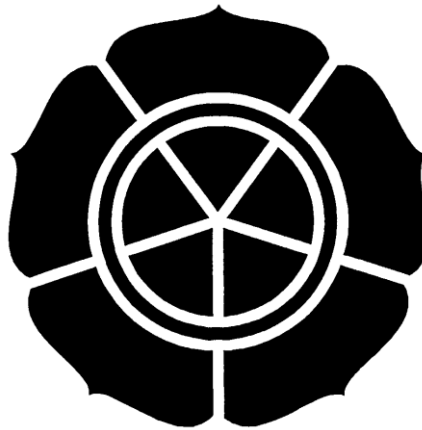


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
PADA SMP N 2 TEMPEL YOGYAKARTA**

Skripsi

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



Disusun oleh :

Hartam Indrajati

05.12.1233

**SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Pada SMP N 2 Tempel
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hartam Indrajati

05.12.1233

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2012

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Pada SMP N 2 Tempel
Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hartam Indrajati

05.12.1233

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 01 Maret 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Maret 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

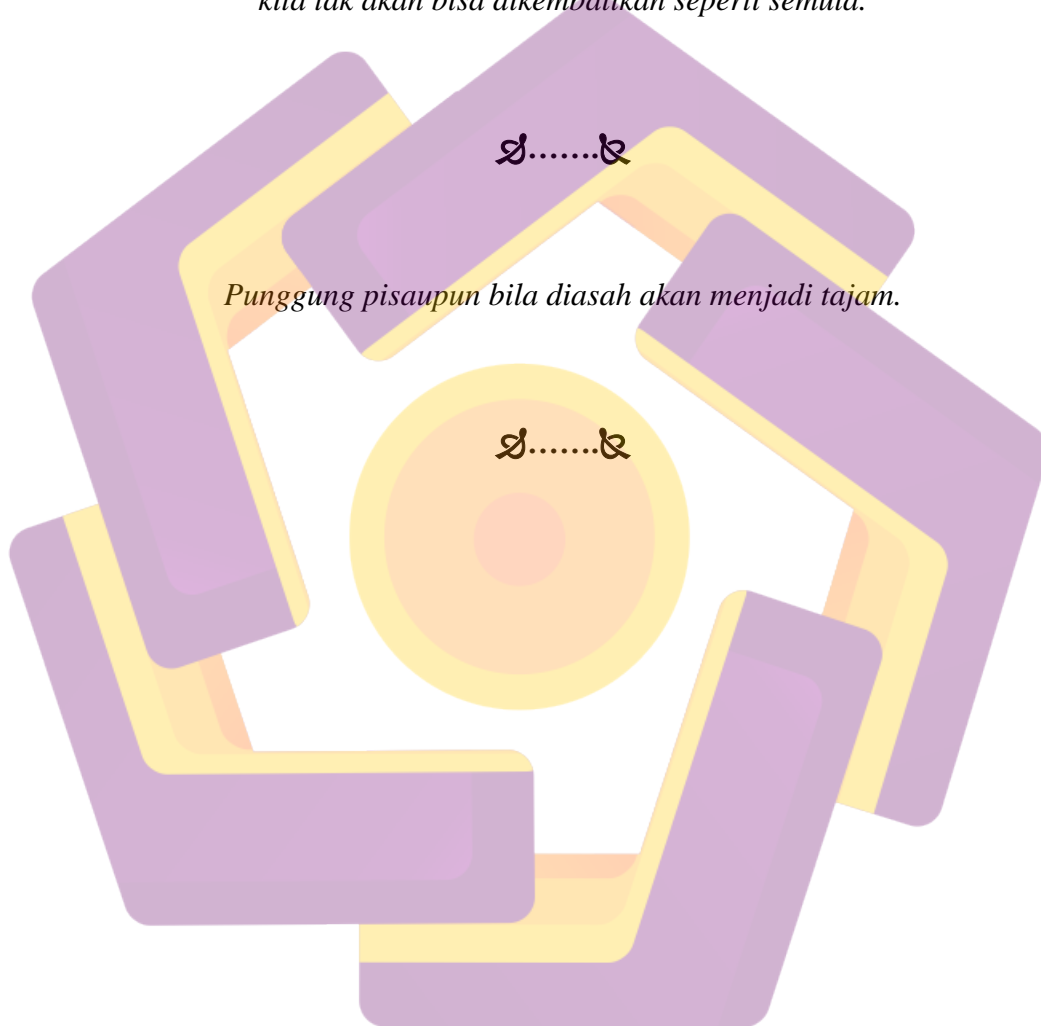
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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,

Hartam Indrajati
05.12.1233

MOTTO

*Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan
kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula.*



HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh rasa cinta, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang dengan tulus memberikan doa, dukungan dan cinta yang tidak pernah berhenti :

- + Pertama ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-NYA yang luar biasa.
- + Suri tauladan seluruh umat manusia Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi panutan dalam mengarungi kehidupan didunia ini.
- + Untuk keluargaku tersayang terutama buat Ibu dan Bapak terima kasih perhatian dan doanya buat anakmu yang satu ini...Buat kakak-adikku juga terima kasih atas supportnya.
- + Buat pacarku Rasitha Ayu Sarasti (Bee) mekasih banget karena tak pernah lelah ngasih support sampai skripsi ini selesai. I love you so much.....
- + Buat temen temen Night Hunter (Pete Bedilers) tetep Kompak slalu yaaaa.... Besok kita berburu lagi, tungku kita sudah lama gak menyala ☺.
- + Makasih juga buat semua teman-teman yang tidak disebutkan diatas "Semangat..!!".

KATA PENGANTAR

Atas Berkat dan Rahmat ALLAH SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya serta Inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA SMP N 2 TEMPEL YOGYAKARTA”. Tugas skripsi ini merupakan salah satu syarat studi yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, guna menyelesaikan akhir studi pada jenjang program Sistem Informasi. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto,MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto,MM. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arif,MT yang telah berkenan menjadi Dosen Pembimbing skripsiku, dan atas dorongan serta bimbingannya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

4. Ibu, Bapak, Kakak, Adik, Pacar serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril, material dan spirit selama ini sampai skripsi ini selesai.
5. Dan untuk semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini serta teman-temanku yang telah membantu secara tidak langsung, terima kasih atas dukungannya, semoga kalian mendapatkan pekerjaan sesuai yang kalian inginkan serta kalian dambakan, karena sukses sudah ditangan kalian, jangan sia-siakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, penulisan maupun pembahasan. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna dikemudian hari dan dipergunakan dengan sebaik-baiknya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya.

Yogyakarta, Februari 2012

(Penulis)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2 Struktur Aplikasi Multimedia.....	15
2.2.1 Struktur Linear.....	15
2.2.2 Struktur Hierarki.....	15

2.2.3 Struktur Non Linier.....	16
2.2.4 Composite.....	17
2.3 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
2.3.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	18
2.4 Pendefinisian Masalah Multimedia	20
2.4.1 Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	20
2.4.2 Masalah dalam Sistem Multimedia.....	20
2.4.3 Studi Kelayakan.....	21
2.5 Prinsip Dasar dalam Menulis Naskah Multimedia.....	23
2.5.1 Merancang Naskah.....	23
2.5.2 Merancang Storyboard.....	24
2.5.3 Merancang Grafik pada Multimedia.....	24
2.5.4 Memproduksi Sistem Multimedia	27
2.5.5 Pengetasan Sistem Multimedia.....	27
2.5.6 Penggunaan Sistem Multimedia.....	28
2.5.7 Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	28
2.6 Tinjauan Umum.....	28
2.6.1 Sejarah SMP N 2 Tempel Yogyakarta.....	28
2.6.2 Visi dan Misi.....	30
2.6.3 Struktur Organisasi.....	32
2.6.4 Struktur Terakreditasi.....	36
2.6.5 Program Studi.....	36
2.6.6 Sarana dan Prasarana.....	38
2.6.7 Prestasi.....	39
2.7. Software yang Digunakan	45
2.7.1 Macromedia Flash 8 Profesional.....	45
2.7.2 Macromedia Director MX 2004.....	46

2.7.3	Adobe Photoshop CS5.....	50
2.7.4	Sothink SWF Easy	54
BAB III ANALISIS PERANCANGAN APLIKASI		
3.1	Analisis Sistem.....	56
3.1.1	Definisi Analisis Sistem.....	56
3.1.2	Identifikasi Masalah.....	57
3.1.3	Tujuan dan Batasan Sistem Multimedia.....	58
3.1.4	Masalah dalam Sistem Multimedia.....	58
3.1.5	Titik Keputusan.....	59
3.1.6	Analisis Pieces.....	59
	1. Analisis Kinerja (performance).....	60
	2. Analisis Informasi (information).....	60
	3. Analisis Ekonomi (economic).....	61
	4. Analisis Pengendalian (control).....	62
	5. Analisis Efisiensi (Efficiency).....	62
	6. Analisis Pelayanan (services).....	63
3.1.7.	Hasil Analisis PIECES.....	64
3.1.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	65
	1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	66
	2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	68
	3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	68
	4. Kebutuhan Informasi.....	69
3.1.9.	Analisis Kelayakan Sistem.....	70
	1. Kelayakan Teknologi.....	71
	2. Kelayakan Ekonomi.....	72
3.2	Perancangan Sistem Multimedia.....	81
3.2.1.	Merancang Konsep.....	81
3.2.2.	Merancang Isi.....	82

3.2.3. Merancang Naskah.....	87
3.2.4. Rancangan Desain Menu.....	104
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1 Memproduksi Sistem.....	111
4.1.1. Membuat Background.....	112
4.1.2. Membuat File Button atau Tombol.....	116
4.1.3. Membuat Teks Intro.....	119
4.1.4. Mengolah Sound.....	122
4.1.5. Mengolah Movie.....	124
4.1.6. Proses Pengintegrasian dengan Macromedia Director MX 2004.....	125
4.1.7. Menghubungkan Antar Halaman.....	128
4.1.8. Membuat File EXE.....	130
4.2. Mengetes Sistem	131
4.3. Menggunakan Sistem.....	136
4.3.1. Manual Program.....	137
4.4. Memelihara Sistem	146
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	149
5.2. Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA.....	151
LAMPIRAN	

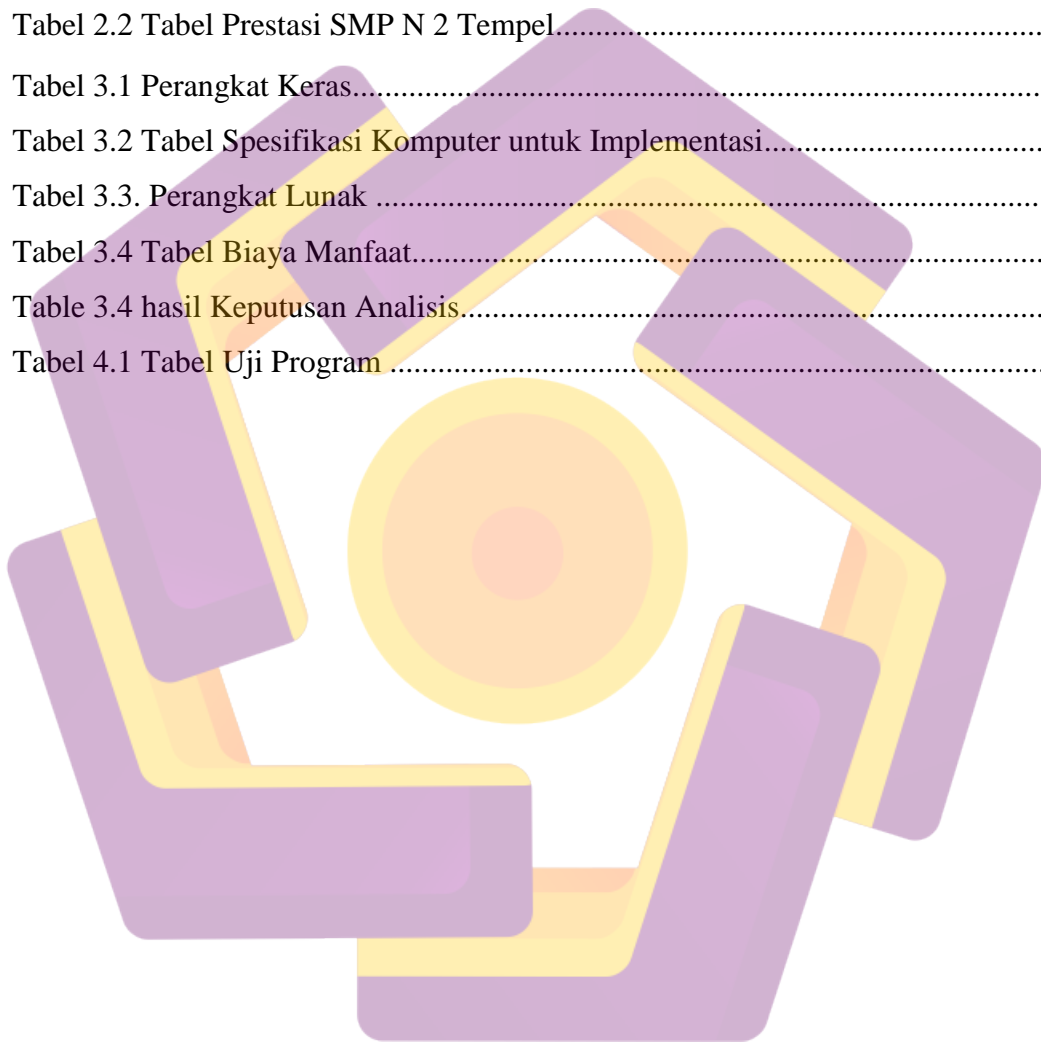
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. Struktur Linier.....	15
Gambar 2.2.2 Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.2.3 Navigasi Nonlinear.....	17
Gambar 2.2.4 Navigasi Composite.....	17
Gambar 2.3.2. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.3.4 Struktur Organisasi SMP N 2 Tempel.....	35
Gambar 3.1. Rancangan Struktur Aplikasi Hierarki.....	86
Gambar 3.2. Rancangan Intro.....	104
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama.....	105
Gambar 3.4 Rancangan Menu Profil.....	106
Gambar 3.5 Rancangan Menu Program Studi.....	107
Gambar 3.6 Rancangan Menu Fasilitas.....	108
Gambar 3.7 Rancangan Menu Prestasi.....	109
Gambar 3.8 Rancangan Menu Denah Sekolah.....	110
Gambar 4.1. Kotak Dialog Membuat Halaman Kerja Baru.....	113
Gambar 4.2. Kotak Dialog Save As.....	114
Gambar 4.3. Tampilan Background.....	114
Gambar 4.4. Tampilan Opacity.....	115
Gambar 4.5. Kampilan Background Intro.....	116
Gambar 4.6. Kotak Dialog Pilihan Jenis Tombol.....	117
Gambar 4.7. Tampilan Navigation Wizard.....	118
Gambar 4.8. Tampilan Export Movie.....	118
Gambar 4.9. Kotak Dialog Document Properties.....	120
Gambar 4.10 Kotak Dialog Publish Settings.....	121
Gambar 4.11 Text intro dari Macromedia Flash 8.....	121

Gambar 4.12 Tampilan Adobe Audition 3.0.....	122
Gambar 4.13 Tampilan untuk memotong lagu.....	123
Gambar 4.14 Tampilan Center Channel Extractor.....	124
Gambar 4.15 Tampilan Windows Movie Maker.....	125
Gambar 4.16 Dialog Image Option.....	126
Gambar 4.17 Tampilan Marker.....	129
Gambar 4.18 Tampilan Behavior Inspector	130
Gambar 4.19 Tampilan Publish Setting Macromedia Director MX 2004.....	131
Gambar 4.20 Tampilan Aplikasi untuk halaman Menu utam.....	133
Gambar 4.21 Tampilan Aplikasi untuk halaman Sub menu Profil Sekolah.....	133
Gambar 4.22 Tampilan intro yang pertama.....	137
Gambar 4.23 Tampilan intro yang kedua.....	137
Gambar 4.24 Tampilan Menu Utama.....	138
Gambar 4.25 Tampilan Menu Profil Sekolah.....	139
Gambar 4.26 Tampilan Submenu Sejarah Berdirinya Sekolah.....	140
Gambar 4.27 Tampilan Submenu Visi dan Misi.....	140
Gambar 4.28 Tampilan Submenu Struktur Oranisasi.....	141
Gambar 4.29 Tampilan Submenu Akreditasi.....	142
Gambar 4.30 Tampilan Menu Program Studi.....	142
Gambar 4.31 Tampilan Submenu Intrakurikuler.....	143
Gambar 4.32 Tampilan Submenu Pengembangan Diri.....	143
Gambar 4.33 Tampilan submenu Ekstrakurikuler.....	144
Gambar 4.34 Tampilan Menu Fasilitas.....	144
Gambar 4.35 Tampilan Menu Prestasi.....	145
Gambar 4.36 Tampilan Submenu Bidang Olahraga.....	145
Gambar 4.37 Tampilan Submenu Ujian Nasional.....	146

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Organisasi SMP N 2 Tempel.....	32
Tabel 2.2 Tabel Prestasi SMP N 2 Tempel.....	39
Tabel 3.1 Perangkat Keras.....	67
Tabel 3.2 Tabel Spesifikasi Komputer untuk Implementasi.....	67
Tabel 3.3. Perangkat Lunak	68
Tabel 3.4 Tabel Biaya Manfaat.....	74
Table 3.4 hasil Keputusan Analisis.....	79
Tabel 4.1 Tabel Uji Program	135



INTISARI

SMP N 2 Tempel Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang banyak diminati oleh banyak orang yang bertinggal di lingkup wilayah sleman barat, membutuhkan media informasi baru yang lebih menarik. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk mambuat dan menggabungkan beberapa media teks, grafik, audio, dan gambar gerak (animasi dan video) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.

Dimulai dengan pengambilan data dari pustaka-pustaka, pengamatan langsung di lapangan, sampai wawancara dengan kepala sekolah SMP N 2 Tempel tersebut. Kemudian dilakukan analisis tentang semua data-data yang didapatkan. Sampai dengan perancangan program aplikasi multimedia yang akan digunakan untuk memberikan nuansa baru dalam menyampaikan informasi menggunakan software-software yang mendukung seperti Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash 8, Adobe Audition 3.0, Sothink SWF Easy, Windows Movie Maker, dan Macromedia Director MX 2004.

Hasil yang diperoleh dari pengambilan data, analisis serta pembuatan aplikasi tersebut berupa CD Interaktif Profil SMP N 2 Tempel Yogyakarta yang mewakili media informasi bernuansa baru yang lebih menarik.

Kata Kunci: Informasi, Multimedia, Analisis, Sistem Baru

ABSTRACT

SMP N 2 Tempel Yogyakarta is one of the schools are in great demand by many people in the scope bertinggal Sleman western media require new and more interesting information. Multimedia is the use of computers to give depth and incorporate some of the media text, graphics, audio, and motion pictures (animation and video) by combining links and tools that allow users to navigate, interact, and communicate.

Beginning with data retrieval from libraries, direct observation in the field, to interviews with school principals is SMP N 2 Tempel Yogyakarta. Then perform an analysis of all data obtained. As of the same practice multimedia design program that will be used to provide new nuances in conveying information using software that supports such as Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash 8, Adobe Audition 3.0, Sothink SWF Easy, Windows Movie Maker, and Macromedia Director MX 2004.

The results of data collection, analysis and manufacturing applications in the form of Interactive CD Profiles SMP N 2 Tempel Yogyakarta media representing a new, more shades information interesting.

Keywords: *Information, Multimedia, Analysis, a New System*

