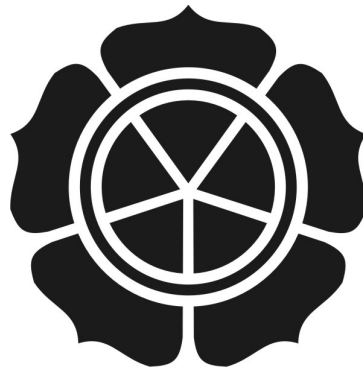


**MULTIMEDIA INTERAKTIF BIMBINGAN KONSELING DI SMPN 1
SAMPUNG PONOROGO DENGAN MACROMEDIA FLASH 8**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tiyas Arifin

07.12.2506

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN**SKRIPSI**

**Multimedia Interaktif Bimbingan Konseling di SMPN 1
Sampung Ponorogo dengan Macromedia Flash 8**

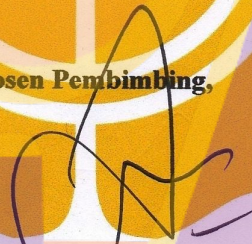
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiyas Arifin

07.12.2506

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



Armadyah Amborowati S.Kom, M.Eng

NIK. 190302063

PENGESAHAN**SKRIPSI**

**Multimedia Interaktif Bimbingan Konseling di SMPN 1
Sampung Ponorogo dengan Macromedia Flash 8**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tiyas Arifin

07.12.2506

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.
NIK. 190302063

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Oktober 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

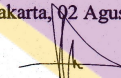


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini bukan 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, 02 Agustus 2011



Tiyas Arifin
(07.12.2506)

HALAMAN MOTTO

- ❖ Bahagialah orang yang diberi Tuhan dengan kesibukan-kesibukan yang padat, karena keberadaan kesibukan itu membuat hari-hari kita menjadi penuh makna. (Anto Satriyo Nugroho)
- ❖ Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
(*Aristoteles*)
- ❖ Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan akan tetapi bernilai sesudah dikerjakan.
- ❖ Pengalaman adalah guru yang terbaik tetapi buang lah pengalaman buruk yang hanya merugikan.
- ❖ Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (*Benyamin Franklin*)
- ❖ Orang special pasti selalu mendapatkan rintangan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur saya mempersembahkan skripsi ini kepada :

- ✓ ALLOH SWT atas Kuasa, dan Hidayah-Mu yang telah memberi saya ketenangan, kemampuan untuk menjalani semuanya dengan baik, kasih sayang dan Cinta-Nya. Memberikan apa yang saya butuhkan bukan apa yang saya inginkan, karena itulah yang terbaik untukku.
- ✓ Ayah dan Ibu ku atas do'a, semangat, dan kasih sayang yang selalu diberikan kepadaku selama ini.
- ✓ Ibu Armadyah Amborowati atas ilmu pengetahuan, kritik sarannya dalam proses bimbingan skripsi.
- ✓ Semua teman-teman kos @Rama Haris Kusuma, @Sandhy Tyas @Taufan Anjar @Kustiarno Nureko Wibowo, @Iskandar Muda Siregar, @Dwiadi Fajar Efrianto, @Reni Nourma, @Retno Kurnianti dan semua teman-teman kelas S1-SI F yang sudah mendukung dan membantu ku selama ini.

By : Tiyas

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan kesehatan dan kesabaran kepada kita, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ *Multimedia Interaktif Bimbingan Konseling di SMPN 1 Sampung Ponorogo dengan Macromedia Flash 8* ”. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan pada Program Sarjana SI Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.

Dengan selesainya Skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Kampus tercinta ini.
2. Ibu Armadyah selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Semua pihak banyak memberi bantuan, dukungan motivasi dan do'a.

Penulis sadar bahwa kita manusia biasa yang tak luput dari khilaf dan salah. Hanya terima kasih yang dapat kami berikan apabila pembaca turut memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun agar Skripsi ini sempurna.

Yogyakarta, 02 Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	vi
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Intisari	xiv
Abstract	xv
 BAB. I PENDAHULUAN	
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
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
 BAB. II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.2. Struktur Aplikasi Multimedia	8
2.3. Sistem Penyajian Multimedia	11
2.4. Langkah-langkah dalam Pengembangan Sistem Multimedia	13
2.5. Objek-objek multimedia	15

2.5.1 Teks.....	15
2.5.2 Image	16
2.5.3 Animasi	16
2.5.4 Audio	17
2.5.5 <i>Full-motion</i> dan <i>live video</i>	17
2.5.6 <i>Interactive link</i>	18
2.6. CD Interaktif	18
2.6.1 Definisi CD Interaktif	18
2.6.2 Kelebihan CD interaktif	19
2.7. Pengertian Bimbingan Konseling.....	20
2.7.1 Devinisi Bimbingan dan Konseling	20
2.7.2 Tujuan Bimbingan dan Konseling	21
2.7.3 Pelayanan Bimbingan dan Konseling di sekolah.....	21
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.8.1 Adobe photoshop CS3.....	21
2.8.2 Macromedia Flash 8.....	26
2.8.3 Any Video Converter	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Gambaran Umum SMP N 1 Sampung Ponorogo.....	31
3.2. Materi.....	34
3.2.1 Materi Kelas VII.....	24
3.3 Analisis Sistem.....	41
3.4 Pendefinisian masalah Multimedia.....	42
3.5 Analisis PIECES.....	42
3.5.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	42
3.5.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	43
3.5.3 Analisis Ekonomi (<i>Economics</i>)	44
3.5.4 Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	44
3.5.5 Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	45
3.5.6 Pelayanan (<i>Service</i>)	46
3.6 Analisis Kebutuhan Proyek.....	46

3.7 Analisis Kelayakan	47
3.7.1 Kelayakan Teknis	48
3.7.2 Kelayakan Operasi/Organisasi	48
3.7.3 Kelayakan Ekonomi	48
3.8 Perancangan	53
3.8.1 Merancang Konsep	53
3.8.2 Merancang Isi	53
3.8.3 Menulis Naskah	56
3.8.4 Merancang Grafik	66

BAB. IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem	74
4.1.1 Adobe Photoshop CS3	74
4.1.2 Any Video Converter	76
4.1.3 Macromedia Flash 8.....	79
4.2 Menguji Sistem.....	90
4.2.1 Uji Pemakai	91
4.3 Menggunakan sistem	93
4.4 Memelihara Sistem	93
4.5 Hasil produksi	94

BAB. V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

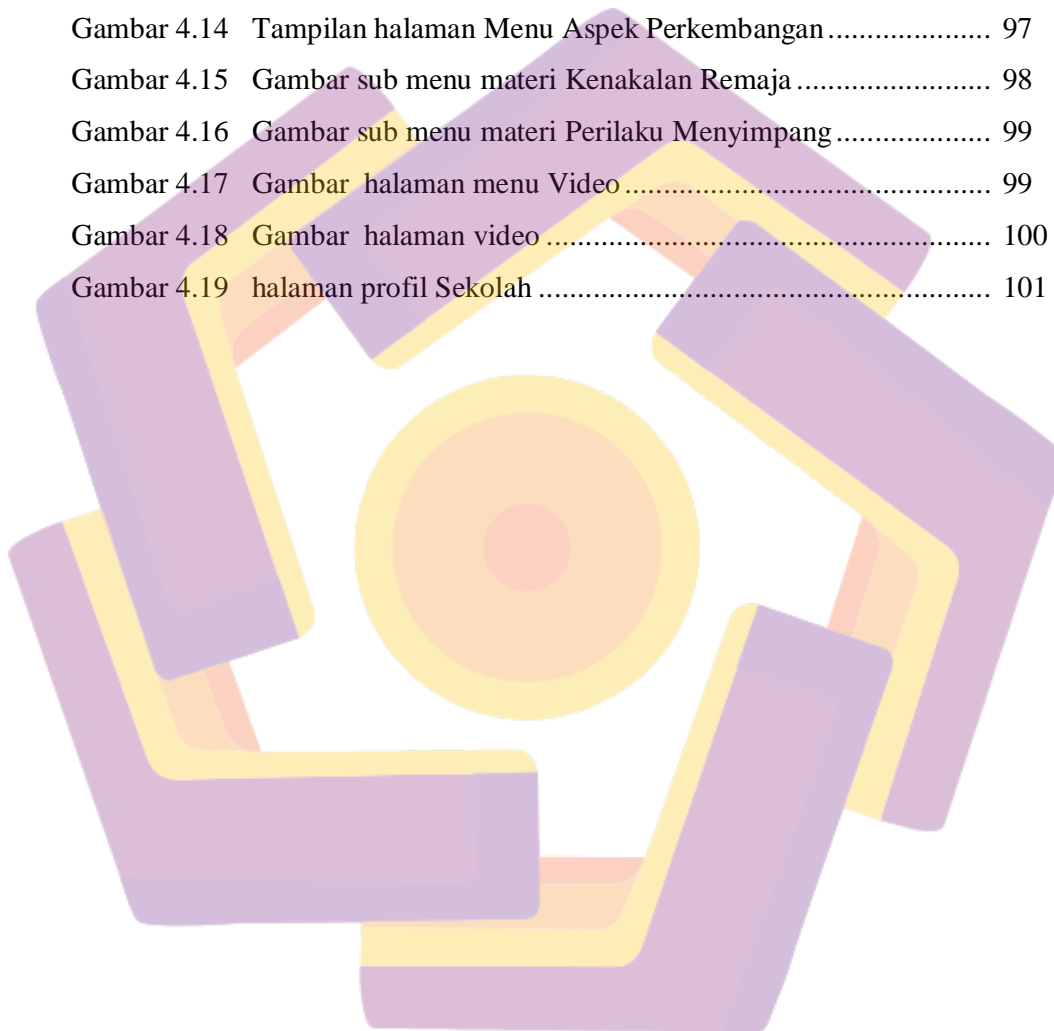
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Analisis Kinerja	43
Tabel 3.2	Tabel Analisis Informasi.....	43
Tabel 3.3	Tabel Analisis Ekonomi.....	44
Tabel 3.4	Tabel Analisis Kontrol.....	45
Tabel 3.5	Tabel Analisis Efisiensi	45
Tabel 3.6	Tabel Analisis Pelayanan.....	46
Tabel 3.7	Tabel Biaya manfaat.....	49
Tabel 3.8	Tabel Hasil Analisis.....	52
Tabel 3.9	Tabel Story Board.....	56
Tabel 4.1	Tabel kuesioner uji pemakai	91
Tabel 4.2	Table hasil akhir penilaian uji kuesioner	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear.....	9
Gambar 2.2	Struktur Hierarki	9
Gambar 2.3	Struktur Piramida	10
Gambar 2.4	Struktur Pola	10
Gambar 2.5	Keterangan Struktur Pola	11
Gambar 2.6	Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia	14
Gambar 2.7	Logo Adobe Photoshop CS3.....	21
Gambar 2.8	Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	22
Gambar 2.9	Logo Macromedia Flash Pro 8	26
Gambar 2.10	Tampilan kerja Macromedia Flash Pro 8	27
Gambar 2.11	Any Video Converter.....	30
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi SMPN 1 Sampung	33
Gambar 3.2	Diagram Alur	54
Gambar 3.3	Tampilan rancangan intro	66
Gambar 3.4	Tampilan Menu Utama	67
Gambar 3.5	Tampilan rancangan Materi BK	68
Gambar 3.6	Tampilan rancangan materi perBab.....	70
Gambar 3.7	Tampilan rancangan Aspek Perkembangan	71
Gambar 3.8	Tampilan Rancangan Video	72
Gambar 3.9	Tampilan rancangan Profil.....	73
Gambar 4.1	Pembuatan gambar *.PNG di Adobe Photoshop CS3	75
Gambar 4.2	Memotong gambar di Adobe Photoshop CS3.....	76
Gambar 4.3	Mengkonversi file video di Any Video Converter	77
Gambar 4.4	Mengubah resolusi file video di Any Video Converter.....	78
Gambar 4.5	Mengimport file pada Macromedia Flash 8	80
Gambar 4.6	Tombol navigasi pada Macromedia Flash 8	83
Gambar 4.7	Membuat animasi teks pada Macromedia Flash 8.....	84
Gambar 4.8	Membuat animasi teks pada Macromedia Flash 8.....	84

Gambar 4.9	membuat player video sederhana di macromedia flash 8	86
Gambar 4.10	Gambar halaman intro.....	94
Gambar 4.11	Gambar halaman Menu utama.....	95
Gambar 4.12	Tampilan materi BK	96
Gambar 4.13	Tampilan halaman submenu antar bab	97
Gambar 4.14	Tampilan halaman Menu Aspek Perkembangan.....	97
Gambar 4.15	Gambar sub menu materi Kenakalan Remaja	98
Gambar 4.16	Gambar sub menu materi Perilaku Menyimpang	99
Gambar 4.17	Gambar halaman menu Video	99
Gambar 4.18	Gambar halaman video	100
Gambar 4.19	halaman profil Sekolah	101



INTISARI

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya agar tidak terjerung ke dalam hal-hal negatif. Salah satunya dengan bimbingan konseling di sekolah. Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat. Siswa memerlukan suatu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

SMPN 1 Sampung Ponorogo saat ini masih menggunakan cara manual dalam menyampaikan materi Bimbingan Konseling kepada siswanya. Hal ini masih kurang efektif karena dalam penyampaiannya masih mengandalkan buku yang di rasa siswa sangat membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi yang di berikan. Padahal pelajaran ini sangat penting bagi siswa agar mampu berkembang dengan optimal.

Dalam hal ini penulis akan menyajikan materi Bimbingan Konseling tersebut kedalam sebuah aplikasi multimedia interaktif yang dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

Kata-Kunci : Sistem Informasi, Multimedia Interaktif , bimbingan konseling

ABSTRACT

Education is one very important thing to equip students to face the future. Students need guidance, encouragement to learn and learn things that will be needed in his life so as not terjerungus into negative things. One of them with guidance and counseling in schools. Nowadays more and more rapid technological development. Students require an innovation in teaching and learning activities.

SMPN 1 Sampung Ponorogo today still use manual way of Guidance Counseling deliver material to their students. It is still less effective because of its delivery still rely on books that the students feel very boring, so many students who lack an understanding of the material that is given. Though this lesson is very important for students to be able to develop optimally.

In this case the author will present the material Counseling into an interactive multimedia application that can present the material more interesting and easier to understand for students.

Key words: Information Systems, Interactive Multimedia, guidance counseling