

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SD TERUNA BANGSA
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS
MUTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Garry Fransiscus

09.12.3613

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SD TERUNA BANGSA
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

Garry Fransiscus

09.12.3613

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

2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SD TERUNA BANGSA
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Garry Fransiscus

09.12.3613

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Februari 2013

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SD TERUNA BANGSA
SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Garry Fransiscus

09.12.3613

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Pandan Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

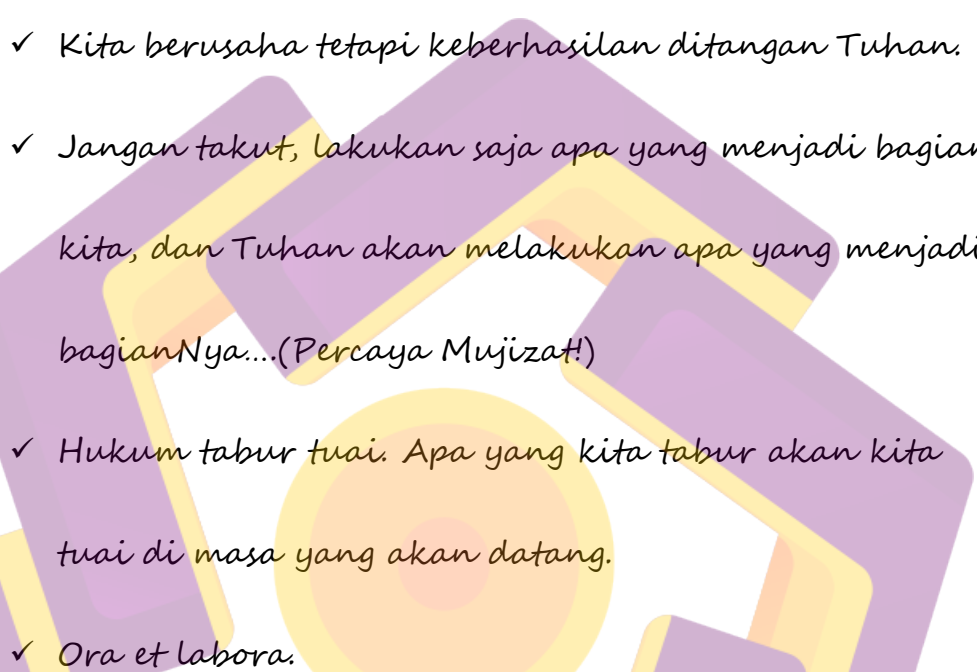
Erik Hadi Saputra S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 06 Maret 2013

KEJUA STMK AMIKOM YOGYAKARTA


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

HALAMAN MOTTO

- ✓ *Hidup hanya sekali, jadi berikan yang terbaik.*
 - ✓ *Orang malas dekat dengan kemiskinan. Jadilah rajin!*
 - ✓ *Kita berusaha tetapi keberhasilan ditangan Tuhan.*
 - ✓ *Jangan takut, lakukan saja apa yang menjadi bagian kita, dan Tuhan akan melakukan apa yang menjadi bagianNya...(Percaya Mujizat!)*
 - ✓ *Hukum tabur tuai. Apa yang kita tabur akan kita tuai di masa yang akan datang.*
 - ✓ *Ora et labora.*
- 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsi ini tentu tidak luput dari bantuan semua pihak. Saya mengucapkan syukur dan banyak berterima kasih kepada:

- ❖ Pertama dan yang utama yaitu Tuhan Yesus Kristus, yang telah membantu, memampukan serta mengarahkan saya sehingga skripsi yang saya buat sesuai harapan, dan dengan pertolonganNya yang ajaib juga semua halangan dalam proses pengerjaan, hingga pendadaran skripsi ini pun banyak ditrobos. Terima Kasih Tuhanku.
- ❖ Untuk orang tua serta om/papi saya yang banyak membantu dan me-suport saya khususnya dalam hal biaya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. God Bless You
- ❖ Untuk SD Teruna Bangsa, terima kasih guru-gurunya yang telah membantu, terutama ibu kepala sekolah bu Tuti, yang memberikan saya ijin untuk menjadikan Sekolah Teruna Bangsa sebagai objek serta antusias membantu saya dengan ikhlas terutama dalam hal pengumpulan data sekolah!
- ❖ Untuk semua Teman-teman saya, terutama seny, pras, vita dan merry yang telah banyak membantu saya dengan ikhlas ketika saya meminta bantuan, dan mendukung saya juga. God Bless You ALL!

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam karya 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, 28 Februari 2013

Garry Fransiscus

09.12.3613

KATA PENGANTAR

Salam sejahtera,

Dengan mengucapkan syukur pada Allah Yang Maha Kuasa, yang memberikan kesabaran, kekuatan, serta kesehatan sehingga skripsi yang berjudul “**Analisis Dan Perancangan Profil SD Teruna Bangsa Sebagai Sarana Informasi Berbasis Multimedia Interaktif**” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik dan tepat waktu tanpa bantuan dari pihak lain.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun telah banyak menerima bantuan, petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Yang Maha Kuasa atas segala mujizatnya serta kemudahan dan kelancaran yang telah diberikannya kepadaku.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Reguler STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng sebagai Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya dan arahan kepada saya.
5. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuan.
6. Ibu Setyaningdyah Sri Astuti,S.Si selaku Kepala Sekolah SD Teruna Bangsa Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian pada Sekolahnya di yogya.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu baik secara langsung ataupun tidak langsung membantu dalam menyusun skripsi.

Akhir kata, sebagai manusia yang tidak pernah lepas dari kesalahan maka penulis dengan hati terbuka mengharapkan suatu kritik dan saran yang dapat bermanfaat dalam perbaikan sebuah penulisan karya tulis skripsi ini di masa yang akan datang..

Salam Sejahtera bagi kita.

Yogyakarta,

(Garry Fransiscus)

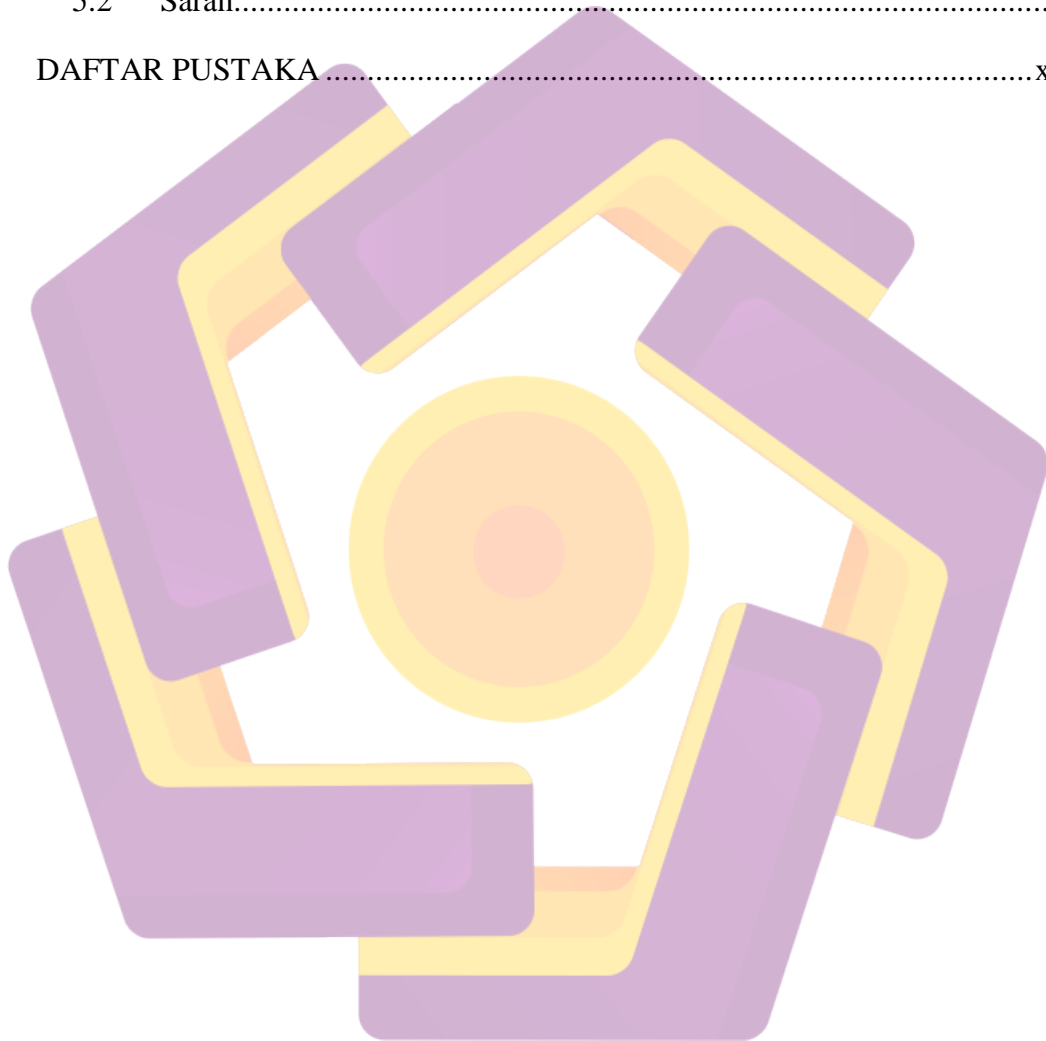
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Sejarah Multimedia	8

2.2.2 Definisi Multimedia	9
2.2.3 Aplikasi Multimedia.....	10
2.2.4 Elemen-Elemen Multimedia	10
2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.3 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	18
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Gambaran Umum Tentang SD Teruna Bangsa Yogyakarta	23
3.1.1 Sejarah SD Teruna Bangsa Yogyakarta	23
3.1.2 Filosofi Pendidikan	23
3.1.3 Visi Dan Misi SD Teruna Bangsa Yogyakarta	25
3.1.4 Akreditasi	26
3.1.5 Nilai-Nilai SD Teruna Bangsa Yogyakarta	26
3.1.6 Fasilitas	27
3.1.7 Guru dan Pegawai SD Teruna Bangsa	27
3.1.8 Prestasi SD Teruna Bangsa Yogyakarta	28
3.1.9 Kegiatan Ekstrakurikuler SD Teruna Bangsa Yogyakarta	30
3.2 Analisis Sistem	32
3.3 Analisis PIECES	32
3.3.1 Analisis Kinerja	32
3.3.2 Analisis Informasi	34
3.3.3 Analisis Ekonomi	34
3.3.4 Analisis Pengendalian	35
3.3.5 Analisis Efisiensi	35
3.3.6 Analisis Pelayanan	36

3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.4.3 Aspek Sumber Daya Manusia (Brainware)	38
3.5 Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.5.1 Kelayakan Teknisi/Teknologi.....	39
3.5.2 Kelayakan Ekonomi.....	39
3.5.3 Kelayakan Operasi.....	44
3.5.4 Kelayakan Hukum.....	45
3.6 Perencanaan Sistem	45
3.6.1 Mendefinisikan Masalah	45
3.6.2 Merancang Konsep.....	45
3.6.3 Merancang Isi	46
3.6.4 Merancang Naskah.....	48
3.6.5 Merancang Grafik	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Memproduksi Sistem	57
4.1.1 Mengolah Grafik Dengan Photoshop CS3	57
4.1.2 Pembuatan Dokumen Baru	60
4.1.3 Pembuatan intro	60
4.2 Pengujian.....	61
4.2.1 White Box Testing	62
4.2.2 Rendering (Membuat File Executable)	83
4.2.3 Black Box Testing.....	83
4.3 Implementasi	90

4.3.1 Manual Aplikasi.....	90
4.3.2 Pemeliharaan Sistem	95
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii



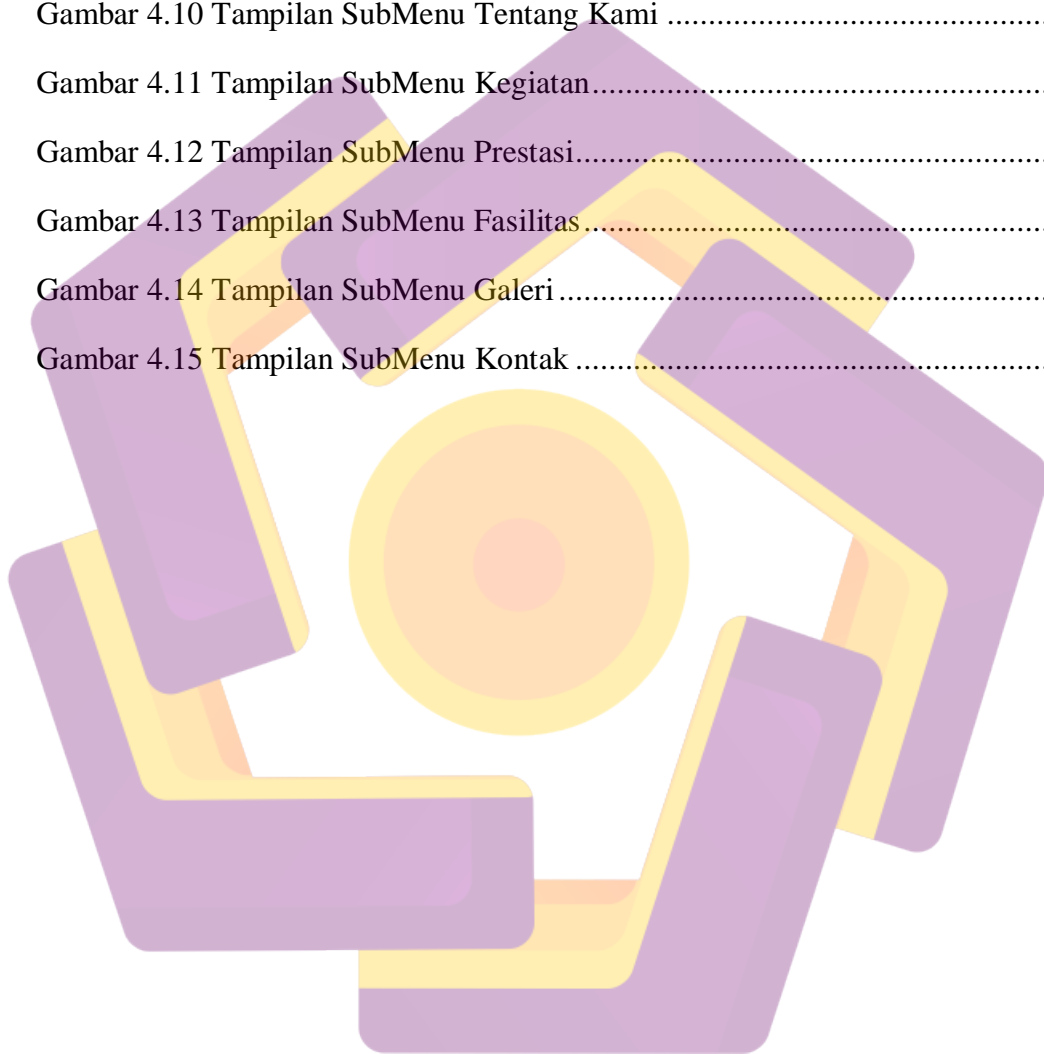
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Guru dan Pegawai SD Teruna Bangsa Yogyakarta	27
Table 3.2 Prestasi SD Teruna Bangsa Yogyakarta	28
Tabel 3. 3 Spesifikasi Kebutuhan Hardware	37
Tabel 3. 4 Spesifikasi Kebutuhan Software	38
Tabel 3.5 Perhitungan Biaya Proyek	40
Tabel 3.6 Hasil Analisis Biaya dan Manfaat	44
Tabel 3. 7 Tabel Perancangan Naskah	48
Tabel 4. 1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	86
Tabel 4. 2 Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	87
Tabel 4. 4 Prosentase Responden	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia.....	10
Gambar 2.2 Struktur Linier.	12
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki.....	12
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.5 Struktur Polar	14
Gambar 2.6 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod	15
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3.	19
Gambar 2. 8 Gambar 2.8 Tampilan Adobe Flash CS3 Professional	21
Gambar 2.9 Tampilan Notepad++	22
Gambar 3.1 Struktur Hierarki.....	47
Gambar 3.2 Sketsa Gambar Intro	51
Gambar 3. 3 Sketsa tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 3. 4 Sketsa Sub menu Tentang Kami.....	54
Gambar 3. 5 Sketsa Sub Menu Kegiatan	54
Gambar 3. 6 Sketsa Sub Menu Prestasi	55
Gambar 3. 7 Sketsa Sub Menu Fasilitas	55
Gambar 3. 8 Sketsa Sub Menu Galeri.....	56
Gambar 3.9 Sketsa Sub Menu Kontak	56
Gambar 4.1 Tampilan Dialog Box New	58
Gambar 4.2 Tampilan Layar Kerja Adobe Photoshop.....	59
Gambar 4.3 Tampilan save As Adobe Photoshop CS3	59
Gambar 4.4 New Document Flash File ActionScript 3.0	60
Gambar 4.5 Pengaturan size	60

Gambar 4.6 Pembuatan Intro.....	61
Gambar 4. 7 Tampilan Publish setting.....	83
Gambar 4.8 Intro dalam aplikasi Media Informasi.....	90
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama	91
Gambar 4.10 Tampilan SubMenu Tentang Kami	92
Gambar 4.11 Tampilan SubMenu Kegiatan.....	92
Gambar 4.12 Tampilan SubMenu Prestasi.....	93
Gambar 4.13 Tampilan SubMenu Fasilitas.....	93
Gambar 4.14 Tampilan SubMenu Galeri.....	94
Gambar 4.15 Tampilan SubMenu Kontak	94



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin mendukung kreatifitas manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai *software* aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Salah satu kemajuan teknologi informasi yang paling mencolok adalah di bidang multimedia. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi menjadi lebih indah dan hidup. Bentuk aplikasi multimedia yang digunakan adalah multimedia interaktif, dimana dibutuhkan peran aktif dari user dalam mencari informasi. Informasi dapat dengan mudahnya di dapat dari berbagai media yang saat ini tersedia. Semua itu hanya bertujuan satu, yaitu memudahkan apa yang dilakukan manusia. Dalam hal ini saya ingin membuat “Analisis dan Perancangan Profil SD Teruna Bangsa Sebagai Sarana Informasi Berbasis Multimedia Interaktif”

Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan Media Informasi SD Teruna Bangsa Yogyakarta Berbasis Multimedia ini yaitu : Adobe Photoshop CS3 pembuatan grafik, Adobe FlashPro CS3 sebagai penyusun program dan pengolah animasi, dan Notepad++ digunakan sebagai pengelola dan mengupdate data, dengan memadukan *software-software* tersebut akan disusunlah Media Informasi ini.

Tujuan dari pembuatan media informasi ini adalah untuk membantu pihak sekolah dalam memberikan informasi kepada masyarakat secara lengkap dan ringkas serta dapat meningkatkan citra SD Teruna Bangsa Yogyakarta itu sendiri.

Kata kunci : Media Interaktif, Media Informasi, SD Teruna Bangsa

ABSTRACT

The development of information technology is increasingly supporting human creativity to achieve maximum results in all areas. One of the most prominent aspect is the role of media computer with various software applications to improve the delivery of information. One of the advances in information technology is the most striking in the field of multimedia. Multimedia applications are able to produce the information becomes more beautiful and lively. Multimedia application form used is interactive multimedia, which takes an active role of the user in search of information. Information can be easily obtained from a variety of media that are currently available. Everything was just aimed at one, which is what makes it easy man. In this case I want to create a " Analysis And Profil Design SD Teruna Bangsa Such As Information Media in interactive Multimedia"

Software used in the making of media of information in teruna bangsa primary school Yogyakarta, is based on these multimedias, namely: Adobe Photoshop CS3 graphic maker, Adobe Flash Pro CS3 as the program maker and animation arranger, and notepad++ used for processing and updating data, by combining all those softwares so these media of information will be made.

The purpose of this media of information making is to help the school itself in giving full and precise information, and also to improve the image of Teruna Bangsa primary school, Yogyakarta itself.

Keywords : *Interactive Media, Information Media, Teruna Bangsa primary school*