

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA SMP N 1 PONJONG GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rohzali Suryanto**

**09.22.1123**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA SMP N 1 PONJONG GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rohzali Suryanto**

**09.22.1123**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA SMP N 1 PONJONG GUNUNGGKIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rohzali Suryanto**

**09.22.1123**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Juli 2012

Dosen Pembimbing,

  
**M. Rudyanto Ariek, M.T.**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA SMP N 1 PONJONG GUNUNGGIDUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rohzali Suryanto**

**09.22.1123**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 08 Agustus 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, M.T.**  
**NIK. 190302098**



**Andi Sunyoto, M.Kom.**  
**NIK. 190302052**



**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Agustus 2012



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**


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



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Agustus 2012  
Penyusun,



Rohzali Suryanto  
NIM. 09.22.1123

## HALAMAN MOTTO

\*\*\*

Kegagalan adalah awal dari keberhasilan.

Jangan sia-siakan waktu barang sedetikpun, karena waktu itu sangat berharga dan waktu yang telah kita lalui ini tidak akan bisa kita ulangi kembali.

Jika ingin Sukses, bunuhlah sifat malasmu.

Manfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Hadapilah segala cobaan dengan hati yang tabah.

Pantang menyerah dalam menghadapi segala sesuatu.

Manfaatkan kesempatan sebaik mungkin karena kesempatan tidak datang duakali.

Syukurilah segala sesuatu yang telah diberikan oleh Allah SWT.

Apapun hasilnya, tetap harus disyukuri.

Melakukan segala sesuatu yang baik dengan hati yang ikhlas.

Tolong menolong dan bantu membantu dalam hal kebaikan.

Mejalankan segala perintah'Nya dan menjauhi segala larangan'Nya.

Taqwa kepada Allah SWT.

\*\*\*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk orang-orang yang paling spesial dalam hidupku, yang telah membantuku dan telah mendukung aku :

- ♥ Untuk **kedua Orang Tua'ku (Bapak'ku & Ibu'ku)** yang tercinta, terima kasih atas pengorbananmu, jerih payahmu untuk anak-anakmu. Terima kasih atas kepercayaan yang telah engkau berikan kepadaku. Serta doa dan dukungan materi maupun moril kepada aku dan semua anak-anakmu.
- ♥ Untuk **Kakak'ku Tercinta "ALI MAHMUDI"**, aku tidak akan pernah melupakanmu dan tidak akan mengecewakanmu, aku akan terus berusaha untuk meraih kesuksesan dan terima kasih atas semua yang dulu telah Engkau berikan kepada'ku.
- ♥ Untuk semua **Kakak-kakak'ku** yang tercinta, yang telah mendukungku selama ini dan membantuku dalam berbagai hal. Sehingga aku Lulus dalam menempuh jenjang pendidikan S1 SI di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ♥ Untuk **"Valentino Rossi 'VR46'"**, dengan motivasimu yang selalu ada, semangatmu yang tak pernah padam dalam menaklukkan Desmocedici GP11&12 DUCATI, kamu telah memberikan motivasi dan semangat baru bagi aku untuk bisa meraih keberhasilan. Semoga ditahun-tahun selanjutnya kamu selalu sukses.
- ♥ Untuk **Sahabat'ku** yang baik **"Estevao Dos Santos Nahak, S.Kom."**, terima kasih banyak atas kerjasama dan bantuannya waktu dulu. Semoga persahabatan ini dapat kita pertahankan selamanya.

♥ Untuk **Teman-teman'ku** (Bapak Jumadi, Bapak Mugiyana, Ibu Endang Purwati, S.Pd.) kalian sudah ku anggap sebagai orangtua'ku sendiri, terimakasih atas doa, bantuan, dukungan, kerjasamanya.

Untuk **Sahabat-sahabat'ku** (Catur Pranomo, Himawan Bayuaji S.Kom., **"Jeyhan"**, Ghozali Ihsanudin S.Pd.I., Fajar "Pak Dukuh", Eko Purnomo, Bowo Saputro, Estevao Dos Santos Nahak S.Kom., Edi Suwarno S.Kom., Joko Maryanto, Antonius Sugiharto, Yayan S.Kom., Sudaryadi/Kentung, Supriyono/Lek Sukat, Ketut Dwi Antoro, Hermawan S.Kom).

Terima kasih banyak atas dukungan kalian kepada aku. Kalian telah memberikan semangat dan doa sehingga aku bisa bangkit dan terus berusaha untuk lebih maju lagi sehingga aku dapat memulai hari esok'ku yang lebih baik lagi. Semoga persahabatan ini dapat kita pertahankan selamanya.

♥ Untuk semua teman-teman angkatan 2009 S1 SI Transfer, terutama **kelas SI-Ts.B**, terimakasih atas persahabatan kita selama ini.

♥ Serta untuk semua teman-teman yang belum aku sebutkan satu persatu, terima kasih banyak untuk dukungan kalian dan persahabatannya.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT, berkat limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA SMP N 1 PONJONG GUNUNGGKIDUL” dapat terselesaikan dengan baik.

Tak lupa shalawat dan salam penyusun panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa manusia ke alam ilmu pengetahuan dan kecerahan hidup. Yang nantinya di Yaumul Akhir sangat penyusun harapkan syafaatNya.

Penyusunan laporan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Yang secara sadar penyusun akui bahwa terselesaikannya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak.

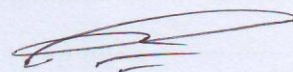
Pada kesempatan ini izinkanlah penyusun menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, dan karuniaNya.
2. Bapak dan Ibu Orang Tua'ku yang telah membesarkan, membimbing dan selalu berdoa untuk kebaikan'ku.
3. Bapak Prof. Drs. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi.

5. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu hingga terselesaikannya penyusunan Skripsi ini.
6. Bapak FX. Sukarman, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah dari Pihak SMP Negeri 1 Ponjong yang telah mengizinkan penyusun untuk melakukan penelitian dan pengambilan data di SMP N 1 Ponjong.
7. Semua Keluarga'ku, yang selalu mendukung dan menjadi motivasi tersendiri bagi'ku, sehingga Aku dapat menyelesaikan Skripsi ini
8. Semua Teman-teman'ku yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada'ku, sehingga Aku dapat menyelesaikan Skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu. Terima kasih.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam isi maupun penyampaian materi. Oleh karena itu demi kesempurnaan laporan Skripsi ini, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penyusun harapkan. Akhir kata “tak ada gading yang tak retak, tiada raga tanpa cela”. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 11 Agustus 2012  
Penyusun,



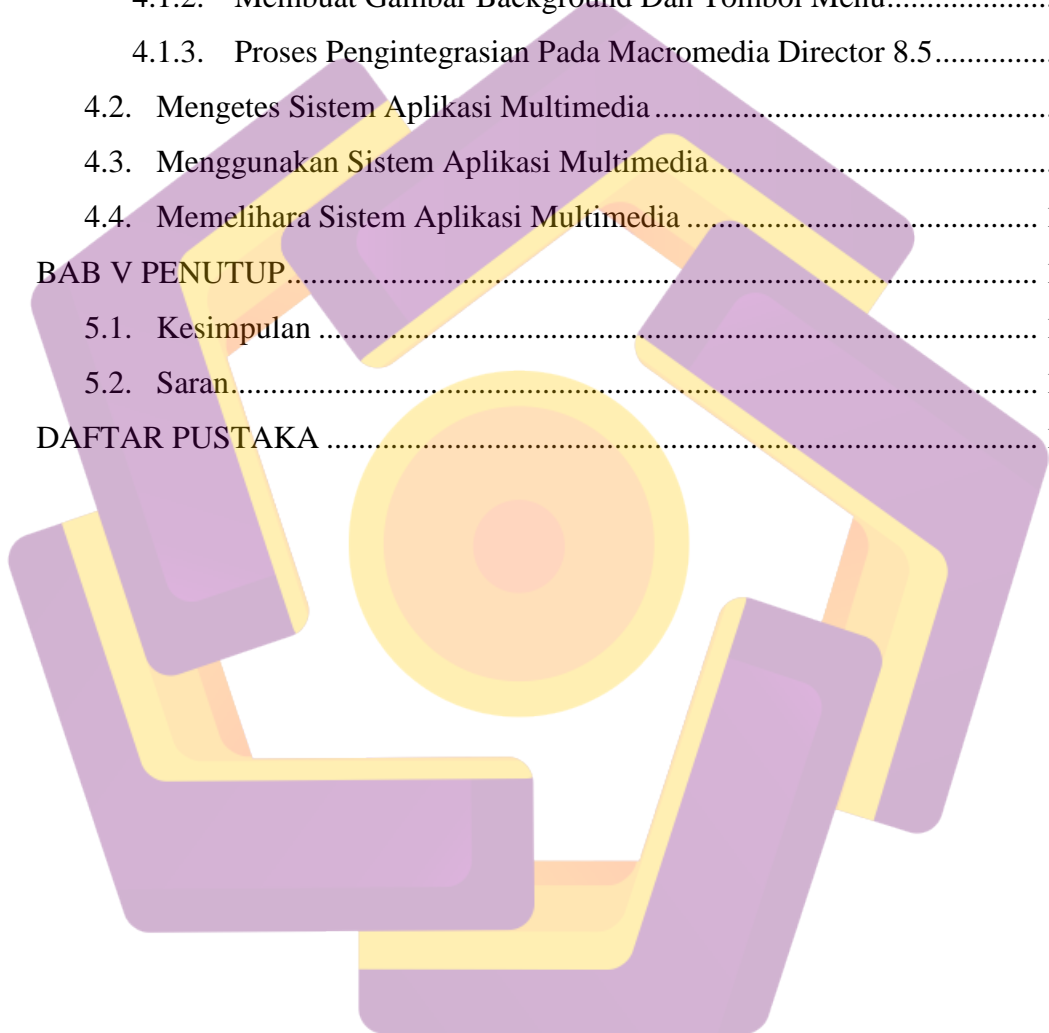
Rohzali Suryanto  
NIM. 09.22.1123

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Metode Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
1.7. Rencana Kegiatan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>6</b>
2.1. Pengertian Multimedia .....	6
2.2. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	7
2.2.1. Struktur Linear .....	8
2.2.2. Struktur Hirarki .....	9
2.2.3. Struktur Piramida .....	9
2.2.4. Struktur Polar .....	10
2.3. Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia.....	10

2.4. Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	13
2.4.1. Adobe Photoshop 7.0 .....	13
2.4.2. Cool Edit 2000.....	14
2.4.3. Macromedia Director 8.5 .....	15
2.5. Profil Sekolah.....	16
2.5.1. Visi Misi.....	18
2.5.2. Struktur Organisasi.....	20
2.5.3. Keadaan Gedung .....	21
2.5.4. Guru Dan Karyawan SMP N 1 Ponjong .....	22
2.5.5. Prestasi SMP N 1 Ponjong .....	23
2.5.6. Fasilitas di SMP N 1 Ponjong .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>24</b>
3.1. Mendefinisikan Masalah .....	24
3.2. Analisis PIECES .....	24
3.2.1. Analisis Kinerja (Performance).....	25
3.2.2. Analisis Informasi (Information).....	26
3.2.3. Analisis Ekonomi (Economic) .....	27
3.2.4. Analisis Pengendalian (Control) .....	27
3.2.5. Analisis Efisiensi (Effeciency).....	28
3.2.6. Analisis Pelayanan (Services) .....	28
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem Aplikasi Multimedia.....	29
3.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.4. Studi Kelayakan Sistem Aplikasi Multimedia .....	31
3.4.1. Kelayakan Teknis .....	31
3.4.2. Kelayakan Operasional.....	32
3.4.3. Kelayakan Hukum.....	32
3.4.4. Kelayakan Ekonomi .....	33
3.4.4.1. Metode Analisis Biaya Manfaat.....	33
3.5. Merancang Konsep.....	39
3.6. Merancang Isi.....	40

3.7. Merancang Naskah.....	43
3.8. Merancang Grafik .....	62
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
4.1. Memproduksi Sistem Aplikasi Multimedia .....	67
4.1.1. Perancangan Suara Dengan Cool Edit 2000.....	67
4.1.2. Membuat Gambar Background Dan Tombol Menu.....	74
4.1.3. Proses Pengintegrasian Pada Macromedia Director 8.5.....	82
4.2. Mengetes Sistem Aplikasi Multimedia .....	89
4.3. Menggunakan Sistem Aplikasi Multimedia.....	93
4.4. Memelihara Sistem Aplikasi Multimedia .....	110
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>114</b>
5.1. Kesimpulan .....	114
5.2. Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan .....	5
Tabel 2.1. Kepala Sekolah .....	17
Tabel 2.2. Jumlah Dan Status Guru .....	22
Tabel 2.3. Jumlah Dan Status Karyawan .....	22
Tabel 2.4. Prestasi-prestasi Yang Telah Diraih.....	23
Tabel 3.1. Rincian Biaya Dan Manfaat.....	35
Tabel 3.2. Hasil Analisis Biaya Manfaat .....	39
Tabel 3.3. Kepala Sekolah SMP N 1 Ponjong.....	51
Tabel 3.4. Guru dan Karyawan .....	52
Tabel 4.1. Suara Backsound.....	73
Tabel 4.2. Background dan Tombol.....	79
Tabel 4.3. Data Pengetesan Sistem Aplikasi Multimedia SMP N 1 Ponjong.....	90
Tabel 4.4. File-file Back Up Data .....	110

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Icon .....	8
Gambar 2.2 Struktur Linear .....	8
Gambar 2.3 Struktur Hirarki .....	9
Gambar 2.4 Struktur Piramida .....	9
Gambar 2.5 Struktur Polar .....	10
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	12
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	13
Gambar 2.8 Tampilan Cool Edit 2000.....	14
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia Director 8.5.....	15
Gambar 2.10. Struktur Organisasi SMP N 1 Ponjong.....	21
Gambar 3.1. Struktur Kombinasi (Struktur Hirarki, Struktur Piramida) .....	41
Gambar 3.2. Sketsa Menu Pembuka.....	44
Gambar 3.3. Sketsa Menu Utama.....	45
Gambar 3.4. Sketsa Menu Profil.....	46
Gambar 3.5. Sketsa Menu Sekolah.....	50
Gambar 3.6. Sketsa Menu Kesiswaan.....	55
Gambar 3.7. Sketsa Menu Galeri.....	58
Gambar 3.8. Sketsa Menu Video.....	60
Gambar 3.9. Sketsa Menu Keluar.....	61
Gambar 3.10. Tampilan Menu Pembuka.....	63
Gambar 3.11. Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 3.12. Tampilan Menu Profil.....	64
Gambar 3.13. Tampilan Menu Sekolah.....	64
Gambar 3.14. Tampilan Menu Kesiswaan.....	65
Gambar 3.15. Tampilan Menu Galeri.....	65
Gambar 3.16. Tampilan Menu Video.....	66
Gambar 3.17. Tampilan Menu Keluar.....	66
Gambar 4.1. Tampilan Cool Edit 2000.....	68
Gambar 4.2. File Patch 5.xx (2008-12-06).exe.....	68

Gambar 4.3. File > New .....	69
Gambar 4.4. Pengaturan Pada New Waveform .....	69
Gambar 4.5. Letak Tombol Record .....	70
Gambar 4.6. Patch Internet Download Manager 5.xx (2008-12-06).exe .....	70
Gambar 4.7. Hasil Record & Letak Tombol Stop .....	71
Gambar 4.8. Memotong MPEG 3 .....	72
Gambar 4.9. Menyimpan File Suara .....	72
Gambar 4.10. Save MPEG 3 .....	73
Gambar 4.11. File > New .....	74
Gambar 4.12. Ukuran Lembar Kerja Baru .....	75
Gambar 4.13. Bingkai Background .....	76
Gambar 4.14. Letak Logo, Tulisan, Foto Background .....	77
Gambar 4.15. Tampilan Background .....	78
Gambar 4.16. Tombol-tombol .....	79
Gambar 4.17. Mengimport File .....	82
Gambar 4.18. Posisi Marker Pada Score .....	83
Gambar 4.19. Jendela Script .....	83
Gambar 4.20. Jendela Behaviors Inspector .....	85
Gambar 4.21. Create Projector .....	86
Gambar 4.22. Projector Options .....	87
Gambar 4.23. Jendela Save Projector As .....	88
Gambar 4.24. Icon ProjectorSKRIPSIku.exe .....	88
Gambar 4.25. Menulis Kode Untuk Autorun CD di Notepad .....	88
Gambar 4.26. Jendela Save As Pada Notepad .....	89
Gambar 4.27. Icon Autorun.inf .....	89
Gambar 4.28. Tampilan Menu Pembuka .....	94
Gambar 4.29. Tampilan Menu Utama .....	94
Gambar 4.30. Tampilan Sejarah .....	95
Gambar 4.31. Tampilan Visi .....	96
Gambar 4.32. Tampilan Misi .....	96
Gambar 4.33. Tampilan Struktur Organisasi .....	97



Gambar 4.34. Tampilan Kepala Sekolah .....	97
Gambar 4.35. Tampilan Guru & Karyawan.....	98
Gambar 4.36. Tampilan Denah Ruang.....	98
Gambar 4.37. Tampilan Denah Lokasi .....	99
Gambar 4.38. Tampilan Laboratorium Komputer .....	99
Gambar 4.39. Tampilan Laboratorium Multimedia.....	100
Gambar 4.40. Tampilan Laboratorium Bahasa.....	100
Gambar 4.41. Tampilan Laboratorium IPA .....	101
Gambar 4.42. Tampilan Perpustakaan .....	101
Gambar 4.43. Tampilan Ekstrakurikuler.....	102
Gambar 4.44. Tampilan Prestasi .....	102
Gambar 4.45. Tampilan OSIS .....	103
Gambar 4.46. Tampilan Kegiatan .....	103
Gambar 4.47. Tampilan Galeri Gedung Sekolah.....	104
Gambar 4.48. Tampilan Galeri Drum Band.....	104
Gambar 4.49. Tampilan Galeri Kartinian .....	105
Gambar 4.50. Tampilan Galeri Karya Siswa .....	105
Gambar 4.51. Tampilan Galeri Olah Raga.....	106
Gambar 4.52. Tampilan Galeri Pentas Seni .....	106
Gambar 4.53. Tampilan Galeri Pramuka .....	107
Gambar 4.54. Tampilan Galeri Tonti.....	107
Gambar 4.55. Tampilan Galeri Upacara Bendera.....	108
Gambar 4.56. Tampilan Galeri Pesantren.....	108
Gambar 4.57. Tampilan Video Kemah Wiratama .....	109
Gambar 4.58. Tampilan Video Peringatan Hari Kartini .....	109
Gambar 4.59. Tampilan Menu Keluar Dari Aplikasi Multimedia.....	110
Gambar 4.60. Update Movies Options.....	113

## INTISARI

Keterbatasan dalam penyampaian informasi tentang SMP N 1 Ponjong yang berupa brosur, spanduk dan pada jasa pelayanan, menjadikan faktor kendala yang kurang mendukung informasi kepada masyarakat umum yang sedang mengunjungi SMP N 1 Ponjong. Selain itu pengunjung tidak leluasa memilih informasi-informasi yang diinginkan. Setelah melihat permasalahan diatas maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, penyusun membuat sebuah aplikasi multimedia layanan informasi dengan judul Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada SMP N 1 Ponjong Gunungkidul.

Teknik pengumpulan data, data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung penelitian Skripsi ini. Dalam hal ini, data dikumpulkan dan diambil langsung di SMP N 1 Ponjong. Metode observasi, metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada SMP N 1 Ponjong. Metode wawancara, metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan serta pengarahan secara langsung dari pihak SMP N 1 Ponjong. Metode kepustakaan, metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, laporan Skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan Skripsi. Metode dokumentasi, metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada SMP N 1 Ponjong.

Hasil analisis yang telah dilakukan aplikasi multimedia SMP N 1 Ponjong ini layak dalam segi teknis, operasional, hukum, dan ekonomi. Berdasarkan pengujian sistem yang dilakukan maka aplikasi multimedia ini sudah sesuai dengan konsep, isi, naskah, dan grafik yang telah direncanakan.

**Kata Kunci:** Informasi, Aplikasi Multimedia, Perancangan, Media Informasi, Teknik, Data, Metode, Analisis, Layak, Sistem.

## **ABSTRACT**

*Limitations in the delivery of information about the SMP N 1 Ponjong the form of brochures, banners and services, making the limiting factor is lack of support information to the general public who are visiting the SMP N 1 Ponjong. In addition, visitors are not freely choose the desired information. After seeing the above problems is to overcome these problems, authors create a multimedia application title information services with Multimedia Application Design For Media Information on SMP N 1 Ponjong Gunungkidul.*

*Data collection techniques, data collected is used as a reference in the design and to support research of this Thesis. In this case, data is collected and taken directly in the SMP N 1 Ponjong. Methods of observation, data collection methods by means of direct observations on the SMP N 1 Ponjong. Interview methods, methods of data collection conducted orally so that the author had the explanation and guidance directly from the SMP N 1 Ponjong. Literature methods, methods of data collection by way of reading books, reports Thesis, lecture notes and other sources related to the problem to be studied to get the basics of the theory are required in the preparation of the Final. Methods of documentation, data collection methods by taking data from archives and documents that exist on the SMP N 1 Ponjong.*

*The analysis was done multimedia applications Ponjong SMP N 1 is feasible in terms of technical, operational, legal, and economic. Based testing system that made it this multimedia application is in conformity with the concept, content, text, and graphics that have been planned.*

**Keywords:** *Information, Multimedia Applications, Design, Media Information, Technology, Data, Methods, Analysis, Fit, System.*