

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA SMA N 1 PLERET BANTUL**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Dwi Hanggara

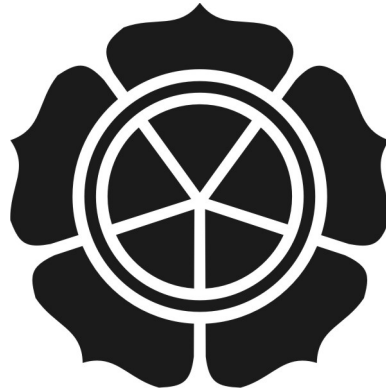
06.12.2008

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PADA SMA N 1 PLERET BANTUL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aditya Dwi Hanggara

06.12.2008

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA SMA N 1 PLERET BANTUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Dwi Hanggara

06.12.2008

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Ariel, MT
NIK.190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA
INFORMASI PADA SMA N 1 PLERET BANTUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Dwi Hanggara

06.12.2008

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M.Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098

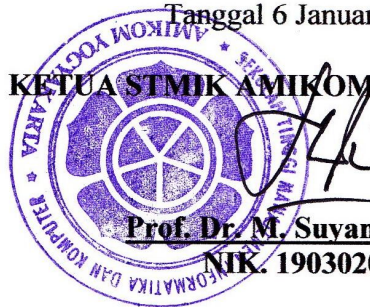
Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Januari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 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, Desember 2013

ADITYA DWI HANGGARA
06.12.2008

MOTTO

- ❖ Jangan pernah penunda apapun apabila sekarang bisa kamu kerjakan, menunda hanya akan menjadi beban masalah.
- ❖ Mulailah bermimpi, mimpikanlah mimpi baru dan berusaha merubah mimpi itu menjadi kenyataan.
- ❖ Kita tidak tahu bagaimana hari esok, yang bisa kita lakukan adalah berbuat sebaik-baiknya dan berbahagia pada hari ini.
- ❖ Selalu tersenyum dan selalu mensyukuri nikmat dalam keadaan apapun.
- ❖ Keberhasilan adalah proses, bukan tujuan, lakukanlah dengan kerja keras, focus, penuh dedikasi, lakukan semua itu dengan hati, dan nikmati prosesnya.
- ❖ Lebih baik orang bodoh yang mau belajar daripada orang pintar yang tidak mau mengamalkan ilmunya.
- ❖ Jangan pernah menyerah.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, akhirnya selesai juga skripsi ini...

Karya saya ini kupersembahkan untuk:

- Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, nikmat dan kemudahan yang telah Engkau berikan kepada hamba-MU ini.
- Bapak dan Ibu tercinta yang selalu dengan sabar membesarkan, mendidik, dan mendoakan saya agar menjadi manusia yang berguna didunia dan akhirat.
- Keluargaku tercinta keponakanku semua, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan (moril +materi), selama ini, doakan semoga saya sukses selalu ya....
- Buat seseorang "", terima kasih atas segala dukungannya, semoga kita selalu didekatkan dan diberi kemudahan.. amien
- Teman -teman seperjuangan semoga kita menjadi orang yang sukses... Amien...
- Dan semuanya yang tidak bisa saya sebutin satu-satu.

Diriku tidak akan menjadi seperti ini tanpa kalian semua....

Wassalamualaikum..

Aditya Dwi Hanggara

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Pembuatan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada SMA N 1 Pleret Bantul.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya sebuah layanan informasi yang efektif dan interaktif. Penulis menggunakan Mcromedia Flash dalam pembuatan layanan informasi tentang SMA N 1 Pleret Bantul supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2013

Penulis

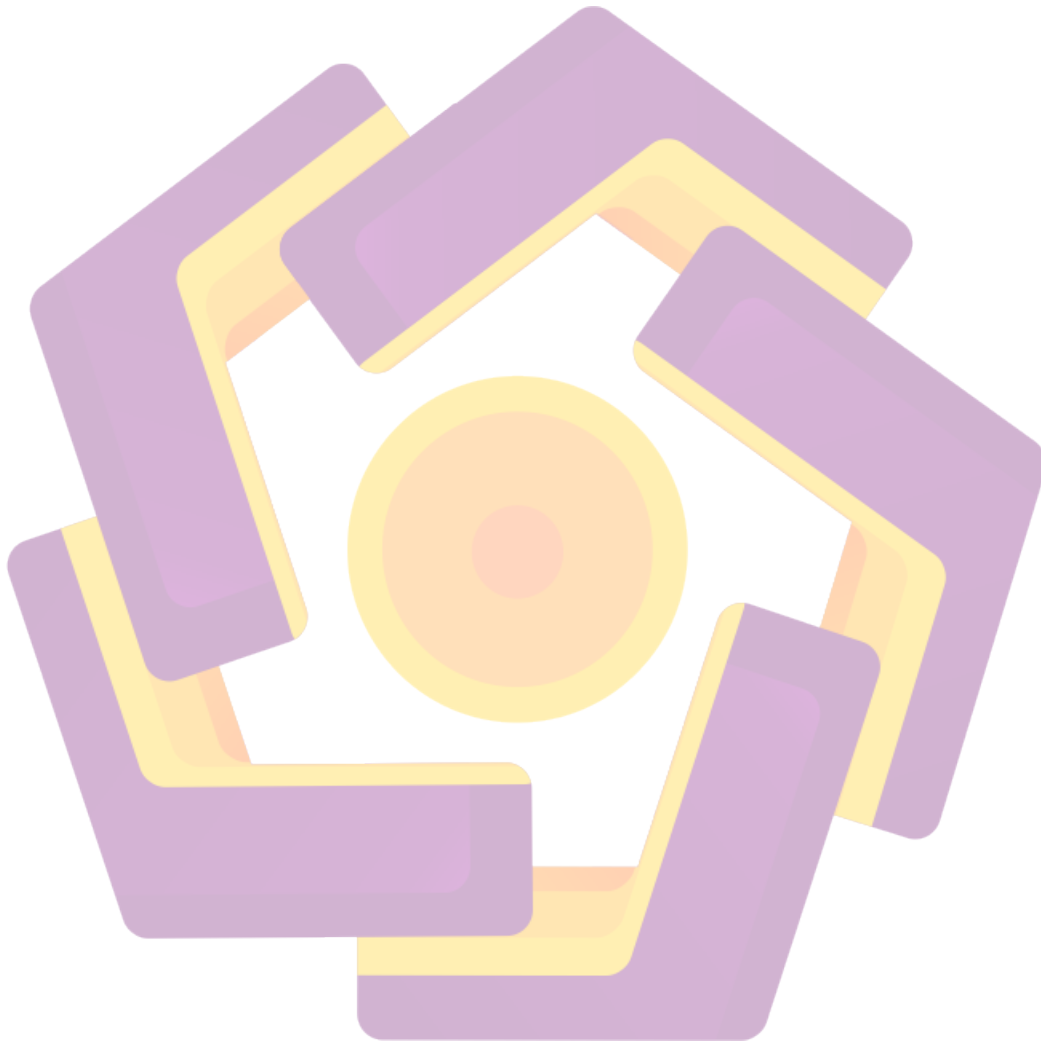
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	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 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	6
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	8
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.4 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.4.1 Sejarah multimedia.....	9
2.4.2 Definisi multimedia.....	10

2.4.3	Elemen - Elemen Multimedia.....	11
2.4.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	12
2.5	Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.5.1	Mendefinisian Masalah Multimedia	16
2.5.2	Merancang Konsep	17
2.5.3	Merancang Isi	17
2.5.4	Merancang Naskah.....	17
2.5.5	Merancang Grafik	18
2.5.6	Memproduksi Sistem Multimedia.....	18
2.5.7	Pengetesan Sistem Multimedia.....	18
2.5.8	Penggunaan Sistem Multimedia	19
2.5.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia	19
2.6	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA .		22
3.1	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	22
3.2	Pendefisian Masalah Multimedia	22
3.2.1	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	22
3.2.2	Masalah dalam Sistem Multimedia.....	22
3.2.3	Analisis PIECES	22
3.2.4	Analisis Kinerja	24
3.2.5	Analisis Informasi.....	24
3.2.6	Analisis Ekonomi.....	25
3.2.7	Analisis Pengendali (control)	26
3.2.8	Analisis Efisiensi	26
3.2.9	Analisis Pelayanan	27
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	28
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	29
3.3.3	Kebutuhan Teknologi Teknisi (<i>Branware</i>)	29
3.4	Study Kelayakan.....	30

3.4.1	Kelayakan teknologi	31
3.4.2	Kelayakan hukum	31
3.4.3	Kelayakan ekonomi	32
3.5	Perancangan Sistem.....	36
3.5.1	Perancangan Konsep.....	36
3.5.2	Merancang Isi	36
3.5.3	Merancang Naskah.....	39
3.5.4	Merancang Grafik.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		55
4.1	Memproduksi Sistem.....	55
4.1.1	Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop CS3.....	55
4.1.2	Mengedit Suara Dengan Adobe Audition 1.5	65
4.1.3	Menggabungkan Semua Elemen Multimedia di Adobe Flash CS3 Profesional	67
4.2	Uji Coba Sistem.....	78
4.2.1	Pengujian Alfa	79
4.2.2	Pengujian Komputer	80
4.2.3	Kusioner	81
4.3	Manual Program.....	82
4.3.1	Home	82
4.3.2	Profil	84
4.3.3	Guru	85
4.3.4	Ekstrakurikuler.....	86
4.3.5	Galeri.....	86
4.3.6	Kegiatan.....	87
4.3.7	Fasilitas.....	88
4.3.8	Akademik	88
4.3.9	Non Akademik.....	89
4.4	Menggunakan Sistem.....	90
4.5	Memelihara Sistem Multimedia Interaktif.....	91

BAB V PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93



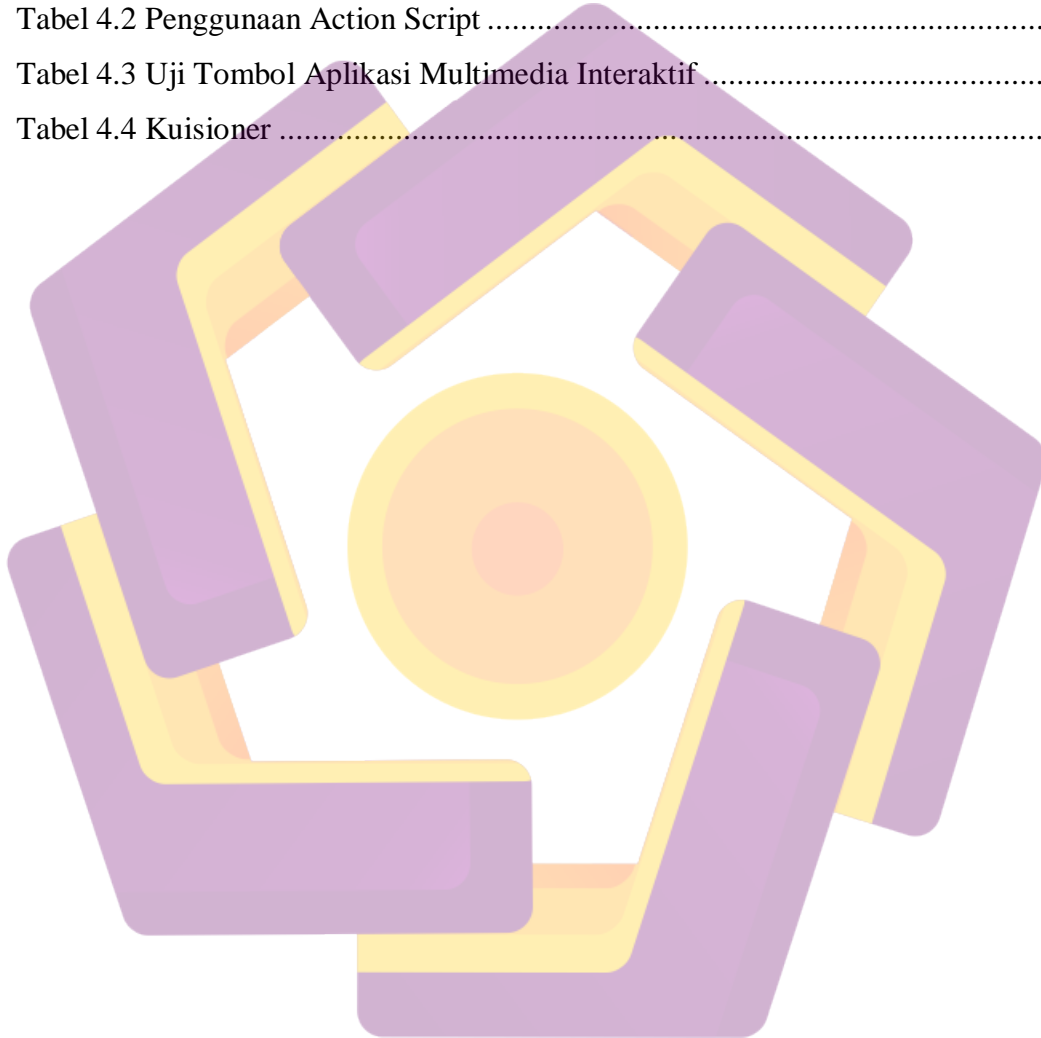
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen- elemen Multimedia	11
Gambar 2.2. Struktur Linear	13
Gambar 2.3. Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4. Struktur Piramid.....	14
Gambar 2.5. Struktur Polar.....	15
Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.7. Tampilan Adobe Flash CS3 Profesional.....	20
Gambar 2.8. Tampilan Adobe Photoshop CS.....	21
Gambar 3.1. Struktur Kombinasi Antara Linear dan Hirearki Untuk Menu Pembangunana Aplikasi.....	37
Gambar 3.2. Rancangan Menu Utama	46
Gambar 3.3. Rancangan Menu Profil.....	47
Gambar 3.4. Rancangan Menu Guru.....	48
Gambar 3.5. Rancangan Menu Ektrakulikuler	49
Gambar 3.6. Rancangan Menu Galeri.....	50
Gambar 3.7. Rancangan Menu Kegiatan.....	51
Gambar 4.1. Layar Baru Pada Adobe Photoshop CS3.....	53
Gambar 4.2. Layar Kerja di Adobe Photoshop CS3	54
Gambar 4.3. Tampilan Save As di Adobe Photoshop CS3	55
Gambar 4.4. Tampilan Memilih Suara Yang Akan Dibuka	62
Gambar 4.5. Tampilan Pematongan Suara.....	63
Gambar 4.6. Tampilan Save As di Adobe Audition 1.5	63
Gambar 4.7. Tampilan Dokumen Baru di Adobe Flash CS3 Profesional.....	65
Gambar 4.8. Pengaturan Lembar Kerja.....	65
Gambar 4.9. Tampilan Import to Library.....	67
Gambar 4.10. Tampilan Layer Kerja Adobe Flash CS3 Profesional sesudah Gambar di Import.....	67
Gambar 4.11. Tampilan Motion Tween	68
Gambar 4.12. Tampilan Motion Guide	69

Gambar 4.13. Tampilan Masking	70
Gambar 4.14. Tampilan Membuat Tombol.....	70
Gambar 4.15. Tampilan Pembuatan Button	71
Gambar 4.16. Tampilan Publish Setting	75
Gambar 4.17. Penulisan Sintaks yang Salah atau Script yang Salah.....	76
Gambar 4.18. Tampilan Compiler Error	76
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Utama atau Home	80
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Profil	82
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Guru	82
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler	83
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Foto.....	84
Gambar 4.24. Tampilan Halaman Video.....	85
Gambar 4.25. Tampilan Halaman Kegiatan	85
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Fasilitas	86
Gambar 4.27. Tampilan Halaman Akademik	86
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Non Akademik	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Manfaat dan Biaya.....	32
Tabel 3.2 Hasil analisis	36
Tabel 4.1 Grafik yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia.....	56
Tabel 4.2 Penggunaan Action Script	73
Tabel 4.3 Uji Tombol Aplikasi Multimedia Interaktif	77
Tabel 4.4 Kuisisioner	78



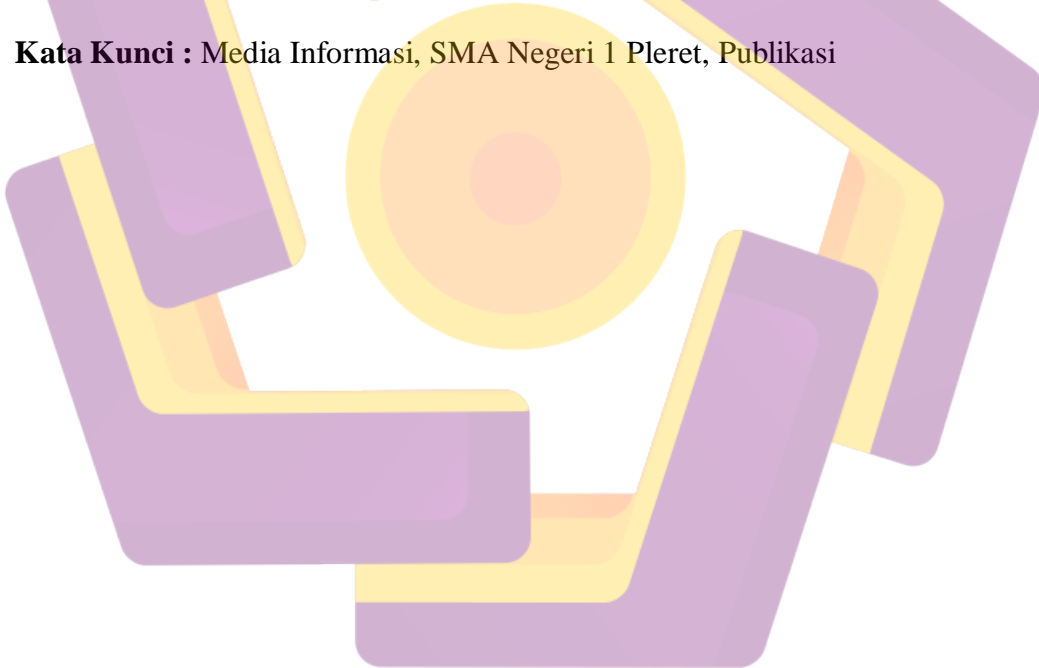
INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi informasi. Perkembangan di bidang teknologi informasi ini sangat mendukung dalam perkembangan sektor-sektor lainnya, seperti perdagangan, pendidikan, komunikasi, perindustrian, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu fungsi teknologi informasi bagi sektor pendidikan yaitu sebagai media iklan dan promosi. Sebagai contoh penerapan teknologi multimedia dalam bidang iklan dan promosi.

Selama ini SMA Negeri 1 Pleret memang telah mengeluarkan brosur, booklet, kalender dan buku sebagai media iklan dan promosi namun itu belum mampu member dampak bagi perkembangan SMA Negeri 1 Pleret. Belum ada media informasi yang akurat tentang SMA Negeri 1 Pleret.

Di dalam penulisan ini penulis mencoba mencari solusi untuk mempromosikan SMA Negeri 1 Pleret yaitu dengan sarana multimedia interaktif. Dan diharapkan dengan adanya multimedia interaktif ini dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi tentang SMA Negeri 1 Pleret.

Kata Kunci : Media Informasi, SMA Negeri 1 Pleret, Publikasi



ABSTRACT

Science and technology today is growing very rapidly, especially in the field of information technology. Developments in information technology is very supportive in the development of other sectors, such as trade, education, communications, industry, tourism, and so forth. One of the functions of information technology for education, namely as a medium of advertising and promotion. As an example application of multimedia technology in the field of advertising and promotion.

During this SMAN 1 Pleret indeed been issued brochures, booklets, calendars and books as media advertising and promotion, but it has not been able to impact members perkempangan SMAN 1 Pleret. There is no accurate information about the media SMA Negeri 1 Pleret.

In this paper the author tries to find solutions to promote SMA Negeri 1 Pleret is by means of interactive multimedia. And expected with this interactive multimedia can help people get information about SMA Negeri 1 Pleret.

Keywords: *Media Information, SMA Negeri 1 Pleret, Publications*

