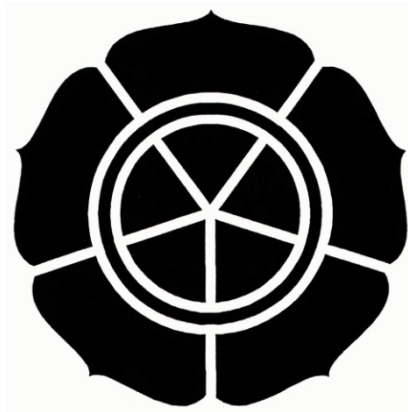


**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1
SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun oleh:

BAYU AJI

06.12.1596

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

AMIKOM

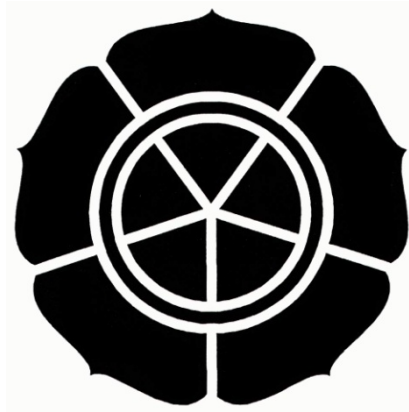
YOGYAKARTA

2010

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1
SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Strata Satu (S1)
pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.



Disusun oleh:

BAYU AJI

06.12.1596

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

“AMIKOM “

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1 SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BAYU AJI

06.12.1596

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Desember 2010

Dosen Pembimbing,


HANIF AL FATTA, S.KOM

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1 SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

BAYU AJI

06.12.1596

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

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

Heri Sismoro, M. Kom
NIK. 190302057

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2011

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 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, 14 Desember 2010

BAYU AJI
06.12.1596

MOTTO

“Yakinlah dengan apa yang kita lakukan, karena apa yang kita lakukan semua adalah benar”

“Penyesalan selalu datang di akhir cerita, maka lakukanlah yang terbaik sebelum penyesalan itu datang.”

“Kita diberi kesempatan hidup hanya untuk sekali saja, isi cerita hidup kita dengan cerita yang menyenangkan, karena sesungguhnya hidup kita sangatlah berharga.”

“Waktu akan terus berjalan memakan sisa umur kita di dunia. Jangan sia – siakan waktu yang kita punya.”

“Teruslah bermimpi, karena dengan kita bermimpi kita mempunyai tujuan yang pasti yang ingin kita raih. Maju dan terus bersinar, raih semua mimpi – mimpi kita.”

Persembahan

- Terimakasih Kepada Allah SWT.
- Kedua orang tua, Bapak dan Ibuku tercinta.
- Dosen Pembimbing dan seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi pembelajaran selama kuliah.
- Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salatiga yang telah mendidik hingga menjadi seperti sekarang ini dan yang telah memberi kesempatan untuk mengadakan penelitian tugas akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
- Semua keluarga yang telah membantu memberi semangat.
- Ika Putri Dewi Kumalasari sebagai inspirator dan pemberi semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Semua sahabat, teman-teman amikom, Yopi, Bangkit, Manyoel, Oment, Bowok, Bowok kecil, Wahyu, Probo, Alek kecil, Adit, Oiagh, Doddy, Antok, Topik, Egha, Very, Dhanu, Umi, Linda, Latri, Ghandi, yang selalu saya reportkan makasih banyak, semua yang tidak dapat disebut satu persatu yang sangat membantu dan saling membantu, terimakasih banyak.
- Semua sahabat sekaligus sebagai rumah kedua “0298CREW & YOUTHCREW”, terimakasih atas semuanya.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat selesai menyusun skripsi dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL SEKOLAH SMP NEGERI 1 SALATIGA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

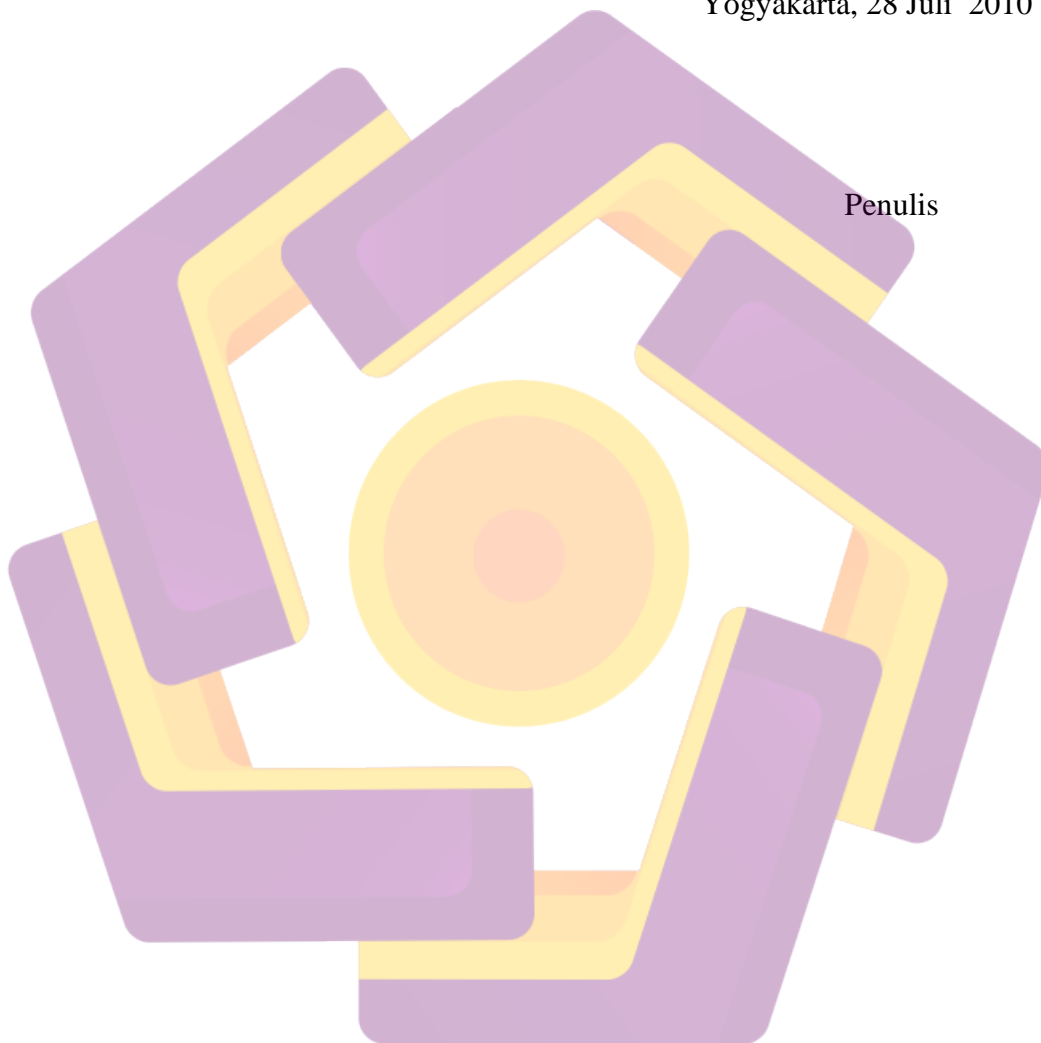
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudayatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, saran dan masukan dalam penulisan Laporan ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan baik berupa materiil dan inmateriil.
5. Semua sahabat yang telah membantu dan memberi dukungan yang tiada henti dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa akan datang. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat

bagi pembaca pada umumnya dan menambah pustaka pengetahuan pada khususnya.

Yogyakarta, 28 Juli 2010

Penulis



INTISARI

Penyampaian informasi sebagai media promosi memegang peranan penting dalam pengembangan suatu usaha atau organisasi, sehingga apabila penyampaian informasi sebagai media informasi tersebut didukung dengan teknologi multimedia yang lebih canggih dan dikemas dengan tampilan yang menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada yang menerimanya.

Sistem penyampaian informasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salatiga masih menggunakan cara manual yang masih sederhana dan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan konsumen kurang tertarik dan informasi yang ingin disampaikan kepada konsumen tidak tersalurkan dengan baik, terutama hal – hal yang berkaitan dengan penyampaian visi misi sekolah sehingga dapat memperlambat pencapaian visi dan misi sekolah menjadi Sekolah Berbasis Internasional (SBI) pada tahun 2018.

Penulis bermaksud melakukan analisis, evaluasi serta merancang sebuah sistem profil sekolah berbasis multimedia agar lebih atraktif dan interaktif yang membantu dalam penyampaian informasi perusahaan (sekolah) sekaligus mengatasi permasalahan yang ada.

Kata Kunci: *Profil sekolah, Multimedia, Informasi, Media promosi, Menarik*

ABSTRACT

Submission of information as a media campaign plays an important role in the development of business or organization, so that when the delivery of information as an information media are supported with multimedia technology more sophisticated and packed with an interesting view information submitted is expected to be channeled properly and accurately to receive it.

Delivery system information on junior high school 1 salatiga still use the manual method is still simpler and less interesting. This resulted in consumers lack of interest and information to be conveyed to consumers is not channeled properly, especially things matters relating to the delivery of school vision and mission that it can slow down the achievement of its vision and mission of the school a School International Based (SBI) in 2018.

The author has tried to analyze, evaluate and design a system based school profiles for more atraktif multimedia and interactive petrified in the delivery of corporate information (school) and overcoming the existing problems.

Keywords: *School Profiles, Multimedia, Information, Media campaigns, is interesting*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2 Komponen Multimedia	8
2.3 Obyek-obyek Multimedia	9
2.3.1 Teks	9
2.3.2 Grafik	10
2.3.3 Audio	10
2.3.4 Video	13
2.3.5 Animasi	15
2.4 Struktur Navigasi Multimedia.....	15
2.4.1 Struktur Navigasi Linier.....	16
2.4.2 Struktur Navigasi Non-Linier.....	16

2.4.3 Struktur Navigasi Hirarki.....	17
2.4.4 Struktur Navigasi Campuran.....	18
2.4.5 Tahap - Tahap mengembangkan Sistem Multimedia.....	18
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang digunakan	21
2.5.1 Macromedia Dirextor MX.....	22
2.5.2 Adobe Photoshop CS2	24
2.5.3 Adobe 3D Studio Max 6	29
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN	33
3.1 Tinjauan Umum	33
3.1.1 Sejarah Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Salatiga ..	33
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah	33
3.1.3 Struktur Organisasi Sekolah.....	35
3.2 Analisis Sistem	36
3.3 Identifikasi Masalah	37
3.4 Analisis PIECES	38
3.4.1 Analisis Kinerja.....	38
3.4.2 Analisis Informasi	40
3.4.3 Analisis Ekonomi	41
3.4.4 Analisis Kontrol	41
3.4.5 Analisis Efisiensi	41
3.4.6 Analisia Pelayanan	42
3.5 Analisis Perancangan Sistem	43
3.5.1 Analisis Kebutuhan Sistem	43
3.5.1.1 Aspek Hardware	43
3.5.1.2 Aspek Software.....	44
3.5.1.3 Aspek Brainware	44
3.5.2 Studi Kelayakan.....	46

3.5.2.1 Faktor Kelayakan Teknis.....	47
3.5.2.2 Faktor Kelayakan Operasional	48
3.5.2.3 Faktor Kelayakan Hukum.....	48
3.5.2.4 Faktor Kelayakan Jadwal.....	48
3.5.2.5 Faktor Kelayakan Strategi	48
3.5.2.6 Faktor Kelayakan Ekonomi	49
3.6 Analisis Biaya dan Manfaat	49
3.7 Metode Analisis Biaya dan Manfaat	52
3.8 Perancangan Sistem	55
3.8.1 Merancang Konsep	55
3.8.2 Merancang isi	56
3.8.3 Merancang naskah.....	58
3.8.4 Merancang grafik.....	59
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	70
4.1 Implementasi	70
4.2 Produksi Sistem.....	70
4.2.1 Pembuatan Grafik atau Gambar.....	71
4.2.2 Pembuatan Objek 3D.....	74
4.3 Memulai Pembuatan Aplikasi	82
4.3.1 Membuat Intro	82
4.3.2 Membuat Tombol Navigasi	84
4.3.3 Membuat Simulasi Tiga Dimensi	86
4.3.4 Membuat File .EXE	87
4.4 Tampilan Program	89
4.4.1 Tampilan Menu Intro	89
4.4.2 Tampilan Menu Utama	89
4.4.3 Tampilan Menu Profile	90

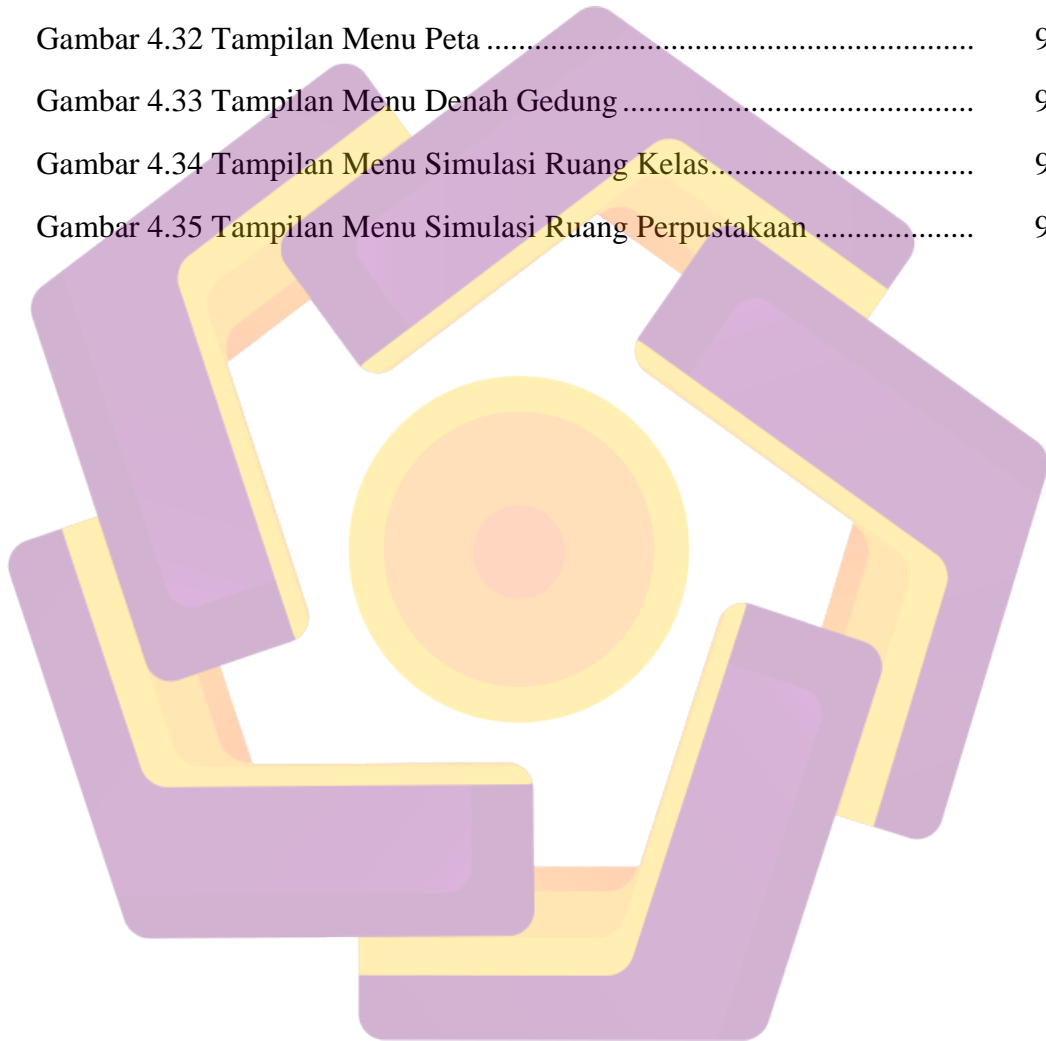
4.4.4 Tampilan Menu Sejarah	91
4.4.5 Tampilan Menu Visi dan Misi	91
4.4.6 Tampilan Menu Fasilitas	92
4.4.7 Tampilan Menu Prestasi	93
4.4.8 Tampilan Menu Ekstrakurikuler	93
4.4.9 Tampilan Menu Galeri	94
4.4.10 Tampilan Menu Contact	95
4.4.11 Tampilan Menu Peta	95
4.4.12 Tampilan Menu Denah Gedung	96
4.4.13 Tampilan Menu Simulasi Ruang Kelas	97
4.4.14 Tampilan Menu Simulasi Ruang Perpustakaan	97
4.3 Melakukan Tes Pemakaian	98
4.4 Menggunakan Sistem	99
4.5 Memelihara Sistem	99
BAB V PENUTUP	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
PENUTUP	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks menyampaikan maksud gambar	9
Gambar 2.2 Contoh fungsi gambar sebagai <i>icon</i>	10
Gambar 2.3 Contoh Frame Animation.....	15
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Linier	16
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Non-Linier	17
Gambar 2.6 Struktur Navigasi hirarki.....	17
Gambar 2.7 Struktur Navigasi Campuran.....	18
Gambar 2.8 Macromedia Director MX.....	22
Gambar 2.9 Adobe Photoshop CS	25
Gambar 2.10 Menu Perset New Layer.....	28
Gambar 2.11 User Interface 3Ds Max	29
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Salatiga.....	35
Gambar 3.2 Diagram Aplikasi	58
Gambar 3.3 Tampilan Rancangan Menu Intro.....	60
Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Menu Utama.....	60
Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Menu Profil	61
Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Menu Sejarah	62
Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Menu Visi dan Misi.....	62
Gambar 3.8 Tampilan Rancangan Menu Fasilitas.....	63
Gambar 3.9 Tampilan Rancangan Menu Fasilitas.....	64
Gambar 3.10 Tampilan Rancangan Menu Ekstrakurikuler.....	64
Gambar 3.11 Tampilan Rancangan Menu Ekstrakurikuler.....	65
Gambar 3.12 Tampilan Rancangan Menu Contact	66
Gambar 3.13 Tampilan Rencana Menu Peta.....	67
Gambar 3.14 Tampilan Menu Denah Sekolah.....	68
Gambar 3.15 Tampilan Rencana Menu Simulasi Ruang Kelas.....	69

Gambar 3.16 Tampilan Rancangan Menu Simulasi Perpustakaan	70
Gambar 4.1 Menyiapkan canvas	71
Gambar 4.2 Mempersiapkan Obyek Background.....	73
Gambar 4.3 Mengatur Gradien Obyek.....	74
Gambar 4.4 Unit Setup.....	75
Gambar 4.5 Membentuk Dengan Object Type Box.....	76
Gambar 4.6 Menggandakan Obyek.....	77
Gambar 4.7 Mempersiapkan obyek	78
Gambar 4.8 Boolean.....	78
Gambar 4.9 Menempel Map	79
Gambar 4.10 Menempel Menyusun Denah Gedung.....	80
Gambar 4.11 Menyusun Ruang Kelas	81
Gambar 4.12 Render Setup	82
Gambar 4.13 Export Quick TimeVR	82
Gambar 4.14 Tampilan Menu Intro	83
Gambar 4.15 Membuat Animasi Teks	84
Gambar 4.16 Membuat Animasi Rotasi.....	85
Gambar 4.17 Action Scrip Menu	86
Gambar 4.18 Jendela Behavior Inspector ta	87
Gambar 4.19 Jendela Library Media Quick Time	88
Gambar 4.20 Jendela Pengaturan Display Template	89
Gambar 4.21 Jendela Menu Publish Setting	89
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Intro	90
Gambar 4.23 Tampilan Menu Utama.....	91
Gambar 4.24 Tampilan Menu Profile	91
Gambar 4.25 Tampilan Menu Sejarah	92
Gambar 4.26 Tampilan Menu Visi dan Misi	93

Gambar 4.27 Tampilan Menu Fasilitas.....	93
Gambar 4.28 Tampilan Menu Simulasi Denah Gedung	94
Gambar 4.29 Tampilan Menu Ekstrakurikuler.....	94
Gambar 4.30 Tampilan Menu Galeri	95
Gambar 4.31 Tampilan Menu Contact.....	96
Gambar 4.32 Tampilan Menu Peta	96
Gambar 4.33 Tampilan Menu Denah Gedung	97
Gambar 4.34 Tampilan Menu Simulasi Ruang Kelas.....	98
Gambar 4.35 Tampilan Menu Simulasi Ruang Perpustakaan	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Format File Bunyi (<i>audio</i>)	11
Tabel 2.2 Format File Video	14
Tabel 3.1 Akumulasi daftar harga software	45
Tabel 3.2 Tabel Biaya Brainware (Tenaga Manusia)	46
Tabel 3.3 Biaya Analisis dan Manfaat	51
Tabel 3.5 Hasil Keputusan Analisis.....	55

