

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI
AGRONOMI PROGRAM PASCASARJANA UNS**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Aditya Wisnu Pratama

04.12.0713

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI
AGRONOMI PROGRAM PASCASARJANA UNS**

SKRIPSI

**Laporan Skripsi Ini Disusun Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika
dan Komputer AMIKOM Yogyakarta**



Disusun oleh:

ADITYA WISNU PRATAMA

04.12.0713

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

2011

ii

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI AGRONOMI PROGRAM
PASCASARJANA UNS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Aditya Wisnu Pratama

04.12.0713

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 April 2011

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI AGRONOMI PROGRAM PASCASARJANA UNS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Aditya Wisnu Pratama

04.12.0713

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Pada Tanggal 11 Juni 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

**Krisnawati, S.Si., MT.
NIK. 190302038**

**Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 11 Juni 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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, 11 Agustus 2011

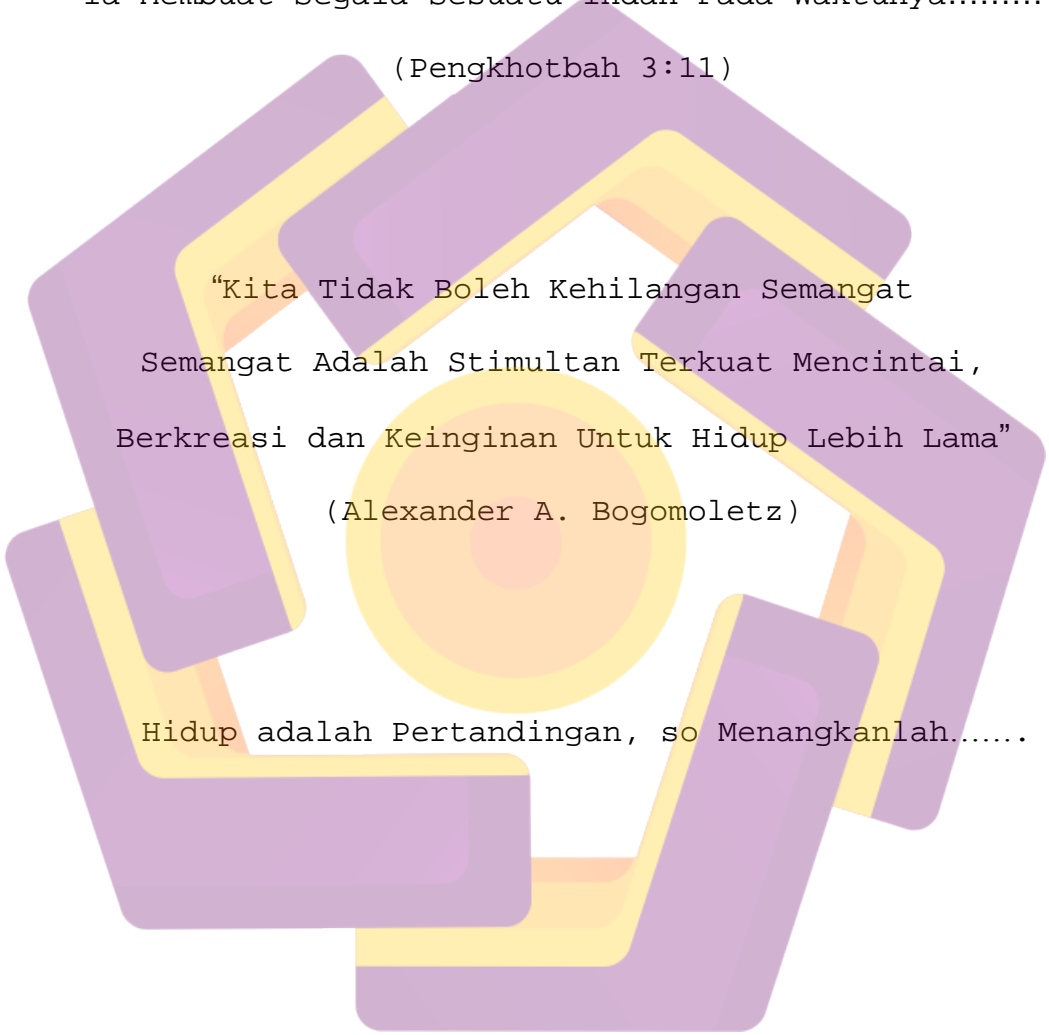
Aditya Wisnu Pratama

04.12.0713

MOTTO

“ Ia Membuat Segala Sesuatu Indah Pada Waktunya.....”

(Pengkhotbah 3:11)



“Kita Tidak Boleh Kehilangan Semangat
Semangat Adalah Stimultan Terkuat Mencintai,
Berkreasi dan Keinginan Untuk Hidup Lebih Lama”

(Alexander A. Bogomoletz)

Hidup adalah Pertandingan, so Menangkanlah.....

“Ganbatte Kudasai”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas segala rahmat dan limpahan karuniaNya, sehingga penulis mampu menghadapi kendala dan mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS”. Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari proses awal hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT., selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen, staf pengajar dan karyawan pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

5. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi perbaikan lebih lanjut.



Yogyakarta, 12 Agustus 2011

Penulis

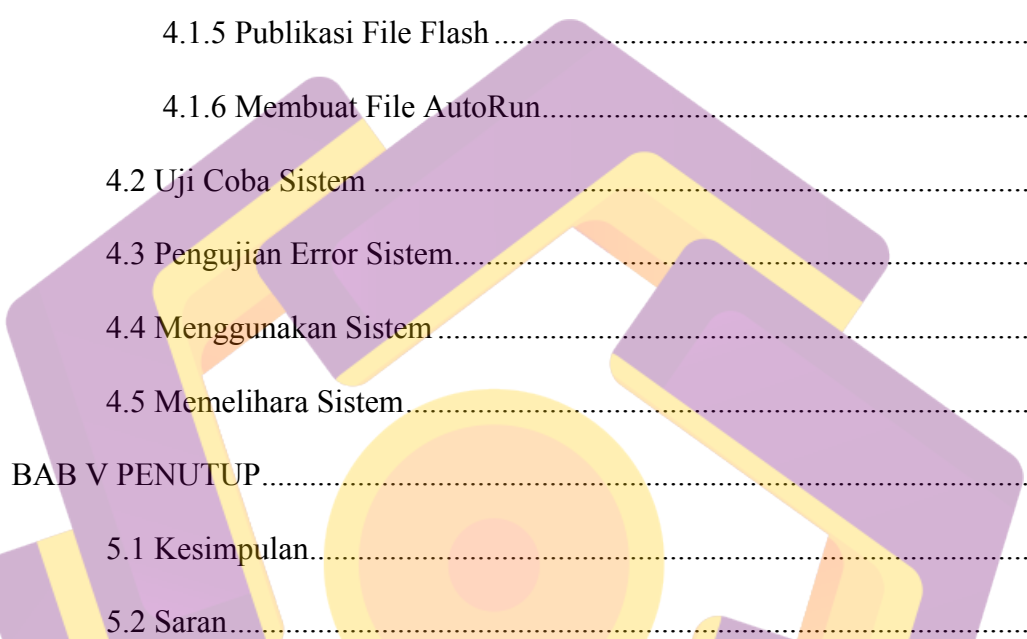
Aditya Wisnu Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	8
1.8 Rencana Kegiatan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.1.1 Definisi Multimedia.....	10
2.1.2 Elemen Multimedia.....	11

2.1.3 Struktur Aplikasi Multimedia	12
1. Struktur Linear	14
2. Struktur Hierarki	14
3. Struktur Piramida	14
4. Struktur Polar	15
2.1.4 Tahap Pengembangan Multimedia	15
1. Identifikasi Masalah Multimedia	16
2. Merancang Konsep	16
3. Merancang Isi	16
4. Merancang Naskah	17
5. Merancang Grafik	17
6. Memproduksi Sistem	17
7. Pengujian Sistem	17
8. Penggunaan Sistem	18
9. Pemeliharaan Sistem	18
2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.2.1 Adobe Flash CS3 Professional	20
2.2.2 Adobe Photoshop CS3	22
2.2.3 Cool Edit Pro 2.0	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Tinjauan Umum	27
3.1.1 Sejarah Program Pascasarjana UNS	27
3.1.2 Visi Program Studi	28

3.1.3 Misi Program Studi	29
3.1.4 Sasaran Program Studi	29
3.1.5 Tujuan Program Studi	30
3.2 Analisis Sistem	30
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	31
1. Analisis Kekuatan (Streghts)	31
2. Analisis Kelemahan (Weakness)	31
3. Analisis Peluang (Opportunity)	32
4. Analisis Ancaman (Threats)	32
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.2.3.1 Kelayakan Teknologi.....	35
3.2.3.2 Kelayakan Operasional.....	37
3.2.3.3 Kelayakan Hukum	37
3.3 Perancangan Sistem.....	37
3.3.1 Merancang Konsep.....	37
3.3.2 Merancang Isi.....	38
3.3.3 Menulis Naskah.....	40
3.3.4 Merancang Grafik	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Memproduksi Sistem.....	52



4.1.1 Pembuatan Layer.....	52
4.1.2 Import Image.....	54
4.1.3 Pembuatan Tombol.....	56
4.1.4 Import Suara.....	60
4.1.5 Publikasi File Flash.....	62
4.1.6 Membuat File AutoRun.....	63
4.2 Uji Coba Sistem.....	64
4.3 Pengujian Error Sistem.....	65
4.4 Menggunakan Sistem.....	70
4.5 Memelihara Sistem.....	76
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ikon Struktur Sistem Informasi Multimedia	13
Gambar 2.2 Struktur Linear	14
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4 Struktur Piramida	15
Gambar 2.5 Struktur Polar	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia.....	19
Gambar 2.7 Jendela Program Adobe Flash CS3 Professional	22
Gambar 2.8 Jendela Program Adobe Photoshop CS3.....	25
Gambar 3.1 Struktur Komposit Menu Aplikasi	38
Gambar 3.2 Sketsa Tampilan Halaman Utama	47
Gambar 3.3 Sketsa Tampilan Halaman Profil.....	48
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Halaman Program Studi	49
Gambar 3.5 Sketsa Tampilan Halaman Fasilitas	50
Gambar 3.6 Sketsa Tampilan Halaman Info	51
Gambar 4.1 Membuat Layer	53
Gambar 4.2 Menentukan Ukuran Layer.....	53
Gambar 4.3 Import to Library	54
Gambar 4.4 Memilih Gambar	54
Gambar 4.5 Menempatkan Gambar Pada Layer	55
Gambar 4.6 Convert to Symbol	55
Gambar 4.7 Rectangle Tool	56

Gambar 4.8 Membuat Kotak.....	56
Gambar 4.9 Convert to Symbol	56
Gambar 4.10 Memilih Button	57
Gambar 4.11 Tampilan Kotak.....	57
Gambar 4.12 Tampilan Up, Over, Down, Hit.....	57
Gambar 4.13 Ganti Nama Layer.....	57
Gambar 4.14 Copy Frames	58
Gambar 4.15 Paste Frames.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Fill Color.....	59
Gambar 4.17 Tampilan Layer Baru	59
Gambar 4.18 Ganti Nama Layer	60
Gambar 4.19 Tampilan Text Tool.....	60
Gambar 4.20 Pemotongan Suara.....	61
Gambar 4.21 Publish Setting	62
Gambar 4.22 Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4.23 Tampilan Menu Profil.....	72
Gambar 4.24 Tampilan Menu Program Studi.....	73
Gambar 4.25 Tampilan Menu Fasilitas.....	74
Gambar 4.26 Tampilan Menu Info.....	75

**ANALYSIS AND DESIGN OF APPLICATION PROGRAM ON THE BASIS OF
MULTIMEDIA FOR THE INFORMATION SYSTEM AT STUDY PROGRAM OF
AGRONOMY POST GRADUATE PROGRAM SEBELAS MARET UNIVERSITY**

Aditya Wisnu Pratama

Information System

STMIK AMIKOM Yogyakarta

Abstract

Multimedia is a combination of 3 elements of sound, images and text using computers to create and combine text, audio and images, and combining the mutual information network in disguise.

The scope of the utilization of multimedia technology is very appropriate application functions. To focus the discussion, in this case the authors restrict the narrow scope of how to use multimedia software to develop an application that will be used as information media at Study Program Of Agronomy Post Graduate Program Sebelas Maret University.

This research was conducted to create multimedia applications for the Study Program Of Agronomy Post Graduate Program Sebelas Maret University as alternative means to convey information. In addition to the benefits of this research is to socialize, especially technology-based multimedia and information technology as a research reference that will come with respect to matters pertaining to the Study Program Of Agronomy Post Graduate Program Sebelas Maret University.

Keywords : Multimedia, Interactive CD

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PADA PROGRAM STUDI AGRONOMI PROGRAM
PASCASARJANA UNS**

Aditya Wisnu Pratama

Sistem Informasi

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRAKSI

Multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu suara, gambar dan teks dengan memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan antara teks, audio dan gambar serta menggabungkan jaringan informasi yang saling terselubung.

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan, dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang sempit yaitu bagaimana memanfaatkan perangkat lunak multimedia untuk membangun suatu aplikasi yang akan digunakan sebagai media informasi Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi multimedia untuk Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS sebagai sarana alternatif dalam menyampaikan informasinya. Selain manfaat dari penelitian ini yaitu untuk sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis multimedia serta sebagai referensi penelitian yang akan datang berkenaan dengan masalah yang berkaitan dengan Program Studi Agronomi Program Pascasarjana UNS.

Kata Kunci : Multimedia, CD interaktif