

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE MAN CILACAP SEBAGAI
SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Al Muttaqin

08.12.3415

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Profile MAN Cilacap Sebagai Sarana Informasi
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Al Muttaqin

08.12.3415

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 agustus 2011

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Profile MAN Cilacap Sebagai Sarana Informasi
Berbasis Multimedia Interaktif**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Al Muttaqin

08.12.3415

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Agustus 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047



Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2011



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di 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 ataupun pendapat yang pernah di tulis dan / atau di terbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 agustus 2011

Al Muttaqin
08.12.3415

MOTTO

- ✚ Tidak ada yang harus ditakutkan dalam hidup ini, Hidup itu hanya perlu dipahami (Marie Curie 1867-1934)
- ✚ Jangan sekali-sekali engkau berburuk sangka terhadap Tuhanmu, karena sesungguhnya Allah lebih utama untuk disyukuri (karunia-Nya).(DR. Aidh Al-Qarni)
- ✚ Jangan pernah menyerah sebelum mencoba dan jangan pernah takut untuk memulai, Percayalah pada diri sendiri bahwa kita bisa.
- ✚ Berusahalah tuk jadi yang terbaik, tetapi jangan pernah merasa kita lah yang terbaik.
- ✚ Barang siapa mengetahui arti penting waktu, maka ia mengetahui arti penting kehidupan, karna pada dasarnya waktu adalah kehidupan itu sendiri.(Khalid Al Mu'thi Khalif)
- ✚ Jangan pernah berpikir tentang nasib dan takdir, tapi berusahalah senaksimal mungkin dengan semua nasib yang ada sampai akhirnya akan tahu takdir kita sendiri.
- ✚ Dengan percaya kepada diri sendiri, maka segala hal yang baik pasti mulai terjadi, setiap orang adalah produk dari pikirannya sendiri

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamiin.....

Kupersembahkan Skripsi Ini:

Kepada

Allah Subhanahu Wata'ala

Atas Segala Ni'mat dan Karunianya Yang Tak Terhingga

Kepada

Yang Terkasih dan Tersayang Ibunda dan Ayahanda ku

Terimakasih Atas Semua Pengorbanan,

Dukungan Do'a dan Kasih Sayang yang telah Tercurahkan

Kepada

Yang Tercinta Istriku "Siti Masfufah"

Senyummu adalah bahagiaku, Ceriamu adalah dambaku

Gelisahmu adalah kebimbanganku, Air matamu adalah kesedihanku

Kau pelipur lara dukaku, Kau pengiring suka citaku

Bersama kita dalam hari-hari keberkahan

Kepada kakak dan Adikku,

Mas Pratno (Tato), Mba Nuryani, Karim, Siti Nulkaromah, Rizal, Na'if

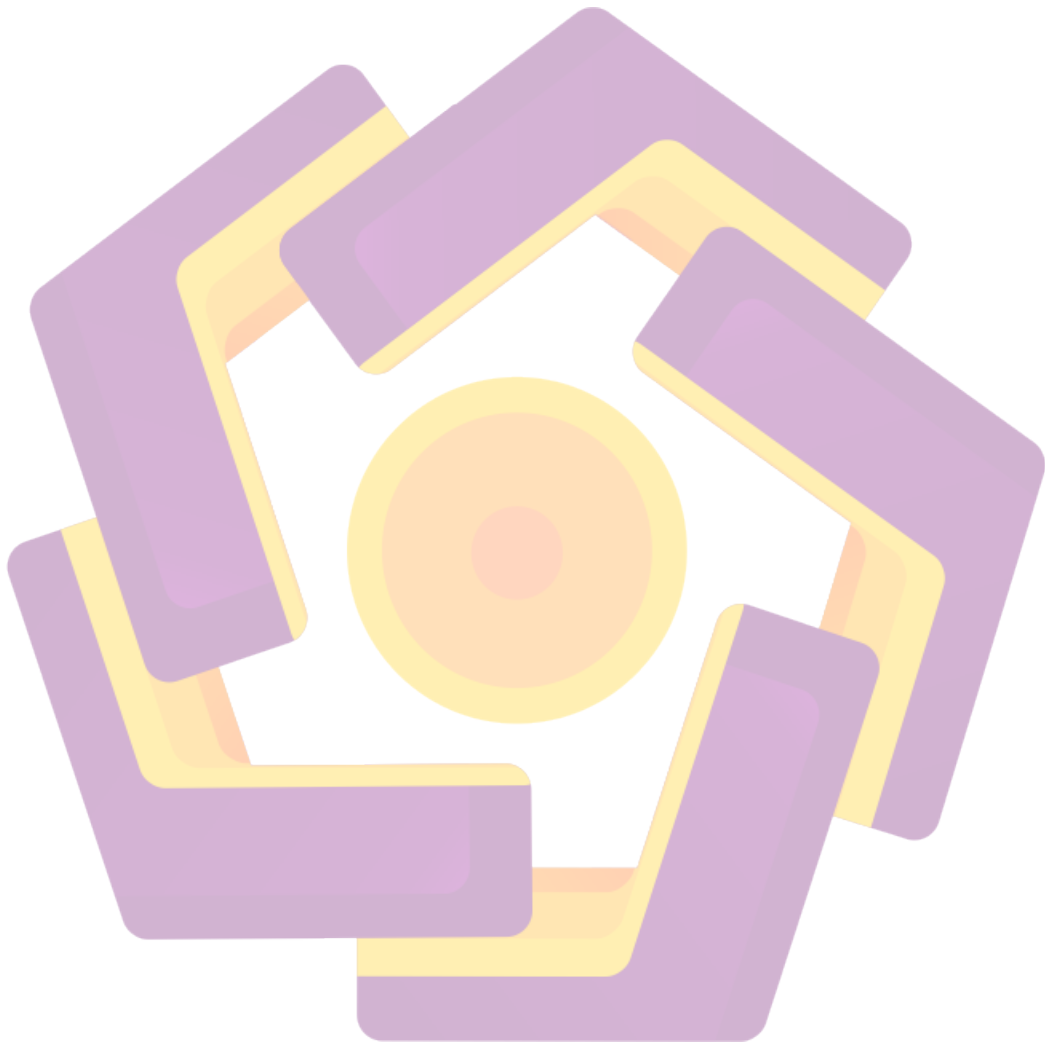
Terimakasih atas Dukungan dan Motivasi Yang Telah diberikan Selama Ini

Dan Almameterku,

Jurusan Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

Amikom Yogyakarta



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbilalamiin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW, rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan dimana penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFIL MAN CILACAP SEBAGAI SARANA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala ni'mat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
4. Bapak Drs. H.Mohammad Alwi, M.Pd.I. Selaku Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Cilacap yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang bersangkutan.

5. Seluruh Guru dan staf tata usaha Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Cilacap yang memberikan kemudahan dan kesediaanya meluangkan waktunya kepada penulis saat melakukan penelitian.
6. Ibunda dan Ayahanda tercinta nun jauh di Kalimantan Timur, Terimakasih yang tak terhingga atas do'a dan segala pengorbananya slama ini,
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari Karya Tulis Skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu terus disempurnakan. Seperti kata pepatah tiada gading yang tak retak. Saran dan kritik yang bersifat membangun selalu terbuka dan penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis skripsi ini.

Akhir kata, semoga penulisan karya tulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 2 Agustus 2011

Al Muttaqin

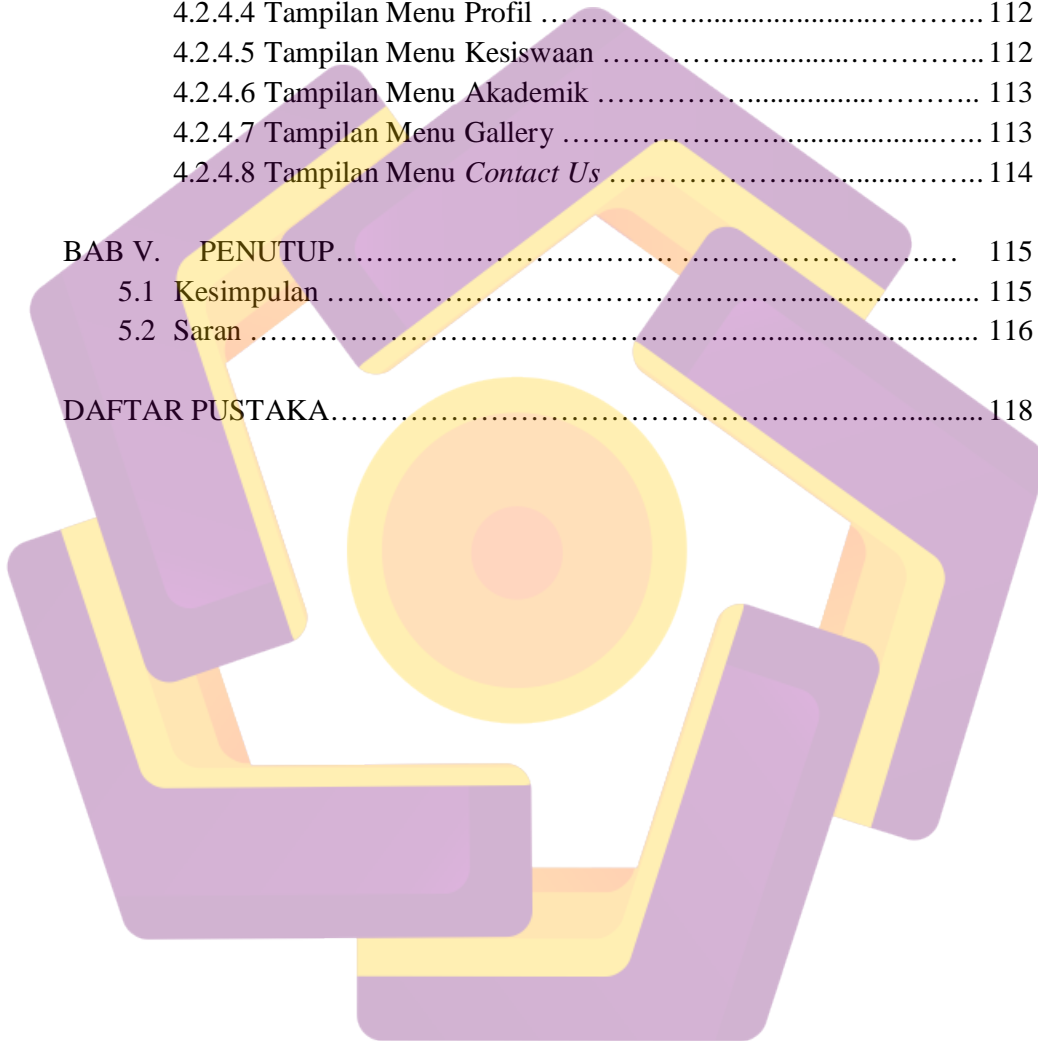
DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Intisari	xvii
<i>Abstract</i>	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika penulisan.....	7
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.1.1 Sistem	9
2.1.2 Informasi.....	9
2.1.3 Sistem Informasi.....	11
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	11
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.3 Elemen-elemen Multimedia.....	14
2.2.4 Konsep Dasar Animasi.....	17
2.3 Struktur Aliran Aplikasi Multimedia.....	18

2.3.1 Struktur Linier.....	18
2.3.2 Struktur Hierarki.....	19
2.3.3 Struktur Piramida.....	20
2.3.4 Struktur Polar.....	21
2.4 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	22
2.4.1 Merancang Konsep	22
2.4.2 Merancang Isi.....	22
2.4.3 Merancang Naskah.....	23
2.4.4 Merancang Grafik	23
2.4.5 Memproduksi Sistem	23
2.4.6 Menggunakan Sistem	23
2.4.7 Memelihara Sistem	23
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang di Gunakan.....	25
2.5.1 Adobe Flash CS3 Professional	25
2.5.2 Adobe Photoshop CS3 Extended.....	27
2.5.2 Cool Edit Pro 2.1.....	29
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.1 Gambaran Umum Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Cilacap.....	32
3.1.1 Sejarah Berdirinya.....	32
3.1.2 Visi Misi Sekolah.....	32
3.1.3 Profil Sekolah.....	34
3.1.4 Struktur Organisasi Sekolah	35
3.1.5 Tujuan Sekolah.....	35
3.1.6 Profil Lulusan	36
3.1.7 Profil Guru dan Tata Usaha	37
3.1.8 Program Jurusan.....	38
3.1.9 Profil Siswa.....	38
3.1.10 Sarana dan Prasarana	39
3.1.11 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	40
3.1.12 Prestasi Sekolah	41
3.1.13 Program Beasiswa	42
3.2 Analisis Sistem.....	42
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	42
3.2.2 Pendefinisian Masalah.....	43
3.2.2.1 Sasaran dan Batasan SistemMultimedia.....	43
3.2.2.2 Masalah Dalam Sistem Multimedia	45
3.3 Analisis <i>Pieces</i>	45
3.3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	46
3.3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	47

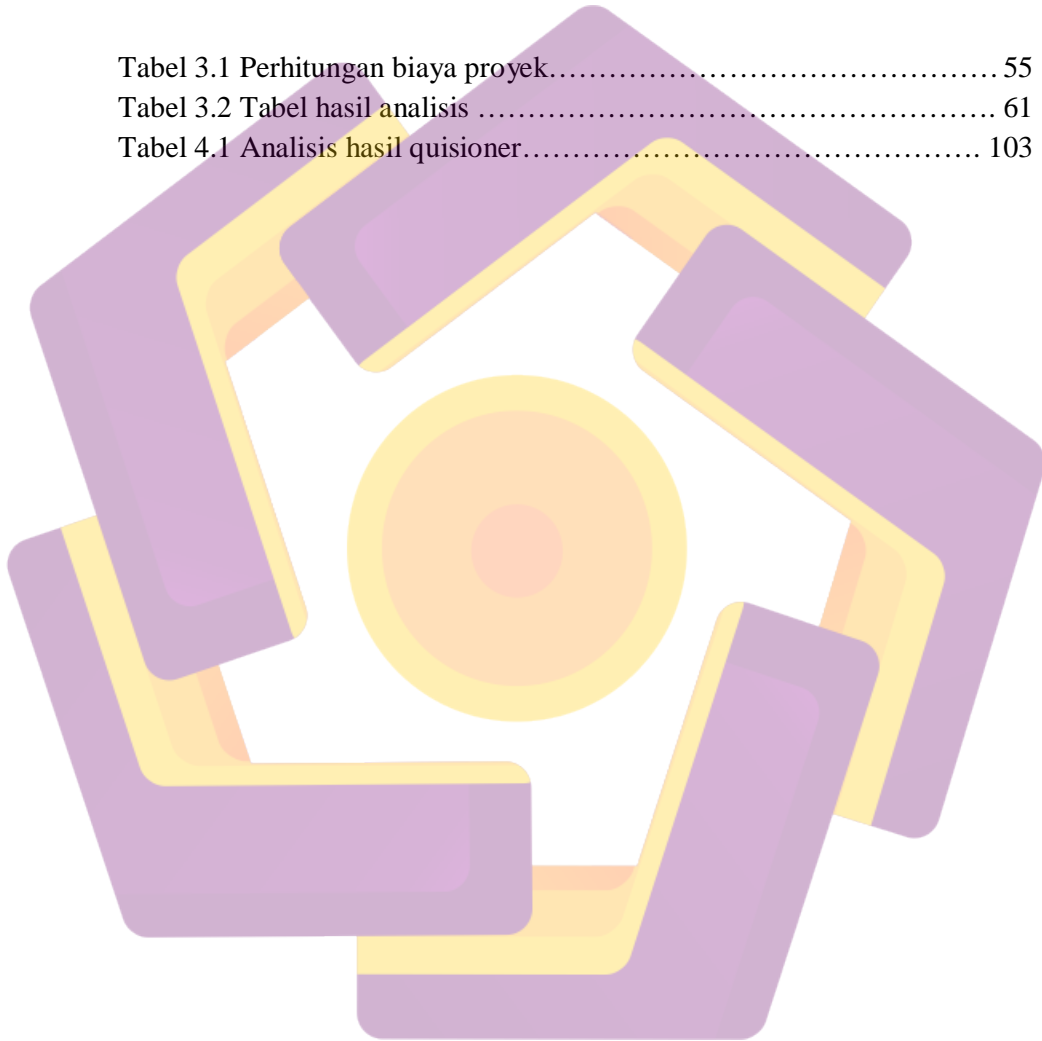
3.3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>).....	48
3.3.4 Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	48
3.3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	49
3.3.6 Analisis Pelayanan(<i>Services</i>).....	49
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	51
3.4.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	51
3.4.2 Kebutuhan <i>Software</i>	51
3.4.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	52
3.4.4 Analisis Kebutuhan Informasi	52
3.5 Analisis Kelayakan Sistem	53
3.5.1 Kelayakan Teknis / Teknologi	53
3.5.2 Kelayakan Ekonomi	54
3.5.3 Kelayakan Operasi	61
3.5.4 Kelayakan Hukum	62
3.6 Perancangan Aplikasi Multimedia	62
3.6.1 Merancang Konsep	62
3.6.2 Merancang Isi	63
3.6.3 Merancang Naskah	66
3.6.4 Merancang Grafik	69
3.6.4.1 Tampilan Pembuka/ Intro	70
3.6.4.2 Tampilan Menu Halaman Utama	71
3.6.4.3 Tampilan Menu About MAN	73
3.6.4.4 Tampilan Menu Profil	74
3.6.4.5 Tampilan Menu Kesiswaan	75
3.6.4.6 Tampilan Menu Akademik	76
3.6.4.7 Tampilan Menu Gallery	77
3.6.4.8 Tampilan Menu <i>Contact Us</i>	78
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Memproduksi Sistem.....	79
4.1.1 Pembuatan <i>Desain Background</i> Intro	80
4.1.2 Pengeditan Suara Dengan Cool Edit Pro 2.1.....	82
4.1.3 Pembuatan Animasi Teks Dengan Adobe Flash CS3.....	84
4.1.4 Penggunaan <i>Action Scrip</i> Pada Adobe Flah CS3.....	89
4.1.5 Memulai Pembuatan <i>Movie</i>	96
4.1.6 Membuat File *.Exe	99
4.2 Melakukan Pengetesan Sistem	101
4.2.1 Ujicoba Pemakai	102
4.2.2 Ujicoba Aplikasi.....	103
4.2.3 Memelihara Sistem.....	106

4.2.3.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	107
4.2.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	109
4.2.4 Manual Program	110
4.2.4.1 Tampilan Halaman Intro	110
4.2.4.2 Tampilan Menu Utama	111
4.2.4.3 Tampilan Menu About MAN	111
4.2.4.4 Tampilan Menu Profil	112
4.2.4.5 Tampilan Menu Kesiswaan	112
4.2.4.6 Tampilan Menu Akademik	113
4.2.4.7 Tampilan Menu Gallery	113
4.2.4.8 Tampilan Menu <i>Contact Us</i>	114
BAB V. PENUTUP	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118



DAFTAR TABEL

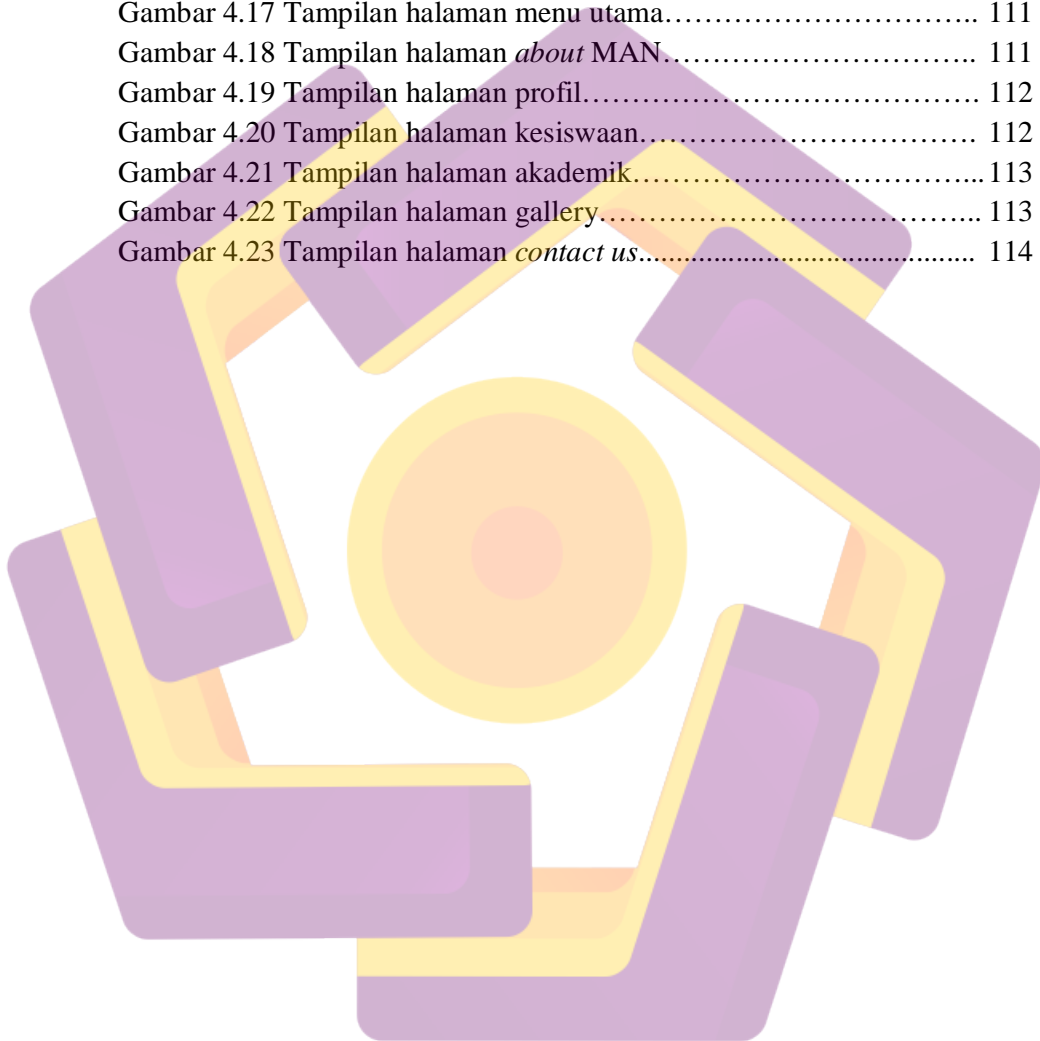
Tabel 3.1 Perhitungan biaya proyek.....	55
Tabel 3.2 Tabel hasil analisis	61
Tabel 4.1 Analisis hasil quisioner.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model sistem	9
Gambar 2.2	Siklus Informasi	10
Gambar 2.3	Konsep sistem informasi.....	11
Gambar 2.4	Elemen-elemen multimedia	14
Gambar 2.5	Struktur linier.....	19
Gambar 2.6	Struktur hierarkies.....	20
Gambar 2.7	Struktur piramida.....	21
Gambar 2.8	Struktur polar.....	21
Gambar 2.9	Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	24
Gambar 2.10	Interface dari Adobe Flash Cs3 Professional.....	25
Gambar 2.11	Interface Adobe Photoshop CS3 extended.....	29
Gambar 2.12	Interface Cool edit pro 2.1 <i>The edit waveform view</i>	30
Gambar 2.13	Interface Cool edit pro 2.1 <i>The multitrack view</i>	31
Gambar 3.1	Struktur Organisasi MAN Cilacap	35
Gambar 3.2	Struktur multimedia dengan metode hirarki.....	64
Gambar 3.3	Rancangan tampilan intro	70
Gambar 3.4	Tampilan menu halaman utama.....	71
Gambar 3.5	Tampilan menu about MAN	73
Gambar 3.6	Tampilan menu profil	74
Gambar 3.7	Tampilan menu kesiswaan.....	75
Gambar 3.8	Tampilan menu akademik.....	77
Gambar 3.9	Tampilan menu <i>gallery</i>	77
Gambar 3.10	Tampilan menu <i>contact us</i>	78
Gambar 4.1	Alur pembuatan movie.....	79
Gambar 4.2	Kotak dialog halaman kerja baru.....	80
Gambar 4.3	Hasil akhir pembuatan <i>background</i> intro.....	82
Gambar 4.4	Pemotongan atau pengeditan suara.....	83
Gambar 4.5	Kotak dialog <i>save as file</i>	84
Gambar 4.6	Pembuatan animasi teks profil interaktif.....	86
Gambar 4.7	Pembuatan animasi teks MAN Cilacap	87
Gambar 4.8	Memasukkan background kedalam stage.....	97
Gambar 4.9	Pembuatan kotak animasi	99
Gambar 4.10	Pembuatan file Profile MAN Cilacap.exe.....	100

Gambar 4.11 File aplikasi Profile MAN Cilacap.exe	100
Gambar 4.12 Tampilan aplikasi halaman menu utama.....	104
Gambar 4.13 Tampilan aplikasi halaman about MAN.....	105
Gambar 4.14 Kotak dialog publishing movie.....	108
Gambar 4.15 File flash player yang telah menjadi .exe.....	109
Gambar 4.16 Tampilan halaman intro.....	110
Gambar 4.17 Tampilan halaman menu utama.....	111
Gambar 4.18 Tampilan halaman <i>about</i> MAN.....	111
Gambar 4.19 Tampilan halaman profil.....	112
Gambar 4.20 Tampilan halaman kesiswaan.....	112
Gambar 4.21 Tampilan halaman akademik.....	113
Gambar 4.22 Tampilan halaman gallery.....	113
Gambar 4.23 Tampilan halaman <i>contact us</i>	114



INTISARI

Penyampaian informasi sebagai media promosi dan informasi memegang peranan yang sangat 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 sangat menarik diharapkan informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik dan akurat kepada yang menerimanya.

Sistem penyampaian informasi pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Cilacap masih menggunakan cara manual yang masih sederhana dan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan konsumen kurang tertarik dan informasi yang ingin disampaikan kepada konsumen tidak dapat tersalurkan dengan baik terutama hal-hal yang berkaitan dengan visi misi dan keunggulan sekolah.

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

Kata Kunci : teknologi multimedia, informasi, media promosi

ABSTRACT

Submission of information as a media promotion and information plays a very important role in the development of a business or organization, so that if the delivery of information as an information media are supported with multimedia technology more sophisticated and packed with a very interesting information submitted is expected to be channeled properly and accurate to receiving it.

Information delivery system in Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Dilacap still use manual way is still simple and less attractive. This resulted in less consumer interest and information to be conveyed to the consumer can not channeled properly, especially matters related to the mission and vision of scholl excellence.

The author intends to do the analysis, evaluation and design a profile of scholl based multimedia system to make it more attractive and interactive which will assist in the delivery of school information as well as to overcome the existing problem.

Key Word : *multimedia technology, information, media promotion*