

**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**

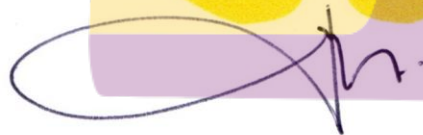
### **APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI WAHANA SAFARI PENGENALAN SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 31 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

<b>Putri Wulan Mahardhika</b>	<b>07.02.6883</b>
<b>Apriliani Chorina Suprapti</b>	<b>07.02.6888</b>
<b>Rusmaya Trisnawati</b>	<b>07.02.6894</b>

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**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, MT.**

**NIK. 190302098**

**Dr. Kusrini, M.Kom**

**NIK. 190302106**

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 direbut 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 terpahit.

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

• Jangan Berfikir dirimu miskin, hanya kerana mimpimu tadi tidak terpenuhi. 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 kececebobohan.

• 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, Fin, 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 makrab 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

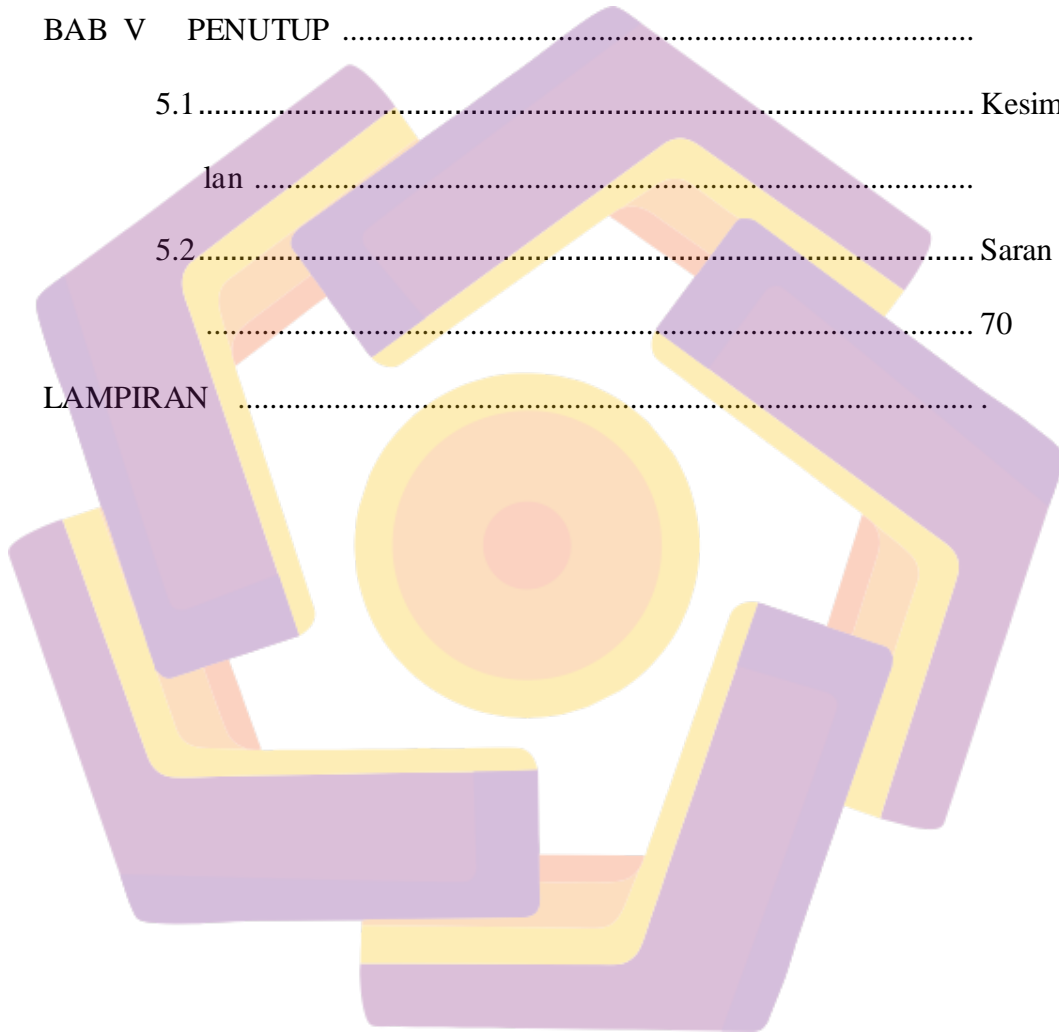
	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Permasalahan .....	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
<b>BAB II</b>	<b>DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
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

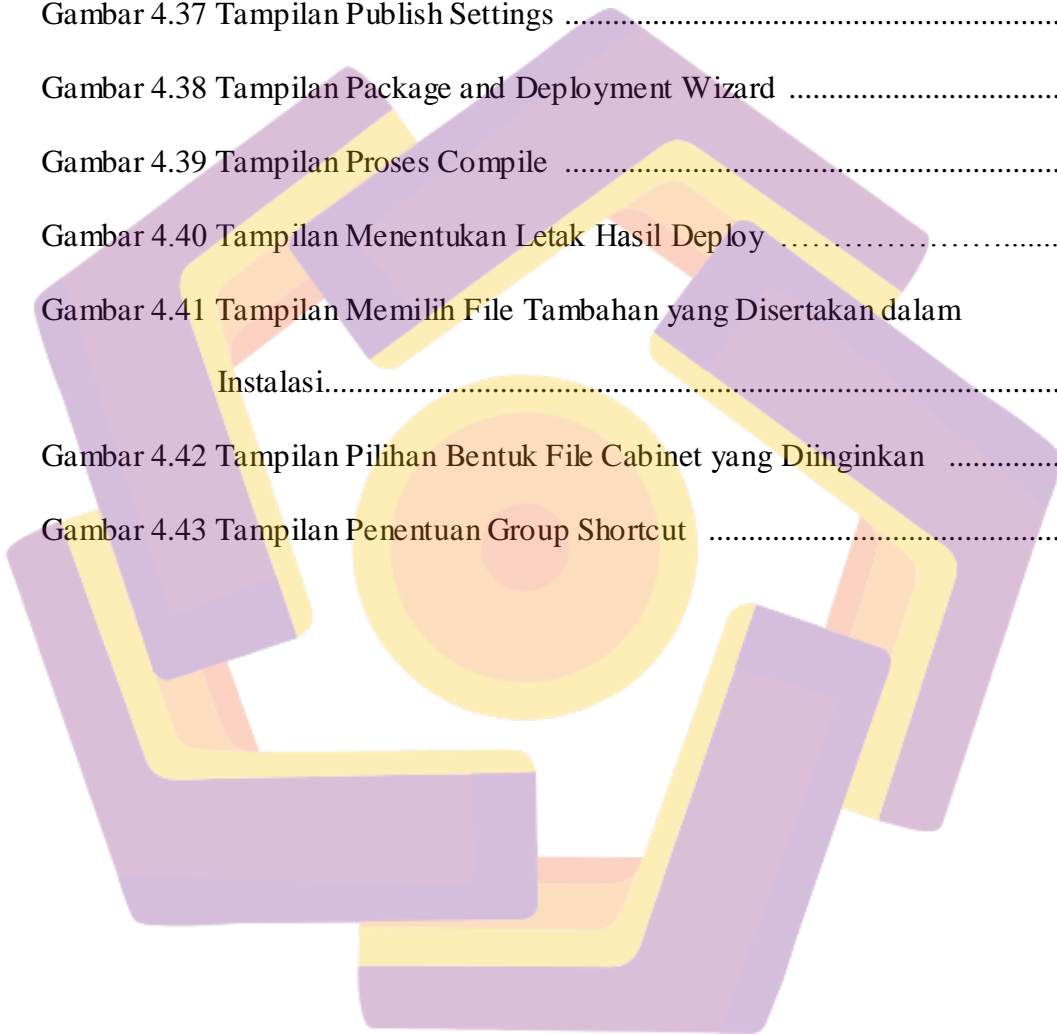


## DAFTAR GAMBAR

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

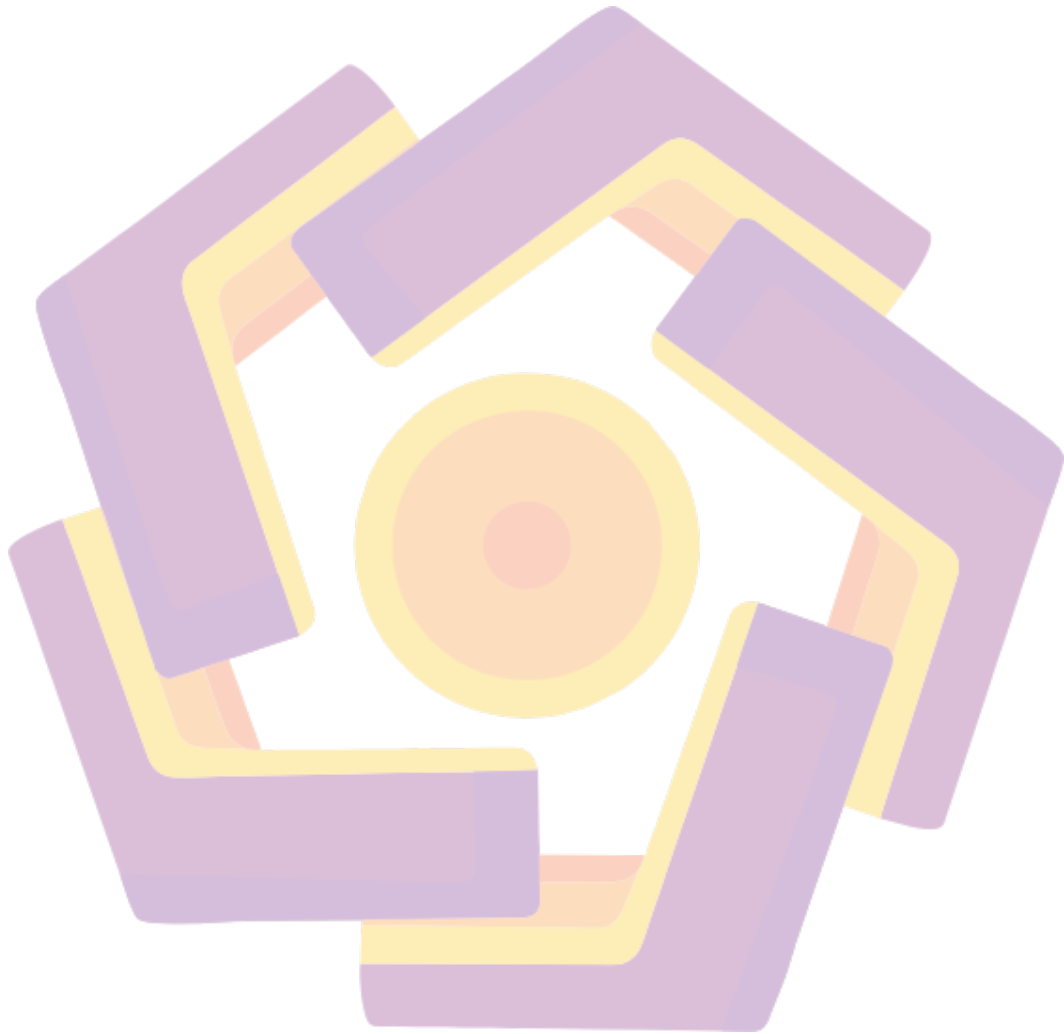
Gambar 4.10 Tampilan Desain Menu Gallery .....	43
Gambar 4.11 Tampilan Desain Menu Petunjuk .....	43
Gambar 4.12 Tampilan Desain Menu Prestasi .....	44
Gambar 4.13 Tampilan Desain Menu Pendaftaran .....	45
Gambar 4.14 Interface Menu Utama .....	46
Gambar 4.15 Interface Menu Awal Sekilas .....	47
Gambar 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 causes 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