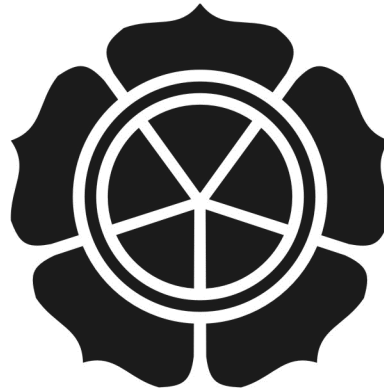


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL MULTIMEDIA PADA  
KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA (KPAI)  
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN SOSIALISASI**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

**RAHMITA SENJANI**

**06.12.1815**

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

**“AMIKOM”  
YOGYAKARTA**

**2010**



**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL MULTIMEDIA PADA  
KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA (KPAI)  
SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN SOSIALISASI**

**SKRIPSI**

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



**Disusun oleh:**

**RAHMITA SENJANI**

**06.12.1815**

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

**2010**



**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**Analisis dan perancangan profil multimedia pada komisi perlindungan  
anak Indonesia (KPAI)  
Sebagai sarana informasi dan sosialisasi**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmita senjani**

06.12.1815

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
Pada tanggal 28 juli 2010

Dosen pembimbing

  
Hanif Al Hafid M. Kom

NIK. 190302096



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Profil Multimedia Pada Komisi Perlindungan  
anak Indonesia (KPAI) Sebagai Sarana Informasi dan Sosialisasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmita Senjai  
06.12.1815**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Juni 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096**

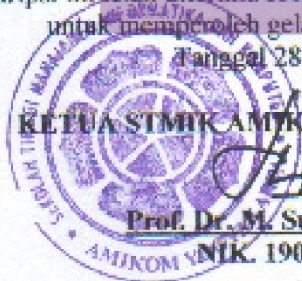
**Kusrini, M.Kom  
NIK.190302106**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK.190302047**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juli 2010



**REKTUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.Sc.  
AMIKOM YNTK. 190302001**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan nik'mat dan hidayahNya kepada kita semua sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL MULTIMEDIA PADA KOMISI PERLINDUNGAN ANAK INDONESIA (KPAI) SEBAGAI SARANA INFORMASI DAN SOSIALISASI**. Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata satu pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penelitian dan penyusunan skripsi, penyusun menyadari masih banyak kekurangan, khususnya dalam penyusunan skripsi ini, sehingga memerlukan bantuan dari pihak lain, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan banyak terima kasih kepada:

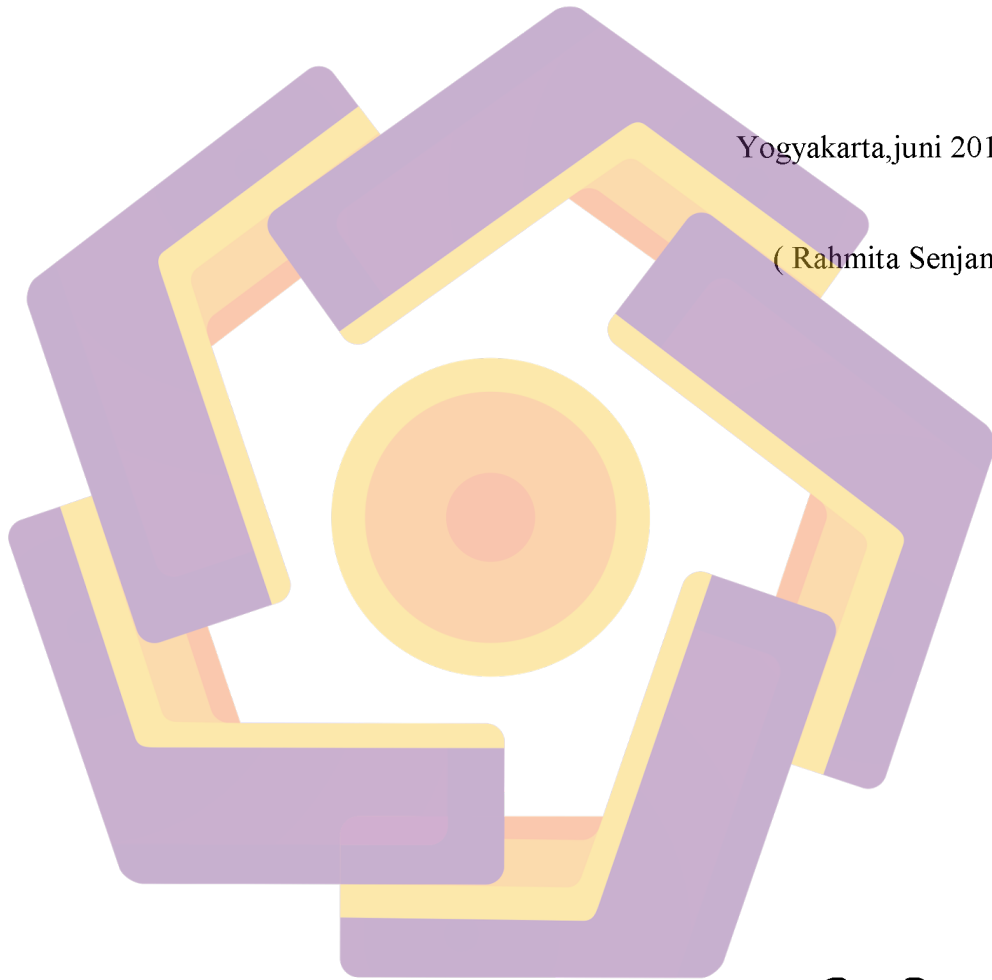
1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Direktur STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak, Hanif AL Fatta, M.kom selaku pembimbing dari Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Hadi supeno selaku Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia
4. Semua staf dan karyawan Komisi perlindungan Anak Indonesia
5. Papa dan Mama, serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil dan doanya sehingga skripsi ini dapat tersusun.



Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dapat diambil manfaatnya bagi mahasiswa lainnya.

Yogyakarta, juni 2010

( Rahmita Senjani)



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan manfaat penelitian.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Sejarah Multimedia.....	8
2.1.2. Pengertian multimedia.....	8
2.1.3. Sejarah Perkembangan Multimedia.....	9
2.1.4. Objek- objek Multimedia.....	10
2.1.5. Peranan Multimedia.....	13
2.1.6. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.1.7. Desain Struktur Multimedia.....	16
2.2. software-software yang digunakan.....	18
2.2.1. Macromedia flash 8 profesional.....	18
2.2.2. Adobe Photoshop CS2.....	23
2.2.3. Adobe Audition 2,0.....	24



2.3. Tinjauan umum tentang KPAI.....	27
2.3.1. sejarah dan latar belakang KPAI.....	27
2.3.2. Visi dan Misi KPAI .....	30
2.3.3. struktur Organisasi KPAI tahun 2010.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>33</b>
3.1. Analisis Sistem.....	33
3.1.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	33
3.1.1.1. Analisis Kinerja (Performance).....	33
3.1.1.2. Analisis Informasi (Information).....	36
3.1.1.3. Analisis Ekonomi (Economy).....	38
3.1.1.4. Analisis Pengendalian (Control).....	39
3.1.1.5. Analisis Efisiensi (Efficiency).....	41
3.1.1.6. Analisis Pelayanan (Service).....	42
3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.1.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (hardware).....	44
3.1.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (software).....	45
3.1.2.3. Kebutuhan Teknologi.....	45
3.1.2.4. Kebutuhan informasi.....	45
3.1.2.5. Kebutuhan Pengguna.....	47
3.1.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.1.3.1. Kelayakan Teknik.....	48
3.1.3.2. Kelayakan Operasi.....	49
3.1.3.3. Kelayakan Hukum.....	49
3.2. Merancang.....	49
3.2.1. Merancang Konsep.....	49
3.2.2. Merancang Isi.....	50
3.2.3. Merancang Naskah.....	52
3.2.4. Merancang Grafik.....	54
3.2.4.1. Tampilan Pembuka.....	55
3.2.4.2. Menu Utama.....	56
3.2.4.3. Menu Gambaran Umum.....	57





3.2.4.4. Menu Profil.....	58
3.2.4.5. Menu Galeri.....	58
3.2.4.6. Menu Keluar.....	59
<b>BAB IV Implementasi dan Pembahasan</b> .....	60
4.1. Memproduksi Sistem.....	60
4.1.1. Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop CS2.....	60
4.1.2. Mengedit Suara Pada Adobe Audition 2,0.....	65
4.1.3. Pembuatan Animasi.....	68
4.1.4. Membuat File EXE (Execution).....	71 72
4.2. Pengetesan Sistem.....	73
4.2.1. Pengetesan Program.....	73
4.2.2. Penguji Pemakai.....	74
4.3 Menggunakan Sistem.....	74
4.4. implementasi sistem.....	75
4.5 Memelihara Sistem.....	76
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	76
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	78
<b>Daftar Pustaka</b> .....	79
<b>Lampiran-Lampiran</b> .....	



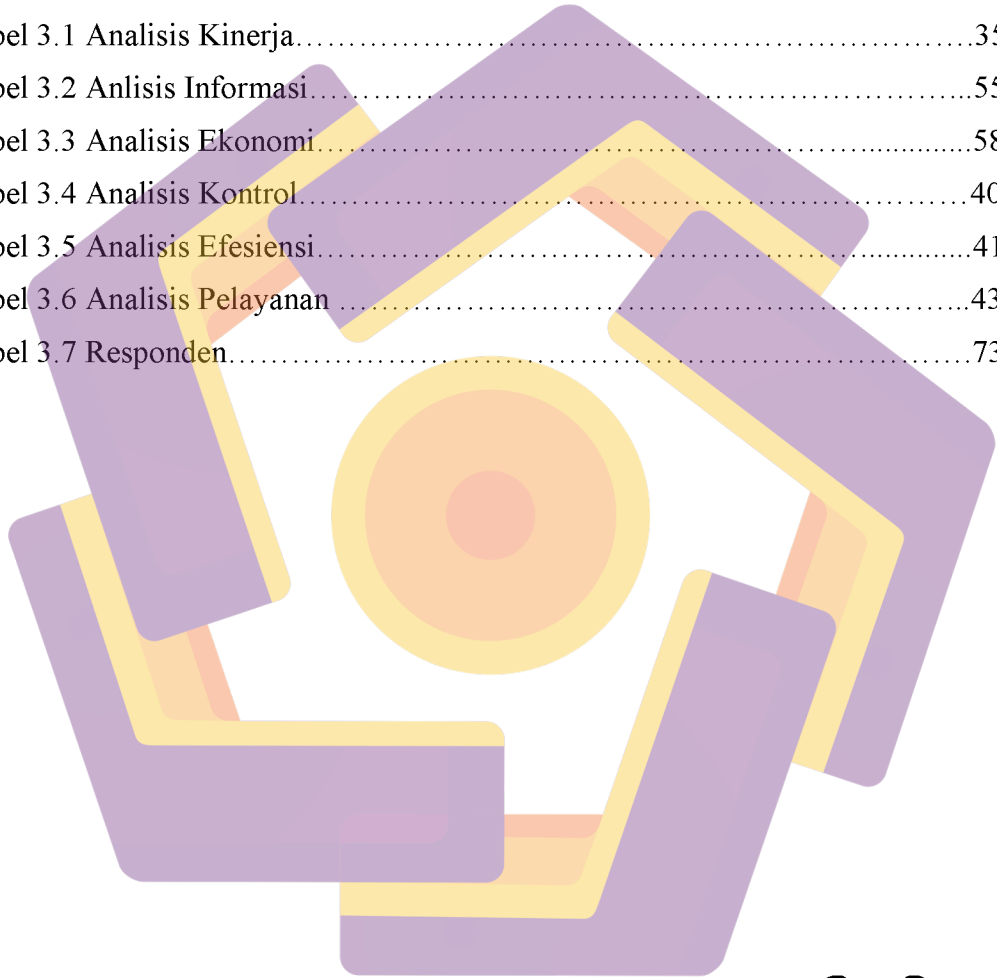
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	14
Gambar 2.2 rincian siklus pengembangan aplikasi.....	15
Gambar 2.3 Struktur linear.....	15
Gambar 2.4 Struktur hierarkis.....	17
Gambar 2.5 Struktur non linear.....	17
Gambar 2.6 struktur komposit.....	18
Gambar 2.7 interface macromedia flash.....	19
Gambar 2.8 interface adobe photoshop.....	23
Gambar 2.9 interface adobe audition 1.5.....	25
Gambar 4.1 new file adobe photoshop.....	61
Gambar 4.2 layer untuk mengedit.....	62
Gambar 4.3 membuka file gambar.....	39
Gambar 4.4 memilih gambar untuk di edit.....	63
Gambar 4.5 pengeditan gambar.....	64
Gambar 4.6 menyimpan gambar.....	64
Gambar 4.7 menentukan format.....	65
Gambar 4.8 adobe audition.....	66
Gambar 4.9 new wafeform.....	66
Gambar 4.10 hasil rekaman suara.....	67
Gambar 4.11 hasil rekaman setelah di edit.....	67
Gambar 4.12 dialog box save us.....	68
Gambar 4.13 area kerja.....	68
Gambar 4.14 buat movie clip untuk button.....	69
Gambar 4.15 susunan layer pada timeline.....	69
Gambar 4.16 insert keyframe.....	70
Gambar 4.17 urutan gambar button pada keyframe.....	70
Gambar 4.18 movie clip setelah di beri button dan label.....	70
Gambar 4.19 memasukan sound ke dalam frame.....	71
Gambar 4.20 tampilan menu publish setting.....	72



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	35
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	55
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	58
Tabel 3.4 Analisis Kontrol.....	40
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	41
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan.....	43
Tabel 3.7 Responden.....	73



## INTISARI

Perkembangan teknologi computer yang semakin tinggi memungkinkan berbagai pembuatan aplikasi yang tidak mungkin sebelumnya. Hal ini memperluas pemanfaatan computer. Komputer merupakan alat bantu manusia yang dewasa ini memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, bisnis, maupun teknologi. Dengan menggunakan system yang berbasis computer akan memperoleh keuntungan seperti informasi yang dihasilkan semakin berkualitas, tepat waktu, kinerja meningkat dan pelayanan lebih baik lagi.

Pada skripsi yang berjudul analisis dan perancangan profil multimedia pada komisi perlindungan anak Indonesia [ KPAI ] sebagai sarana informasi dan sosialisasi ini, akan dikemukakan bagaimana sebuah mekanisme sosialisasi dan pemberian informasi kepada public oleh sebuah lembaga akan lebih mudah dilakukan menggunakan perangkat multimedia. Sampai saat ini proses sosialisasi yang dilakukan KPAI masih menggunakan cara-cara manual, sehingga sering menimbulkan lambatnya informasi yang akan diberikan pada public.

Maka , untuk memecahkan masalah tersebut akan dibuat sebuah aplikasi multimedia sebagai alat informasi dan sosialisasi pada komisi perlindungan anak Indonesia. Dengan adanya program aplikasi ini, baik KPAI dan public akan sama-sama mendapat kemudahan, yaitu :

- Kemudahan dalam melakukan sosialisasi oleh KPAI kepada masyarakat umum.
- Kemudahan public untuk mengakses informasi tentang KPAI
- KPAI dapat menyajikan informasi secara tepat, cepat, dan akurat.

Sistem aplikasi ini dibuat dengan software macromedia flash sebagai desain device untuk memperkenalkan aplikasi ini.

**Kata kunci:** KPAI, teknologi, informasi, sosialisasi, multimedia



## ABSTRACT

The development of computer technology which enables higher manufacturing applications previously impossible. This expanding use of computers. Computers are tools that today's human beings play an important role in various aspect of life both in the field of economics, education, business, and technology. By using a computer based system will benefit as more information is produced with quality and timely, efficient, performance increases and service even better.

In Scription entitled analysis and designed multimedia Profil Komisi Perlindungan Anak Indonesia [ KPAI ] as information and socialization method. It will argue how to socialize and given information to public from state department will be more easily with multimedia application . Socialization process and some information to public from KPAI is still handled manually, which often cause the slowness an uneffective information to Public.

So, to solve these problems will be made an multimedia application as information and socialization method for KPAI. Given these applications, KPAI and public as user can facilitate their work, namely :

- Ease to given information to public
- Public can get some information about KPAI more faster.
- KPAI can present information correct, quickly, and accurately.

The system was created with software application macromedia flash as the design interface to introduce these applications.

**Keywords:** KPAI, Technology, Information, socialization, Multimedia.

