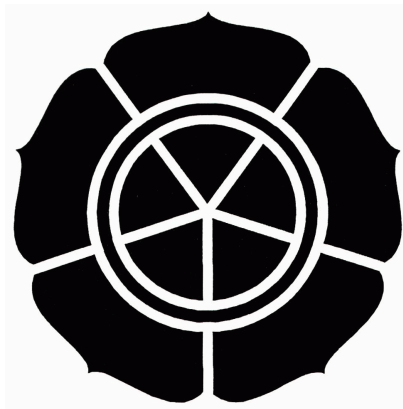


**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI ALAT BANTU PROMOSI PONDOK PESANTREN
FADLUN MINALLOH KEPADA MASYARAKAT**

SKRIPSI



disusun oleh

MUHAMMAD HUDAN ISNAWAN

08.11.2241

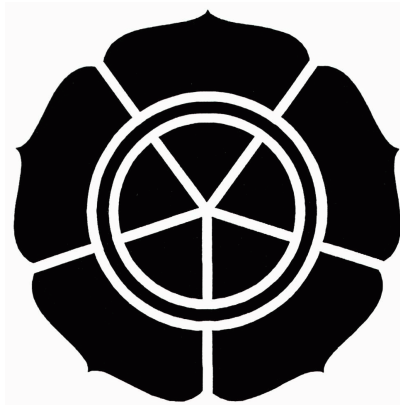
**TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA**

2012

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI ALAT BANTU PROMOSI PONDOK PESANTREN
FADLUN MINALLOH KEPADA MASYARAKAT**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika**



disusun oleh

MUHAMMAD HUDAN ISNAWAN

08.11.2241

TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI ALAT BANTU PROMOSI PONDOK PESANTREN FADLUN MINALLOH KEPADA MASYARAKAT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Hudan Isnawan

08.11.2241

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 Mei 2012

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI ALAT BANTU PROMOSI PONDOK PESANTREN
FADLUN MINALLOH KEPADA MASYARAKAT**
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Hudan Isnawan

08.11.2241

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Oktober 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302036

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Oktober 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




Prof. Dr. M. Suvanto, 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 Instansi 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, 30 Oktober 2012


Muhammad Hudan Isnawan
08.11.2241

MOTTO

Tiga hal yang menghantarkan kita untuk sukses, yaitu *pertama*, **Niat yang kuat dan baik**, *kedua*, **Usaha yang gigih**, dan yang *ketiga*, **Sabar yang tidak ada batasnya**

(Bpk. K.H Muhammad Khatib Masyhudi, pimpinan PP. Fadlun Minalloh)

Ciri yang membedakan manusia dan hewan adalah ilmu. Manusia adalah manusia mulia yang mana ia menjadi mulia karena ilmu, tanpa ilmu mustahil ada kekuatan (

Imam Al Ghazalli)

Jangan takut melangkah, tak pernah ragu untuk mencoba. Karena kegagalan sudah seperti teman lama yang suatu saat akan membawa kita pada sebuah keberhasilan

(Janker*Hudan*Antonius)

Hidup adalah belajar....

Belajar menjadi manusia yang baik terhadap ALLAH, Belajar menjadi manusia yang patuh patuh terhadap guru, Belajar menjadi anak yang patuh terhadap orang tua,

Belajar menjadi manusia yang mau menghargai kekurangan orang lain

(Muh. Hudan Isnwan)

HIDUP ADALAH FILM TERBAIK

(Muh. Hudan Isnawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT dan Junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, Keluarga serta Sahabat-sahabatnya. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom..selaku dosen pembimbing. Kedua orang tua, adik dan keluarga besar.Keluarga besar S1-TI-F angkatan 2008. Anak – anak Patehan Moron yang gak jelas, aneh, unik, ganteng dan berbahaya..huehue (Candra, Janker, Topan, Mahesa, Punkgeh, Chiko, Anja, HELLFUN..(band punk rock terkenal dunia dan akhiratt..yeachh), Antonius (manusia paling kurus sedunia) .

Spesial for Ndalem Bpk. K.H Muh. Khatib Masyhudi sekeluarga, Guz Fais..my Inspiration..pondok tercinta Famin, Asatidz serta ALL Pengurus dan Santri yang Sufi atau Mbelink..hueue, Cameranya Mz Yasin yang selalu update mengikuti kegiatan pondok, Mz Kendar Cubby yang setia meliput kegiatan all santri yang dibantu Mbak Zak – Zak yang sejuk dihati...hehe, Kg Iklil (*Hidup galauu* kang..huehue, selaku teman, sahabat, saudara, bapak dan simbah kami..heuhe)Mz Fathul Pria Romantis, Mz Milad Black Nice or BlackBoard...haha, Sang Arjuna Ust. Yasin SA..yang setia uber – uber santri mbeling...hehe, Mz Wahyu Pria Idolaku, Mb.Rohmah wanita ceria setiap saat.., Mz Afif..yang hobbi ibadah maen game tembak – tembakkan..derr..jederr..heuheu, MC Koplax (Jakir, Anggit, Kodox), Pak Lurah Shodiq yang gagah dan suka menggagahi..xixixi. Dan masih banyak lagi yang tidak cukup dihitung dengan jari orang se-juta..huehue..Terima kasih, semoga bermanfaat. Aminn. Titik

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan Media Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Alat Bantu Promosi Pondok Pesantren Fadlun Minalloh Kepada Masyarakat” sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua Jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu dan Adikku tercinta, atas segala dorongan material dan spiritualnya.

5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
6. Pondok Pesantren Fadlun Minalloh yang telah mengizinkan untuk dijadikan objek skripsi.
7. Semua teman-teman yang telah membantu untuk masukan, kelancaran dan segala motivasinya.

Akhir kata penyusun berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan aplikasi yang penyusun bangun.

Yogyakarta, Oktober 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
a. Manfaat Bagi Mahasiswa	5
b. Manfaat Bagi Instansi	5
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
a. Metode Wawancara	6
b. Metode Observasi	6
c. Metode Dokumentasi	6
d. Metode Studi Pustaka	6
1.7. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Sejarah Multimedia	8
2.1.2 Pengertian Multimedia	8
2.1.3 Elemen Multimedia.....	9
2.1.4 Fungsi Efektif Multimedia	11
2.1.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia	13
2.1.6 Pengembangan Multimedia	16
2.1.7 Siklus Pengembangan Multimedia	17
2.1.8 Tahapan Pengembangan Multimedia	19
2.2 Deskripsi Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	22
2.2.1 Adobe Photoshop CS3	22
2.2.2 Adobe Flash CS3	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum.....	33
3.1.1 Sejarah Berdirinya PP. Fadlun Minalloh	33
3.1.2 Profil Pondok Pesantren	36
3.1.3 Struktur Organisasi	36
3.1.4 Promosi	38
3.2 Analisis Sistem Multimedia	38
3.3 Identifikasi Masalah	39
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
1. Kebutuhan Fungsional	39
2. Kebutuhan Non Fungsional	40
3.5 Analisis Kelayakan.....	43
3.5.1 Kelayakan Teknologi	43
3.5.2 Kelayakan Operasional	44
3.6 Analisis Biaya Manfaat.....	44
3.7 Perancangan Sistem	46

3.7.1 Merancang Konsep	46
3.7.2 Merancang Isi	47
3.7.3 Merancang Naskah.....	51
3.7.4 Merancang Grafik	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Memproduksi Sistem.....	61
4.2 Pembuatan Desain Gambar Layout	61
4.3 Mengorganisasi File ke dalam Adobe Flash CS3.....	64
4.4 Membuat File Executable (*.exe)	71
4.5 Mengetes Sistem	72
4.6 Uji Pemakai	74
4.7 Mempublikasi Dengan Compact Disc (CD)	76
4.8 Prosedure Pemakaian Aplikasi	78
4.9 Memelihara Sistem	78
4.10 Tampilan – Tampilan Tiap Halaman Aplikasi	80
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

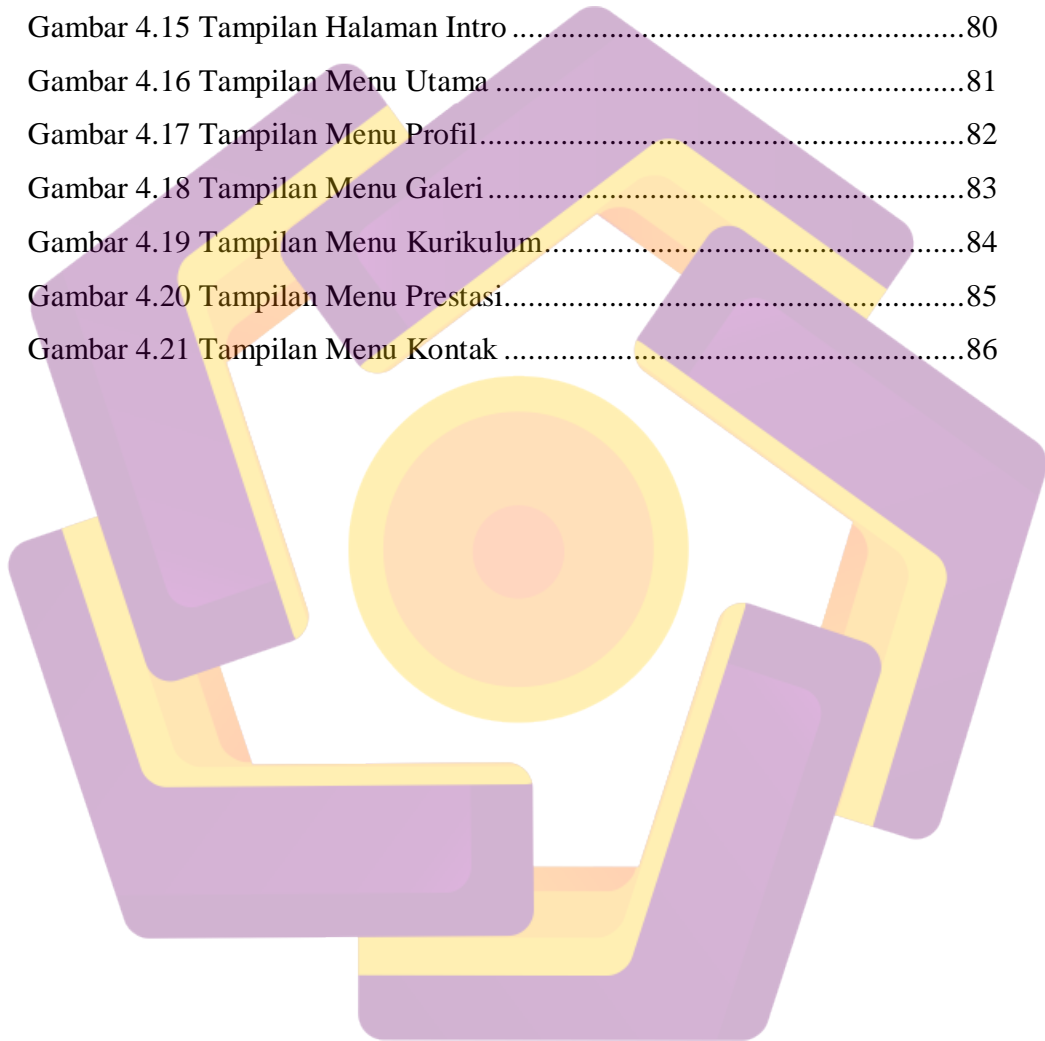
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware.....	41
Tabel 3.2 Spesifikasi Software Yang Dibutuhkan.....	42
Tabel 3.3 Kuesioner uji pemakai	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Ikon	14
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.4 Struktur Priamida.....	15
Gambar 2.5 Struktur Polar	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	18
Gambar 2.7 Bagan Pengembangan Sistem	21
Gambar 2.8 Tampilan Kerja Adobe Photoshop CS3.....	24
Gambar 2.9 Tampilan Panel Tool.....	26
Gambar 3.1 Tampilan Kerja Adobe Flash CS3.....	31
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Fadlun Minalloh	37
Gambar 3.3 Struktur Multimedia Dengan Menggunakan Metode Hierarki ...	48
Gambar 3.4 Animasi Intro	54
Gambar 3.5 Menu Beranda	55
Gambar 3.6 Menu Profil	56
Gambar 3.7 Menu Galeri.....	57
Gambar 3.8 Menu Kurikulum	58
Gambar 3.9 Menu Prestasi	59
Gambar 4.1 Menu Kontak.....	60
Gambar 4.2 Tampilan Menu Untuk Mengatur Ukuran File.....	62
Gambar 4.3 Tampilan Desain Baground.....	63
Gambar 4.4 Panel Properties	65
Gambar 4.5 Mengimport File ke Adobe Flash Cs3.....	66
Gambar 4.6 Tampilan Layer, Frame dan Library.....	67
Gambar 4.7 Contoh Tampilan Frame	68
Gambar 4.8 Contoh Script.....	69
Gambar 4.9 Script Fullscreen	70
Gambar 4.10 Script Close	71

Gambar 4.11 Publish Setting.....	72
Gambar 4.12 Tampilan Splash Screen.....	76
Gambar 4.13 Tampilan Add File.....	77
Gambar 4.14 Tampilan Burn.....	77
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Intro.....	80
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	81
Gambar 4.17 Tampilan Menu Profil.....	82
Gambar 4.18 Tampilan Menu Galeri.....	83
Gambar 4.19 Tampilan Menu Kurikulum.....	84
Gambar 4.20 Tampilan Menu Prestasi.....	85
Gambar 4.21 Tampilan Menu Kontak.....	86



INTISARI

Kemajuan ilmu teknologi yang berkembang saat ini sangatlah cepat, sehingga dapat membuat masyarakat untuk memasuki di era teknologi baru. Untuk terciptanya kemajuan suatu pendidikan bermanfaat dan untuk menunjang teknologi di sebuah pondok pesantren dilakukan suatu kebijakan dengan menggunakan metode – metode yang memanfaatkan teknologi, diantaranya dalam bidang Aplikasi Multimedia.

Aplikasi Multimedia saat ini semakin marak bersaing dan makin banyaknya orang yang menggunakan aplikasi tersebut. Oleh sebab itu multimedia sangatlah efektif dan mampu untuk menyampaikan sebuah informasi pondok pesantren kepada masyarakat yang berupa Company Profile Pondok Pesantren. Company Profile Pesantren bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat dengan memperkenalkan Pondok Pesantren Fadlun Minalloh berbasis multimedia. Agar mempermudah, memperjelas serta bisa menarik minat para calon santri baru untuk masuk disekolah di Pondok Pesantren Fadlun Minalloh.

Dalam penulisan ilmiah ini akan dibahas semua yang menginformasikan Pondok Pesantren Fadlun Minalloh, yang diantaranya adalah beranda, profil, galeri, kurikulum, prestasi dan lokasi atau kontak pondok pesantren. Dan penulisan ilmiah ini penulis menggunakan program aplikasi Adobe Flash CS3 yang sudah dikenal sebagai program aplikasi pembuat animasi dan juga menggunakan software pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop CS3.

Kata Kunci : Pesantren, Multimedia Interaktif, Adobe Flash CS3.

ABSTRACT

Advancement of technology developed at this time is very fast, so it can make people to enter the new technology. For the creation of useful and educational advancement of a technology to support the boarding school conducted a policy of using the method – a method that utilizes technology, including in the field of Multimedia Applications.

Multimedia applications today increasingly prevalent competitive and increasing number of people using the applications. Therefore it is effective multimedia and able to deliver the information to the public boarding school in the form of Company Profile boarding school. Company Profile boarding school aims to provide information to the public by introducing Boarding Fadlun Minalloh multimedia based. In order to simplify, clarify and could attract in the interest of prospective new students to enter school Fadlun Minalloh.

In scientific writing will be discussed all of which inform Fadlun Minalloh Boarding Schools, which include a home page, profile, gallery, curriculum, achievement and contact location or boarding school. And scientific writing, the writer using Adobe Flash CS3, applications program that has been known as a maker of application programs also use animation and other supporting software such as Adobe Photoshop CS3.

Keywords : *Boarding, Interactive Multimedia, Adobe Flash CS3.*