

**APLIKASI PETA SMP NEGERI 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN
SEBAGAI SARANA INFORMASI LOKASI UNTUK SISWI BARU**

SKRIPSI



disusun oleh
Agam Kharisma Isa
08.12.3324

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**APLIKASI PETA SMP NEGERI 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN
SEBAGAI SARANA INFORMASI LOKASI UNTUK SISWI BARU**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Agam Kharisma Isa
08.12.3324

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PETA SMP NEGERI 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN
SEBAGAI SARANA INFORMASI LOKASI UNTUK SISWI BARU**


yang disusun oleh

Agam Kharisma Isa

08.12.3324

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2012

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI PETA SMP NEGERI 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN
SEBAGAI SARANA INFORMASI LOKASI UNTUK SISWI BARU**

yang disusun oleh

Agam Kharisma Isa

08.12.3324

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 11 Maret 2015

KETUA STMHKAMKOM YOGYAKARTA



Prof. Drs. M. Suyanto, 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, 14 Maret 2015



Agam Kharisma Isa

NIM. 08.12.3324

MOTTO

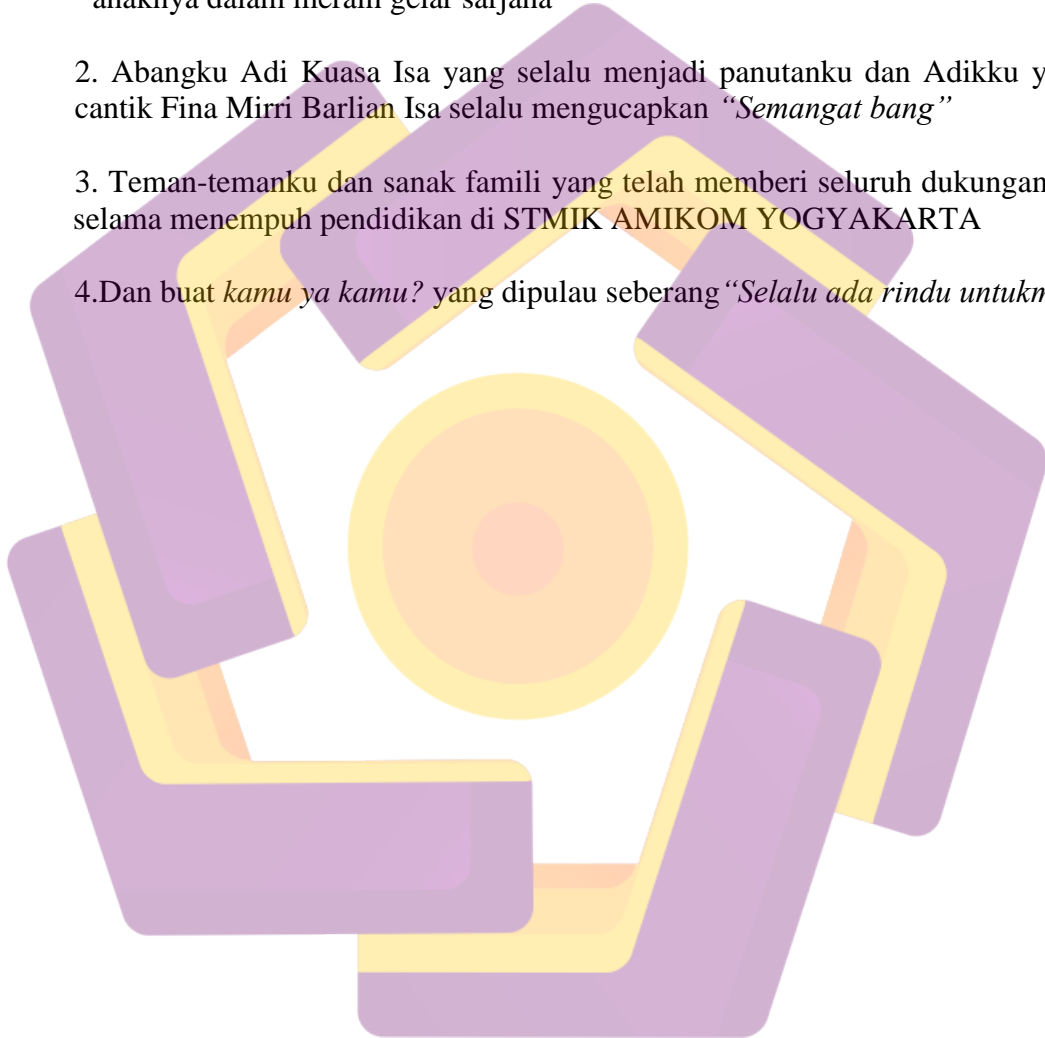
اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ.

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-Alaq (96): 1-5).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta, Bapak Syaiful Bachri Isa dan Ibu Mirwati Rohmi yang tidak pernah hentinya selalu memberikan doa serta motivasi kepada anaknya dalam meraih gelar sarjana
2. Abangku Adi Kuasa Isa yang selalu menjadi panutanku dan Adikku yang cantik Fina Mirri Barlian Isa selalu mengucapkan “*Semangat bang*”
3. Teman-temanku dan sanak famili yang telah memberi seluruh dukungannya selama menempuh pendidikan di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**
4. Dan buat *kamu ya kamu?* yang dipulau seberang “*Selalu ada rindu untukmu*”



KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat dan limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.kom selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan serta saran sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kami, dan juga seluruh staf serta karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. SMP Negeri 1 Rajabasa Lampung Selatan yang telah berkenan memberikan izin penelitian pada skripsi ini.
6. Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga besarku yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian laporan skripsi ini.
7. Teman - teman angkatan 2008 terutama S1SI - I, semoga kita semua sukses. Amien
8. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan bersama dalam peningkatan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 14 Maret 2015

Agam Kharisma Isa

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	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTARACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.5.2 Manfaat Bagi Instansi.....	4

1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2 Elemen-elemen Multimedia.....	9
a. Teks	10
b. Gambar (<i>Image</i>)	10
c. Audio	10
d. Video	10
e. Animasi	10
2.3 Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
a. Struktur Desain Linear	11
b. Struktur Desain Hierarki	12
c. Struktur Desain Piramida	12
d. Struktur Desain Polar	13
2.4 Tahapan – Tahapan Pengembangan Aplikasi Multimedia	14
2.5 Software Yang Digunakan.....	18
1 Macromedia Flash 8 Profesional	18
2 Adobe Photoshop	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	24
3.1 Tinjauan Umum	24



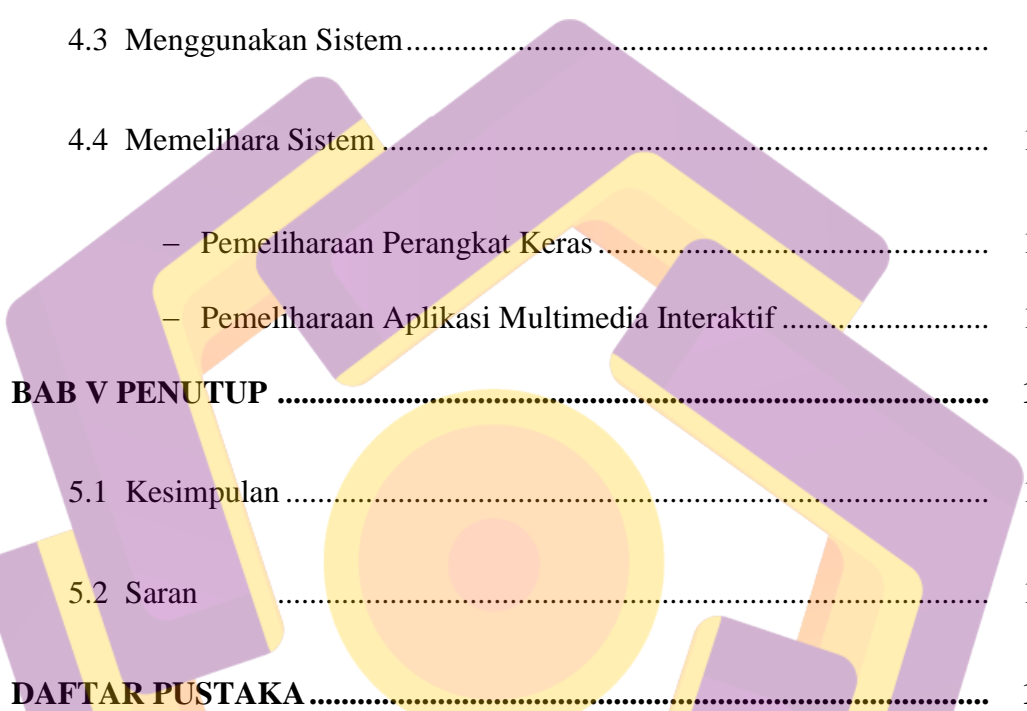
3.1.1 Sejarah Berdirinya SMP Negeri 1 Rajabasa.....	24
3.1.2 Visi,Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Rajabasa.....	26
3.1.3 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Rajabasa.....	28
3.1.4 Peta SMP Negeri 1 Rajabasa.....	28
3.2 Analisis Sistem.....	29
3.2.1 Mengidentifikasi Masalah.....	29
3.3 Analisis PIECES.....	30
3.3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	30
3.3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	31
3.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	32
3.3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	33
3.3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	33
3.3.6 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>).....	34
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	35
3.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional.....	35
3.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem Non-Fungsional.....	35
3.5 Analisis Kelayakan.....	37

3.5.1 Kelayakan Hukum	37
3.5.2 Kelayakan Operasional.....	38
3.5.3 Kelayakan Ekonomi	38
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	39
3.6.1. Komponen Biaya	39
3.6.2 Komponen Manfaat	40
1. Metode Periode Pengembalian (PP)	43
2. Analisis Return On Investment (ROI).....	44
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (NPV).....	43
3.7 Perancangan Sistem	47
3.7.1 Merancang konsep.....	47
3.7.2 Merancang Isi	48
3.7.3 Merancang Naskah	50
3.7.4 Merancang Grafik.....	52
1. Rancangan Intro.....	52
2. Rancangan Menu Utama	53
3. Rancangan Menu Informasi Umum	54

4. Rancangan Menu Peta	55
5. Rancangan Menu Struktur Organisasi.....	56
6. Rancangan Menu Galeri	57
7. Rancangan Menu Exit	58

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 60

4.1 Memproduksi Sistem	60
4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop Cs	60
4.1.2 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Macromedia Flash 8.....	67
1. Mengimport Data ke Dalam Macromedia Flash 8	67
2. Membuat Animasi	69
3. Membuat Tombol	76
4. Menyisipkan Sound.....	78
5. Menyisipkan Action Script.....	80
6. Membuat Tampilan Full Screen	87
7. Membuat File Executable(*exe).....	88
4.1.3 Membuat File Autorun	89
4.1.4 Proses Burning ke CD	90



4.2 Uji Coba	92
4.2.1 Uji Coba Sistem.....	92
4.2.2 Uji Coba Pemakai.....	98
4.3 Menggunakan Sistem.....	99
4.4 Memelihara Sistem	100
– Pemeliharaan Perangkat Keras	100
– Pemeliharaan Aplikasi Multimedia Interaktif	101
BAB V PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Analisis Kinerja.....	31
Tabel 2	Analisis Informasi	32
Tabel 3	Analisis Ekonomi.....	33
Tabel 4	Analisis Pengendalian	33
Tabel 5	Analisis Efisiensi.....	34
Tabel 6	Analisis Pelayanan	34
Tabel 7	Rincian Biaya dan Manfaat.....	41
Tabel 8	Hasil Perhitungan.....	47
Tabel 9	Rancangan Naskah.....	50
Tabel 10	Kuisisioner	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Elemen – elemen Multimedia	9
Gambar 02. Struktur Desain Linier	11
Gambar 03. Struktur Desain Hierarki.....	12
Gambar 04. Struktur Desain Piramida.....	12
Gambar 05. Struktur Desain Polar.....	13
Gambar 06. Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
Gambar 07. Tampilan Macromedia Flash 8 Profesional.....	18
Gambar 08. Tampilan Adobe Photoshop	22
Gambar 09. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Rajabasa.....	28
Gambar 10. Peta SMP Negeri 1 Rajabasa	28
Gambar 11. Struktur Hierarki Aplikasi	48
Gambar 12. Rancangan Menu Intro.....	52
Gambar 13. Rancangan Menu Utama.....	53
Gambar 14. Rancangan Menu Informasi Umum.....	54
Gambar 15. Rancangan Menu Peta	56
Gambar 16. Rancangan Menu Struktur Organisasi	57

58	Gambar 17. Rancangan Menu Galeri
59	Gambar 18. Rancangan Menu Exit.....
61	Gambar 19. Layar Baru Pada Adobe Photoshop Cs.....
62	Gambar 20. Layar Kerja di Adobe Photoshop Cs
63	Gambar 21. Tampilan Save As di Adobe Photoshop Cs.....
64	Gambar 22. Kertas.BMP.....
64	Gambar 23. Buku.BMP
65	Gambar 24. Peta.BMP
65	Gambar 25. Buku 2.BMP
66	Gambar 26. Brown.BMP
66	Gambar 27. Sekolah.BMP
68	Gambar 28. Tampilan Import To Library.....
68	Gambar 29. Tampilan Layer Kerja Macromedia Flash 8
71	Gambar 30. Tampilan Motion Tween
71	Gambar 31. Bintang Pada Frame 155 dan Teks Pada Frame 170
72	Gambar 32. Properties Untuk Memilih Animasi Shape
73	Gambar 33. Animasi Frame-By-Frame

74	Gambar 34. Pembuatan Animasi Tweening Pada Efek Warna
75	Gambar 35. Alpha 0 % dan Alpha 100 %
76	Gambar 36. Tampilan Layer 1 Dan Layer 2 Pada Masking Teks
77	Gambar 37. Tampilan Membuat Tombol
77	Gambar 38. Tampilan Pembuatan Button
79	Gambar 39. Pemberian BackSound
80	Gambar 40. Pemberian Sound Effect Pada Tombol Home
88	Gambar 41. Tampilan Publish Settings
90	Gambar 42. Tampilan Awal Nero
90	Gambar 43. Tampilan Yang Akan Di Burning
92	Gambar 44. Tampilan Halaman Intro
93	Gambar 45. Tampilan Menu Utama atau Home
94	Gambar 46. Tampilan Halaman Informasi Umum
95	Gambar 47. Tampilan Halaman Peta
96	Gambar 48. Tampilan Halaman Struktur Organisasi
96	Gambar 49. Tampilan Halaman Galeri
97	Gambar 50. Tampilan Halaman Keluar

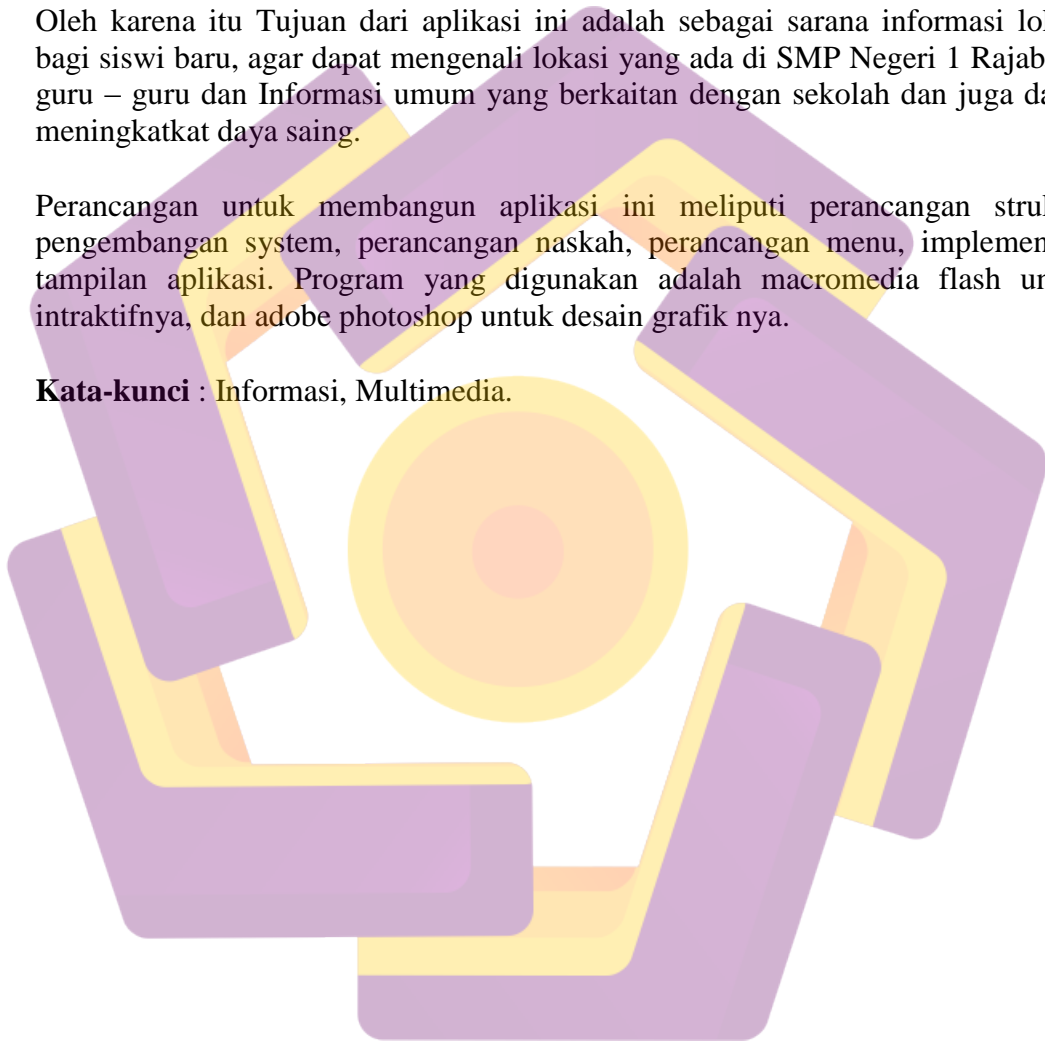
INTISARI

Permasalahan yang diambil dalam permasalahan ini adalah perangkat lunak “Aplikasi Peta SMP Negeri 1 Rajabasa Lampung Selatan Sebagai Sarana Informasi Lokasi Bagi Siswi Baru”. masalah ini muncul dikarenakan kurang pahaman siswi baru dalam beradaptasi dan mengenali lokasi dari SMP Negeri 1, dan juga dalam mengenal guru – guru.

Oleh karena itu Tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai sarana informasi lokasi bagi siswi baru, agar dapat mengenali lokasi yang ada di SMP Negeri 1 Rajabasa, guru – guru dan Informasi umum yang berkaitan dengan sekolah dan juga dapat meningkatkan daya saing.

Perancangan untuk membangun aplikasi ini meliputi perancangan struktur pengembangan system, perancangan naskah, perancangan menu, implementasi tampilan aplikasi. Program yang digunakan adalah macromedia flash untuk intraktifnya, dan adobe photoshop untuk desain grafiknya.

Kata-kunci : Informasi, Multimedia.



ABSTRACT

The problems that were taken on this issue is the software "Application Map SMP Negeri 1 Rajabasa South Lampung As Means Location Information For New Students". This problem appears because lack of unfamiliarity new students in adapting to and identify the location of SMP Negeri 1, and also in recognizing teachers - teachers.

Therefore the purpose of this application is as a means of location information for the new student, in order to identify locations in the SMP Negeri 1 Rajabasa, teachers - teachers and general information related to school and also can improve competitiveness.

Designing for building applications include structural design system development, design script, menu design, implementation of the application. The program is used for interactive Macromedia Flash, and Adobe Photoshop for its graphic design.

Keywords : *Information, Mutimedia.*

