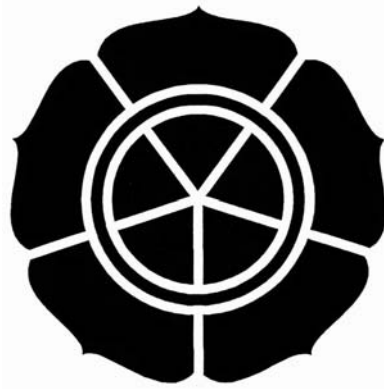


**PROFIL TARUNA SIAGA BENCANA ( TAGANA ) KABUPATEN SLEMAN**

**BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh :

**Arie Widodo**

**08.22.1014**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“ AMIKOM “**

**YOGYAKARTA**

**2009**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**Profil Taruna Siaga Bencana ( TAGANA ) Kabupaten Sleman  
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arie widodo**

**08.22.1014**

**Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi**

**Pada tanggal 10 juli 2009**

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**Profil Taruna Siaga Bencana ( TAGANA ) Kabupaten Sleman  
Berbasis Multimedia**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arie widodo  
08.22.1014**

**Telah dipertahankan didepan dewan penguji  
Pada tanggal 25 November 2009**

**Susunan Dewan Penguji,**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK. 19030204**

**Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 19030209**

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan**

**Untuk memperoleh gelar sarjana komputer**

**Tanggal 25 november 2009**

**KETUA STMIK AMIKOM JOGJAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 7 Desember 2009

Arie Widodo



*Kupersembahkan Karya Kecilku ini*

*Untuk*

*Kedua Orang Tuaku, Bapak dan Ibu yang sangat Kucintai,..*

*Kedua Adik Ku yang selalu Kusayangi,..*

*Keluarga besar yang Ku Kasih,..*

*Semua Sahabat yang selalu mendukung Ku,..*

## KATA PENGANTAR

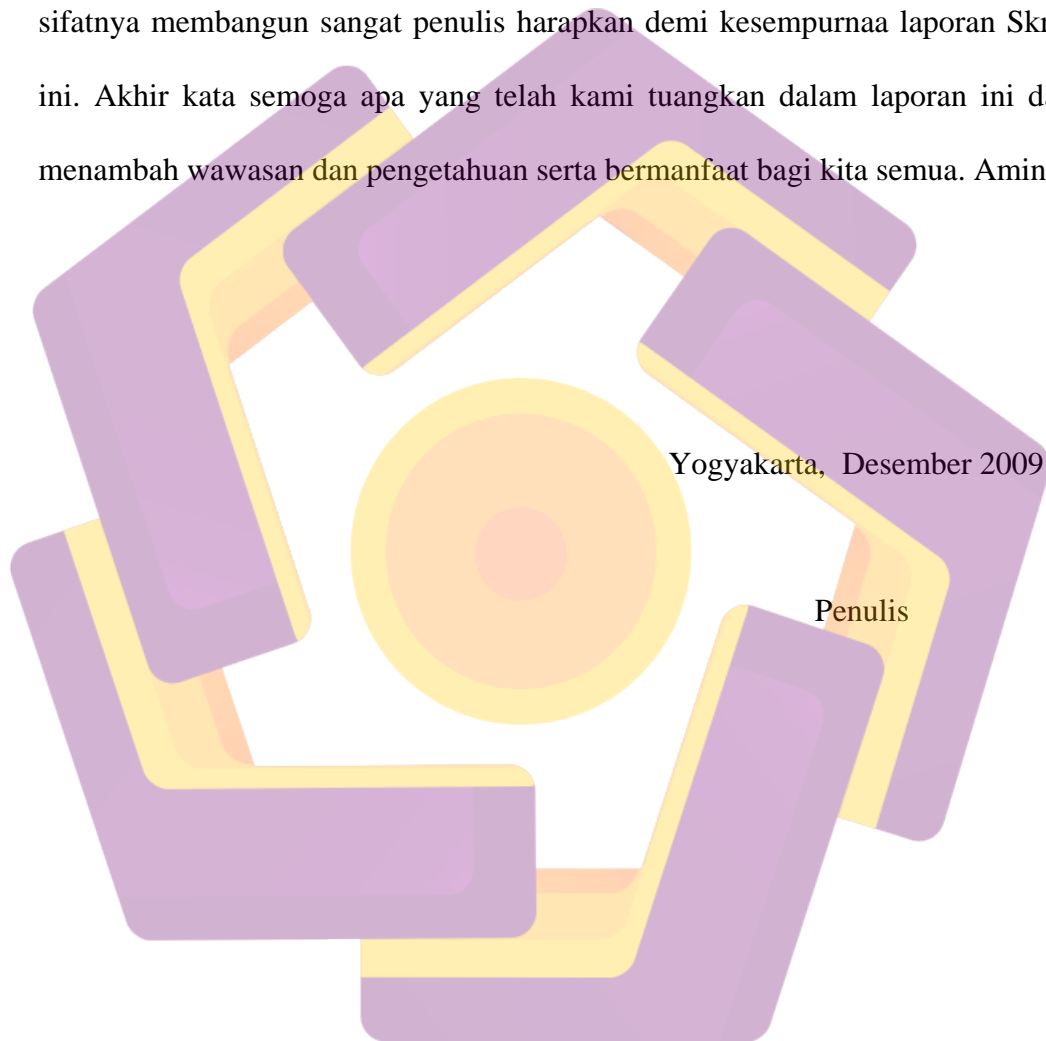
Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Profil Taruna Siaga Bencana ( Tagana ) Kabupaten Sleman dengan baik. Penulisan Skripsi ini merupakan prasyarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

Laporan ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak M. Yasin Nur Rohman selaku ketua koordinator Tagana Kabupaten Sleman yang telah banyak membantu dalam memberikan kemudahan dalam memberikan data-data seputar Tagana Kabupaten Sleman dan informasinya.
5. Kedua Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan dan perhatian serta Doa restunya.
6. Seluruh teman-teman seperjuangan yang selalu setia dan banyak membantu penulis dalam penyusunan Skripsi.

7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan Skripsi ini. Akhir kata semoga apa yang telah kami tuangkan dalam laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua. Amin.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI DAN ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5. Metode Pengumpulan Data .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.7. Rencana Kegiatan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM</b>	
<b>2.1. Konsep Dasar Multimedia .....</b>	<b>7</b>



2.1.1. Definisi Multimedia .....	7
2.1.2. Sejarah Multimedia .....	8
2.1.3. Objek-Objek Multimedia .....	8
<b>2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia .....</b>	<b>24</b>
2.2.1. Struktur Linear .....	25
2.2.3. Struktur Hierarki .....	25
2.2.4. Struktur Piramida .....	25
2.2.5. Struktur Polar .....	26
<b>2.3. Pengembangan Sistem Multimedia .....</b>	<b>27</b>
<b>2.4. Sistem Penyajian Informasi Multimedia .....</b>	<b>30</b>
2.4.1. Sistem Interaktif .....	30
2.4.2. Sistem Presentasi .....	31
<b>2.5. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....</b>	<b>32</b>
2.5.1. Macromedia Director MX 2004 .....	32
2.5.2. 3D Studio Max .....	34
2.5.3. Adobe Photoshop CS 2 .....	35
2.5.4. Adobe Audition .....	36
2.5.5. Adobe Premiere Pro 2 .....	37
<b>2.6. Tinjauan Umum .....</b>	<b>38</b>
2.6.1. Sejarah Terbentuknya Taruna Siaga Bencana .....	38
2.6.2. Gambaran Umum Taruna Siaga Bencana .....	39
2.6.3. Fungsi dan Tujuan Organisasi Tagana .....	41
2.6.4. Publikasi Tagana Kabupaten Sleman .....	42

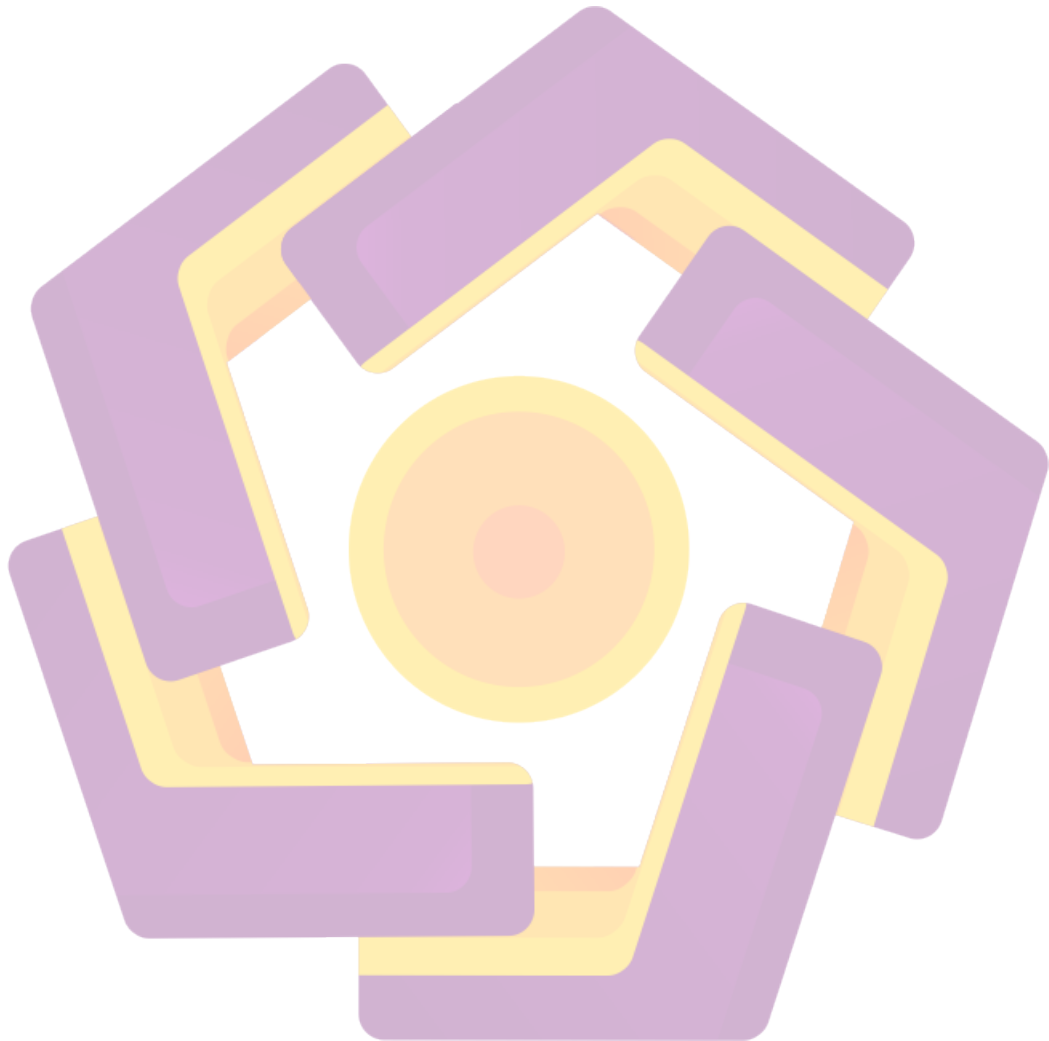
2.6.5. Ketenagakerjaan Tagana Kabupaten Sleman .....	43
--	----

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

<b>3.1. Definisi Analisis Sistem .....</b>	<b>46</b>
<b>3.2. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>46</b>
3.2.1. Definisi Masalah .....	47
3.2.2. Identifikasi Penyebab Masalah .....	47
<b>3.3. Analisis PIECES .....</b>	<b>47</b>
3.3.1. Analisis Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	47
3.3.2. Analisis Informasi ( <i>Information</i> ) .....	48
3.3.3. Analisis Ekonomi ( <i>Economic</i> ) .....	49
3.3.4. Analisis Pengendalian ( <i>Control</i> ) .....	50
3.3.5. Analisis Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ) .....	50
3.3.6. Analisis Pelayanan ( <i>Services</i> ) .....	51
<b>3.4. Analisis Kebutuhan Sistem.....</b>	<b>51</b>
3.5.1. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	51
3.5.2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	53
3.5.3. Perangkat Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....	53
<b>3.5. Analisis Kelayakan .....</b>	<b>51</b>
3.5.1. Teknologi .....	54
3.5.2. Operasi .....	54
3.5.3. Hukum .....	55
3.5.4. Ekonomi .....	55
<b>3.6. Perancangan Sistem .....</b>	<b>62</b>

3.6.1. Merancang Konsep .....	62
3.6.2. Merancang Isi .....	63
3.6.3. Merancang Naskah .....	65
3.6.4. Merancang Grafik .....	71
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>4.1. Memproduksi Sistem .....</b>	<b>79</b>
4.1.1. Mendesain Grafik Dengan Adobe Photoshop CS2 .....	79
4.1.2. Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition.....	83
4.1.3. 3D Studio Max .....	86
4.1.4. Adobe Premiere Pro 2.0 .....	90
4.1.5. Macromedia Director MX 2004 .....	93
<b>4.2. Mengetes Sistem Dan Pemakai Sistem .....</b>	<b>108</b>
4.2.1. Mengetes Sistem .....	108
4.2.2. Tes Pemakai Sistem .....	109
<b>4.3. Menggunakan Aplikasi .....</b>	<b>110</b>
<b>4.4. Memelihara Sistem .....</b>	<b>111</b>
4.4.1. Perawatan CD aplikasi .....	111
4.4.2. Pemeliharaan aplikasi .....	112
<b>4.5. Tampilan Aplikasi .....</b>	<b>113</b>
<b>BAB V PENUTUP</b>	
<b>5.1. Kesimpulan .....</b>	<b>120</b>
<b>5.2. Saran .....</b>	<b>121</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>122</b>

**LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1.	Struktur Linear .....	25
Gambar II.2.	Struktur Hierarki .....	25
Gambar II.3.	Struktur Piramida .....	25
Gambar II.4.	Struktur Polar .....	26
Gambar II.5.	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	27
Gambar II.6.	Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	33
Gambar II.7.	Tampilan 3D Studio max .....	35
Gambar II.8.	Tampilan Adobe Photoshop CS2 .....	36
Gambar II.9.	Tampilan Adobe Audition .....	37
Gambar II.10.	Tampilan Adobe Premiere Pro .....	38
Gambar II.11.	Tampilan Website Tagana DIY .....	42
Gambar II.12.	Struktur Organisasi Tagana kabupaten Sleman .....	45
Gambar III.1.	Struktur Hierarki Aplikasi Multimedia Tagana Kabupaten Sleman .....	64
Gambar III.2.	Rancangan Menu Utama .....	72
Gambar III.3.	Rancangan Menu Profil .....	73
Gambar III.4.	Rancangan Menu Informasi .....	74
Gambar III.5.	Rancangan Menu Kegiatan .....	75
Gambar III.6.	Rancangan Menu Galeri .....	76
Gambar III.7.	Rancangan Menu Extra .....	77

Gambar IV.1.	Langkah-langkah pembuatan aplikasi .....	79
Gambar IV.2.	Tampilan Adobe Photoshop CS2 .....	80
Gambar IV.3.	Tampilan File Open .....	81
Gambar IV.4.	Tampilan Save as .....	83
Gambar IV.5.	Tampilan Proses Pemotongan Suara .....	85
Gambar IV.6.	Tampilan Channel Mixer .....	85
Gambar IV.7.	Tampilan Penyimpanan File Suara .....	85
Gambar IV.8.	Tampilan Command Panel .....	87
Gambar IV.9.	Tampilan Pembuatan Objek teks .....	87
Gambar IV.10.	Tampilan Pemberian Material .....	88
Gambar IV.11.	Tampilan Pembuatan Animasi Kamera .....	89
Gambar IV.12.	Tampilan Render Scene .....	89
Gambar IV.13.	Tampilan Import Video .....	91
Gambar IV.14.	Tampilan Panel Project .....	91
Gambar IV.15.	Tampilan Toogle Track Lock pada Timeline .....	92
Gambar IV.16.	Tampilan Razor Tool .....	92
Gambar IV.17.	Tampilan Track Yang Telah Dihapus .....	93
Gambar IV.18.	Tampilan Macromedia Director MX 2004 .....	94
Gambar IV.19.	Tampilan Import File .....	95
Gambar IV.20.	Tampilan Score Dan Stage.....	98
Gambar IV.21.	Tampilan Pembuatan Marker.....	99
Gambar IV.22.	Tampilan Behavior Inspector.....	100
Gambar IV.23.	Tampilan Pemberian Action Pada Tombol.....	100

Gambar IV.24. Tampilan Pengaturan Tempo Video .....	101
Gambar IV.25. Tampilan Pemberian Backsound .....	102
Gambar IV.26. Tampilan Pemberian Efek Transisi.....	104
Gambar IV.27. Tampilan Publish Setting .....	105
Gambar IV.28. Tampilan Pilihan Protect Movies.....	105
Gambar IV.29. Menentukan Folder Penyimpanan .....	106
Gambar IV.30. Memilih File.....	107
Gambar IV.31. Konfirmasi Penyimpanan File Asli.....	107
Gambar IV.32. File Yang Sudah Diproteksi .....	108
Gambar IV.33. Tampilan Menu Utama .....	113
Gambar IV.34. Tampilan Menu Profil .....	115
Gambar IV.35. Tampilan Menu Informasi.....	116
Gambar IV.36. Tampilan Menu Kegiatan.....	117
Gambar IV.37. Tampilan Menu Galeri .....	118
Gambar IV.37. Tampilan Menu Extra .....	119

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1.	Jadwal Rencana Kegiatan .....	6
Tabel III.1.	Rincian Biaya-Manfaat .....	57
Tabel III.2.	Hasil Perhitungan Metode Biaya-Manfaat.....	62
Tabel IV.1.	Hasil Pengolahan Gambar.....	82
Tabel IV.2.	Hasil Pembuatan Tombol.....	83
Tabel IV.3.	File Suara yang akan Diolah .....	84
Tabel IV.4.	Hasil Pengolahan File Suara .....	86
Tabel IV.5.	File Gambar Yang Akan Digunakan.....	95
Tabel IV.6.	Tombol Yang Akan Digunakan .....	96
Tabel IV.7.	File Video Yang Akan Digunakan.....	101
Tabel IV.8.	File Suara yang akan Digunakan .....	103
Tabel IV.9.	Hasil Kuesioner Dari 10 Orang Responden .....	110



## INTISARI

Taruna Siaga Bencana ( Tagana ) Kabupaten Sleman adalah sebuah organisasi kepemudaan yang bergerak dalam bidang sosial dan kemanusiaan yang berada dibawah naungan Departemen Sosial. Taruna Siaga Bencana mempunyai peranan penting untuk menangani bencana alam secara cepat dan menyelamatkan korban akibat bencana alam tersebut.. Seiring berkembangnya zaman, maka diharapkan berkembang pula proses penyampaian informasi yang semula dilakukan secara manual yaitu dengan membagikan brosur atau stiker, untuk lebih berkembang yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputerisasi yang ada pada saat ini. Multimedia interaktif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini, dikarenakan kemampuannya yang dapat menyajikan informasi tidak hanya berbentuk teks, tetapi dapat menampilkan juga suara, gambar grafik, video dan animasi, dan diharapkan bisa memberikan pengetahuan dan Informasi yang bermanfaat untuk pengunjung. Tujuan penelitian ini terkait dengan permasalahan tersebut yaitu membuat Profil Taruna Siaga Bencana Kabupaten Sleman Berbasis Multimedia.

Data-data yang digunakan untuk penelitian, diambil melalui beberapa metode yaitu, Metode Wawancara, Metode Observasi, Metode Dokumentasi, dan Metode Studi Pustaka yang kemudian akan digunakan untuk memberikan informasi dan keterangan secara detail yang sebagian diolah kedalam bentuk multimedia interaktif dengan tampilan yang lebih menarik dan dinamis.

Hasil yang diperoleh dari penelitian adalah aplikasi multimedia yang dikemas dalam bentuk CD interaktif. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penyajian informasi sebagai media publikasi berbasis multimedia dapat lebih menarik, interaktif, dan ekonomis. Dan diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk akan mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat khususnya generasi muda karena data yang tersaji dirancang sedemikian rupa sehingga terlihat lebih menarik. Dengan penyampaian informasi yang baik, maka masyarakat akan lebih mengenal organisasi ini dan akan mempermudah proses regenerasi.

Kata Kunci : Informasi, animasi, aplikasi multimedia

## ABSTRACT

Taruna Siaga Bencana ( Tagana ) Kabupaten Sleman is a youth organization that specializes in social and humanitarian who is under the auspices of the Ministry of Social Affairs. Disaster Preparedness cadet has an important role to deal with natural disasters quickly and save the victims of natural disasters . As development times, then also expected to develop a process to deliver information previously done manually by distributing flyers or stickers, for the more developed is the use of computerized technology advances that have at the moment. Interactive multimedia is one way to overcome this problem, due to its ability to present information that can be shaped not only text but also can display sound, graphics, video and animation, and is expected to provide a practical and useful information for visitors. The purpose of this study related to the problem of making Taruna Siaga Bencana profile Kabupaten Sleman based on multimedia.

The data used for research, taken by some of the methods, interview methods, observation methods, documentation methods, and Methods of Library Studies which will then be used to provide information and a detailed description of partially processed into a form of interactive multimedia with a more attractive appearance and dynamics.

The results of the study is a packaged multimedia applications in the form of an interactive CD. From the test results it was found that the presentation of information as a multimedia-based publication of media can be more attractive, interactive, and economical. And expected, the results of this study will be useful to facilitate the delivery of information to the public especially the younger generation because the data presented is designed so that looks more attractive. With the delivery of good information, then the public will know more about this organization and will facilitate the process of regeneration.

*Keyword : information, animation, multimedia aplication*