

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

Tugas Akhir



Disusun oleh :

Putri Wulan Mahardhika 07.02.6883

Apriliani Chorina Suprapti 07.02.6888

Rusmaya Trisnawati 07.02.6894

Safety Indah Lestari 07.02.6921

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

2010

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Putri Wulan Mahardhika 07.02.6883

Apriliani Chorina Suprapti 07.02.6888

Rusmaya Trisnawati 07.02.6894

Safety Indah Lestari 07.02.6921

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

2010

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Wulan Mahardhika	07.02.6883
Apriliani Chorina Suprapti	07.02.6888
Rusmaya Trisnawati	07.02.6894

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 11 Mei 2010

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom.

NIK. 190302125

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Wulan Mahardhika

07.02.6883

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302112



Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom.

NIK. 190302047



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Apriliani Chorina Suprapti

07.02.6888

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

M. Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

Dr. Kusrini, M.Kom

NIK. 190302106

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 31 Juli 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN
SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

Rusmaya Trisnawati

07.02.6894

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 07 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM

NIK. 190302029

Agung Pambudi, ST.

NIK. 190302012



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Juli 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya kami sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 11 Juni 2010

Putri Wulan Mahardhika 07.02.6883

Apriliani Chorina Suprapti 07.02.6888

Rusmaya Trisnawati 07.02.6984

Safety Indah Lestari 07.02.6921

MOTTO

• Kemenangan yang indah - indahnyanya dan susah - sukarnya yang boleh dir rebut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri.

• Ada tiga hal cara pintar untuk dilakukan :

1. Melalui Pemikiran, itu adalah yang paling mulia
2. Melalui contoh / meniru, itu yang paling mudah
3. Melalui pengalaman, itu yang ter pahit.

• Kehidupan itu seperti sebuah cermin - jika engkau menghadahkan senyuman kepadanya maka engkau akan mendapatkannya kembali.

• Jangan Berfikir dirimu miskin, hanya kerana mimpimu tadi tidak ter penuhi. Miskin adalah seorang yang dia tidak memiliki impian.

• Hadir terlambat memang lebih baik dari pada tidak hadir sama sekali tetapi bila berkali - kali adalah suatu kececebohan.

• Seorang teman adalah seorang yang dapat mendengar irama hatimu dan menghibur jika engkau melupakannya.

• Kenangan bukan hanya rangkaian cerita, ada banyak pelajaran, kebanggan dan harta didalamnya.

• Kelemahan tidak dapat dimaafkan. Seorang yang dapat memaafkan adalah sebuah cirikhas seorang yang kuat.

"By : Putri, Lia, Maya, Iin"

PERSEMBAHAN

“Dengan penuh rasa syukur Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :”

🦋 *Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuknya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.*

🦋 Ayah & Mama yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.

🦋 *Kaka'ku Nanggala Saputra, ade'ku Muhammad Laky Ambadar, nenek ku dan someone in my heart Johan yang slalu menghibur saat sedih ataupun senang serta memberi semangat dalam hidupku.*

🦋 Seluruh keluarga besar yang slalu menyayangi, mensupport dan mendoakanku.

🦋 *Temen-temen di kontrakan : Maya, Lia, Jin, Mbak Rissy, Mbak Dina, Reza... Makasih untuk kenangan yang tlah kita ukir bersama.. Akan slalu ku rindukaan saat-saat kebersamaan kita.*

🦋 Temen-temen “degamie” jaga terus kekompakan kita.

🦋 *Semua temen-temen yang tidak dapat ku sebut satu persatu...*

Thank All...

With Love

“Putri Wulan Mahardhika”

Tugas Akhir ini Ku persembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ❖ Alm Bapak dan Ibunda ku tercinta yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai.
- ❖ Adikku tersayang, Tercinta yang selalu memberiku semangat dalam hidupku.
- ❖ My Honey ku (Dema) yang selalu memberi motivasi, semangat dalam pengerjaan TA dan mengingatkan aku agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi masalah yang Ku alami.
- ❖ Seluruh keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendoakan dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- ❖ Teman satu TeamQ Putri, Lia, Iin trimakasih telah memberikan aku semangat saat aku down dalam mengerjakan TA ini, dan arti persahabatan yang tidak akan musnah bila dilandasi dengan rasa saling pengertian dan toleransi.
- ❖ Tri yuliani putri dan Aldina Prasasti semua sahabat ku yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari aku dengan sabar sehingga salah satu programQ dapat diselesaikan dengan lancar.
- ❖ Seluruh teman-teman DEGAMIE' 07 thanks to Supportnya, akhirnya aku bisa menyusul kalian.
- ❖ Sahabat2Q Intan, Nila, Gindra, Opi, Putri Kecil, Danang, Arif, Sofian, Fata dan anak2 kontrakannya,,, thx ya buat dukungannya, kekompakan kita takkan pernah ku lupakan,... Miss u All,.
- ❖ Dan semua teman-teman, sahabat2Q yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu, thx all.

by: ^^Maya^^

PERSEMBAHAN

"Ku persembahkan tugas akhir ini untuk"

- ◆ Allah SWT yang telah memberiku kekuatan, hidayah dan petunjuk untuk menyelesaikan amanah ini.
- ◆ Bapakku (Bukhori) dan ibuku (Anik Suprapti) yang telah memberikan doa, cinta, kasih sayang, dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai.
- ◆ Adikku tersayang (Candra Ariani) yang selalu memberiku semangat dalam hidupku.
- ◆ Seluruh keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendoakan dan membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- ◆ Teman satu TeamQ Putri, Maya dan Inem, trimakasih telah memberikan aku semangat saat aku down dalam mengerjakan TA ini, dan arti persahabatan yang tidak akan musnah.
- ◆ Buat Tri Yuliani Putri, Aldina P F, Ka Marwan, Mas Tio, Mas Deddy dan semua sahabat ku yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari aku dengan sabar sehingga salah satu programQ dapat diselesaikan dengan lancar.
- ◆ Seluruh teman-teman DEGAMIE'07 thanks to Supportnya, akhirnya aku bisa lulus. Ayo kita akrab lagi buat kenangan terakhir sebelum dunia kerja memisahkan.
- ◆ Sahabat2Q Nila, Intan, Gindra, Opie, Putri kecil, Danang, Arip, reza, dan anak-anak Kontrakan pokok na semua na lah,,, maaf g bisa sebut satu persatu... thank ya buat dukungan xian, kenangan kita tak kan ku lupakan.... love u all.
- ◆ Dan semua teman-teman, adik tingkat, sahabat2Q yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu, thx all.

Aprilia

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang di berikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA

Penyusunan tugas akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati selaku Ketua Jurusan Diploma III Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan Tugas Akhir kami.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta

5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil serta doa, tanpa kalian kami tidak ada apa-apanya.
6. Bapak Febri, yang telah memperbolehkan kami untuk mengambil data sebagai bahan Tugas akhir kami
7. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu di lembar ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, 11 Juni 2010

Penyusun

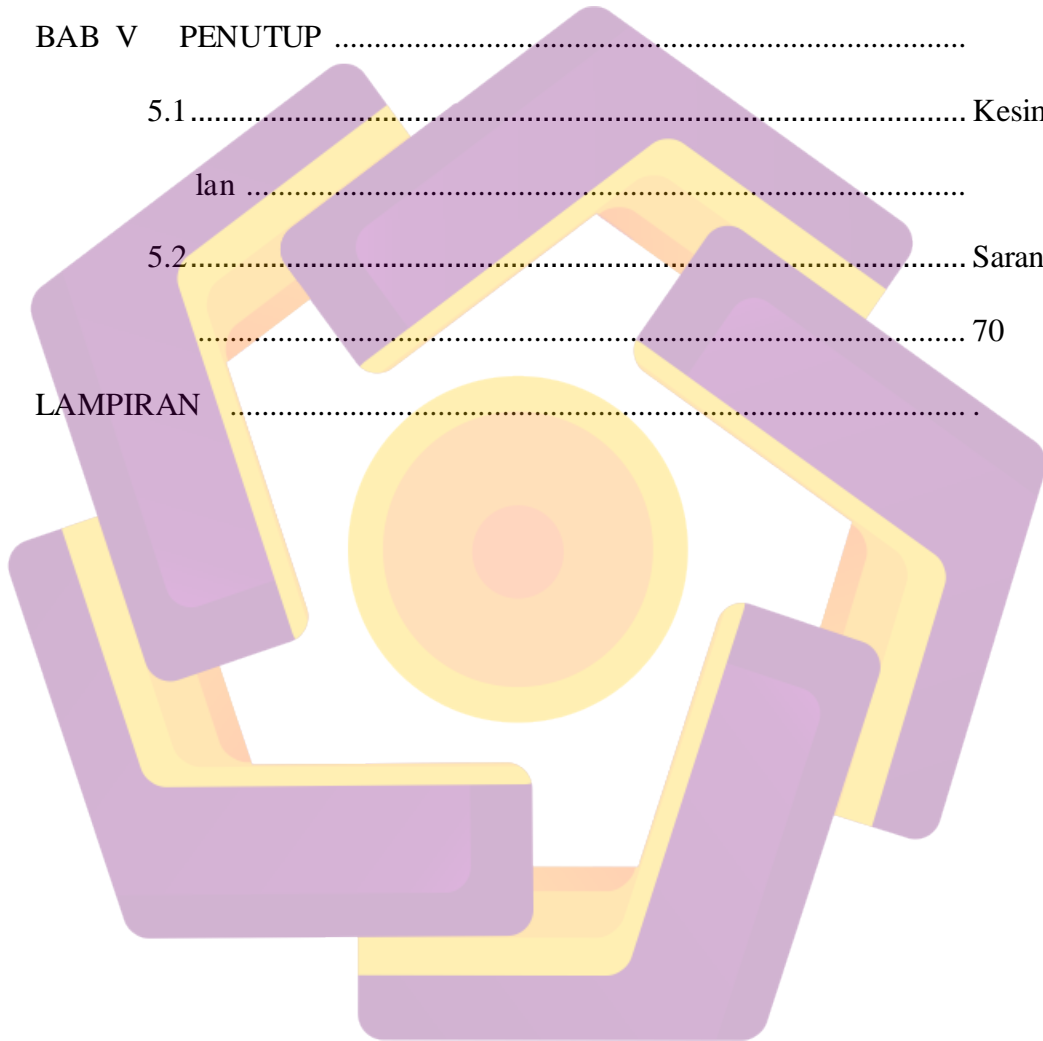
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Maksud	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Data Yang Dibutuhkan.....	4
1.5.1 Data Umum	4
1.5.2 Data Khusus	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5

1.6.1	Metode Observasi	5
1.6.2	Metode Wawancara	5
1.6.3	Metode Pengambilan Data	5
1.6.4	Dokumentasi	5
1.7	Sistematika Penulisan	5
1.8	Jadwal Kegiatan	7
BAB II	DASAR TEORI	8
2.1	Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1	Sejarah Multimedia	8
2.1.2	Definisi Multimedia.....	9
2.1.3	Fungsi Efektif Multimedia	9
2.1.4	Objek atau Elemen Multimedia	11
2.2	Konsep Dasar Database.....	14
2.2.1	Pengertian Database	14
2.2.2	Tujuan Database	15
2.2.3	Operasi Database	16
2.2.4	Perancangan Database	16
2.3	Struktur Design	18
2.4	Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	21
2.5	Sistem Perangkat Lunak Multimedia	24
2.5.1	Adobe Photoshop CS3	24
2.5.2	Macromedia Director MX 2004	25
2.5.3	Microsoft Visual Basic 6.0	26
2.5.4	Microsoft Access 2003	27

BAB III	TINJAUAN UMUM	29
	3.1 Sejarah Singkat Berdirinya SD Islam Al Azhar 31 Yogyakarta	29
	3.2 Visi dan Misi SD Islam Al Azhar 31 Yogyakarta.....	30
	3.3 Struktur Organisasi	32
	3.4 Prestasi Sekolah.....	33
BAB IV	PEMBAHASAN	34
	4.1 Mendefinisikan Masalah	34
	4.2 Merancang Konsep	34
	4.3 Merancang Isi.....	35
	4.4 Menulis Naskah	36
	4.4.1 Rancangan Struktur Aplikasi	37
	4.4.2 Rancangan Desain Menu	38
	4.5 Merancang Grafik	46
	4.6 Memproduksi Sistem	52
	4.6.1 Pengeditan gambar dengan Adobe Photoshop CS3	52
	4.6.2 Pembuatan Database Access.....	53
	4.6.3 Interface Visual Basic 6.0	54
	4.6.4 Proses Pengintegrasian Dalam Macromedia Director MX 2004.....	57
	4.6.5 Package and Deployment Visual Basic 6.0	63
	4.7 Mengetes Sistem	66

4.8 Menggunakan Sistem	66
4.8.1 Spesifikasi Komputer Yang digunakan	66
4.8.2 Cara Menggunakan Sistem	67
4.8.3 Memelihara Sistem dan CD aplikasi.....	68
 BAB V PENUTUP	 70
5.1	Kesimpu
lan	70
5.2	Saran
.....	70
LAMPIRAN	xix

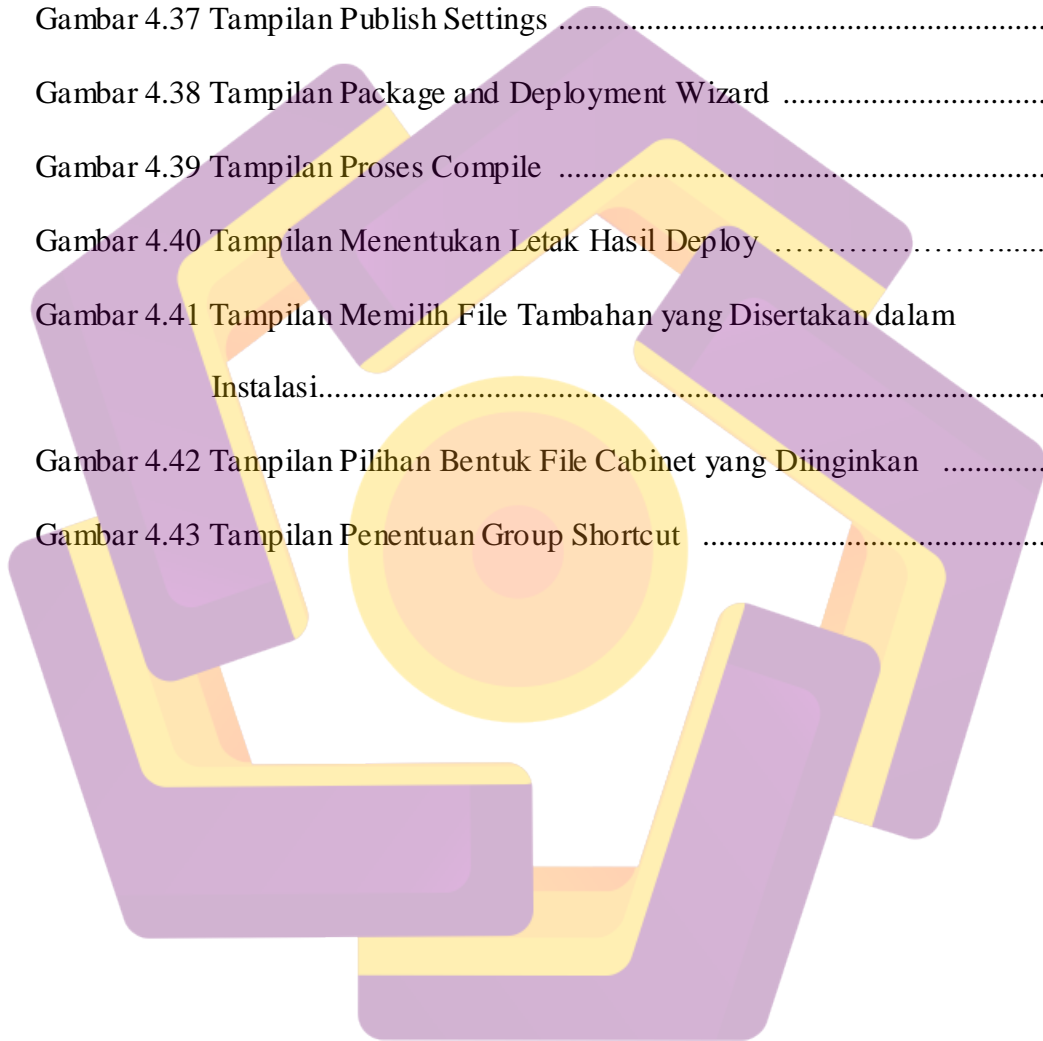


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	18
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	19
Gambar 2.3 Struktur Piramida	19
Gambar 2.4 Struktur Polar	20
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	21
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS3	25
Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Director MX 2004	26
Gambar 2.9 Tampilan Microsoft Visual Basic 6.0	27
Gambar 2.10 Tampilan Microsoft Access 2003	28
Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Struktur Aplikasi	37
Gambar 4.2 Tampilan Desain Menu Utama	39
Gambar 4.3 Tampilan Desain Menu Awal Sekilas	39
Gambar 4.4 Tampilan Desain Menu Sejarah	40
Gambar 4.5 Tampilan Desain Menu Visi & Misi	40
Gambar 4.6 Tampilan Desain Menu Lokasi	41
Gambar 4.7 Tampilan Desain Menu Fasilitas	41
Gambar 4.8 Tampilan Desain Menu Intrakulikuler	42
Gambar 4.9 Tampilan Desain Menu Ekstrakulikuler	42

Gambar 4.10 Tampilan Desain Menu Gallery	43
Gambar 4.11 Tampilan Desain Menu Petunjuk	43
Gambar 4.12 Tampilan Desain Menu Prestasi	44
Gambar 4.13 Tampilan Desain Menu Pendaftaran	45
Gambar 4.14 Interface Menu Utama	46
Gambar 4.15 Interface Menu Awal Sekilas	47
Gambar 4.16 Interface Menu Sejarah	47
Gambar 4.17 Interface Menu Visi & Misi	48
Gambar 4.18 Interface Menu Lokasi	48
Gambar 4.19 Interface Menu Fasilitas	49
Gambar 4.20 Interface Menu Intrakurikuler	49
Gambar 4.21 Interface Menu Ekstrakurikuler	50
Gambar 4.22 Interface Menu Gallery	50
Gambar 4.23 Interface Menu Petunjuk	51
Gambar 4.24 Interface Menu Tambahan Visual Basic Prestasi	51
Gambar 4.25 Interface Menu Tambahan Visual Basic Pendaftaran	52
Gambar 4.26 Seting Gambar	52
Gambar 4.27 Tampilan Membuat Tabel dengan Design View	53
Gambar 4.28 Tampilan Tabel Prestasi	54
Gambar 4.29 Tampilan Tabel Pendaftaran	54
Gambar 4.30 Tampilan Interface Visual Basic	55
Gambar 4.31 Tampilan Component yang di Gunakan	56
Gambar 4.32 Tampilan Add Form	56

Gambar 4.33 Tampilan Add Modul	57
Gambar 4.34 Kotak Dialog Director Mx	59
Gambar 4.35 Kotak Marker Director Mx	59
Gambar 4.36 Kotak Tombol navigasi Director Mx	60
Gambar 4.37 Tampilan Publish Settings	62
Gambar 4.38 Tampilan Package and Deployment Wizard	63
Gambar 4.39 Tampilan Proses Compile	63
Gambar 4.40 Tampilan Menentukan Letak Hasil Deploy	64
Gambar 4.41 Tampilan Memilih File Tambahan yang Disertakan dalam Instalasi.....	64
Gambar 4.42 Tampilan Pilihan Bentuk File Cabinet yang Diinginkan	65
Gambar 4.43 Tampilan Penentuan Group Shortcut	65



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Susunan Jadwal Kegiatan	7
---	---



INTISARI

Teknologi komputer sangat tepat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang memungkinkan dibuat suatu sistem multimedia, dengan menggunakan software multimedia yang bersifat interaktif sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan sistem multimedia. Teknologi komputer juga memungkinkan dibangunnya sebuah media penyampaian informasi dalam pengenalan Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta.

Dalam penyampaian informasi pengenalan sekolah, Sekolah Dasar Islam Al Azhar 31 Yogyakarta saat ini masih menggunakan lembaran brosur dan katalog dalam bentuk buku. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi kurang menarik. Penulis mencoba memberikan bantuan dalam memperkaya dan melengkapi penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif sebagai media informasi yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam menyusun Tugas Akhir dengan judul "APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA".

Kata Kunci : Aplikasi Multimedia, CD interaktif SD Islam Al Azhar 31 Yogyakarta

ABSTRACT

Computer technology very correct used as information delivery tool that make possible made a multimedia system, by using multimedia software has interaktif so that user can interacted with multimedia system. also make possible built a information delivery media in islam elementary school identification al azhar 31 yogyakarta.

In school identification information delivery, islam elementary school al azhar 31 yogyakarta in this time still to use brochure copy and catalog in the form of book. this matter causess information delivery lose looks. author tries to give aid in enrich and equip information delivery based on multimedia interaktif as information media more interesting.

Based on explanation on author interested to do watchfulness in composed task ends with title “MULTIMEDIA APPLICATION AS AN INTRODUCTION SAFARI MEDIA FOR SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA.”

Keyword : Multimedia Application, CD interaktif sd islam al azhar 31 yogyakarta