

**PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA
PENGENALAN PROFIL IPSI MERPATI PUTIH**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Miftahudin

07.12.2698

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

2011

PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA

PENGENALAN PROFIL IPSI MERPATI PUTIH

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Miftahudin

07.12.2698

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia
Pengenalan Profil IPSI Merpati Putih**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Miftahudin
07.12.2698**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 juli 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Multimedia
Pengenalan Profil IPSI Merpati Putih**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Miftahudin
07.12.2698

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M.Rudyanto Arief,MT.
NIK. 190302098

Drs.Bambang Sudaryatno,MM.
NIK. 190302029

M.Parwanto Kurniawan,M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 2 Agustus 2011

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 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, 2 Agustus 2011

Miftahudin

07.12.2698

MOTTO

The power of giving

Demi Allah yang jiwaku berada di tangan-Nya. Seseorang tidak beriman hingga ia mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri.

~ Nabi Muhammad SAW

Cinta kepada Allah adalah puncaknya cinta. Lembahnya cinta adalah cinta kepada sesama.

Kejujuran adalah perhiasan jiwa yang lebih bercahaya daripada berlian

Jadikanlah Sabar dan Shalat Sebagai Penolongmu. Dan Sesungguhnya Yang Demikian itu Sungguh Berat, Kecuali Bagi Orang-Orang yang Khusyu. (Al Bagarah : 45)

Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa dilanda kesusahan dalam suatu masalah hendaklah dia mengucapkan Laa Haula wa laa quwwata illa bil-lahil 'alimil-'azhim' (Tiada daya dan tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah yang maha Tinggi lagi Maha Agung" (H. R Baihaqi dan An Rabi'i)

Allah menyembunyikan ridha-Nya di dalam kebaikan. Maka jangan meremehkan kebaikan sekecil apapun. Karena kita tidak akan pernah tahu kebaikan yang mana yang mendapat ridha Allah

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

- ✓ Allah SWT atas rahmat, karunia, ridho dan kun faya kun-Nya yang telah di berikan kepada saya.
- ✓ Uswatun Khasanah Junjungan Nabi Besar Muhammad Rossululoh SAW, beserta istri, sahabat dan para aulianya.
- ✓ Habib Syekh Bin Abdul Qodir Assegaf dan para Ulama atas segala doa dan motivasinya.
- ✓ Keluarga Tercinta, Bapak,ibu & adik-adikku, atas segala doa dan pengorbanan yang telah diberikan dengan segenap hati dan Takkan Terbalas oleh apa pun
- ✓ Calon Istriku Tercinta Rina Hidayati... Umi terimakasih atas segala dukungan, Perhatian, Semangat, Motivasi serta doanya
- ✓ Guru Besar Merpati Putih,Dewan Pelatih & jawara muda atas segala dukungan dan boimbingannya
- ✓ Teman-teman ROHIS Al-Irsyad & jama'ah Ahbabul Mustofa Smansaku.
- ✓ Sahabat expo campus 2011,Wawan,Minarni dkk.
- ✓ *Teman- teman dan sahabat - sahabat ku,*

TERIMA KASIH ATAS DOA, DUKUNGAN, SEMANGAT KALIAN SEMUA TANPA TERKECUALI, MAAFKAN UNTUK SEMUA AIR MATANYA.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Perancangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Profil IPSI Merpati Putih"

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata 1 / S1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Alloh SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, ridho, berkah dan *kun faya kun* -nya.
2. Junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta istri, keluarga, sahabat, dan para aulia-Nya.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Bpk. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini

6. Habib Syekh Abdul Qodir Assegaf atas segala doa dan motivasinya,sholawat yang selalu membahana di tiap waktu. Keluarga tercinta,bapak,ibu dan adik-adikku.
7. Calon istriku tercinta,Rina Hidayati.
8. Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
9. Teman – teman dan sahabat –sahabat ku semua, terima kasih, akan ku balas kebaikan kalian semua suatu saat nanti

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan semua, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik penulisan maupun pengolahan data. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi yang dalam bidang multimedia, Amin

Yogyakarta, 2 Agustus 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian	5
1.5.1. Menentukan Obyek Penelitian.....	5
1.5.2. Menentukan Judul Penelitian.....	5
1.5.3. Menentukan Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Tujuan Penelitian.....	5

1.5.4. Pengumpulan Data.....	5
1.5.4.1. Sumber Data.....	5
1.5.4.1.1. Primer.....	5
1.5.4.1.2. Sekunder.....	5
1.5.4.2. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.4.2.1. Metode observasi.....	6
1.5.4.2.2. Metode wawancara.....	6
1.5.4.2.3. Metode study pustaka.....	6
1.5.4.2.4. Dokumentasi.....	7
1.5.5. Menganalisis sistem.....	7
1.5.6. Perancangan sistem.....	7
1.5.7. Implementasi sistem.....	7
1.5.8. Mengevaluasi sistem.....	8
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	11
2.1.1. Pengertian multimedia	11
2.2. Elemen-elemen Multimedia	13
2.2.1. Teks	13
2.2.2. Audio (Suara)	14
2.2.3. Image (Gambar)	14
2.2.4. Video	15

2.2.5. Animasi	16
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	17
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Apikasi (Sistem) Multimedia	18
2.3.2. Mendefinisikan Masalah	20
2.3.3. Merancang Konsep	24
2.3.4. Merancang Isi Multimedia	24
2.3.5. Merancang Naskah	25
2.3.6. Merancang Grafik	26
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia	27
2.3.8. Pengetesan Sistem Multimedia	28
2.3.9. Penggunaan Sistem Multimedia	28
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	28
2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	29
2.4.1. Struktur Linier	29
2.4.2. Struktur Menu.....	30
2.4.3. Struktur Jaringan	31
2.4.4. Struktur Hierarki.....	32
2.5. Fungsi Efektif Multimedia	33
2.6. Software Multimedia.....	36
2.6.1. Macromedia Director MX 2004.....	37
2.6.2. Adobe Photoshop.....	39
2.6.3. Macromedia flash MX.....	42
2.6.4. Adobe Audition.....	45

BAB III. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Tinjauan Umum.....	46
3.1.1. Sejarah.....	47
3.1.2. Visi dan Misi.....	48
3.1.3. Tingkatan Merpati Putih.....	49
3.1.4. Keilmuan Merpati Putih.....	50
3.2. Analisis Sistem.....	52
3.2.1 Definisi Masalah Multimedia.....	52
3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	53
3.3.1.Kebutuhan Fungsional.....	53
3.3.2.Kebutuhan Non Fungsional.....	54
3.3.2.1.Perangkat lunak.....	54
3.3.2.2.Perangkat Keras.....	54
3.3.2.3.Sumber Daya Manusia.....	54
3.4. Analisis Kelayakan Sistem.....	55
3.4.1. Kelayakan Teknologi.....	55
3.5.2. Kelayakan Operasional.....	56
3.5.3. Kelayakan Ekonomi.....	56
3.5. Perancangan Sistem Multimedia.....	57
3.5.1.Merancang Konsep.....	57
3.5.2.Merancang Isi.....	57

3.5.3. Menulis Naskah.....	60
3.5.1. Merancang Grafik.....	71

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem.....	81
4.1.1. Pembuatan Gambar dengan adobe photoshop CS 2.....	81
4.1.1.1. Membuat Background.....	81
4.1.1.2. Daftar file gambar.....	82
4.1.2. Pembuatan tombol dengan macromedia flash MX.....	84
4.1.2.1. Membuat tombol.....	84
4.1.2.2. Daftar nama file tombol.....	86
4.1.3. Pembuatan Audio.....	87
4.1.4. Macromedia Director MX 2004.....	87
4.2. Mengetes Sistem.....	92
4.3. Menggunakan Sistem.....	98
4.4. Memelihara Sistem Multimedia.....	99
4.5. Efektifitas Aplikasi Multimedia.....	100

BAB V. PENUTUP

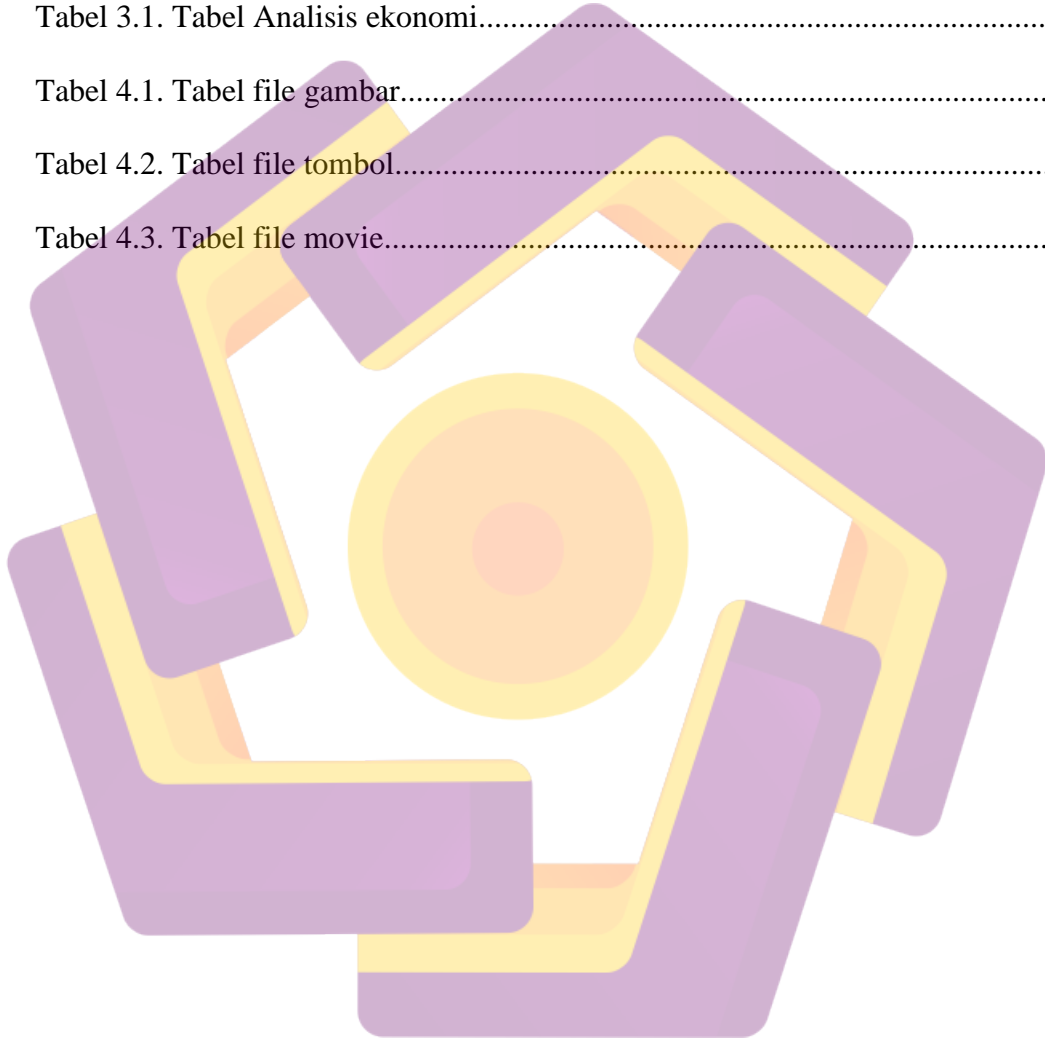
5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci	22
Tabel 3.1. Tabel Analisis ekonomi.....	56
Tabel 4.1. Tabel file gambar.....	82
Tabel 4.2. Tabel file tombol.....	86
Tabel 4.3. Tabel file movie.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	19
Gambar 2.3. Desain Struktur Linier	30
Gambar 2.4. Desain Struktur Menu.....	30
Gambar 2.5. Desain Struktur Jaringan.....	31
Gambar 2.6. Desain Struktur Hierarki.....	34
Gambar 2.7. Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	37
Gambar 2.8. Tampilan Photoshop CS 2.....	42
Gambar 2.9. Tampilan Macromedia Flash MX.....	44
Gambar 2.10. Tampilan Adobe Audition.....	45
Gambar 3.1. Struktur desain Hierarki.....	59
Gambar 3.2. Rancangan Intro.....	71
Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama.....	72
Gambar 3.4. Rancangan halaman rofil.....	72
Gambar 3.5. Rancangan halaman sejarah.....	73
Gambar 3.6. Rancangan halaman visi & misi.....	73
Gambar 3.7. Rancangan halaman guru besar.....	74
Gambar 3.8. halaman ikrar.....	75
Gambar 3.9. Rancangan halaman kurikulum.....	75
Gambar 3.10. Rancangan halaman keilmuan.....	76
Gambar 3.11. Rancangan halaman getaran.....	76

Gambar 3.12. Rancangan halaman video getaran.....	77
Gambar 3.13. Rancangan halaman power.....	78
Gambar 3.14. Rancangan halaman video power.....	79
Gambar 3.15. Rancangan halaman pengobatan.....	79
Gambar 3.16. Rancangan halaman video pengobatan.....	80
Gambar 4.1. Background menu Utama.....	82
Gambar 4.2. Tampilan tombol	85
Gambar 4.3. Tampilan pemotongan audio.....	87
Gambar 4.4. Tampilan import file menu utama.....	88
Gambar 4.5. Tampilan import cast member	89
Gambar 4.6. Tampilan score.....	89
Gambar 4.7. Tampilan stage menu utama.....	90
Gambar 4.8. Tampilan cast member.....	90
Gambar 4.9. Tampilan file publish.....	92

INTISARI

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” dengan lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Compute Technology Research (CTR)*. Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing

Pada skripsi ini penulis mencoba untuk merancang aplikasi multimedia pengenalan IPSI Merpati Putih menggunakan Macromedia Flash MX 2004 dan Macromedia Director MX 2004 untuk memperjelas penyampaian informasi selain dengan teks penulis juga menyediakan gambar dan video

Kata Kunci : multimedia, Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX

ABSTRACT

Multimedia information technology is a new era in the modern information world that has grown rapidly in recent years. In the wake of this technological era, the computer industry manufacturers seem to get a "fresh wind" with flagging demand for computer hardware by society, because multimedia has generated a new image of computer technology. In general, multimedia is defined as a combination of text, image, graphic arts, animation, sound or video. Various media were combined into a single unit of work that will produce some information that has a value of interactive communications.

Multimedia sensory overload is interesting and attractive, because it is a combination of sight, sound, and movement. Research institute and publishing computer, namely Computre Technology Research (CTR). Stating that people are able to retain 20% of the visits and 30% of the hearing. But people can remember 50% of that seen and heard and 30% of that seen, heard, and done well. It is highly effective multimedia into a powerful tool for teaching as well as to gain competitive advantage

In this essay the author tries to design a multimedia application introduction of White Pigeon IPSI using Macromedia Flash MX 2004 and Macromedia Director MX 2004 to clarify the delivery of information in addition to the text the authors also provide.

Keywords: *multimedia, Macromedia Flash MX, Macromedia Director MX*

