

**INTEGRASI XML DAN ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN MEDIA
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LEMBAGA PENDIDIKAN**

BIAS (BINA ANAK SHOLEH)

YOGYAKARTA

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Wahyono

09.21.0450

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

**INTEGRASI XML DAN ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN MEDIA
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LEMBAGA PENDIDIKAN
BIAS (BINA ANAK SHOLEH)
YOGYAKARTA**

Skripsi

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



disusun oleh

Dwi Wahyono

09.21.0450

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN
SKRIPSI
INTEGRASI XML DAN ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN MEDIA
PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LEMBAGA PENDIDIKAN
BIAS (BINA ANAK SHOLEH)
YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Wahyono

09.21.0450

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 April 2010

Dosen Pembimbing,


Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008

PENGESAHAN

SKRIPSI

Integrasi Xml Dan Adobe Flash Dalam Pembuatan Media Promosi Berbasis

Multimedia Pada Lembaga Pendidikan Bina (Bina Anak Sholeh)

Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Wahyono

09.21.0450

telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 26 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

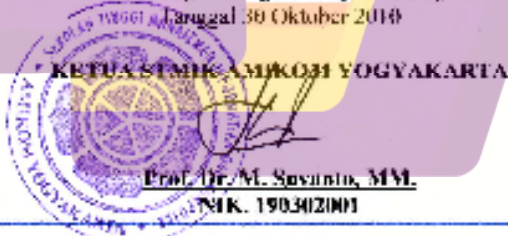
Ir. Agus AH Pangera, M.Kom
NIK. 190302008

Armadyah Anhorowati, S.kom, M.Eng
NIK. 190302063

Kusnawi, S.kom, M.Eng
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 30 Oktober 2010



Prof. Dr. M. Suwanto, MM.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 12 Juli 2010

Dwi Wahyono

09.21.0450

MOTTO

*“ Bacalah buku maka Anda akan menuai “Gagasan” Taburlah gagasan
maka Anda akan menuai “Pemikiran” Taburlah pemikiran maka Anda
akan menuai “Tindakan” Taburlah tindakan maka Anda akan menuai
“Kebiasaan” Taburlah kebiasaan maka Anda akan menuai “Karakter”
Taburlah karakter maka Anda akan menuai “MASA DEPAN”*

*“Pelajarilah Ilmu. Barang Siapa Yang Mempelajarinya Karena Allah, Itu Taqwa
Menuntutnya, Itu Ibadah. Mengulang-Ulangnya Itu Tasbih.
Membahasnya, Itu Jihad. Mengajarkannya Kepada Orang Yang Tidak Tahu, Itu Sedekah.
Memberikannya Kepada Ahlinya, Itu Mendekatkan Diri Kepada Allah.”
(Ahisy Syaih Ibnu Hibban Dan Ibnu Abdil Barr)*

**IMAGINATION MOST IMPORTANT BETTER THAN SIENCE
NO GAIN WITHOUT PAIN**

*Sebuah kehidupan akan lebih bermakna jika kita mampu melewati cobaan dan ujian dariNya,
jadi jangan pernah menyerah sebelum apa yang kita inginkan tercapai.*

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



PERSEMBAHAN

puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan SKRIPSI dan kedua orangtuaku yang selalu mendukung dan mendoakan laksana mentari pagi yang selalu terbit dipagi hari

buat temen-temen S1TI-Transfer 2009, jangan pernah berhenti berjuang karena kehidupan yang sebenarnya adalah perjuangan dalam dunia kerja, Sukses slalu buat semuanya.

buat kakak ku Didot (Dodik Pramana) yang telah membantu dalam bentuk moteri maupun non materi yang penulis butuhkan. Dan buat paman n bibiku (Mami) makasih buat modemnya serta adik-adikku (Nana dan Rizal) yang telah memberikan semangat .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Integrasi Xml Dan Adobe Flash Dalam Pembuatan Media Promosi Berbasis Multimedia Pada Lembaga Pendidikan BIAS (Bina Anak Sholeh) Yogyakarta”.

Tidak lupa pula penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika dan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing.
3. Seluruh Komponen LPIT BIAS (Bina Anak Sholeh) Yogyakarta yang telah menerima kami sebagai tempat objek penelitian.
4. Orang Tua tercinta yang telah mengucurkan keringat dan yang tak pernah putus menghantarkan doa untuk anaknya.
5. Teman-teman S1 TI Transfer angkatan 2009 yang telah sharing berbagai ilmu dan keluh kesahnya.

Mohon maaf jika terdapat kesalahan dalam naskah ini. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis akan menerima segala masukan dan kritikan yang membangun. Semoga tugas akhir ini memberikan manfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 12 Juli 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.2 Konsep Informasi	8
2.3 Pengertian XML.....	9
2.4 Konsep Dasar Multimedia	10
2.4.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.4.2 Pengertian Multimedia.....	11
2.4.3 Objek-objek Multimedia	11
2.4.4 Kelebihan Multimedia	13
2.4.5 Komponen Multimedia.....	14

2.4.6 Konsep Dasar Animasi	14
2.4.7 Struktur Sistem Informasi Multimedia	15
2.4.7.1 Struktur Linier	15
2.4.7.2 Struktur Hierarki	16
2.4.7.3 Struktur Piramida.....	16
2.4.7.1 Struktur Polar.....	17
2.4.8 Teknik Penyajian Multimedia	17
2.4.9 Fungsi Efektif Multimedia	18
2.4.10 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	19
2.5 Perangkat Lunak Yang Digunakan	20
2.5.1 Sistem Operasi.....	20
2.5.2 Adobe Flash	20
2.5.2.1 Tampilan Antarmuka	20
2.5.3 NotePad ++	21
2.5.4 Adobe Premiere.....	22
2.5.5 Adobe Photoshop Cs2.....	23
2.5.6 Adobe Illustrator Cs2.....	23
 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Gambaran Umum Objek.....	25
3.1.1 Sejarah BIAS.....	25
3.1.2 Visi dan Misi.....	26
3.1.3 Karakter Pendidikan.....	26
3.1.4 Struktur Organisasi LPIT BIAS.....	27
3.1.5 Lembaga Pendidikan BIAS.....	27
3.1.6 Sarana Informasi.....	28
3.2 Analisis dan Perancangan Sistem.....	28
3.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	28
3.2.2 Masalah Yang Sedang Dihadapi	29

3.3 Analisis PIECES	29
3.3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	29
3.3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	30
3.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	31
3.3.4 Analisis Kontrol (<i>Control</i>)	31
3.3.5 Analisis Efisien (<i>Efficiency</i>)	32
3.3.1 Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	33
3.4 Studi Kelayakan	34
3.4.1 Analisis Biaya-Manfaat (<i>Cost and Benefit Ratio</i>).....	34
3.4.2 Analisis Periode Pengambilan (<i>Payback Periode</i>).....	37
3.4.3 Analisis Pengembalian Investasi (<i>Return of Investasi</i>)	38
3.4.4 Analisis dengan Nilai sekarang Bersih (<i>Net Present Value</i>)	39
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.6 Perancangan Sistem.....	43
3.6.1 Merancang Konsep.....	43
3.6.2 Merancang Isi.....	44
3.6.3 Merancang Naskah	44
3.6.3.1 Rancangan Struktur Aplikasi.....	45
3.7 Merancang Grafik	46
3.7.1 Rancangan Grafik Pembuka / <i>Intro</i>	46
3.7.2 Rancangan Grafik Home / Menu Utama	47
3.7.3 Rancangan Grafik Profile	47
3.7.4 Rancangan Grafik Menu LPIT BIAS	48
3.7.5 Rancangan Grafik Form Page LPIT BIAS	48
3.7.6 Rancangan Grafik Galery	49

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi.....	51
4.1.2 Memproduksi Sistem Multimedia.....	51
4.1.3 Pembuatan Desain Grafis.....	52
4.2 Desain Aplikasi/ <i>Graphics Interface</i>	53

4.2.1 Desain Grafik Pembuka/ <i>Intro</i>	53
4.2.2 Desain Grafik Home/Menu Utama	53
4.2.3 Desain Grafik Profile	54
4.2.4 Desain Grafik Menu LPIT BIAS	54
4.2.5 Desain Grafik From Page LPIT BIAS	55
4.2.6 Desain Grafik Menu Galery	56
4.3 Mengedit Video Dengan Adobe Premiere	58
4.4 Memasukkan Objek ke dalam Adobe Flash	59
4.4.1 Memasukkan Objek Video	61
4.5 Penggunaan Timeline	63
4.6 Pembuatan Objek/Symbol dalam Adobe Flash	63
4.6.1 Membuat Tombol Navigasi	64
4.6.1.1 Memanggil Halaman lain ketika Tombol kiri Mouse ditekan....	64
4.6.1.2 Animasi Mengikuti Pointer Mouse	65
4.7 Membuat File EXE (<i>execution</i>)	66
4.8 Pembuatan File XML	67
4.9 Mengetes Sistem	71
4.10 Menggunakan Sistem	72
4.10.1 Spesifikasi Komputer yang digunakan	74
4.11 Cara Menggunakan CD Aplikasi	74
4.12 Memelihara Sistem	75
4.13 Analisis Hasil	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78

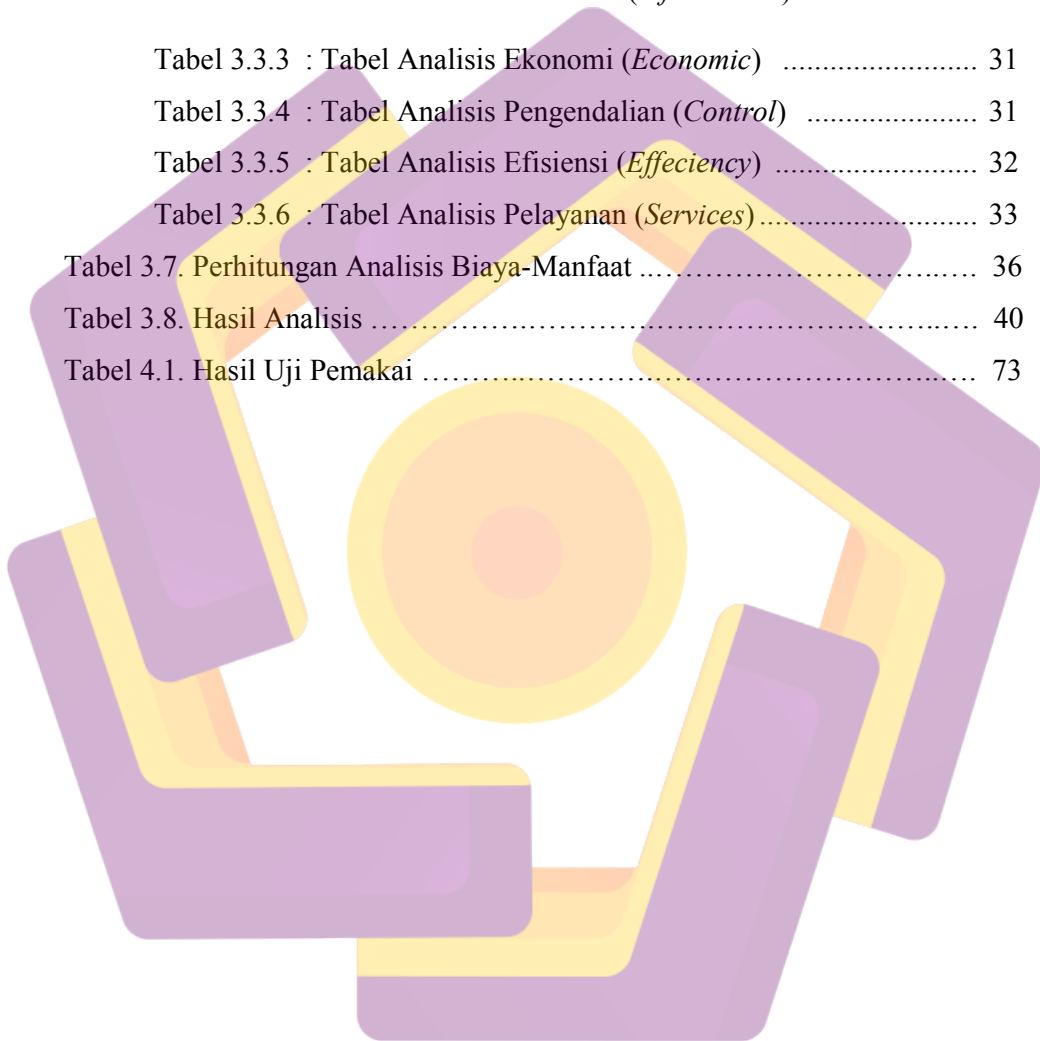
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.3. Analisis PIECES

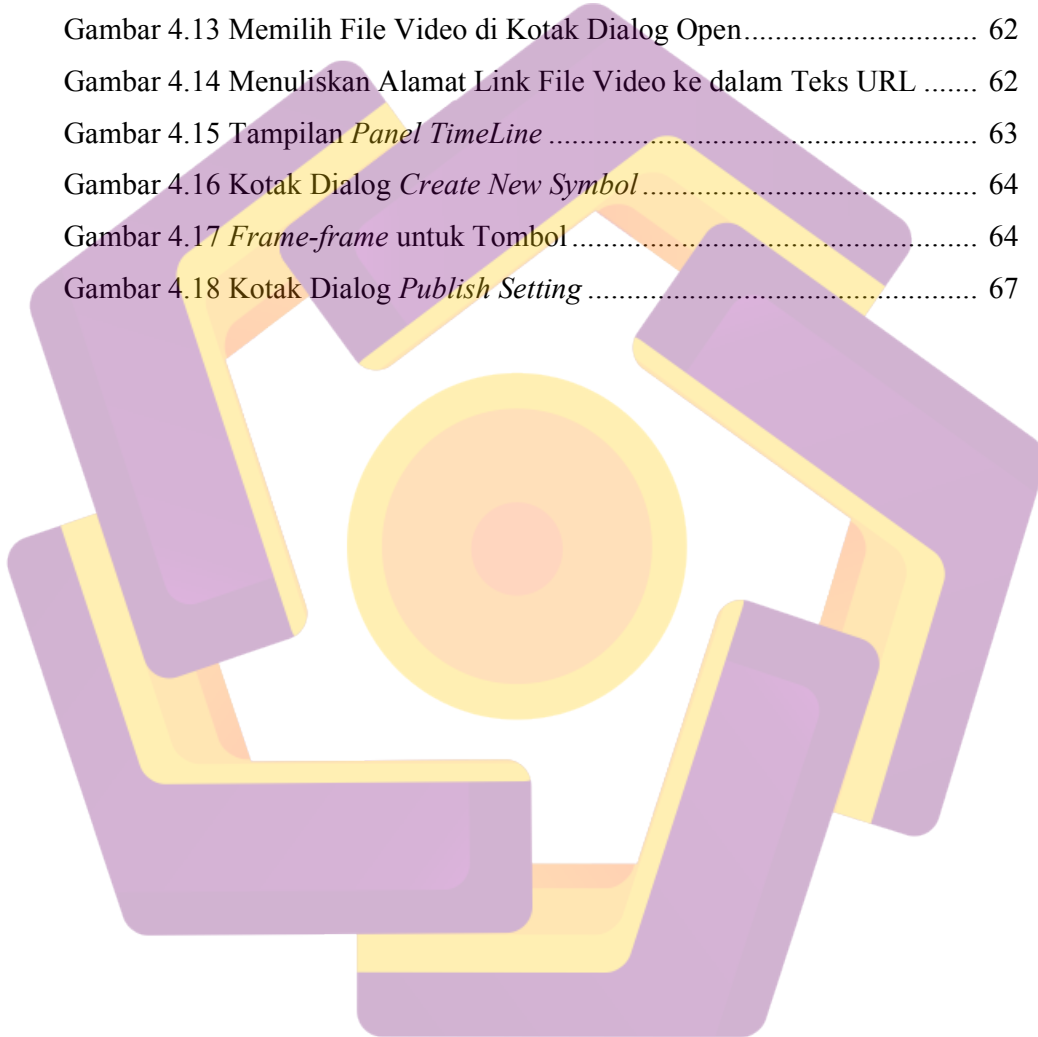
Tabel 3.3.1 : Tabel Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	29
Tabel 3.3.2 : Tabel Analisis Informasi (<i>Information</i>)	30
Tabel 3.3.3 : Tabel Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	31
Tabel 3.3.4 : Tabel Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	31
Tabel 3.3.5 : Tabel Analisis Efisiensi (<i>Effeciency</i>)	32
Tabel 3.3.6 : Tabel Analisis Pelayanan (<i>Services</i>)	33
Tabel 3.7. Perhitungan Analisis Biaya-Manfaat	36
Tabel 3.8. Hasil Analisis	40
Tabel 4.1. Hasil Uji Pemakai	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Dasar Informasi.....	8
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	16
Gambar 2.3 Struktur Hierarki.....	16
Gambar 2.4 Struktur Piramida.....	16
Gambar 2.5 Struktur Polar.....	17
Gambar 2.6 Proses Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia.....	19
Gambar 2.7 Interface Adobe Flash Cs4	20
Gambar 2.8 Interface Adobe Premiere	23
Gambar 2.9 Interface Adobe Photoshop Cs2	23
Gambar 2.10 Interface Adobe Illustrator Cs2	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi LPIT BIAS.....	27
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Hierarki.....	45
3.7 Merancang Grafik	
Gambar 3.3 Splash Screen.....	46
Gambar 3.4 Form Page Menu Utama	47
Gambar 3.5 Form Page Profile	47
Gambar 3.6 Form Page Menu LPIT BIAS	48
Gambar 3.7 Form Page LPIT BIAS.....	48
Gambar 3.8 Form Page Menu Galery	49
Gambar 3.9 Form Page Galery Video.....	49
Gambar 3.10 Form Page Galery Photo.....	50
Gambar 4.1 New File Adobe Photoshop.....	52
4.2 Desain Aplikasi/ <i>Graphic Interfaces</i>	
Gambar 4.2 Splash Screen	53
Gambar 4.3 Form Page Menu Utama	53
Gambar 4.4 Form Page Profile	54
Gambar 4.5 Form Page Menu LPIT BIAS.....	55
Gambar 4.6 Page LPIT BIAS.....	55
Gambar 4.7 Page Menu Galery.....	56

Gambar 4.8 Page Galery Video	57
Gambar 4.9 Galery Photo	57
Gambar 4.10 Project Setting Adobe Premiere.....	59
Gambar 4.11 Memilih File Suara yang akan di- <i>import</i>	60
Gambar 4.12 Tampilan File Suara di <i>Panel Library</i>	61
Gambar 4.13 Memilih File Video di Kotak Dialog Open.....	62
Gambar 4.14 Menuliskan Alamat Link File Video ke dalam Teks URL	62
Gambar 4.15 Tampilan <i>Panel TimeLine</i>	63
Gambar 4.16 Kotak Dialog <i>Create New Symbol</i>	64
Gambar 4.17 <i>Frame-frame</i> untuk Tombol	64
Gambar 4.18 Kotak Dialog <i>Publish Setting</i>	67



INTISARI

Skripsi yang dibuat dengan judul “INTEGRASI XML DAN ADOBE FLASH DALAM PEMBUATAN MEDIAPEMBELAJARAN DAN PROMOSI BERBASIS MULTIMEDIA PADA LEMBAGA PENDIDIKAN BIAS YOGYAKARTA” dilatarbelakangi akan semakin berkembangnya teknologi informasi yang menuntut akan efektif dan efisiensi dalam penyampaian informasi yaitu dalam hal ini informasi sebagai media promosi menggunakan aplikasi multimedia agar lebih atraktif dan interaktif.

XML (Extensible Markup Language). Dokumen Xml merupakan sekumpulan kontainer sistematis (elemen), yang terdiri atas prolog, root element, dan epilog. Xml disatu sisi digunakan sebagai format penyimpanan data. Kelebihan dari XML antara lain : Penulisan tag-tag penyusun sangat fleksibel, XML bersifat free, XML bisa digunakan dalam berbagai platform/sistem operasi, XML mudah dimengerti, serta penulisan tag yang dapat disesuaikan dengan bahasa kita, selain itu XML bisa dibuat dengan text editor biasa (Notepad).

Aplikasi ini mencakup pengintegrasian video, image atau foto, sound (suara), maupun informasi lain (teks) yang dapat dengan mudah di manage oleh seorang user (admin). Aplikasi berbasis multimedia ini dapat berjalan pada sistem operasi windows.

Keywords : *Integration of XML, Dynamic Flash, Multimedia Information, Media Promotions Applications BIAS.*

ABSTRACT

Thesis made under the title "XML INTEGRATION AND ADOBE FLASH IN THE MAKING MEDIAPEMBELAJARAN AND PROMOTION OF EDUCATION INSTITUTIONS BASED MULTIMEDIA BIAS IN YOGYAKARTA" The background will be the growing demands of information technology will be effective and efficient in delivering information that is in this case as a media information campaign using multimedia applications to be more attractive and interactive.

XML (Extensible Markup Language). Xml document is the systematic collection of containers (elements), which consists of the prologue, the root element, and an epilogue. Xml on one side used as a data storage format. The advantages of XML include: Writing tags are very flexible compiler, a free XML, XML could be used in a variety platform / operating system, XML is easy to understand, and writing tags that can be customized with our language, apart from that XML can be created with a text editor ordinary (Notepad).

These applications include the integration of video, image or photo, sound (voice), or other information (text) that can be easily managed by a user (admin). This multimedia-based applications can run on windows operating system.

Keywords: Integration of XML, Dynamic Flash, Multimedia Information, Media Promotions Applications BIAS