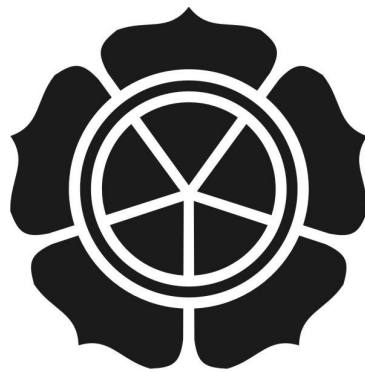


**Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai sarana Informasi
Masyarakat pada Lemabaga Swadaya Masyarakat (LSM)
Medan Sumatra Utara**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Fuad Anwar

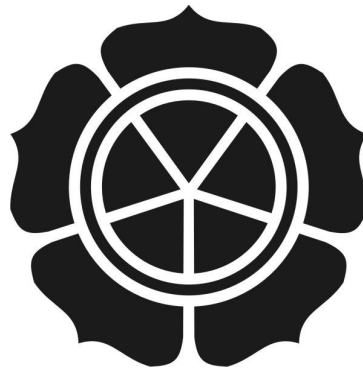
06.12.1822

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

**Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai sarana Informasi
Masyarakat pada Lemabaga Swadaya Masyarakat (LSM)
Medan Sumatra Utara**

Skripsi

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



disusun oleh

Muhammad Fuad Anwar

06.12.1822

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi
Masyarakat pada Lemaga Swadaya masyarakat (LSM) Kontras
Medan Sumatra Utara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fuad Anwar

06.12.1822

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Februari 2011

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.,

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai Sarana Informasi
Masyarakat pada Lemaga Swadaya Masyarakat (LSM) Kontras
Medan Sumatra Utara**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fuad Anwar

06.12.1822

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Februari 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng.
NIK. 109302107

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.
NIK. 19030205

Tanda Tangan



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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

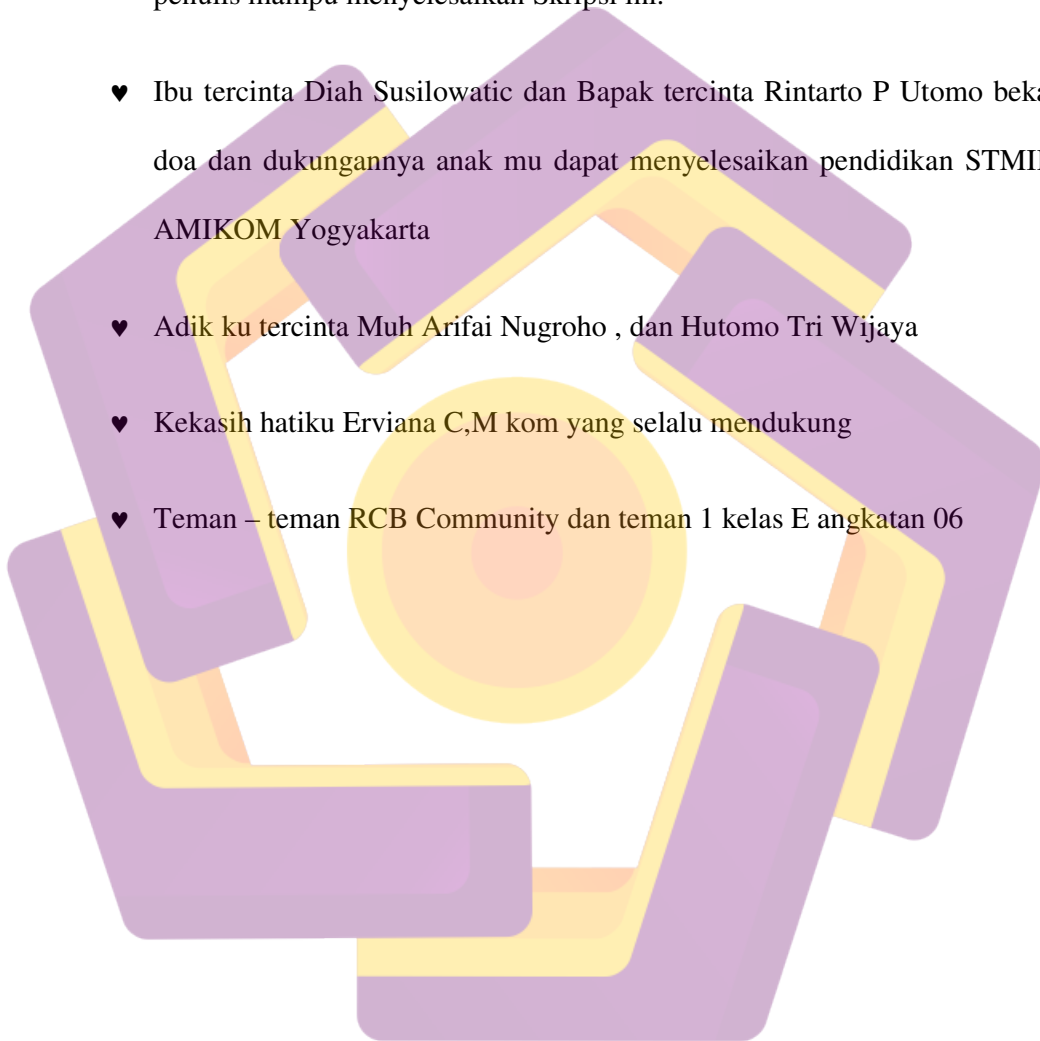
MOTTO

- ❖ **Belajarlah dari kesalahan orang lain. Anda tak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri**
- ❖ **Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai**
- ❖ **Perbuatan-perbuatan salah adalah biasa bagi manusia, tetapi perbuatan pura-pura itulah sebenarnya yang menimbulkan permusuhan dan pengkhianatan**
- ❖ **Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahkanku kepada:

- ♥ Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini.
- ♥ Ibu tercinta Diah Susilowati dan Bapak tercinta Rintarto P Utomo berkat doa dan dukungannya anak mu dapat menyelesaikan pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta
- ♥ Adik ku tercinta Muh Arifai Nugroho , dan Hutomo Tri Wijaya
- ♥ Kekasih hatiku Erviana C,M kom yang selalu mendukung
- ♥ Teman – teman RCB Community dan teman 1 kelas E angkatan 06



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul **“Analsis Dan Desain Aplikasi Multimedia Sebagai sarana Informasi Masyarakat pada Lemabaga Swadaya Masyarakat (LSM) Medan Sumatra Utara”** ini disusun sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam ksempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM.
3. Bapak Melwin Syafrizal S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.
4. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu yang bermanfaat
5. Ibu tercinta Diah Susilowatic dan Bapak tercinta Rintarto P Utomo bekat doa dan dukungannya anak mu dapat menyelesaikan pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta

6. Adik ku tercinta Muh Arifai Nugroho , dan Hutomo Tri Wijaya
7. Kekasih hatiku Erviana C,M kom yang selalu mendukung agar cepat terselesaikannya skripsi ini
8. Koordinator LSM kontras dan para anggota LSM Kontras Medan Sumatera Utara
9. Teman – teman RCB : Rohmat Indra S. Kom, Eksan Prihantoro CS.Kom, Triana Alim Wibowo C.S. Kom, Fajri Hermawan C.S.Kom, Anjar Hadi P S.Kom, Setho N S.Kom, Muh Ridwan C.S.Kom dan teman – teman lainnya yang tidak bisa di sebut satu persatu

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia

Yogyakarta, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR...	ix
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	3
1.7. Sistematika penulisan	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.1. Konsep Dasar Multimedia	7

2.1.1. Sejarah Multimedia	7
2.1.2. Definisi Multimedia	8
2.2. Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3. Langkah-Langkah dalam Pengembangan Multimedia	11
2.4. Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.5. Sistem Penyaji Multimedia	18
2.6. Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.6.1. Macromedia Director MX 2004	20
2.6.1.1 Istilah User Interface pada Director	21
2.6.2 Adobe Photoshop CS2	23
2.6.2.1. Resolusi	23
2.6.2.2. Intensitas atau Kedalaman Warna	24
2.6.3. Adobe After Effect 7.0	25
 BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1. Tinjauan Umum	27
3.1.1. Sejarah Singkat LSM Kontras Medan	27
3.1.2. Visi Dan Misi LSM Kontras Medan	28
3.1.3. Nilai-Nilai Dasar LSM Kontras Medan	29
3.1.4. Prinsip-Prinsip LSM Kontras Medan	30
3.1.5. Wilayah Kerja LSM kontras Medan	30
3.1.6. Struktur Organisasi LSM Kontas Medan	31
3.1.7. Struktur Badan Pekerja Sebagai Pelaksana Program	32
3.2. Analisis Sistem	33

3.3. Definisi Masalah Multimedia	34
3.4. Sasaran dan Batasan Multimedia	35
3.5. Masalah dalam Sistem Multimedia	35
3.6. Analisis Kelemahan Sistem	35
3.6.1 Analisis <i>Performance</i> (kinerja)	36
3.6.2 Analisis <i>Information</i> (informasi)	37
3.6.3 Analisis <i>Economy</i> (Ekonomi)	38
3.6.4 Analisis <i>Control</i> (kontrol)	39
3.6.5 Analisis <i>Efficiency</i> (efisiensi)	40
3.6.6 Analisis <i>Service</i> (pelayanan)	41
3.7 Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.7.1 Komponen Pendukung Sistem	42
3.7.1.1 Komponen Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	42
3.7.1.2 Komponen Perangkat Lunak (<i>software</i>)	43
3.7.1.3 Sumber Daya Manusia (<i>brainware</i>)	44
3.8 Analisis Biaya dan Manfaat	44
3.8.1 Komponen Biaya	45
3.8.2 Komponen Manfaat	46
3.8.2.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	46
3.8.2.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	47
3.8.2.3 Perangkat Manusia (<i>Brainware</i>)	48
3.8.3. Metode Biaya Dan Manfaat	50
3.9. Analisis Kelayakan Sistem	54

3.9.1. Kelayakan Teknologi	55
3.9.2. Kelayakan Operasional	55
3.9.3. Kelayakan Hukum	55
3.9.4. Kelayakan Ekonomi	56
3.10. Perancangan Sistem Multimedia	56
3.10.1. Merancang Konsep	57
3.10.2. Merancang Isi Multimedia	57
3.10.3. Menulis Naskah	61
3.10.4. Merancang Grafik	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Memproduksi Sistem	71
4.1.1. Pembuatan gambar dengan adobe photoshop CS2.	71
4.1.1.1. Membuat background	72
4.1.1.2 Daftar nama file gambar	73
4.1.2. Pembuatan video pembuka dengan meggunakan After Effect 7.0.....	73
4.1.3 Macromedia director MX 2004	77
A. Mengimport file.	77
B. Menyusun file ke score dan stage.....	85
C. Membuat navigasi.	97
D. Library paint box	105
4.2. Mengetes Sistem	106
4.3. Menggunakan Sistem	111
4.4. Memelihara Sistem Mulltimedia.	112

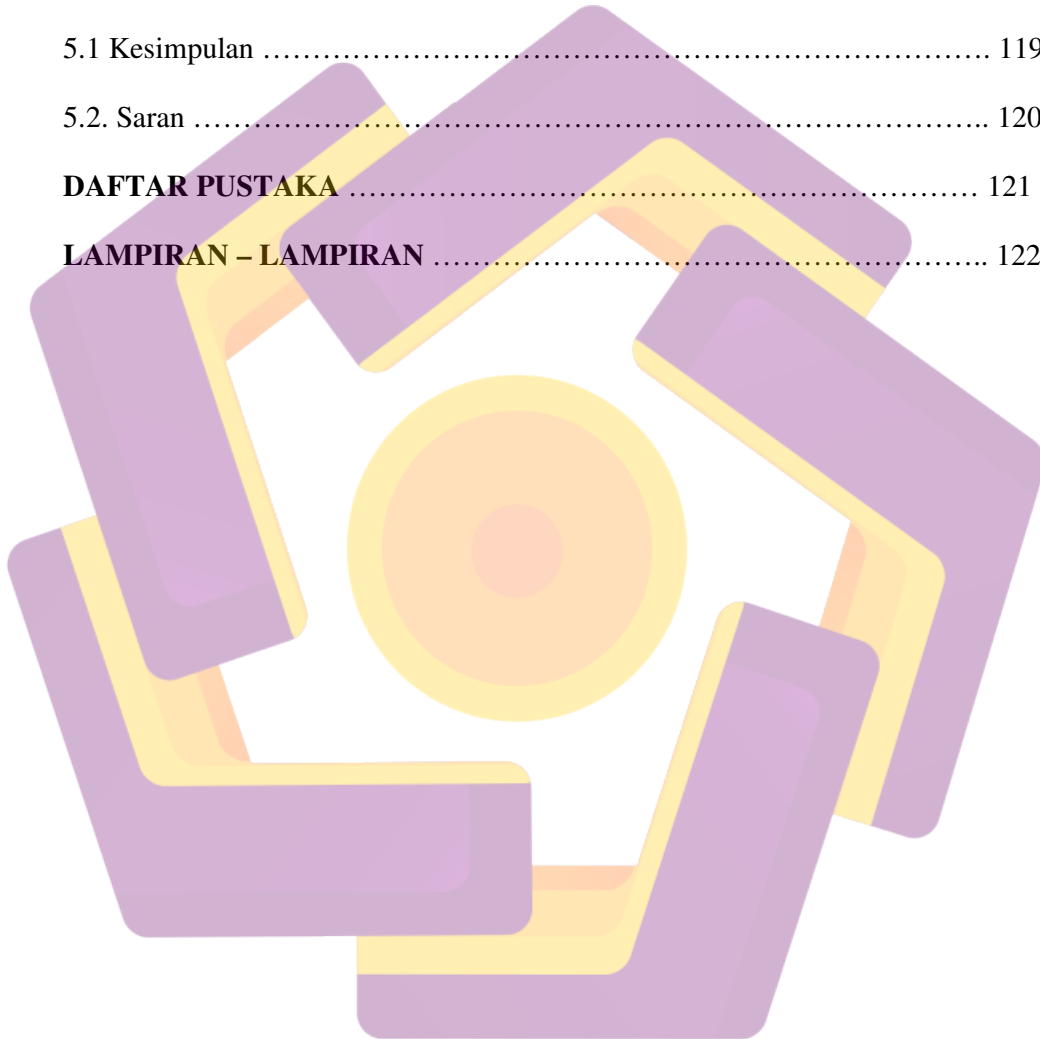
4.5.Manual Program	113
4.6.Efektifitas Aplikasi multimedia.	117
4.7.Lampiran Koisener	118

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	119
5.2. Saran	120

DAFTAR PUSTAKA	121
-----------------------------	-----

LAMPIRAN – LAMPIRAN	122
----------------------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel struktur badan pekerja	32
Tabel 3.2 Analisis Kinerja (Performance)	36
Tabel 3.3 Analisis Informasi (Information)	37
Tabel 3.4 Analisis Ekonomi (Economy)	38
Tabel 3.5 Analisis Pengendalian (control)	39
Tabel 3.6 Analisis efisiensi (efficiency)	40
Tabel.3.7 Analisis Pelayanan (Services)	41
Tabel 3.8. Komponen perangkat keras (hardware)	43
Tabel 3.9 Spesifikasi Perangkat Lunak yang dibutuhkan	47
Tabel 3.10 Spesifikasi Perangkat Keras yang dibutuhkan	47
Tabel 3.11 Rincian biaya dan manfaat	49
Tabel 3.12. Hasil Perhitungan Analisis Biaya dan Manfaat	54
Tabel 4.1 Daftar nama file gambar	73
Tabel 4.2 import file menu utama	79
Tabel 4.3 import file menu foto - foto	79
Tabel 4.4 import file Video.....	81
Tabel 4.5 import file struktur organisasi	81
Tabel 4.6 import file file countact us	85
Tabel 4.7 Responden Pengetesan Pemakai	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	13
Gambar 2.3. Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur	15
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	16
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	17
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	18
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	18
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Director MX 2004	23
Gambar 2.9. Tampilan Photoshop CS2	25
Gambar 2.10. Tampilan After Effect 7.0	26
Gambar 3.1 Struktur Organisasi LSM Kontras	78
Gambar 3.2. Struktur Desain Multimedia	60
Gambar 3.3. Rancangan Menu Video Pembuka	65
Gambar 3.4. Rancangan Menu Profile	66
Gambar 3.5. Rancangan Menu Sejarah	67
Gambar 3.6. Rancangan Menu Menu Visi dan Misi	67
Gambar 3.7 Rancangan Menu Stuktur Organisasi	68
Gambar 3.8. Rancangan Menu Jalur Pengananganan	68
Gambar 3.9. Rancangan Menu Galeri	69
Gambar 3.10. Rancangan Menu Countact US	69
Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem	71

Gambar 4.2. Background menu home	73
Gambar 4.3. gambar adobe after effect	74
Gambar 4.4. tombol sound	77
Gambar 4.5. Tampilan import file menu utama.....	78
Gambar 4.6. Tampilan di cast member menu utama.....	78
Gambar 4.7. Tampilan import file foto - foto.....	79
Gambar 4.8. Tampilan di cast member galeri foto	80
Gambar 4.9. Tampilan import file video.....	81
Gambar 4.10. Tampilan di cast member video.....	82
Gambar 4.11. Tampilan import struktur organisasi	82
Gambar 4.12. Tampilan import file struktur organisasi	84
Gambar 4.13. Tampilan import file countact us.....	84
Gambar 4.14. Tampilan di cast member countact us	85
Gambar 4.15. Tampilan score menu utama.....	86
Gambar 4.16. Tampilan stage menu utama	87
Gambar 4.17 Tampilan score galeri	88
Gambar 4.18. Tampilan susunan di stage menu galeri.....	89
Gambar 4.19 Tampilan score menu video	90
Gambar 4.20. Tampilan susunan di stage menu video.....	91
Gambar 4.21 Tampilan score struktur organisasi	92
Gambar 4.22. Tampilan susunan di stage menu struktur organisasi	93
Gambar 4.23 Tampilan score ptofile struktur organisasi.....	93
Gambar 4.24. Tampilan susunan di stage menu profile struktur organisasi	94

Gambar 4.25 Tampilan susunan di stage	
menu jalur penanganan	95
Gambar 4.26 Tampilan susunan di stage	
jalur penanganan	95
Gambar 4.27 Tampilan score countact us.....	96
Gambar 4.28. Tampilan stage countact us.....	96
Gambar 4.29 Tampilan library palette quick time	105
Gambar 4.30. Tampilan file publish	106
Gambar 4.31 Tampilan icon Pembelajaran kontras .exe	106
Gambar 4.32 Tampilan jika mengeklik tombol profile (sejarah).....	107
Gambar 4.33. Tampilan jika mengeklik tombol visi dan misi	107
Gambar 4.34. Tampilan jika mengeklik tombol struktur organisasi	108
Gambar 4.35. Tampilan jika mengeklik tombol jalur penanganan	109
Gambar 4.36. Tampilan jika mengeklik tombol foto - foto	109
Gambar 4.37. Tampilan jika mengeklik tombol video	110
Gambar 4.38. Tampilan jika mengeklik tombol countact us	110
Gambar 4.39. Tampilan video pembuka	114
Gambar 4.40. Tampilan home atau menu utama	115
Gambar 3.41. Tampilan halaman galeri	116
Gambar 4.42 Tampilan halaman organisasi	116
Gambar 4.43. Tampilan halaman profile organisasi	116.
Gambar 4.44. Tampilan halaman jalur penanganan kasus.....	114
Gambar 4.45. Tampilan halaman video	114

Gambar 4.46. Tampilan halaman countact us 115



INTISARI

Sistem informasi LSM kontras Medan masih menggunakan brosur, dalam hal ini di temukan beberapa masalah yang timbul dalam sistem informasi LSM kontras. Masalah-masalah yang timbul antara lain :Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang LSM.Jumlah informasi yang dihasilkan relatif sedikit, sebatas brosur atau spanduk yang ada Informasi / promosi LSM Kontras masih berupa brosur dan sering terjadi kesalahan cetak, jika terjadi kesalahan informasi akan sulit memperbaikinya. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Informasi yang ada pada brosur dan spanduk keamanannya kurang bisa di kontrol, karena brosur dan spanduk mudah rusak pada waktu distribusi atau waktu penyampaian informasi.

Dari masalah – masalah diatas sehingga diperlukan adanya sistem yang terkomputerisasi. Sehingga sistem informasi LSM kontras dianggap baik untuk tempat riset, serta dapat mendukung kelancaran dalam memberikan informasi. Sistem informasi LSM yang terkomputerisasi memiliki kelebihan diantara lain : Cepat Sistem dapat melayani secara cepat dengan bantuan komputer sebagai pengolah data. Akurat Sistem dapat menghasilkan ouput yang benar sesuai data yang ada. Efisiensi waktu, tenaga dan biaya.

Hasil analisis masalah ditemukan banyak hal yang masih diabaikan dalam membeikan informasi, ketidaktahuan mayarakat akibat minimnya informasi tentang bagaimana mendapatkan bantuan hukum. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membuat suatu sistem informasi yang yang akurat

Kata Kunci :LSM kontras, multimedia, data, informasi

ABSTRACT

NGO information systems still use brochures Medan contrast, in this case found several problems that arise in contrast NGO information systems. The problems that arise include: Lack of knowledge about the NGO community. The amount of information generated relatively little, to the extent that there are brochures or banners Information / NGO promotional brochures and the contrast is still a frequent printing errors, if something goes wrong information will be difficult to fix. Accurate, means that information must be free from errors or misleading and not ordinary. The information contained in brochures and banners keamananya less in control, because the brochures and banners can be easily damaged at the time of distribution or the date of submission of information.

Of the problem - the problem above that needed a computerized system. So the NGO information system is considered good contrast to the research, as well as to support fluency in providing information. NGOs are computerized information system has advantages among others: Fast System can serve quickly with the help of the computer as a data processor. The system can accurately produce the correct output data. Efficiency of time, effort and cost

Result analysis of the problems found in many things that are still ignored in membeikan information, ignorance of society due to lack of information about how to obtain legal assistance. With this research are expected to make an accurate information system

Keywords: NGOs contrast, multimedia, data, information

