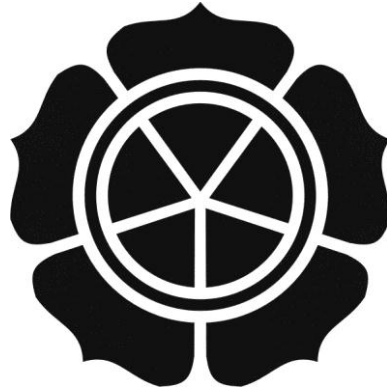


**MEMBUAT APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
PROMOSI PADA SMA N 2 BANJARSARI CIAMIS**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Qomarudin**  
**09.12.3756**

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

**MEMBUAT APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN  
PROMOSI PADA SMA N 2 BANJARSARI CIAMIS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana SI  
pada Jurusan Sistem Informasi



disusun oleh  
**Qomarudin**  
**09.12.3756**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSO PADA SMA N 2 BANJARSARI**

yang dipersiapkan dan di susun oleh

**Qomarudin**  
**09.12.3756**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Januari 2013

**Dosen Pembimbing**



**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEMBUAT APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
DAN PROMOSI PADA SMA N 2 BANJARSARI CIAMIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Qomarudin**  
**09.12.3756**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Mei 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK.190302052**

**Dony Ariyus, S.S, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

**Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302105**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Mei 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan 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.

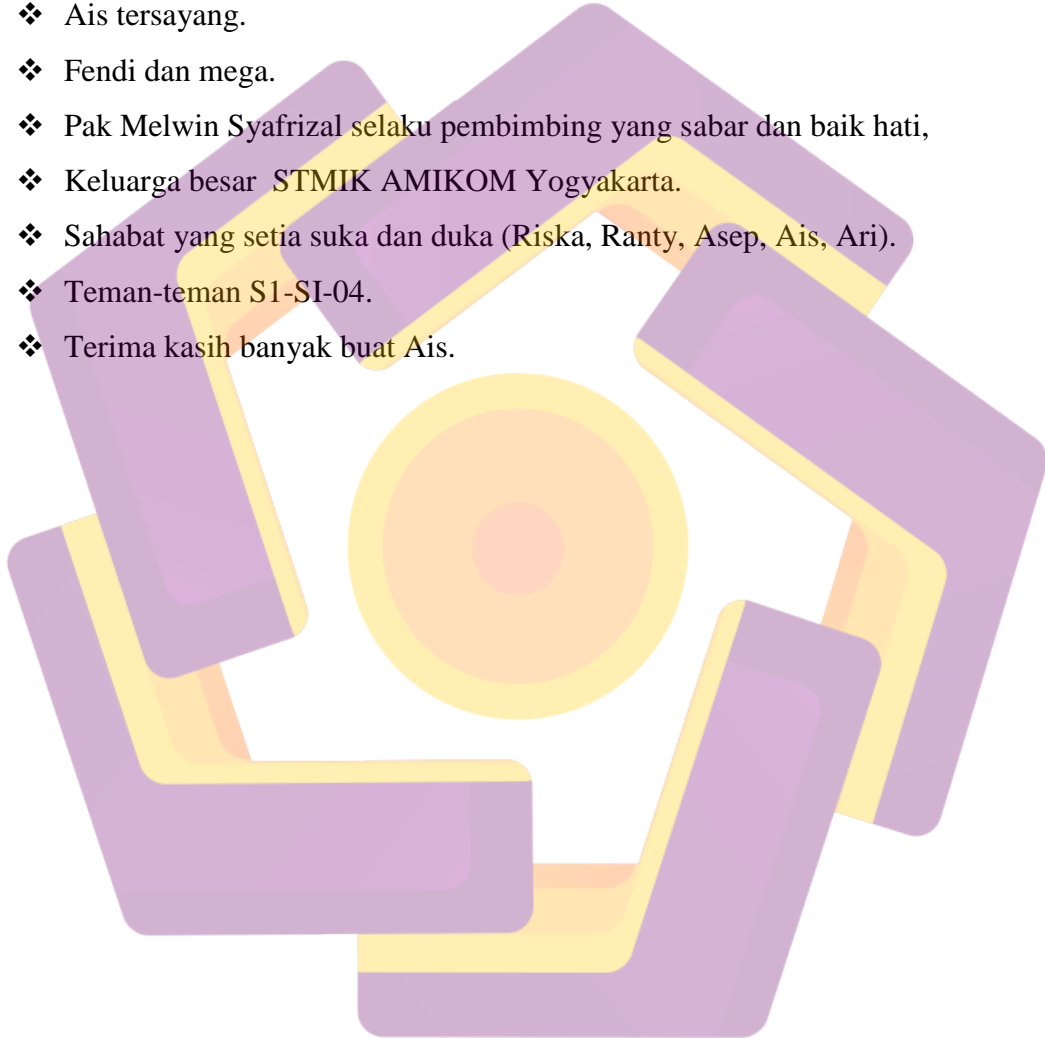
**Yogyakarta 24 Mei 2013**

**Qomarudin  
09.12.3756**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa,terimakasih atas berkat dan rahmatnya.
- ❖ Kedua Orangtua tercinta bersama seluruh keluarga besar atas doa yang berlimpah.
- ❖ Ais tersayang.
- ❖ Fendi dan mega.
- ❖ Pak Melwin Syafrizal selaku pembimbing yang sabar dan baik hati,
- ❖ Keluarga besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Sahabat yang setia suka dan duka (Riska, Ranty, Asep, Ais, Ari).
- ❖ Teman-teman S1-SI-04.
- ❖ Terima kasih banyak buat Ais.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan Selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Semua dosen, staff maupun karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Perwadi Perwana, M.pd selaku Kepala Sekolah SMA N 2 Banjarsari Ciamis
6. Orang Tua saya yang telah banyak memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ais yang telah banyak membantu dalam memotivasi selama saya kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.

8. Buat orang Special Fendi dan Mega
9. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelamahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini, namun Penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 11Juni 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengambilan Data.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
1.8 Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep dasar Multimedia .....	9
2.2.1 Unsur Multimedia Modern .....	9
2.2.1.1 Multimedia non Interaktif.....	9
2.2.1.2 Multimedia Interaktif.....	10
2.2.2 Bentuk-Bentuk Multimedia Modern .....	10
2.2.2.1 Hypermedia .....	10
2.2.2.2 Hyperteks.....	11
2.2.2.3 Adaptif.....	11
2.2.2.4 Immersive .....	12

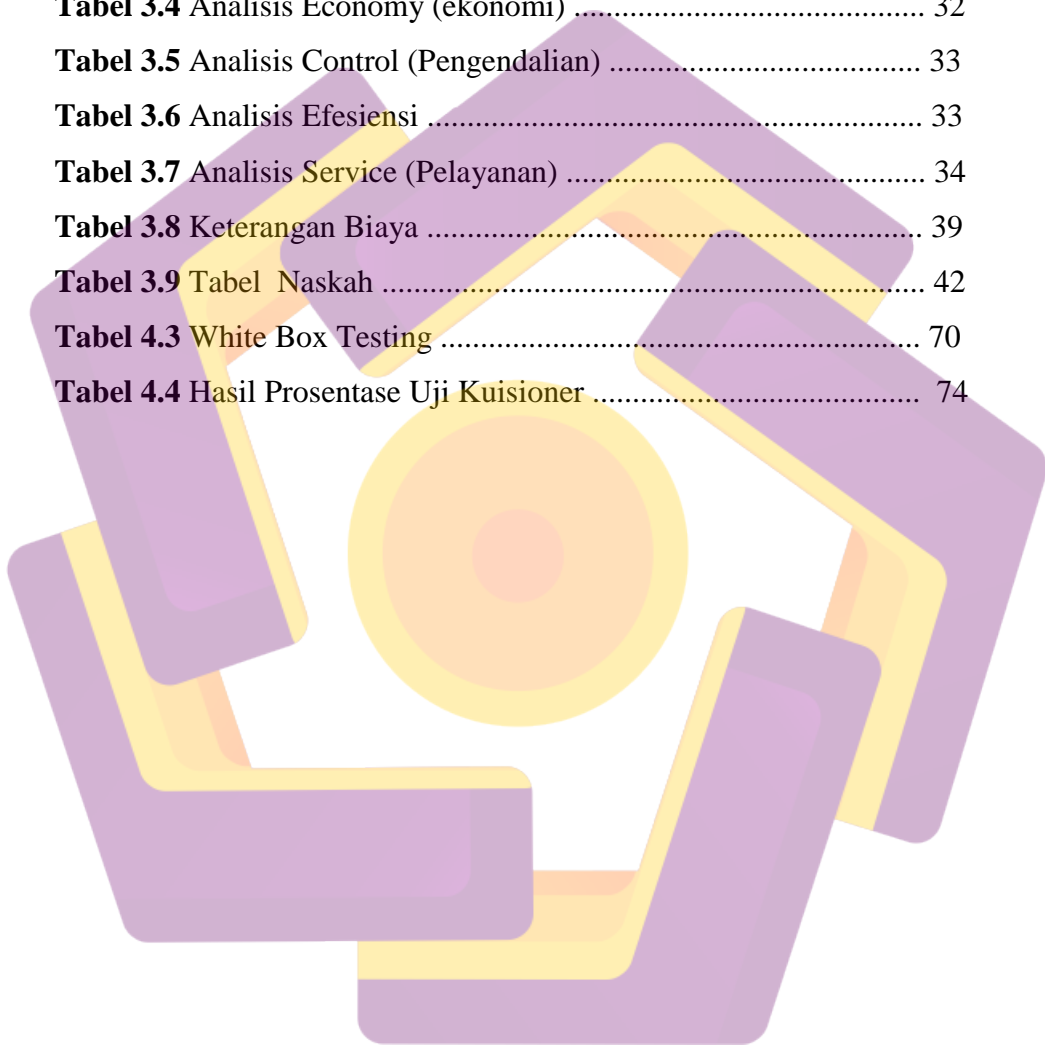
2.2.3 Teks .....	12
2.2.4 Audio .....	12
2.2.5 Gambar .....	15
2.2.6 Animasi.....	16
2.3 Struktur Aplikasi Multimedia .....	17
2.3.1 Struktur Linear.....	17
2.3.2 Struktur Herarki.....	17
2.3.3 Struktur Nonlinear .....	18
2.3.4 Struktur Komposit .....	19
2.4 Langkah-Langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia ....	19
2.4.1 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.4.2 Adobe Flash Cs3.....	21
2.5 Action Script.....	25
<b>BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	27
3.1.1 Sejarah Singkat.....	27
3.1.2 Visi dan Misi .....	27
3.1.3 Tujuan.....	28
3.1.4 Struktur Organisasi.....	28
3.2 Analisis Sistem .....	29
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	29
3.2.2 Penyebab Masalah .....	30
3.3 Tahapan Analisis Sistem.....	30
3.3.1 Analisis Pieces.....	30
3.3.2 Analisis Performance (Kinerja).....	30
3.3.3 Analisis Information (Informasi).....	31
3.3.4 Analisis Economi (Ekonomi) .....	32
3.3.5 Analisis Control (Pengendalian).....	33
3.3.6 Analisis Effeciency (Effesiensi).....	33
3.3.7 Analisis Service (Pelayanan) .....	34
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34

3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.4.2 Analisis Kebutuhab Non Fungsional.....	36
3.4.2.1 Perangkat Keras (Hardware) .....	36
3.4.2.2 Perangkat Lunak (Software).....	37
3.4.2.3 User (Brainware) .....	37
3.4.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	37
3.4.3.1 Kelayakan Teknogi.....	37
3.4.3.2 Faktor Ekonomi .....	38
3.4.3.3 Kelayakan Operasional.....	39
3.4.3.4 Faktor Hukum.....	39
3.5 Perancangan Konsep.....	40
3.5.1 Merancang Konsep.....	40
3.5.2 Merancang Isi .....	40
3.5.3 Pembuatan Diagram Aplikasi.....	41
3.5.4 Merancang Naskah .....	42
3.5.5 Merancang Grafik.....	44
3.5.5.1 Menu Intro .....	45
3.5.5.2 Menu Utama .....	45
3.5.5.3 Menu Profile.....	46
3.5.5.4 Menu Visi dan Misi .....	47
3.5.5.5 Menu Prestasi .....	47
3.5.5.6 Menu Ekstrakulikuler .....	48
3.5.5.7 Menu Galleri.....	48
<b>BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
4.1 Proses Produksi.....	49
4.1.1 Skema Kerja Pembuatan Aplikasi .....	49
4.1.2 Standar Ukuran Layer.....	49
4.1.3 Pembuatan Layer output Data .....	50
4.1.4 Peggunan Layer Output .....	52
4.1.5 Pembuatan Login.....	53
4.1.6 Pembuatan Layer Logo.....	54

4.1.7 Penambahan Sound .....	55
4.1.8 Pembuatan Layer Penambahan Gambat .....	56
4.1.9 Pembuatan Layer Manage Gambar .....	57
4.1.10 Pembuatan Layer Menampilkan Gambar .....	58
4.2 Pengujian Sistem .....	59
4.2.1 Input Dan Edit Profile .....	59
4.2.2 Halaman Teks Profile Di User .....	60
4.2.3 Input Dan Edit Visi Misi .....	61
4.2.4 Halaman Visi Misi Di User .....	62
4.2.5 Input dan Edit Prestasi .....	63
4.2.6 Halaman Prestasi Di User .....	64
4.2.7 Input dan Edit Ekstrakulikuler .....	65
4.2.8 Halaman Ekstrakulikuler Di User .....	66
4.2.9 Menambahkan Foto Di Galleri .....	67
4.2.10 Halaman Galleri Di User .....	69
4.3 Analisis Sistem .....	70
4.3.1 White Box Testing .....	70
4.3.2 Black Box Testing .....	72
4.3.3 Hasil Tanggapan User .....	73
4.3.4 Kritik dan Saran .....	75
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

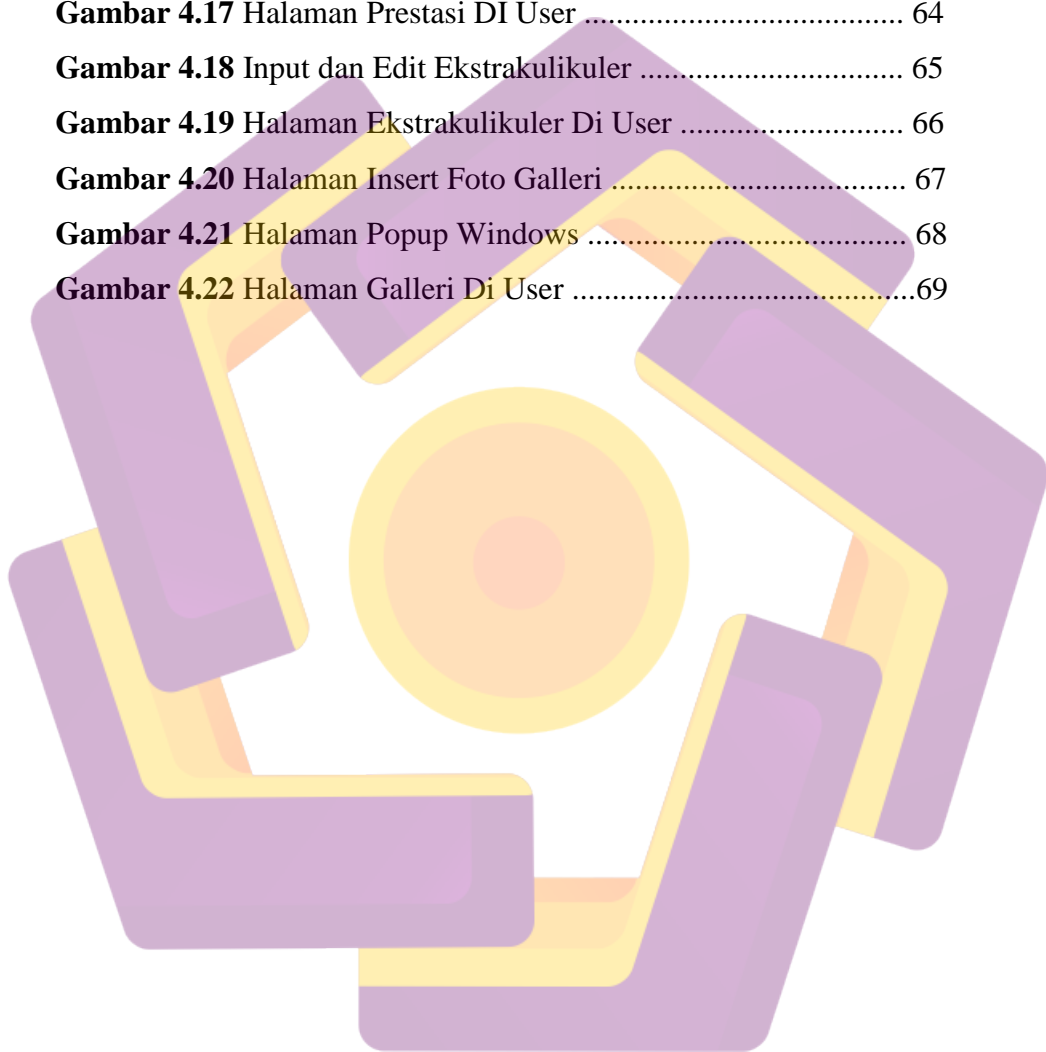
<b>Tabel 1.1</b> Rencana Kegiatan .....	7
<b>Tabel 2.1</b> Perbandingan Aplikasi .....	8
<b>Tabel 3.2</b> Analisis Performance (Kinerja).....	30
<b>Tabel 3.3</b> Analisis Information (Informasi) .....	31
<b>Tabel 3.4</b> Analisis Economy (ekonomi) .....	32
<b>Tabel 3.5</b> Analisis Control (Pengendalian) .....	33
<b>Tabel 3.6</b> Analisis Efisiensi .....	33
<b>Tabel 3.7</b> Analisis Service (Pelayanan) .....	34
<b>Tabel 3.8</b> Keterangan Biaya .....	39
<b>Tabel 3.9</b> Tabel Naskah .....	42
<b>Tabel 4.3</b> White Box Testing .....	70
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Prosentase Uji Kuisisioner .....	74



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.2</b> Gambaran Multimedia .....	9
<b>Gambar 2.3</b> Hypermedia .....	10
<b>Gambar 2.4</b> Hyperteks .....	11
<b>Gambar 2.6</b> Struktur Linear .....	17
<b>Gambar 2.7</b> Struktur Herarki .....	18
<b>Gambar 2.8</b> Struktur Non Linear .....	18
<b>Gambar 2.9</b> Struktur Komposit .....	19
<b>Gambar 2.10</b> Metodologi Pengembangan Multimedia .....	20
<b>Gambar 2.11</b> Adobe Profesional Cs 3 .....	24
<b>Gambar 3.1</b> Struktur Organisasi .....	29
<b>Gambar 3.10</b> Diagram Aplikasi .....	41
<b>Gambar 3.12</b> Tampilan Intro .....	45
<b>Gambar 3.14</b> Tampilan Menu Utama .....	46
<b>Gambar 3.15</b> Tampilan Menu Intro .....	46
<b>Gambar 3.16</b> Tampilan Menu Visi dan Misi .....	47
<b>Gambar 3.17</b> Tampilan Menu Prestasi .....	47
<b>Gambar 3.18</b> Tampilan Menu Ektrakurkuler .....	48
<b>Gambar 3.19</b> Tampilan Menu Galleri .....	48
<b>Gambar 4.1</b> Gambar Skema Pembuatan .....	49
<b>Gambar 4.2</b> Lembar Kerja Adobe Flash Cs3 .....	50
<b>Gambar 4.3</b> Document Properties .....	50
<b>Gambar 4.4</b> Skema Pembuatan .....	51
<b>Gambar 4.5</b> Penggunaan Layer Output .....	52
<b>Gambar 4.6</b> Gambar Login .....	53
<b>Gambar 4.7</b> Gambar Pembuatan Layer Logo .....	54
<b>Gambar 4.8</b> Penambahan Sound .....	55
<b>Gambar 4.9</b> Pembuatan Layer Tambah Gambar .....	56
<b>Gambar 4.10</b> Layer Manage Gambar .....	57
<b>Gambar 4.11</b> Layer Menampilkan Gambar .....	58

<b>Gambar 4.12</b> Input dan Edit Profile .....	59
<b>Gambar 4.13</b> Halaman Teks Profile Di User .....	60
<b>Gambar 4.14</b> Input dan Edit Visi Misi .....	61
<b>Gambar 4.15</b> Halaman Visi Misi Di User .....	62
<b>Gambar 4.16</b> Input dan Edit Prestasi .....	63
<b>Gambar 4.17</b> Halaman Prestasi DI User .....	64
<b>Gambar 4.18</b> Input dan Edit Ekstrakurikuler .....	65
<b>Gambar 4.19</b> Halaman Ekstrakurikuler Di User .....	66
<b>Gambar 4.20</b> Halaman Insert Foto Galleri .....	67
<b>Gambar 4.21</b> Halaman Popup Windows .....	68
<b>Gambar 4.22</b> Halaman Galleri Di User .....	69



## INTISARI

Sebuah sistem pasti sering terjadi kendala atau masalah untuk mencapai tujuan. Dan sering kali dapat disadari bahwa masalah itu terjadi setelah sistem yang berjalan tidak benar. Misalnya kinerja mengalami penurunan, informasi tidak efektif, aplikasi tidak aman, atau pelayanan buruk. Maka adapun permasalahan utama yang terjadi di SMA N 2 Banjarsari yaitu setiap pendaftaran dan penerimaan siswa baru harus mengganti brosur dan spanduk, dalam pembuatan brosur dan spanduk anggaran yang dikeluarkan oleh SMA N 2 Banjarsari sangat besar, sistem penyampaian informasi melalui brosur dan spanduk belum optimal karena dalam brosur tidak mencakup semua informasi yang ada di SMA N 2 Banjarsari.

Maka untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada saya membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi dan promosi di SMA N 2 Banjarsari. Tujuannya adalah memanfaatkan komputer sebagai media penghubung untuk melakukan proses navigasi, interaksi, serta komunikasi dalam mempromosikan SMA N 2 Banjarsari untuk bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas dalam bentuk company profile.

Pemanfaatan teknologi komputerisasi sangat luas dan penerapannya sesuai dengan masing-masing bidangnya. Pengembangan sistem yang ada dengan melakukan promosi yang efektif melalui media informasi berbasis multimedia.

**Kata Kunci** : SMA N 2 Banjarsari, Macromedia Flas CS3 dan *Company Profile*



## **ABSTRACT**

*A system must have frequent problems or issues to achieve the goal. And can often be realized that the problem occurred after the system is running. For example the performance decline, information is not effective, the application is not secure, or bad service. Then as for the main problems that occur in SMA N 2 Banjarsari such as every registration and admission must replace the brochures and banners, brochures and banners in the making of the budget issued by SMA N 2 Banjarsari, systems of delivery of information through brochures and banners not optimal because the flyers did not include all the information on SMA N 2 Banjarsari.*

*Then to be able to solve the problem I created multimedia application as a medium of information and promotion at SMA N 2 Banjarsari. The goal is to utilize the computer as a media liaison for the navigation, interaction, and communication in promoting the SMA N 2 Banjarsari to be more widely recognized by the community in the form of company profiles.*

*The utilization of technology computerized a very broad and its application in accordance with each field. The development of the system that existed with promote effective through the media of information based multimedia.*

**Keywords:** *SMA N 2 Banjarsari, Macromedia Flas CS3 and Company Profile*