktur Hierarki .....	16
Gambar 2.5	Struktur Jaringan .....	17
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi atau Hibrid .....	18
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	19
Gambar 2.8	Tools-Tools Adobe Flash .....	28
Gambar 2.9	Tools-tools Adobe Photoshop CS4 .....	31
Gambar 3.1	Struktur Organisasi .....	40
Gambar 3.2	Design Struktur Aplikasi Multimedia .....	56
Gambar 3.3	Intro .....	58
Gambar 3.4	Create by .....	59
Gambar 3.5	Home .....	60
Gambar 3.6	Profile .....	61
Gambar 3.7	Guru dan Pegawai .....	62
Gambar 3.8	Sarana dan Prasarana .....	63
Gambar 3.9	Ekstrakuliokuler .....	64
Gambar 3.10	Galeri .....	65
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Aplikasi .....	68
Gambar 4.2	File Open Adobe Photoshop .....	70
Gambar 4.3	Pemilihan Gambar .....	70
Gambar 4.4	Background dan Navigator .....	71
Gambar 4.5	Tombol .PNG .....	71
Gambar 4.6	Pengaturan Layer .....	73
Gambar 4.7	Pembuatan Layer .....	74
Gambar 4.8	Pembuatan Tombol dengan Raudended tools .....	75
Gambar 4.9	Pembuatan File New Action Script 2.0 .....	76

Gambar 4.10 Tampilan Awal Setelah Membuka Action Script 2.0 .....	76
Gambar 4.11 Tampilan Awal Pembuatan Background.....	77
Gambar 4.12 Tampilan Awal Pembuatan Dokumen Baru.....	78
Gambar 4.13 Tampilan Mengimport Gambar.....	78
Gambar 4.14 Tampilan Pemilihan File .....	79
Gambar 4.15 Tampilan Gambar di Library.....	79
Gambar 4.16 Tampilan Menu-Menu pada Library .....	80
Gambar 4.17 Tampilan Nama Button .....	80
Gambar 4.18 Tampilan Convert Symbol .....	81
Gambar 4.19 Tampilan Type Button .....	81
Gambar 4.20 Tampilan Button ke Library .....	82
Gambar 4.21 Tampilan Button Ke Semua Library .....	82
Gambar 4.22 Tampilan Keyframe Home.....	83
Gambar 4.23 Tampilan Movie Clip .....	83
Gambar 4.24 Tampilan Frame ke Frame 10 .....	84
Gambar 4.25 Tampilan Create Motion Tween .....	84
Gambar 4.26 Tampilan Insert Keyframe >all .....	85
Gambar 4.27 Tampilan Animasi .....	85
Gambar 4.28 Tampilan Reqtangle tool .....	86
Gambar 4.29 Tampilan Hasil Reqtangle tool.....	86
Gambar 4.30 Tampilan Color Effect.....	87
Gambar 4.31 Tampilan Awal Clonvert ke Button .....	87
Gambar 4.32 Tampilan Up ke Hit.....	88
Gambar 4.33 Tampilan Jendela Action.....	88
Gambar 4.34 TampilanScrip Layar Rollout.....	89
Gambar 4.35 Tampilan Menu Profile .....	89
Gambar 4.36 Tampilan Scrip Button Profil .....	90
Gambar 4.37 Tampilan Menu Mask .....	90
Gambar 4.38 Tampilan mengimport Hasil Pembuatan Button.....	91
Gambar 4.39 Tampilan Mengimport Stage.....	92
Gambar 4.40 Tampilan Scrip pada Navigator.....	92



Gambar 4.41 Tampilan Layar Baru .....	93
Gambar 4.42 Mengimport Gambar ke Library .....	93
Gambar 4.43 Membuat Bingkai .....	94
Gambar 4.44 Convert Gambar ke Symbol.....	94
Gambar 4.45 Membuat tiga Layer Baru .....	94
Gambar 4.46 Penyusunan Foto Untuk Animasi.....	95
Gambar 4.47 Create Motion Tween.....	95
Gambar 4.48 Animasi ergerakan Gambar.....	96
Gambar 4.49 Layer Masking .....	96
Gambar 4.50 Layar Mask.....	97
Gambar 4.51 Tampilan Publish Setting Pada Aplikasi.....	98
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Intro .....	99
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Utama .....	100
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Home .....	101
Gambar 4.55 Tampilan Halaman profil .....	102
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Sejarah .....	103
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Visi dan Misi .....	104
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Struktur.....	104
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Guru-Guru Karyawan.....	105
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Sarana Prasarana.....	106
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Perpustakaan.....	107
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Laboratorium.....	108
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Lapangan .....	109
Gambar 4.64 Tampilan Halaman Lokasi .....	109
Gambar 4.65 Tampilan Halaman Olahraga .....	110
Gambar 4.66 Tampilan Halaman Musik.....	111
Gambar 4.67 Tampilan Halaman Pramuka.....	112
Gambar 4.68 Tampilan Halaman Klup Belajar.....	112
Gambar 4.69 Tampilan Halaman Galeri .....	113

## INTISARI

Masalah yang dihadapi oleh SMA Katolik Suria Atambua dalam mempromosikan informasi mengenai SMA Katolik Suria Atambua masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai banyak menekan anggaran hotel, sehingga perlu diperkenalkannya suatu sistem informasi berbasis multimedia interaktif tentang SMA Katolik Suria Atambua kepada pengunjung serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang SMA Katolik Suria Atambua ini dapat meningkatkan citra lembaga sekolah yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang dipakai SMA Katolik Suria Atambua.

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa langkah yang dilakukan dalam merancang aplikasi multimedia interaktif SMA Katolik Suria Atambua agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra lembaga sekolah yang tinggi adalah dengan cara mendefinisikan masalah, membuat studi kelayakan, mengidentifikasi analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, cara penggunaan sistem, dan bagaimana memelihara system.

**Kata Kunci :** Aplikasi multimedia, informasi SMA Katolik Suria Atambua, media, sistem informasi.

## ABSTRACT

*The problem faced by the Syrian Catholic High School Atambua in promoting information about Catholic High School SuriaAtambua still use conventional media so that the information presented is both simple and less attractive as well as information that is used to press many budget hotels, so it is necessary the introduction of an interactive multimedia information system based about the Syrian Catholic high School Atambua to visitors and other parties.*

*It is expected that delivery of information on the Syrian Catholic High School Atambua can improve the image of the high school institutions, and the media is seen as more efficient and more effective than existing information systems previously used AtambuaSyriac Catholic High School.*

*From the discussion it can be concluded that the steps taken in designing interactive multimedia applications AtambuaSyriac Catholic high school in order to more effectively and efficiently and can improve the image of the high school institution is to define the problem, a feasibility study, identifying the system requirements analysis, design concepts, design contents, script design, graphic design, manufacture systems, make use of the test, how to use the system, and how to maintain the system.*

**Keywords :***Information Media System*