

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI
SMPN 2 PRAMBANAN KLATEN
SKRIPSI**



Disusun oleh:

ARI SOETAPA

04.11.0496

**TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI
SMPN 2 PRAMBANAN KLATEN

Disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata 1 (S1), Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



Mengetahui:

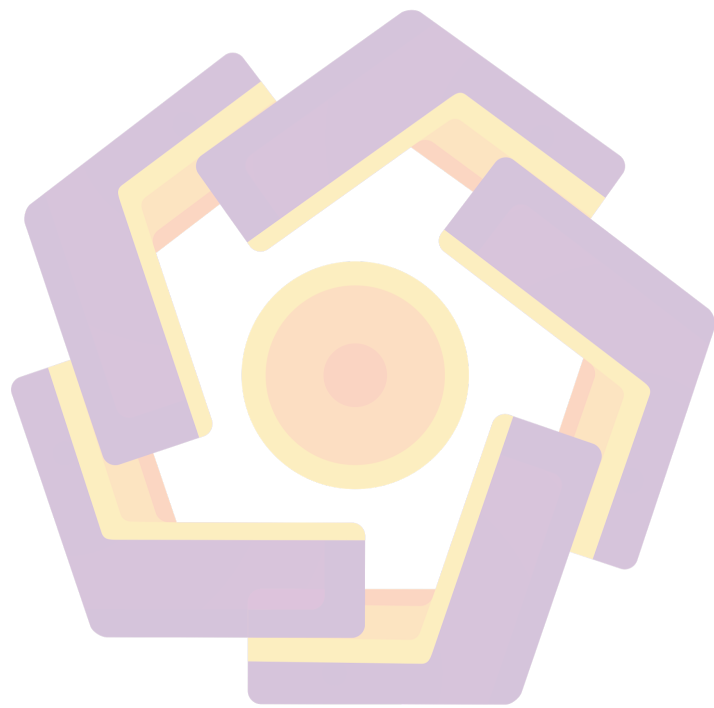
Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing

Drs. M. Suyanto, MM

Hanif Al Fatta, M.Kom



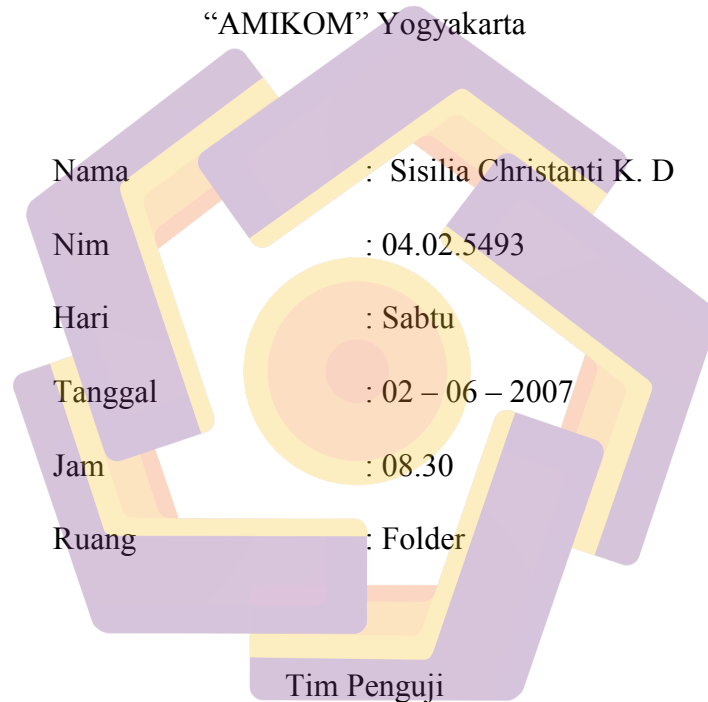
HALAMAN BERITA ACARA

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN PROMOSI
SMPN 2 PRAMBANAN KLATEN**

Skripsi ini telah diuji dan dipresentasikan didepan tim penguji

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

“AMIKOM” Yogyakarta



Penguji 1

Penguji 2

(Melwin Syafrizal Daulay, S.Kom)

(Armadyah Amborowati, S.Kom)

MOTTO

“Allah SWT tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali mereka sendiri yang merubah nasib mereka”.

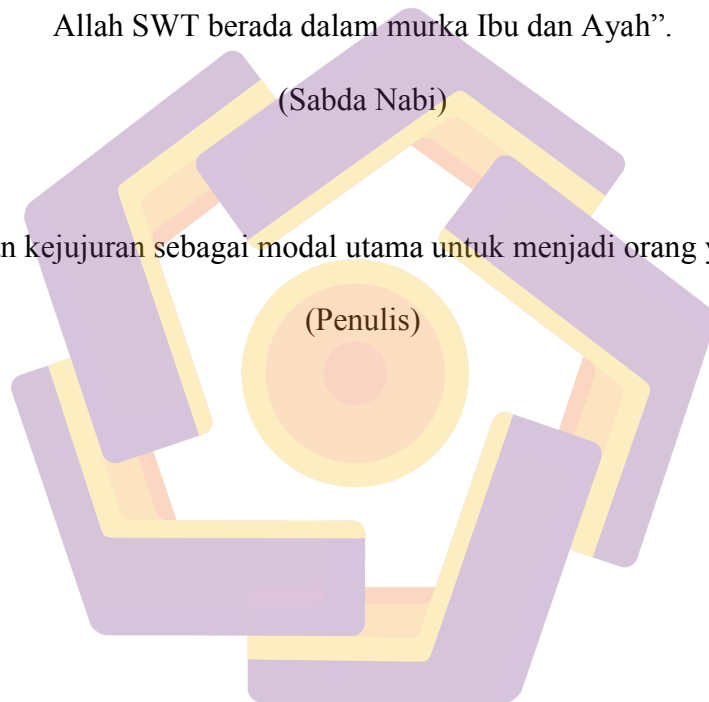
(Q.S Ar-ra’du: 11)

“Keridhoan Allah SWT berada dalam keridhoan Ibu dan Ayah, dan kemurkaan Allah SWT berada dalam murka Ibu dan Ayah”.

(Sabda Nabi)

“Tanamkan kejujuran sebagai modal utama untuk menjadi orang yang sukses

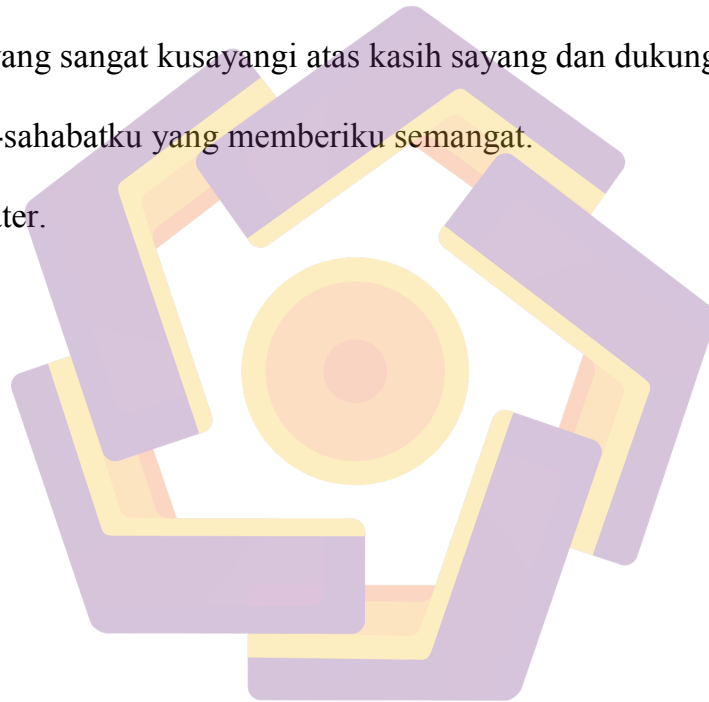
(Penulis)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya.
- ❖ Bapak dan Ibu yang sangat kusayangi serta restunya selalu kuharapkan dalam setiap perjalanan hidupku.
- ❖ Buat kedua adik-adikku yang kusayangi yang selalu mendukungku.
- ❖ Honey yang sangat kusayangi atas kasih sayang dan dukunganmu.
- ❖ Sahabat-sahabatku yang memberiku semangat.
- ❖ Almamater.



KATA PENGANTAR

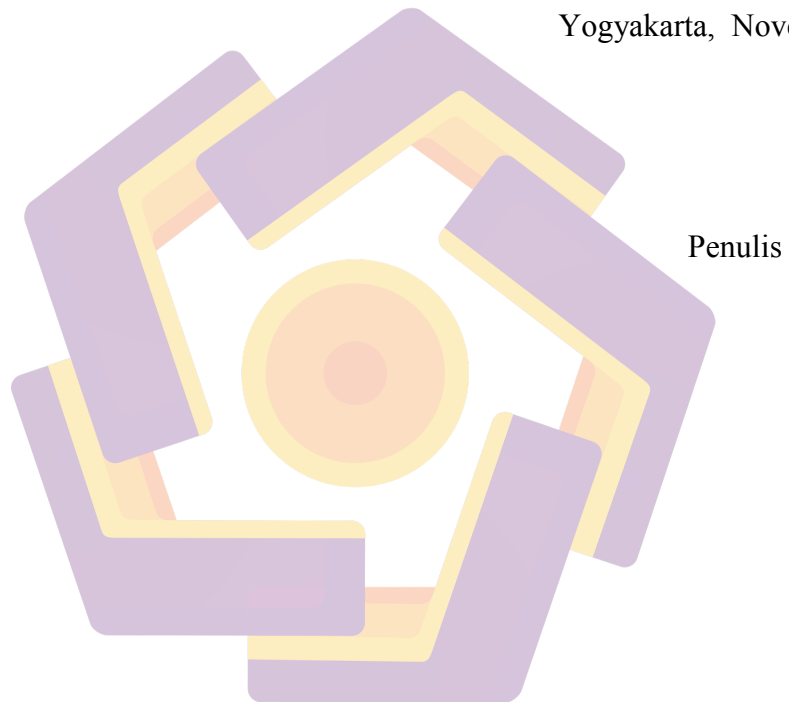
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi SMPN 2 Prambanan Klaten ini dengan baik.

Telah tersusunnya Skripsi ini tentunya atas bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan dan menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Drs.M.Suyanto, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam pembuatan Skripsi ini.
3. Kedua Orang Tua dan keluarga kami yang telah memberikan kepercayaan untuk menyelesaikan pendidikan ini.
4. Dosen dan para staf karyawan AMIKOM yang telah mengajar dan membimbing kami.
5. Seluruh teman-teman dan sahabatku yang telah banyak membantu baik dalam bentuk materiil maupun semangat sehingga Skripsi ini terselesaikan.
6. Bapak Drs. Suprpto, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMPN 2 Prambanan Klaten.

Semoga Laporan Skripsi ini dapat menambah khasanah dunia ilmu yang tentunya dapat bermanfaat bagi pembaca. Dengan selesainya Skripsi ini penulis mengharapkan saran dan kritik demi peningkatan dan koreksi bagi penulis.

Yogyakarta, November 2008



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

BERITA ACARA

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGATAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengambilan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
1.7. Jadwal Kegiatan	7

BAB II DASAR TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1. Sejarah Multimedia	8
2.1.2. Pengertian Multimedia	8

2.1.3.	Komponen dari Multimedia	11
2.1.3.1.	Gambar	11
2.1.3.2.	Suara	13
2.1.3.3.	Teks	15
2.1.3.4.	Animasi	15
2.1.3.5.	Video Digital	16
2.2.	Struktur Desain Multimedia	17
2.2.1.	Struktur Linier	17
2.2.2.	Struktur Hirarki	18
2.2.3.	Struktur Piramida	18
2.2.4.	Struktur Polar	19
2.3.	Langkah-Langkah dalam Mengembangkan Sistem Multimedia	20
2.4.	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.4.1.	Macromedia Flash	24
2.4.2.	Adobe Audition	28
2.4.3.	Adobe After Effects	30
2.4.4.	Adobe Photoshop	33
2.5.	Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan	37
BAB III TINJAUAN UMUM		
3.1.	Sejarah Singkat Sekolah	38
3.2.	Tujuan dan Visi Misi	39
3.2.1.	Tujuan	40
3.2.2.	Visi Misi	40

3.3. Sasaran	40
3.4. Tugas Pokok	41
3.5. Fasilitas SMPN 2 Prambanan	42
3.5.1. LAB IPA	42
3.5.1.1. Peralatan untuk Pelajaran Fisika	42
3.5.1.2. Peralatan untuk Pelajaran Biologi	45
3.5.2. Perpustakaan	48
3.5.3. Laboratorium Komputer	49
3.5.4. Fasilitas Olah Raga	49
3.5.5. Halaman Parkir	50
3.5.6. Fasilitas UKS	50
3.6. Media Informasi dan Promosi yang digunakan SMPN 2 Prambanan ...	50
3.7. Struktur Organisasi	52
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1. Analisi Sistem	54
4.2. Analisis Pieces	55
4.2.1. Analisis Kinerja (Performance)	55
4.2.2. Analisis Informasi (Information)	56
4.2.3. Analisis Ekonomi (Economic)	57
4.2.4. Analisis Kendali (Control)	57
4.2.5. Analisis Efisiensi (Efficiency)	57
4.2.6. Analisis Pelayanan (Service)	58
4.3. Analisis Kebutuhan Sistem	58

4.3.1.	Analisis Kebutuhan Teknologi	59
4.3.1.1.	Analisis Kebutuhan Hardware	59
4.3.1.2.	Analisis Kebutuhan Software	60
4.3.2.	Analisis Kebutuhan Informasi	60
4.3.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna	60
4.3.4.	Analisis Biaya Pengembangan	61
4.3.4.1.	Perangkat Lunak (Software)	61
4.3.4.2.	Perangkat Keras (Hardware)	62
4.3.4.3.	Perangkat Manusia (Brainware)	63
4.4.	Studi Kelayakan	63
4.4.1.	Kelayakan Teknik	63
4.4.2.	Kelayakan Operasi	64
4.4.3.	Kelayakan Ekonomi	64
4.4.4.	Kelayakan Hukum	64
4.5.	Metode Analisis Biaya Manfaat	65
BAB V DESAIN DAN IMPLEMENTASI		
5.1.	Merancang Konsep	71
5.2.	Merancang Isi	72
5.3.	Merancang Naskah	74
5.4.	Merancang Grafik	77
5.4.1.	Rancangan Intro (Pembuka)	77
5.4.2.	Rancangan Menu Utama (Home)	78
5.4.3.	Rancangan Menu Sekilas	79

5.4.4. Rancangan Menu Fasilitas	81
5.4.5. Rancangan Menu Contact	83
5.4.6. Rancangan Menu Galery	83
5.4.7. Rancangan Menu Penyusun	84
5.5. Memproduksi Sistem	85
5.5.1. Pembuatan dan Pengolahan Grafik	86
5.5.2. Pengeditan Suara (Sound) dengan Adobe Audition	87
5.5.2.1. Memotong Sound	87
5.5.2.2. Merekam Audio	89
5.5.3. Pengeditan Video dengan Adobe After Effects	90
5.5.4. Proses Pengintegrasian dengan Macromedia Flash	93
5.6. Melakukan Tes Pemakaian	101
5.7. Menggunakan Sistem	103
5.7.1. Spesifikasi Komputer yang Digunakan	103
5.7.2. Cara Menggunakan CD Aplikasi	104
5.8. Memelihara Sistem	104
5.8.1. Perangkat Keras (Hardware)	105
5.8.2. Perangkat Lunak (Software)	105

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	106
6.2. Saran	107

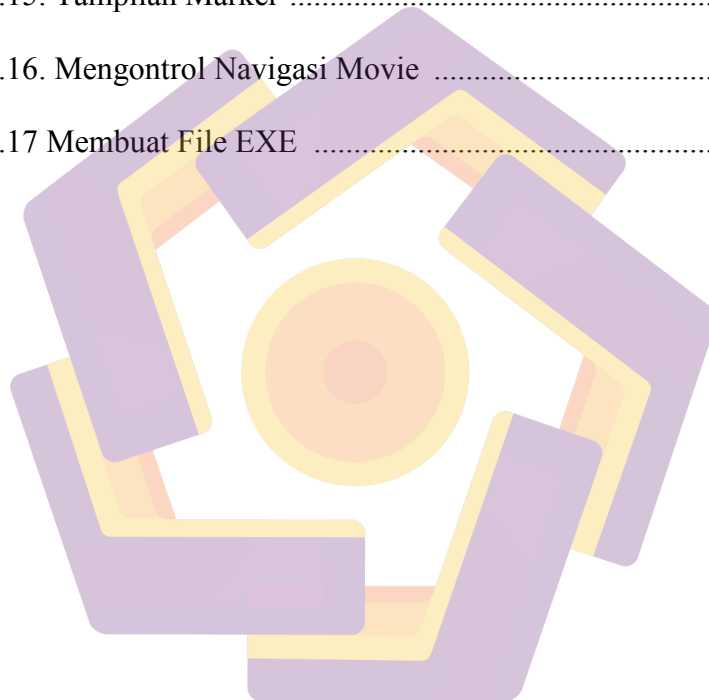
LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2. Struktur Linier	17
Gambar 2.3. Struktur Hirarki	18
Gambar 2.4. Struktur Piramida	18
Gambar 2.5. Struktur Polar	19
Gambar 2.6. Model Icon	19
Gambar 2.7. Proses Pengembangan Sistem	20
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Flash MX	26
Gambar 2.9. Tampilan Adobe Audition	29
Gambar 2.10. Tampilan Adobe After Effects	31
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Photoshop Versi 7.0	36
Gambar 3.1. Denah SMPN 2 Prambanan	51
Gambar 3.2. Struktur Organisasi	53
Gambar 5.1. Struktur Hirarki Aplikasi SMPN 2 Prambanan.....	75
Gambar 5.2. Rancangan Intro (Pembuka)	78
Gambar 5.3. Gambar Rancangan Menu Utama (Home)	79
Gambar 5.4. Gambar Rancangan Menu Sekilas	81
Gambar 5.5. Gambar Rancangan Menu Fasilitas	82
Gambar 5.6. Gambar Rancangan Menu Contact	83
Gambar 5.7. Gambar Rancangan Menu Galery	84
Gambar 5.8. Gambar Rancangan Menu Penyusun	85

Gambar 5.9. Bagan Memproduksi Sistem	86
Gambar 5.10. Tampilan Menu Untuk Mengatur File.	87
Gambar 5.11. Tampilan Waveform Display	88
Gambar 5.12. Tampilan New Waveform	90
Gambar 5.13. Tampilan Import pada Adobe After Effects.....	91
Gambar 5.14. Tampilan Composition Setting Adobe After Effects	92
Gambar 5.15. Tampilan Marker	97
Gambar 5.16. Mengontrol Navigasi Movie	99
Gambar 5.17 Membuat File EXE	100



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Rencana Kegiatan Penelitian	7
Tabel 2.1. Extention File Gambar (Image)	12
Tabel 2.2. Extention File Suara (Audio)	13
Tabel 2.3. Extention File Video Digital (Digital Video)	16
Tabel 3.1. Daftar Peralatan untuk Pelajaran Fisika	42
Tabel 3.2. Daftar Peralatan untuk Pelajaran Biologi	45
Tabel 4.1. Biaya Software	61
Tabel 4.2. Biaya Hardware	62
Tabel 4.3. Biaya Brainware	63
Tabel 4.4. Rincian Biaya dan Manfaat	67
Tabel 4.5. Hasil Analisis	70
Tabel 5.1. Responden	102