

**MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI PROFIL "PONDOK PESANTREN
NAILUL 'ULA YOGYAKARTA" BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Abdul Qodir	08.01.2360
Sumantri Wijaya	08.01.2321

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PENGESAHAN

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Media Penyampaian Informasi Profil ” Pondok Pesantren
Nailul ‘Ula Yogyakarta ” Berbasis Multimedia
Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Qodir 08.01.2360

Sumantri Wijaya 08.01.2321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 14 April 2011

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Media Penyampaian Informasi Profil ” Pondok Pesantren
Nailul ‘Ula Yogyakarta ” Berbasis Multimedia
Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Qodir

08.01.2360

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098



Joko Dwi Santoso, S.Kom
NIK.190302181



Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 2 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Media Penyampaian Informasi Profil ” Pondok Pesantren
Nailul ‘Ula Yogyakarta ” Berbasis Multimedia
Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sumantri Wijaya 08.01.2321

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

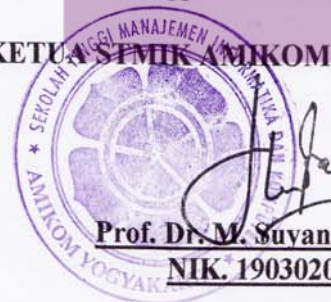
Tanda Tangan

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

Joko Dwi Santoso, S.Kom
NIK.190302181

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Oktober 2011

KETUA SIMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 November 2011

Nama	Nim	Tanda Tangan
Abdul Qodir	(08.01.2360)	(.....)
Sumantri Wijaya	(08.01.2321)	(.....)

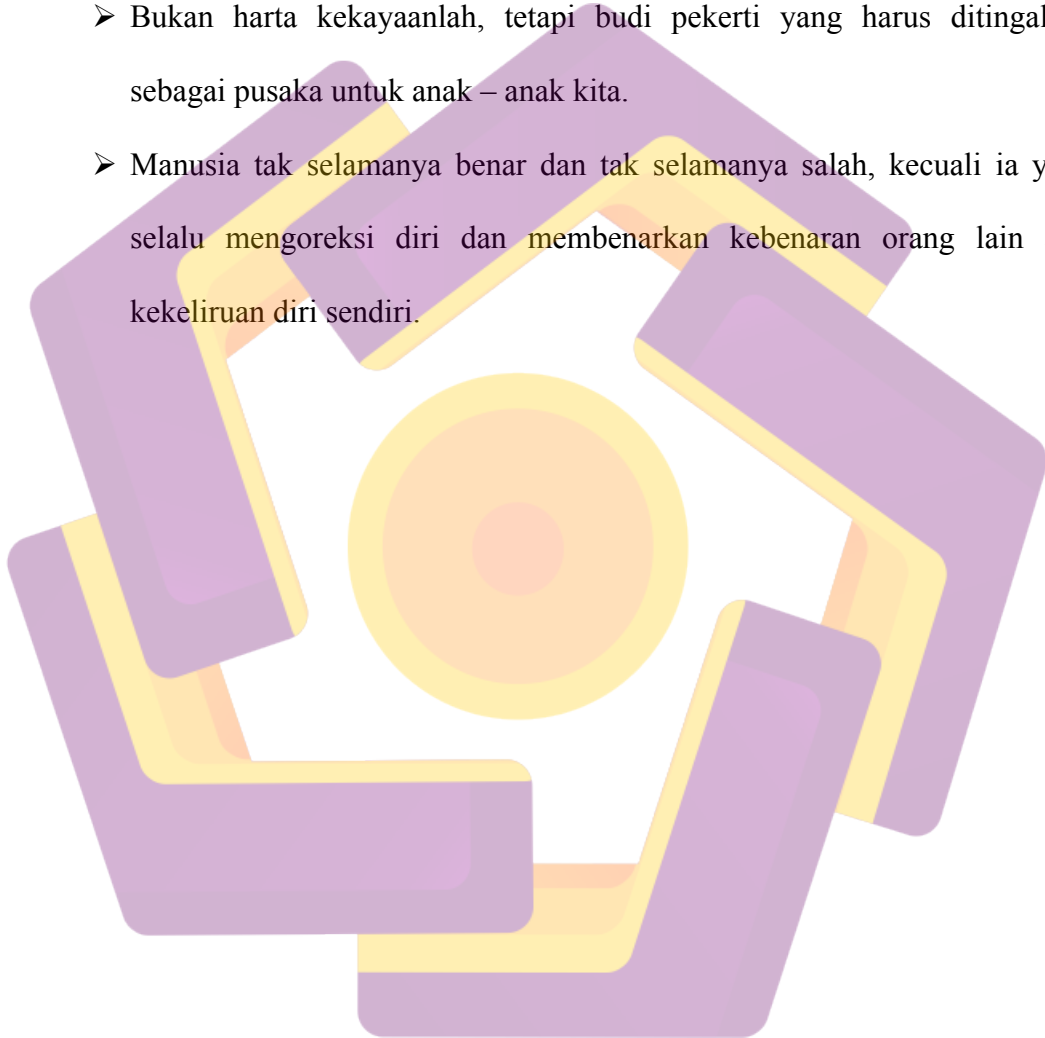
HALAMAN PERSEMBAHAN

KARYA TULIS INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK :

- Allah SWT, Tuhan yang tiada Tuhan selain Allah, semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini menjadi titik awal dari kesuksesanku.
- Ibu dan bapak yang telah susah payah menuntun dan membimbing, hingga dewasa, do'amu yang terbaik dan jasa kalian terlalu besar.
- Terima kasih kepada, Mas Hasan, Mas Kotip, Mbak, Zumronah, Dek Ailin yg telah memberi semangat.
- Teman-temanku yang ada di Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta khususnya KH.Aly As'ad selaku pengasuh P.P.Nailul 'Ula, Fadhol, Lutfi, Bendot, Syauqi dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Terima Kasih buat temen-temen khususnya Angkatan 2008 D3 TI STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Teman-teman SMA ku khususnya Alumni 2008 kelas XII IPA 2 SMA NU AL MA'RUF KUDUS.
- Terima Kasih buat GAM'c (peok, mbh kadal, puyer).
- Terima Kasih buat Team 378 (Opie, Bendot bukan Bento, Jhonchen, Udin, Kipli, Fais, Ndog, Penceng)
- Terima Kasih buat Bengkel Cabul Speed (Tomblok, Cabul, Rio, ngantok, Cele, Heri)
- Terima Kasih buat mbah Inung dan mas Zazek karena telah memfasilitasi rumah kontrakannya untuk menjadi Bascame bermain PS.

MOTTO

- Bermimpilah kemudian bangun dari tidurmu dan jangan tidur lagi.
- Tidak ada kekayaan yang melebihi akal, dan tidak ada kemelaratan yang melebihi kebodohan.
- Bukan harta kekayaanlah, tetapi budi pekerti yang harus ditinggalkan sebagai pusaka untuk anak – anak kita.
- Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan kasih sayangNya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Media Penyampaian Informasi Profil “Pondok Pesantren Nailul ‘Ula Yogyakarta Berbasis Multimedia Interaktif“

Tugas Akhir ini penyusun ajukan sebagai persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Diploma III (D3) jurusan Teknik Informatika pada “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusun tugas akhir ini banyak sekali bantuan penyusun terima dari berbagai pihak berupa bimbingan, arahan, maupun masukan dan dukungan yang tidak ternilai harganya.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun ingin sekali mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. HM. Suyanto, MM selaku ketua “STMIK AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberi izin untuk penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M,Kom. selaku ketua jurusan Diploma III (D3) Teknik Informatika.
3. Bapak Tonny Hidayat, M,Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Tugas Akhir kami.
4. Bapak KH.Aly As’ad selaku pengasuh pesantren dan para Ustad, Ustadzah, Santri dan santriwati Pondok Pesantren Nailul ‘Ula Yogyakarta. Terima kasih karena telah memberi izin untuk penelitian Tugas Akhir kami.

5. Serta dukungan dari semua pihak yang telah membantu saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 2 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

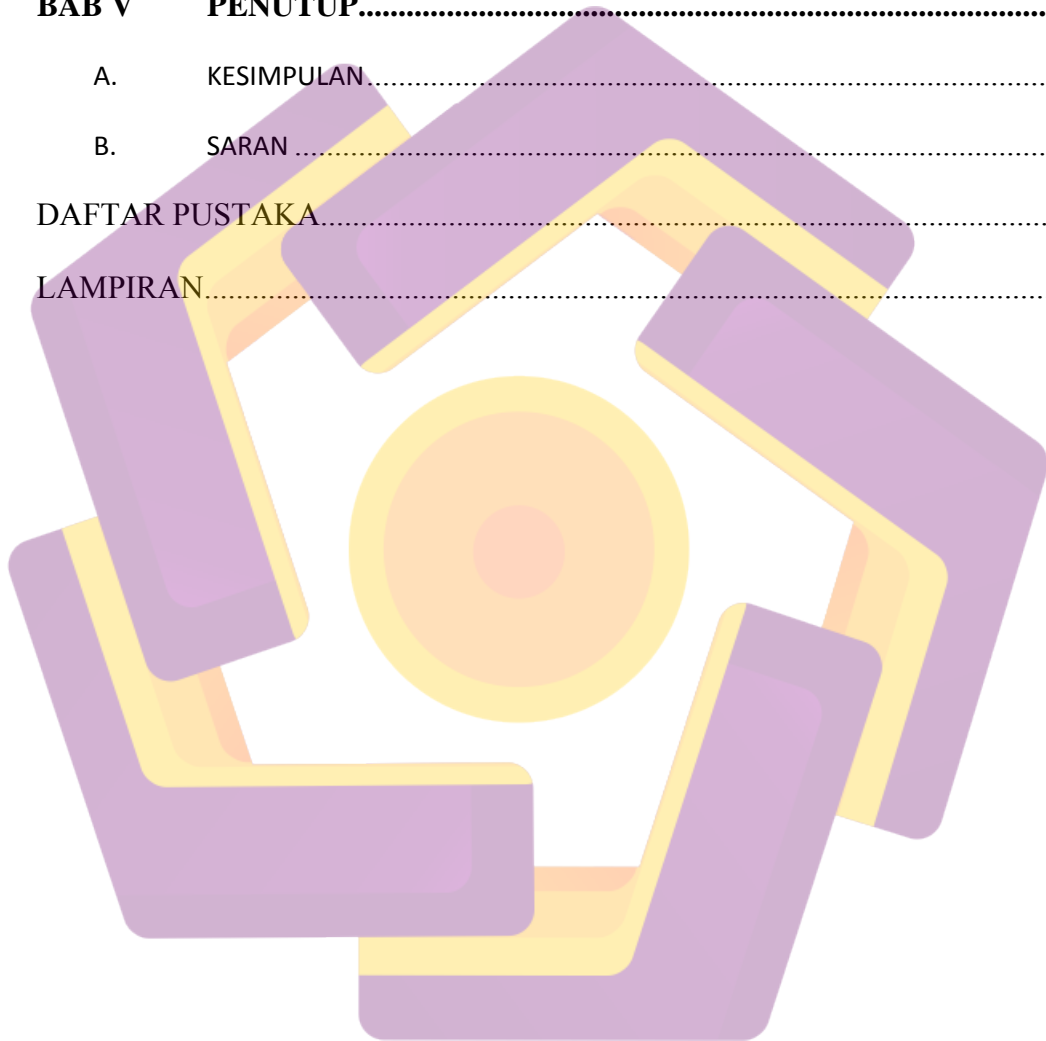
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
a. Secara Internal	3
b. Secara Eksternal	4
1.4.2 Manfaat	4
a. Secara Internal	4
b. Secara Eksternal	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.1 Metode Kepustakaan	5
1.5.2 Metode Wawancara	5
1.5.3 Metode Observasi	5

1.5.4	Metode Dokumentasi	5
1.6.	Sistematika Penulisan	6
BAB II	LANDASAN TEORI	8
2.1	Sejarah Multimedia	8
2.2	Pengertian Multimedia	10
2.3	Pentingnya Multimedia	12
2.4	Obyek-Obyek Multimedia	13
2.4.1	Teks	13
2.4.2	Grafik	14
2.4.3	Video	15
2.4.4	Audio	17
2.4.5	Animasi	17
2.4.6	Virtual Reality (VR)	18
2.4.7	Interaktif	21
2.5	Struktur Aplikasi Multimedia	21
1.	Struktur Linier	22
2.	Struktur Menu	23
3.	Struktur Hierarki	24
4.	Struktur Jaringan	25
5.	Struktur Kombinasi	25
2.6	Struktur Pengembangan Multimedia	26
1.	Mendefinisikan masalah.	28
2.	Merancang konsep.	28
3.	Merancang isi.	28

4.	Merancang naskah.	28
5.	Merancang grafik.	28
6.	Memproduksi sistem.	29
7.	Mengetes sistem.	29
8.	Menggunakan Sistem.	30
9.	Memelihara sistem.	30
2.7	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	30
2.7.1	Adobe Flash Cs3 Profesional.	30
2.7.2	Adobe Audition 1.5.	32
2.7.3	Adobe Photoshop.	34
BAB III	TINJAUAN UMUM	36
3.1	Gambaran Umum Pesantren Nailul 'Ula.	36
3.1.1	Profil.	36
3.2	Latar Belakang Pesantren.	37
3.3	Faktor Pendukung.	38
3.4	Visi, Misi, Tujuan Pesantren Nailul 'Ula.	40
3.4.1	Visi.	40
3.4.2	Misi.	40
3.4.3	Tujuan.	40
3.5	Peraturan.	41
3.6	Fasilitas.	44
3.7	Bentuk Kegiatan.	45
3.8	Konsep dan Strategi.	46
3.9	Struktur Organisasi.	49

BAB IV	PEMBAHASAN.....	52
4.1	Mendefinisikan Masalah	52
4.2	Merancang Konsep.....	53
4.3	Merancang ISI	54
4.4	Merancang Naskah.....	59
4.5.	Merancang Grafik.....	60
a.	Merancang Teks	60
b.	Merancang Tombol	61
c.	Merancang Gambar	61
d.	Merancang Animasi	62
4.6	Memproduksi Sistem.....	62
a.	Membuat Background	63
b.	Mengatur Ukuran Halaman.....	63
c.	Mengimpor Objek Menu Utama.....	64
d.	Pembuatan Simbol	65
e.	Mengimpor Suara.....	65
f.	Pembuatan Animasi.....	66
g.	Skrip Aplikasi Nailul 'Ula.....	67
4.7	Membuat File EXE	68
4.8	Membuat File Autorun.....	69
4.9	Tampilan Program	71
4.10	Pengujian Pemakaian.....	74
4.11	Pengujian Umum.....	74
4.12	Pemeliharaan Sistim Multimedia	76

1.	Pemeliharaan Hardware	76
a.	Komputer	76
b.	CD	76
2.	Pemeliharaan Software.....	76
BAB V	PENUTUP.....	77
A.	KESIMPULAN.....	77
B.	SARAN	78
	DAFTAR PUSTAKA.....	79
	LAMPIRAN.....	80



INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat dan kebutuhan informasi dirasa penting bagi semua kalangan. Multimedia merupakan sebuah penyajian informasi dengan menggunakan lebih dari satu medium komunikasi seperti teks, gambar, serta suara yang disajikan secara interaktif. Aplikasi ini penulis buat untuk mempublikasikan Pondok Pesantren Nailul 'Ula Yogyakarta. Karena selama ini pemublikasian yang dilakukan pesantren kurang efektif. Dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan pemublikasian pesantren lebih efektif dan para calon santri baru maupun masyarakat umum lebih mudah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Kata kunci : Multimedia, Company Profile, PPNU



ABSTRACT

Development of science technologi from year to year more and more rapidly and information needs are important for all walks of life. Multimedia is a presentation of information using more than one medium of communication such as text, images, and sound which are presented interactively. This application is made to publish the author middle boarding Nailul 'Ula Yogyakarta. Because all this is done publikasian less effective boarding. Which the existence of these multimedia applications are expected publikasian more effective school and prospective new student and the general public is more easy to obtain the required information.

Key word : *Multimedia, Company Profile, PPNU*

