

**PEMBUATAN PROFIL IKATAN PELAJAR MAHASISWA KEPULAUAN
RIAU YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh :

Rusila

09.12.3889

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN PROFIL IKATAN PELAJAR MAHASISWA KEPULAUAN
RIAU YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Rusila

09.12.3889

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI
PEMBUATAN PROFIL IKATAN PELAJAR MAHASISWA KEPULAUAN
RIAU YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rusila

09.12.3889

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2013

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PROFIL IKATAN PELAJAR MAHASISWA KEPULAUAN
RIAU YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rusila

09.12.3889

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK. 190302163

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain. Kecuali yang secara tertulis yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 September 2013

Rusila
09.12.3889

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS : Al-Insyiraa (94) : 6)”

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (QS : Ar-Rahman (55) :55)”

“Kebaikan tak akan bernilai bila hanya di ucap, tapi akan bernilai jika dilakukan”

“Jangan takut untuk mencoba sesuatu, karena dengan mencoba kita akan tau hasil sesuatu itu”

“Cahari olehmu akan sahabat, yang boleh dijadikan obat. Cahari olehmu akan kawan, pilih segala orang yang setiawan. (Gurindam 12 Pasal ke-6)”

“Tak ada musuh yang tak dapat ditaklukkan oleh cinta, Tak ada penyakit yang tak dapat disembuhkan oleh kasih sayang, Tak ada permusuhan yang tak dapat dimaafkan oleh ketulusan, Tak ada kesulitan yang tak dapat di pecahkan oleh ketekunan, Dan tak ada batu keras yang tak dapat di pecahkan oleh kesabaran. (Islamic Motivation)”

PERSEMBAHAN

~Untuk Allah Ta'ala Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, Yang Maha Memberi Petunjuk, yang selalu menjawab semua do'a hamba-hamba-Nya, tiada daya dan tiada upaya hanya dengan pertolongan-Nya lah segalanya jadi mudah. Ku ucapkan rasa syukurku atas apa yang telah Engkau anugerahkan, yang Engkau hadirkan dalam kehidupan hamba-Mu ini. Terimakasih Yaa Rabb atas nikmat-Mu yang memberi hamba kesempatan untuk menyelesaikan amanah ini. Untuk Rasulullah shalallahu'alaihiwassalam Suri Tauladan terbaik sampai akhir zaman.

~Untuk dua orang yang sangat berharga utukku, Emak dan Bapakku tersayang (Ibu Salmiah dan Bapak Mazlan) yang sangat luar biasa, terimakasih atas segalanya. Yang tak pernah menolak segala permintaan ku, yang selalu berkata 'Iya' jika aku menginginkan sesuatu. Aku hanya bisa mengirimkan do'a.. Kalianlah yang menjadi semangat untuk ku, maaf jika ku terkadang egois dan tersilaf kata.

~Untuk ketiga adekku, Muhammad Zuraimi, Nur Syahadatul Alawiyah dan Muhammad Rifqi Hazim yang selalu jadi penghibur dan tempatku bersenda gurau. Semoga kalian bisa lebih membuat Emak dan Bapak bangga. Amin.

~Untuk Mak Ngah (Rosinah) yang sudah banyak bantu Mak, Pak Utih (Rasimon), Bang Aja yang selalu antar jemput Sila, Kak Noni, Long dan semua keluarga besar dari pihak Bapakku terimakasih atas segala yang kalian berikan.

~Untuk Dosen pembimbingku, Bapak Erik Hadi Saputra, M.Kom, M.Eng. terimakasih atas semua nasehat, bimbingannya dan luangan waktu yang bapak berikan.

~Untuk Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM, terimakasih yang telah memberikan banyak ilmu dan nasehat.

~Untuk Bg Upit selaku Ketua IPMKR-Y terimakasih atas izin dan bantuannya serta pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

~Untuk semua teman-teman kelas Big Fammily 09-S1SI-06, Nova, Retno, Suster Rufina, Sherly, Puguh, yang telah memberi warna-warni selama perkuliahan.

~Untuk teman-teman di UKI Jashtis, bersama kalian aku banyak mendapatkan pelajaran, kalian memang The Best dalam ukhuwah. Teman-teman di El-Far09 yang sudah mau berteman baik dengan ku.

~Untuk ketiga murrobiah yang telah membinauku, kalian sosok akhwat yang hebat, terimakasih atas nasehat, kesabaran kalian dan teman-teman liqo'.

~Untuk Madek Ayu, Bg Boboy, Bg Apis kalian keluargaku di Jogja terimakasih atas bantuannya.

~Untuk penghuni Asrama Pocut Baren terutama yang di lantai tiga, Mba Iin, Mba Hesti, MbaUzi. Ada Nurul yang katanya Imut, Esti, Teti, Leni, dan Asti semoga sukses juga kuliahnya, terimakasih kalian adalah saudara dan tetangga kamar yang top.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah, Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini yang diberi judul "PEMBUATAN PROFIL IKATAN PELAJAR MAHASISWA KEPULAUAN RIAU YOGYAKARTA (IPMKR-Y) BERBASIS MULIMEDIA"

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Jurusan Sistem Informasi.

Dalam penulisan laporan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak untuk itu peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Erik Hadi Saputra M.Kom.M.Eng selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.
3. Ketua Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau - Yogyakarta (IPMKR-Y) 2013 yang telah memberikan izin dan surat pengantar dalam mendapatkan tempat untuk penelitian.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini selesai.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari sebuah kesempurnaan, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bermanfaat dan membangun guna mencapai kesempurnaan Skripsi ini. sehingga Skripsi ini dapat lebih bermanfaat bagi peneliti serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga laporan Skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, September 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

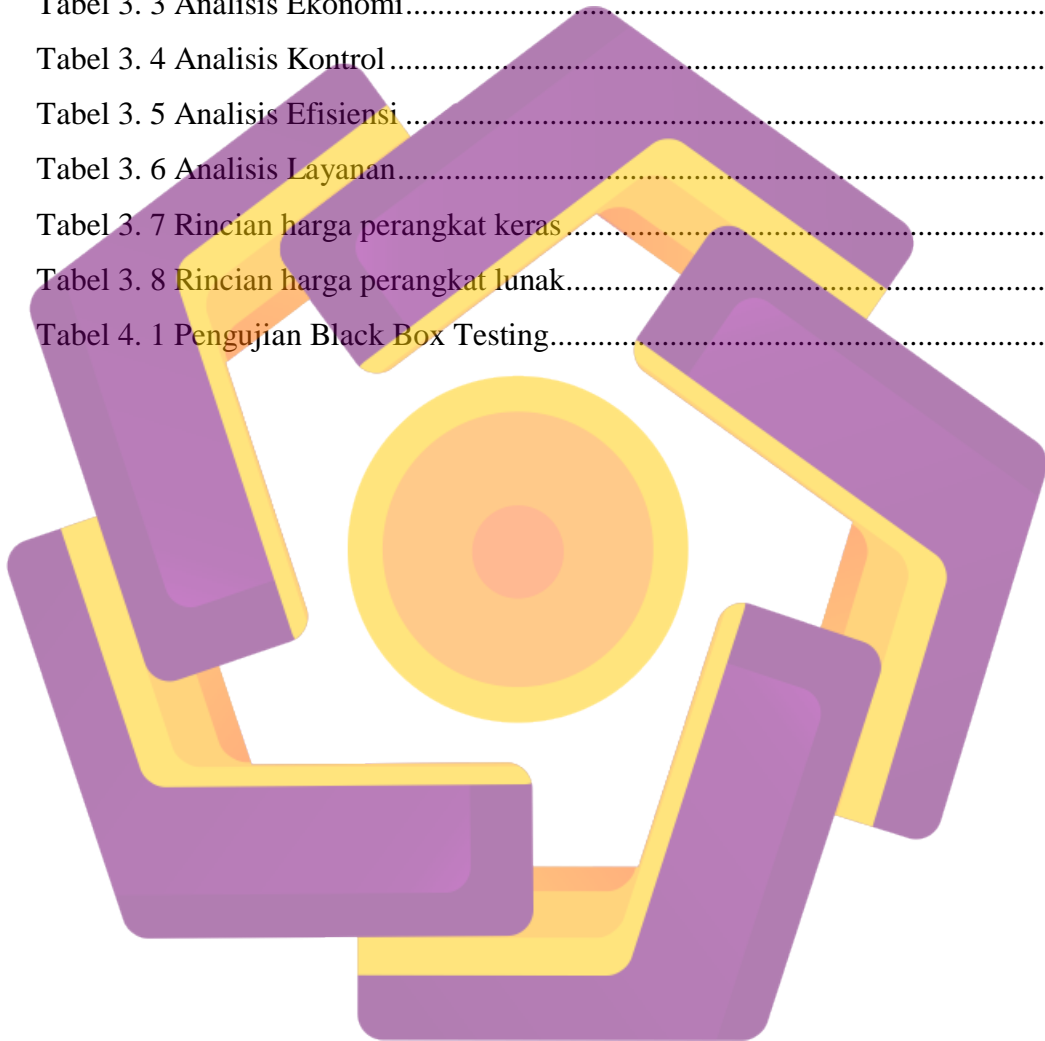
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Elemen – elemen Multimedia.....	9
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1 Tinjauan Umum	31
3.1.1 Sejarah Singkat Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau–Yogyakarta (IPMKR-Y)	31
3.1.2 Visi dan Misi IPMKR-Y	32

3.1.3	Struktur Organisasi.....	33
3.1.4	Agenda IPMKR-Y.....	38
3.2	Analisis Sistem	39
3.3	Analisis yang Digunakan	39
3.3.1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	39
3.3.2	Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	40
3.3.3	Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	42
3.3.4	Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	42
3.3.5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	43
3.3.6	Analisis Layanan (<i>Service</i>).....	44
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	44
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras	44
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	45
3.4.3	Kebutuhan Informasi	46
3.4.4	Kebutuhan Pengguna	46
3.5	Analisis Kelayakan Sistem (Studi Kelayakan)	47
3.5.1	Kelayakan Teknis	47
3.5.2	Kelayakan Operasional.....	47
3.5.3	Kelayakan Hukum	47
3.6	Perancangan Sistem	48
3.6.1	Mendefinisikan Masalah	48
3.6.2	Merancang Konsep.....	49
3.6.3	Merancang Isi	49
3.6.4	Merancang Naskah.....	51
3.6.5	Merancang Grafik	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Implementasi Sistem.....	68
4.1.1	Sketsa Pembuatan Program Profil Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau-Yogyakarta (IPMKR-Y).....	68
4.1.2	Pembuatan Background	69
4.1.3	Pembuatan Tombol	72
4.1.4	Pembuatan aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional	74
4.1.5	Pengujian Sistem.....	79
4.1.6	Publish Sistem (Membuat File <i>Execution</i>).....	83

4.1.7	Penggunaan Sistem	83
4.1.8	Pemeliharaan Sistem	84
4.2	Manual Program	86
4.2.1	Halaman Intro	86
4.2.2	Halaman Utama	87
4.2.3	Halaman Nama	88
4.2.4	Halaman Sekapur Sirih	89
4.2.5	Halaman Visi dan Misi IPMKR-Y	89
4.2.6	Halaman Struktur Organisasi IPMKR-Y	90
4.2.7	Halaman Struktur Pengurus IPMKR-Y	90
4.2.8	Halaman Agenda	91
4.2.9	Halaman Komisariat	91
4.2.10	Halaman Lambang	94
4.2.11	Halaman Foto	95
4.2.12	Halaman Video	96
BAB V PENUTUP		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Nama dan Fungsi Tombol Toolbox	25
Tabel 3. 1 Analisis Kinerja	40
Tabel 3. 2 Analisis Informasi	41
Tabel 3. 3 Analisis Ekonomi	42
Tabel 3. 4 Analisis Kontrol	43
Tabel 3. 5 Analisis Efisiensi	43
Tabel 3. 6 Analisis Layanan	44
Tabel 3. 7 Rincian harga perangkat keras	45
Tabel 3. 8 Rincian harga perangkat lunak	45
Tabel 4. 1 Pengujian Black Box Testing	81

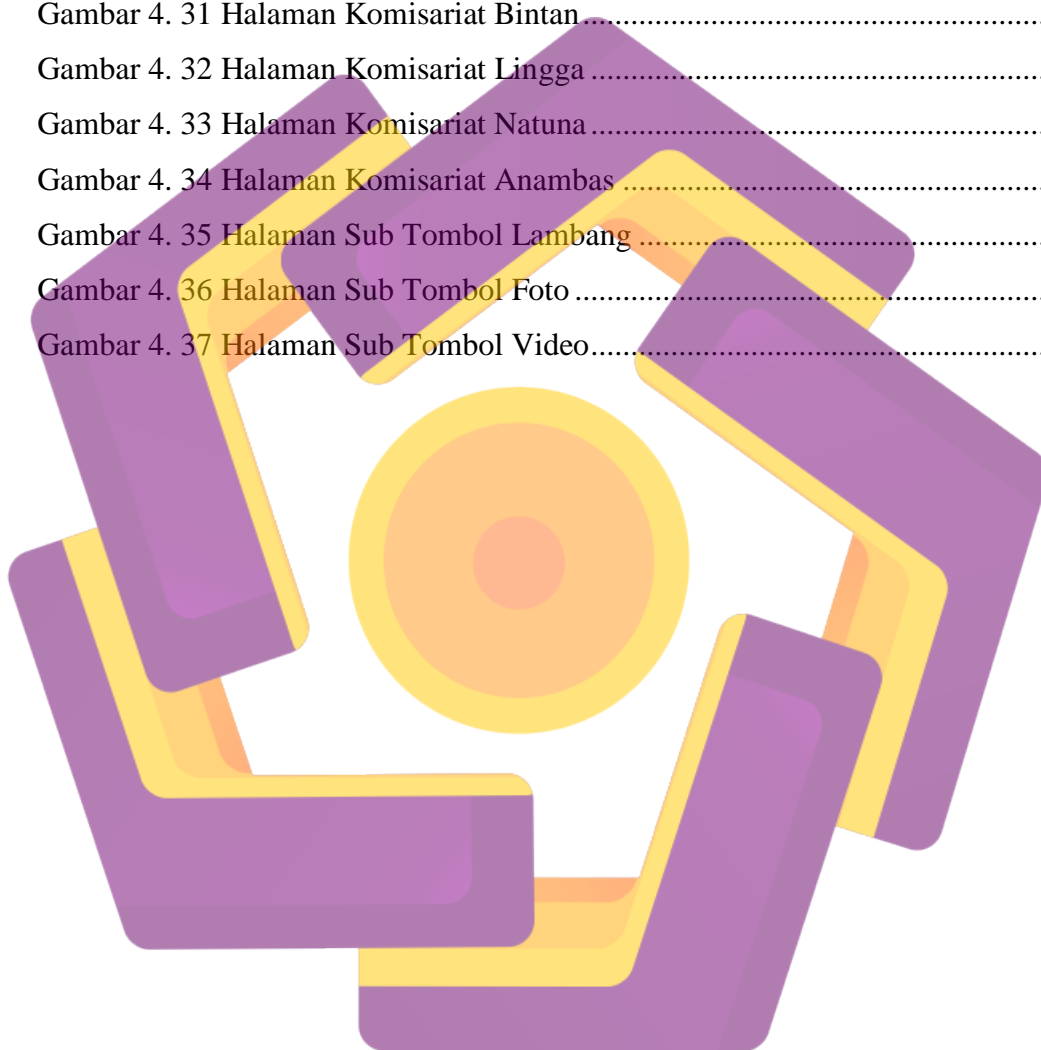


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen-elemen Multimedia	9
Gambar 2. 2 Struktur Aplikasi Multimedia	10
Gambar 2. 3 Desain Struktur Linier	11
Gambar 2. 4 Desain Struktur Hierarki	12
Gambar 2. 5 Desain Struktur Piramid	12
Gambar 2. 6 Desain Struktur Polar	13
Gambar 2. 7 Siklus Pengembangan Aplikasi Sistem Multimedia	14
Gambar 2. 8 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	14
Gambar 2. 9 Area Kerja Adobe Flash CS3 Professional	17
Gambar 2. 10 Nama-nama Tools Adobe Flash CS3	19
Gambar 2. 11 Area Kerja Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2. 12 Toolbox Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2. 13 Area Kerja CorelDraw X4	23
Gambar 2. 14 Gambar Page Navigator	24
Gambar 2. 15 Gambar Page Navigator	24
Gambar 2. 16 Palet Color Pada CorelDrawX4	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	34
Gambar 3. 2 Struktur Pengurus	36
Gambar 3. 3 Struktur Hierarki yang Digunakan	50
Gambar 3. 4 Halaman Intro	59
Gambar 3. 5 Halaman Menu Utama	60
Gambar 3. 6 Halaman Tombol Profil	61
Gambar 3. 7 Halaman Sub Tombol Nama	61
Gambar 3. 8 Halaman Sub Tombol Sekapur Sirih	62
Gambar 3. 9 Halaman Sub Tombol Visi dan Misi	62
Gambar 3. 10 Halaman Tombol Struktur IPMKR-Y	63
Gambar 3. 11 Halaman Sub Tombol Struktur Organisasi	63
Gambar 3. 12 Halaman Sub Tombol Struktur Pengurus	64

Gambar 3. 13 Halaman Tombol Agenda IPMKR-Y	64
Gambar 3. 14 Halaman Tombol Komisariat	65
Gambar 3. 15 Halaman Tombol Gallery of IPMKR-Y	65
Gambar 3. 16 Halaman Sub Tombol Lambang	66
Gambar 3. 17 Halaman Sub Tombol Foto	66
Gambar 3. 18 Halaman Sub Tombol Video	67
Gambar 4. 1 Skema pembuatan aplikasi	69
Gambar 4. 2 Membuat Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	69
Gambar 4. 3 Mengatur ukuran lembar kerja Adobe Photoshop CS3	70
Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Photoshop CS3	71
Gambar 4. 5 Hasil pembuatan background Adobe Photoshop CS3	71
Gambar 4. 6 Menyimpan file Adobe Photoshop CS3	72
Gambar 4. 7 Membuat Tombol	73
Gambar 4. 8 Layer Style	73
Gambar 4. 9 Pengaturan Projek Baru Adobe Flash CS3	74
Gambar 4. 10 Area Kerja Adobe Flash CS3	74
Gambar 4. 11 Import File ke Area Kerja Adobe Flash CS3	75
Gambar 4. 12 Mengimport file ke Adobe Flash CS3	75
Gambar 4. 13 Merubah fungsi objek	76
Gambar 4. 14 Jendela Compert to Symbol	76
Gambar 4. 15 Mengaktifkan Tombol pada Adobe Flash CS3	77
Gambar 4. 16 Memasukkan ActionScript Adobe Flash CS3	78
Gambar 4. 17 Jendela ActionScript Adobe Flash CS3	78
Gambar 4. 18 Jendela ActionScript Adobe Flash CS3	79
Gambar 4. 19 Jendela Publish Settings Adobe Flash CS3	83
Gambar 4. 20 Halaman Intro	87
Gambar 4. 21 Halaman Utama	87
Gambar 4. 22 Halaman Sub Tombol Nama	88
Gambar 4. 23 Halaman Sub Tombol Sekapur Sirih	89
Gambar 4. 24 Halaman Sub Tombol Visi dan Misi	89
Gambar 4. 25 Halaman Sub Tombol Struktur Organisasi	90

Gambar 4. 26 Halaman Sub Tombol Struktur Pengurus	90
Gambar 4. 27 Halaman Agenda	91
Gambar 4. 28 Halaman Komisariat Batam	91
Gambar 4. 29 Halaman Komisariat Kota Tanjungpinang.....	92
Gambar 4. 30 Halaman Komisariat Karimun	92
Gambar 4. 31 Halaman Komisariat Bintan.....	93
Gambar 4. 32 Halaman Komisariat Lingga	93
Gambar 4. 33 Halaman Komisariat Natuna	94
Gambar 4. 34 Halaman Komisariat Anambas	94
Gambar 4. 35 Halaman Sub Tombol Lambang	95
Gambar 4. 36 Halaman Sub Tombol Foto	95
Gambar 4. 37 Halaman Sub Tombol Video.....	96



INTISARI

Teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, perkembangannya pun saat ini bukan merupakan hal yang baru untuk diketahui. Dapat di lihat dalam berbagai segmentasi pola hidup manusia, banyak mengarahkan pada seperangkat alat-alat teknologi sebagai sarana untuk memperoleh informasi.

Multimedia juga merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan informasi secara efektif dan efisien. Sebuah sistem informasi yang berbasis multimedia dapat memberikan *output* yang meliputi elemen-elemen multimedia itu sendiri, diantaranya melalui *text* (tulisan), *image* (grafik/gambar), audio (suara), video dan *animation* (animasi).

Dalam hal ini, Ikatan Pelajar Mahasiswa Kepulauan Riau Yogyakarta (IPMKR-Y) adalah bentuk sebuah organisasi yang menaungi para pelajar ataupun mahasiswa yang berasal dari Kepulauan Riau. IPMKR-Y juga merupakan induk dari ikatan mahasiswa disetiap kabupaten dan kota madya dari Provinsi Kepulauan Riau yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tentunya IPMKR-Y mempunyai profil yang jelas sebagai sebuah ikatan mahasiswa. Maka diperlukannya media untuk menyampaikan informasi tentang IPMKR-Y kepada anggota-anggotanya. Hal ini akan dikemas dalam pembuatan profil IPMKR-Y yang nantinya dapat dijadikan arsip serta sarana publikasi.

Kata kunci : Informasi, Multimedia, Profil

ABSTRACT

Information technology has become a necessary requirement in everyday life, even when development is not a new thing to know. Can be seen in a variety of segmentation pattern of human life, many lead to a set of technological tools as a means to obtain information.

Multimedia is one of the means to get the information effectively and efficiently. A multimedia-based information system that can provide output that includes multimedia elements themselves, such as through text (text), images (graphics / images), audio (voice), video and animation (animation).

In this case, Riau Islands Students Association Yogyakarta (IPMKR-Y) is a form of an organization that houses students or students from the Riau Islands. IPMKR-Y is also the parent of the student union in every county and municipalities of Porvinsi Riau Islands is in Yogyakarta. Surely IPMKR-Y have a clear profile as a student union. Hence the need for the media to convey information about IPMKR-Y to its members. It will be packed in IPMKR-Y profiling that can later be used as archives and publications.

Keywords: *Information, Multimedia, Profiles*

