

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SMP N 1
TAMBAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi



disusun oleh

Aji Prasetyo Nugroho

07.12.2719

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SMP N 1
TAMBAK BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi

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



disusun oleh

Aji Prasetyo Nugroho

07.12.2719

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Media Promosi SMP N 1
Tambak Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Prasetyo Nugroho

07.12.2695

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 juli 2011

Dosen Pembimbing,



Meiwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Media Promosi SMP N 1
Tambak Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aji Prasetyo Nugroho
07.12.2695**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 July 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105**

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

**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M. Kom
NIK. 190302125**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 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 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, 17 Juni 2011

Aji Prasetyo Nugroho
NIM 07.12.2695

HALAMAN MOTTO

" Dan janganlah mengikuti apa yang engkau tak mempunyai pengetahuan itu.

Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semua itu akan diminta

Pertanggungjawaban "

(17 : 36)

" Dan tolong menolonglah dalam kebaikan, dan jangan kamu tolong menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan, dan bertaqwa kepada Allah "

(5 : 2)

" Hidup bukanlah tentang apa yang kita dapat peroleh dari orang lain dan orang disekitar, tetapi tentang apa yang dapat kita beri kepada mereka, dan jadilah manusia yang mempunyai pengaruh positif "

(Penulis)

" Lihatlah dirimu jangan dari jalan pikiranmu, tetapi lihatlah dirimu dari kaca mata orang lain, dan jadilah lebih baik. Lalu tersenyumlah pada mereka, maka mereka akan

tersenyum padamu "

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT atas limpahan berkah dan karunia-Nya.
- ❖ Bunda yang selalu kusayangi, rasa sayangmu ga akan pernah pudar dihatiku. Dan untuk ayah yang kubanggakan, bimbinganmu tlah menjadikanku lelaki kuat yang sejati. Rasa terima kasihku ga akan pernah sebanding dengan apa yang tlah kalian beri padaku.
- ❖ Untuk adikku Aulia Rahmawati, jadilah yang terbaik. Kehadiranmu menghapus kesendirianku.
- ❖ Untuk kawan – kawan seperjuangan S1 –SI – I, kita bertemu dalam kesuksesan....!! Terima kasih supportnya selama ini.
- ❖ Sahabat – sahabatku yang tidak bias aku sebutkan satu-satu, kita semua akan jadi bos besar.... haaahaaaa....
- ❖ Untuk anak – anak kos 32A... Matur kesuwun.. ^_^

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah bagi penyusun, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PROMOSI SMP N 1 TAMBAK BERBASIS MULTIMEDIA” dengan baik.

Laporan Skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberi waktu, membantu dan memberikan arahan pada penulis hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan penulis terima dengan kerendahan hati demi kesempurnaan penulisan pada tugas-tugas penulis di masa-masa mendatang. Skripsi ini akan sangat berarti jika dapat memberikan manfaat yang tidak pernah habis bagi penulis khususnya, dan bagi semua pihak yang bersangkutan pada umumnya.

Yogyakarta, Februari 2011

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAKSI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2

1.4. Tujuan Penelitian -----	2
1.5. Manfaat Penelitian-----	3
1.6. Metode Pngumpulan data-----	3
1.7. Sistematika Penulisan -----	4

BAB II DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka-----	7
2.2. Konsep Dasar Informasi -----	8
2.2.1. Kualitas informasi -----	8
2.2.2. Nilai Informasi -----	9
2.3. Konsep Dasar Multimedia-----	9
2.3.1. definisi multimedia -----	9
2.3.2. Setruktur Sistem Aplikasi Multimedia -----	10
2.3.2.1 Setruktur linier-----	11
2.3.2.2 Setruktur menu -----	11
2.3.2.3 Setruktur Hierarki -----	12
2.3.2.4 Setruktur Jaringan-----	13
2.3.2.5 Setruktur Kombinasi -----	14

2.3.3	Elemen-Elemen Multimedia-----	15
2.4.	Perangkat Lunak Yang Digunakan-----	17
2.4.1	Macromedia Director-----	17
2.4.2	Adobe Premiere-----	18
2.4.3	Adobe phtoshop CS 4-----	19
2.5	Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
2.5.1	Pendefinisian Masalah Multimedia-----	20
2.5.1.1	Setudi Kelayakan-----	20
2.5.1.2	Analisis Kebutuhan-----	21
2.5.1.3	Merancang Konsep-----	21
2.5.1.4	Merancang Isi Multimedia-----	21
2.5.1.5	Menulis Naskah-----	21
2.5.1.6	Merancang Grafik-----	22
2.5.1.7	Pengetesan Sistem-----	22
2.5.1.8	Penggunaan Sistem Multimedia-----	22
2.5.1.9	Pemeliharaan Sistem Multimedia-----	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Tinjauan Umum-----	23
3.2. Analisis Sistem-----	23
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem -----	24
3.2.1.1 Analisis kinerja Sistem-----	24
3.2.1.2 Analisis Informasi-----	25
3.2.1.3 Analisis Ekonomi -----	26
3.2.1.4 Analisis Pengendalian-----	28
3.2.1.5 Analisis Efisiensi-----	29
3.2.1.6 Analisis Pelayanan-----	30
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem-----	31
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras -----	31
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak-----	32
3.2.2.3 Aspek Sumberdaya Manusia -----	33
3.2.3. Analisis Biaya dan Manfaat -----	33
3.2.3.1 Biaya Pembelian Perangkat-----	35
3.2.3.2 Biaya Brainware-----	36

3.2.3.3	Biaya Perawatan	37
3.3.	Perancangan Sistem	37
3.3.1.	Merancang Konsep	37
3.3.2.	Merancang Isi	38
3.3.3.	Merancang Naskah	41
3.3.4.	Merancang Grafik	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		
4.1.	Memproduksi Sistem Multimedia	57
4.1.1	Membuat Frame	57
4.1.2	Mengedit Suara	62
4.1.3	Mengedit Video	63
4.1.4	Membuat Move	64
4.2.	Implementasi	68
4.2.1.	Pengetesan	69
4.2.1.1	Pengetesan Sistem	69
4.2.1.2	Pengetesan Pemakai	70
4.2.2.	Manual Aplikasi	73

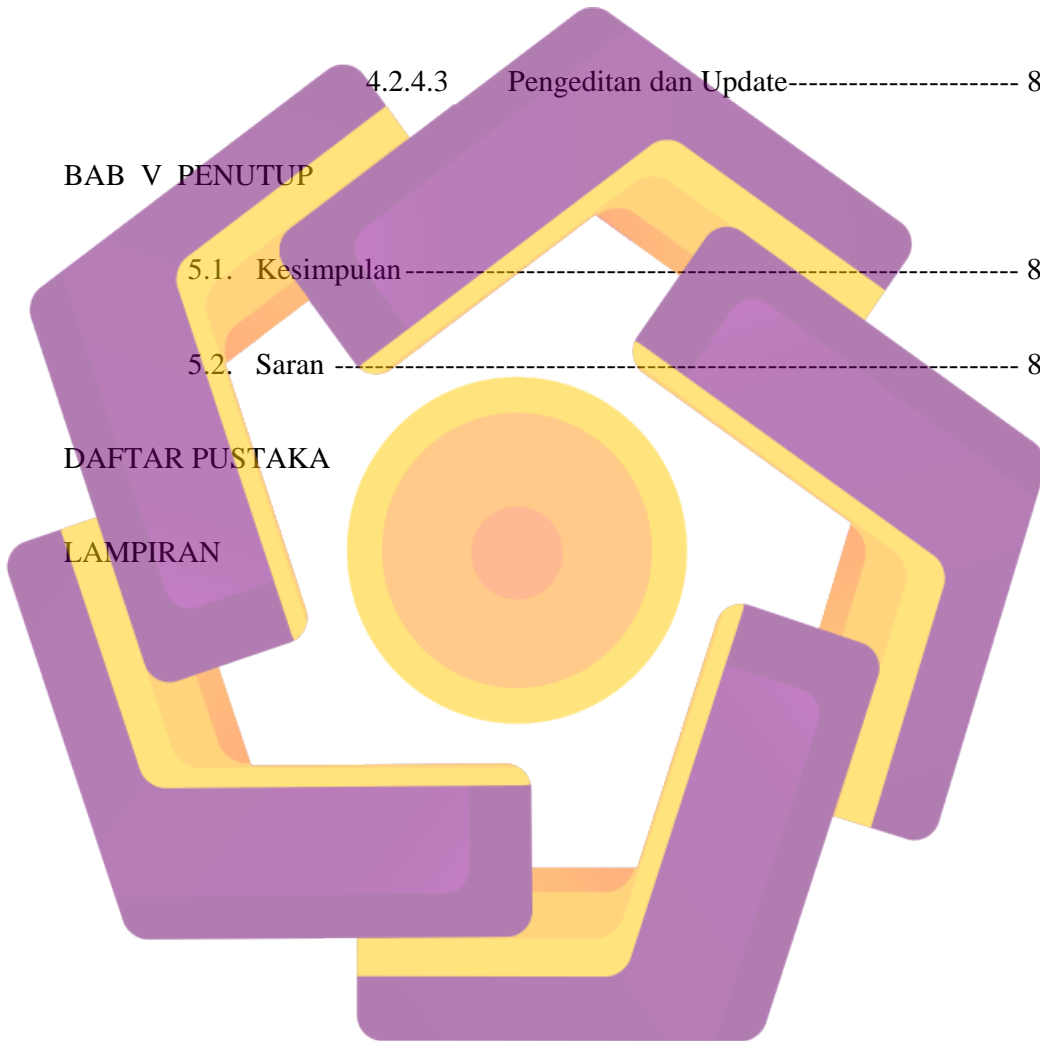
4.2.3.	Manual Instalasi-----	79
4.2.4.	Pemeliharaan Sistem -----	79
4.2.4.1	Hardware -----	79
4.2.4.2	Software -----	80
4.2.4.3	Pengeditan dan Update-----	81

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan-----	82
5.2.	Saran -----	83

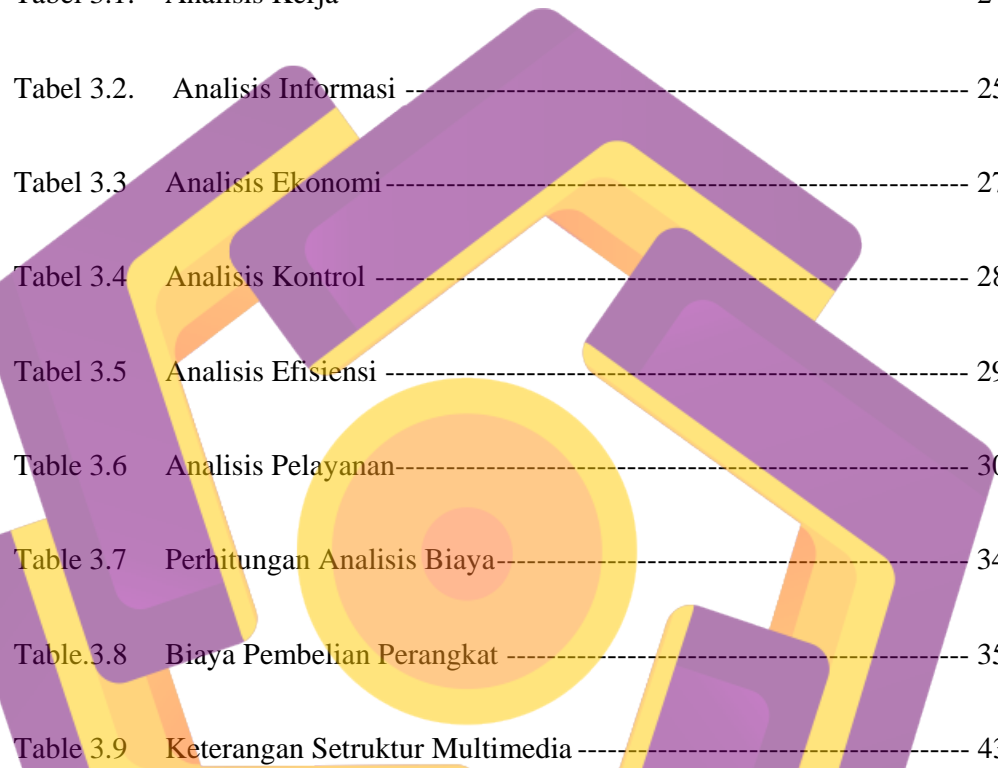
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Rencana Kegiatan Penyusunan Skripsi	6
Tabel 3.1.	Analisis Kerja	24
Tabel 3.2.	Analisis Informasi	25
Tabel 3.3.	Analisis Ekonomi	27
Tabel 3.4.	Analisis Kontrol	28
Tabel 3.5.	Analisis Efisiensi	29
Table 3.6.	Analisis Pelayanan	30
Table 3.7.	Perhitungan Analisis Biaya	34
Table.3.8.	Biaya Pembelian Perangkat	35
Table 3.9.	Keterangan Setruktur Multimedia	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Struktur Linier	11
Gambar 2.2.	Struktur Menu	12
Gambar 2.3.	Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4.	Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5.	Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6.	Element Multimedia	16
Gambar 2.7.	Jendela Program Macromedia Director MX	18
Gambar 2.8.	Jendela Program Adobe Premiere CS3	19
Gambar 2.9.	Jendela Program Adobe photoshop CS3	20
Gambar 3.1.	Struktur Multimedia dengan Metode Hierarki	40
Gambar 3.2.	Sketsa Tampilan Animasi Pembuka	47
Gambar 3.3.	Sketsa Menu Login	48
Gambar 3.4.	Sketsa Tampilan Menu Utama User	49
Gambar 3.5.	Sketsa Sub Menu Profil	50
Gambar 3.6.	Sketsa Tampilan Visi	51
Gambar 3.7.	Sketsa Tampilan Misi	51

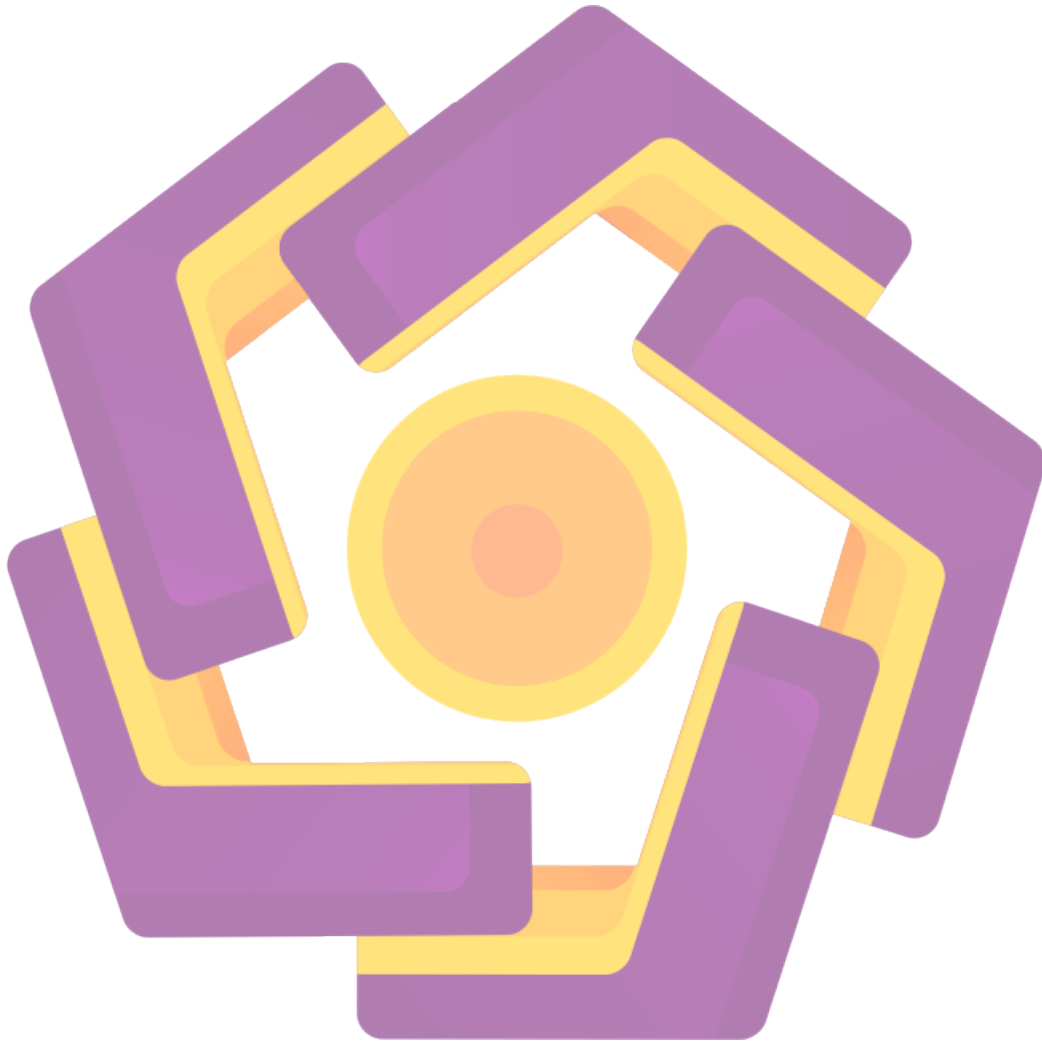
Gambar 3.8.	Sketsa Tampilan Sejarah -----	52
Gambar 3.9.	Sketsa Tampilan Kurikulum -----	52
Gambar 3.10.	Sketsa Tampilan Video -----	53
Gambar 3.11.	Sketsa Tampilan Info Guru -----	54
Gambar 3.12.	Sketsa Tampilan login -----	55
Gambar 3.13.	Sketsa Tampilan Admin -----	55
Gambar 3.14.	Seketsa Tampilan Penutup -----	56
Gambar 4.1.	Frame Bawah -----	58
Gambar 4.2.	Pemberian <i>Styles</i> -----	58
Gambar 4.3.	Pengaturan <i>Properties</i> -----	59
Gambar 4.4.	Pengaturan Hue/Saturation -----	59
Gambar 4.5.	Pengaturan Brihtness/Contrast -----	59
Gambar 4.6.	Tampilan Setelah <i>Subselection</i> dan <i>pen tool</i> -----	60
Gambar 4.7.	Penghias frame -----	60
Gambar 4.8.	Pengaturan <i>Properties 2</i> -----	60
Gambar 4.9.	Frame Bawah setelah dihias -----	61
Gambar 4.10	Menumpuk Gambar dengan <i>Elips</i> -----	61

Gambar 4.11. Frame Setelah Dikombinasi -----	62
Gambar 4.12 Tampilan Jendela Edit View -----	63
Gambar 4.13 Tampilan Jendela Timeline-----	64
Gambar 4.14. Property Inspector-----	65
Gambar 4.15. Cast Internal -----	65
Gambar 4.16. Jendela Score -----	66
Gambar 4.17 Script -----	66
Gambar 4.18 Publish Setting -----	67
Gambar 4.19. Jendela Projector -----	68
Gambar 4.20 Tampilan Awal-----	73
Gambar 4.21 Tampilan Menu Utama User -----	74
Gambar 4.22 Tampilan Profil -----	74
Gambar 4.23 Tampilan Visi -----	75
Gambar 4.24 Tampilan Misi-----	75
Gambar 4.25 Tampilan Sejarah -----	76
Gambar 4.26 Tampilan Video -----	76
Gambar 4.27 Tampilan Login Admin -----	77

Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama Admin----- 77

Gambar 4.29 Tampilan Tambah Data ----- 78

Gambar 4.30 Tampilan Lihat Data----- 78



INTISARI

Perkembangan teknologi dan multimedia telah banyak berpengaruh pada kehidupan secara positif. Mulai dari periklanan televisi, film, video klip, dan banyak lagi lainnya yang menonjolkan unsur animasi multimedia sebagai ujung tombak untuk menarik perhatian para penonton. Tetapi multimedia tidak hanya diimplementasikan pada dunia hiburan saja. Banyak peranan multimedia dalam dunia pembelajaran dan informasi, seperti penggunaan pada web dan tutorial.

SMP N 1 Tambak adalah sebuah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Namun dalam publikasi SMP N 1 Tambak menggunakan brosur dan sependuk kurang mendapatkan tanggapan positif dari masyarakat sekitar. Jadi pembuatan aplikasi bertujuan untuk membantu SMP N 1 Tambak dalam mempublikasikan ke pada masyarakat sekitar agar bias mendapatkan respon yang positif dari masyarakat sekitar secara maksimal.

Aplikasi akan dibuat dengan tampilan yang menarik dan juga efektif dalam penyampaian materi. Tampilan akan dibuat cenderung bernuansa santai dan berseni sesuai dengan tema yang diberikan oleh yayasan. Dilengkapi dengan video tutorial agar dalam penyampaian informasi lebih cepat untuk di mengerti

ABSTACT

The development of multimedia technology and has little effect on life in a positive way. Starting from television advertising, movies, video clips, and many others that highlight elements of the cutting-edge multimedia animations to attract the attention of the audience. But multimedia is not only implemented on the world of entertainment only. Many of the role of multimedia in a world of learning and information, such as the use of the web and tutorials.

SMP N 1 Tambak is an educational institution that aims to improve human resources, but in pempublikasian SMP N 1 Tambak using brochures and sepanduk less get a positive Response from the community sekitar. Jadi creation of applications aimed at helping SMP N 1 Tambak in publicizing to the community about to get a positive response bias from the society around the maximum.

Application will be made with an attractive appearance and is also effective in the delivery of content. The display will be inclined to relax and artfully nuanced according to the theme that is given by the foundation. Equipped with video tutorials so that the faster delivery of information to be understood