

**SISTEM INFORMASI BUDAYA INDUSTRI "SI BUDI" BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER
DI SMK BHINA TUNAS BHAKTI JUWANA**

TUGAS AKHIR



disusun Oleh

Andri Wahyu Sulisty

09.02.7420

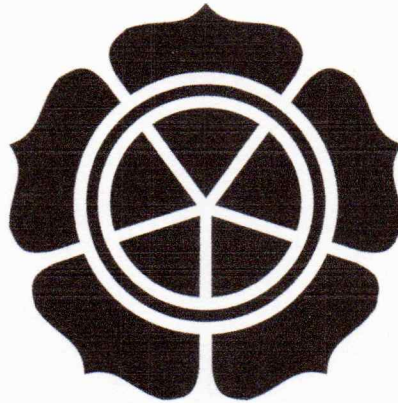


**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**SISTEM INFORMASI BUDAYA INDUSTRI "SI BUDI" BERBASIS
MULTIMEDIA SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER
DI SMK BHINA TUNAS BHAKTI JUWANA**

Tugas Akhir

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



disusun Oleh

Andri Wahyu Sulisty

09.02.7420

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Sistem Informasi Budaya Industri "Si Budi" Berbasis
Multimedia Sebagai Pendidikan Karakter
di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andri Wahyu Sulisty

09.02.7420

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 2 Mei 2012

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom,

NIK. 19000008

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Sistem Informasi Budaya Industri "Si Budi" Berbasis
Multimedia Sebagai Pendidikan Karakter
di SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andri Wahyu Sulisty

09.02.7420

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Nila Feby Puspitasari, S.Kom

NIK. 190302161

Tanda Tangan



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

Tanggal 28 Mei 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

NIK. 190302001



PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 Juni 2012

Nama

NIM

Tanda tangan

Andri Wahyu Sulistyo

09.02.7420



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “SISTEM INFORMASI BUDAYA INDUSTRI ”SI BUDI” BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER DI SMK BHINA TUNAS BHAKTI JUWANA “.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Untuk itu kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Suyanto,MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan arahan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Suharto, S.T. selaku Kepala Sekolah SMK BHINA TUNAS BHAKTI JUWANA yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian dan pengumpulan data yang dibutuhkan.
4. Bapak Suprayitno, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Manajemen Mutu dan Budaya Industri.
5. Orang tua kami yang tidak pernah lupa mendoakan dan mendukung kami.



6. Untuk semua teman-teman, terutama anak-anak 09D3MI01, terima kasih atas dukungannya.
7. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penyusunan Laporan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu kami mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini.

Akhirnya kami berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2012

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1 Metode Observasi	3
1.5.2 Metode Interview.....	3
1.5.3 Dokumentasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.7 Jadwal Kegiatan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Sistem dan Informasi	7
2.1.1 Definisi Sistem.....	7
2.1.2 Definisi Informasi.....	8
2.1.3 Kualitas Informasi.....	9
2.1.4 Nilai Informasi.....	10
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.2.1 Karakteristik Sistem Informasi.....	12
2.2.2 Komponen Sistem Informasi	13
2.3 Sejarah Multimedia.....	14
2.3.1 Definisi Multimedia.....	15
2.3.2 Kelebihan Multimedia	16
2.3.3 Elemen – Elemen Multimedia	17
2.4 Metodologi Pengembangan Sistem Multimedia	20
2.4.1 Definisi Masalah.....	23
2.4.2 Merancang Konsep	23
2.4.3 Merancang Isi	23
2.4.4 Merancang Naskah	24
2.4.5 Merancang Grafik.....	24
2.4.6 Memproduksi Sistem Multimedia	24
2.4.7 Pengujian Sistem Multimedia.....	24
2.4.8 Penggunaan Sistem Multimedia	25
2.4.9 Pemeliharaan Sistem Multimedia	25



2.5	Struktur Sistem Informasi Multimedia	26
2.5.1	Struktur Linier.....	26
2.5.2	Struktur Non Linier.....	27
2.5.3	Struktur Hirarki.....	28
2.5.4	Struktur Komposit.....	28
2.6	Perangkat Keras Yang Digunakan.....	29
2.6.1	CPU.....	29
2.6.2	Piranti Masukan (Input Device).....	29
2.6.3	Piranti Keluaran (Output Device).....	30
2.6.4	Memori Utama.....	30
2.6.5	Piranti Penyimpanan Sekunder.....	30
2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	30
2.7.1	Perangkat Lunak Sistem	31
2.7.1.1	Pengertian Sistem Operasi.....	31
2.7.1.2	Sistem Operasi Windows.....	31
2.7.1.3	Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia.....	32
2.8	Perangkat Lunak Aplikasi Yang Digunakan	32
2.8.1	Adobe Flash CS3	32
2.8.2	Macromedia Fireworks 8.....	39
2.8.2.1	Sekilas Tentang Macromedia Fireworks 8	39
2.8.2.2	Lingkungan Kerja Macromedia Fireworks 8.....	41
2.8.3	Sound Recorder Windows XP	43
2.8.3.1	Sekilas Tentang Sound Recorder Windows XP	43



2.8.3.1	Cara Merekam Menggunakan Sound Recorder.....	43
2.9	Kompetensi Dasar Budaya Industri	46
BAB III TINJAUAN UMUM.....		52
3.1	Profil dan Sejarah Sekolah.....	52
3.1.1	Profil Sekolah	52
3.1.2	Sejarah Sekolah.....	52
3.2	Visi dan Misi.....	53
3.2.1	Visi.....	53
3.2.2	Misi	54
3.3	Motto dan Tujuan.....	54
3.3.1	Motto.....	54
3.3.2	Tujuan Sekolah	54
3.3.2.1	Tujuan Umum.....	54
3.3.2.1	Tujuan Khusus	55
3.4	Kegiatan Pendidikan dan Pelatihan	55
3.5	Data Siswa (3 Tahun Terakhir).....	57
3.6	Struktur Organisasi	59
3.7	Tenaga Pendidik dan Kependidikan	60
3.7.1	Jumlah Tenaga Pedidik.....	60
3.7.2	Jumlah Tenaga Kependidikan.....	60
3.8	Prestasi	61
3.9	Sarana Prasarana	62
3.10	Unit Usaha Sekolah	64



3.11	Institusi Pasangan	64
3.12	Pelayanan Bagi Tamatan	65
3.13	SBI (Sekolah Berbasis Industri)	66
3.14	Manajemen Mutu dan Budaya Industri	66
3.14.1	Tujuan Umum Program Manajemen Mutu.....	66
3.14.2	Tujuan Umum Program Budaya Industri	67
BAB IV PEMBAHASAN		68
4.1	Mendefinisikan Masalah.....	68
4.2	Merancang Konsep	69
4.3	Merancang Isi	69
4.4	Merancang Naskah	70
4.5	Merancang Grafik.....	72
4.5.1	Rancangan Sistem.....	72
4.5.1.1	Rancangan Halaman Menu Utama	72
4.5.1.2	Rancangan Halaman Menu Pengantar	73
4.5.1.3	Rancangan Halaman Menu Mari Berbudi	73
4.5.1.4	Rancangan Halaman Menu Kuis	75
4.5.1.5	Rancangan Halaman Menu Petunjuk, Referensi dan Istilah.....	75
4.6	Memproduksi Sistem	76
4.6.1	Mengolah Gambar	77
4.6.1.1	Proses Drawing / Menggambar.....	77
4.6.1.2	Proses Scanning	77

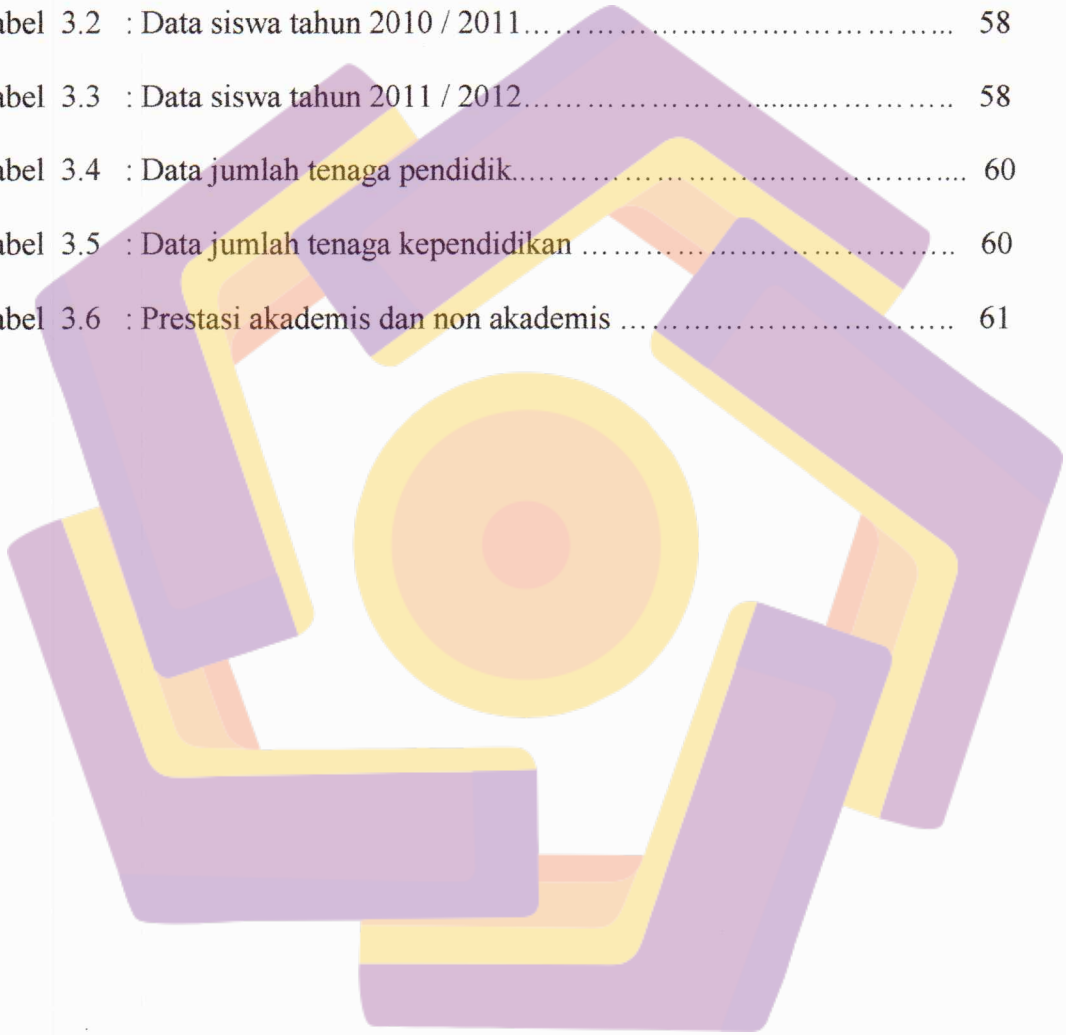


4.6.1.3	Proses Coloring.....	78
4.6.2	Proses Pembuatan Aplikasi.....	80
4.6.2.1	Mengimport Background pada Adobe Flash CS3	80
4.6.2.2	Membuat Tombol Dengan Adobe Flash CS3.....	81
4.6.2.3	Menyisipkan Script pada Tombol.....	83
4.6.2.4	Mengimport dan Memasukkan Sound Pada Frame....	84
4.6.2.5	Membuat Animasi Frame by Frame pada Adobe Flash CS3.....	85
4.6.2.6	Tampilan Aplikasi Si Budi	86
4.6.2.7	Story Board Aplikasi Si Budi	91
4.7	Pengujian Sistem.....	100
4.8	Menggunakan Sistem.....	101
4.9	Memelihara Sistem	102
4.9.1	Pemeliharaan Komputer	102
4.9.2	Pemeliharaan Sistem.....	104
BAB V PENUTUP		106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....		108



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Jadwal Kegiatan	6
Tabel 3.1 : Data siswa tahun 2009 / 2010.....	57
Tabel 3.2 : Data siswa tahun 2010 / 2011.....	58
Tabel 3.3 : Data siswa tahun 2011 / 2012.....	58
Tabel 3.4 : Data jumlah tenaga pendidik.....	60
Tabel 3.5 : Data jumlah tenaga kependidikan	60
Tabel 3.6 : Prestasi akademis dan non akademis	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Diagram Definisi Informasi.....	9
Gambar 2.2	: Elemen – Elemen Multimedia.....	17
Gambar 2.3	: Siklus hidup pengembangan sistem	21
Gambar 2.4	: Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
Gambar 2.5	: Struktur Linear	27
Gambar 2.6	: Struktur Non Linier	27
Gambar 2.7	: Struktur Hierarki	28
Gambar 2.8	: Struktur Komposit	28
Gambar 2.9	: Tampilan area kerja adobe flash cs3	33
Gambar 2.10	: Menu toolbox	34
Gambar 2.11	: Menu timeline.....	34
Gambar 2.12	: Area Stage	35
Gambar 2.13	: Properties inspector.....	35
Gambar 2.14	: Menu Filters.....	36
Gambar 2.15	: Menu Parameters.....	36
Gambar 2.16	: Panel Color.....	37
Gambar 2.17	: Panel Swatches.....	37
Gambar 2.18	: Panel Library	38
Gambar 2.19	: Components.....	38
Gambar 2.20	: Action Scripts.....	39
Gambar 2.21	: Tampilan menu utama Macromedia Firework 8.....	41

Gambar 2.22	: Tampilan Toolbar Main.....	42
Gambar 2.23	: Tampilan Panel Property Inspector.....	42
Gambar 2.24	: Tampilan Panel Tools.....	42
Gambar 2.25	: Tampilan Recording Control.....	43
Gambar 2.26	: Tampilan Sound Recorder.....	44
Gambar 2.27	: Kotak Dialog Properties for Sound.....	44
Gambar 2.28	: Kotak Dialog Sound Selection.....	45
Gambar 3.1	: Struktur organisasi SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana.....	59
Gambar 4.1	: Struktur Hierarki siBUDI SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana	71
Gambar 4.2	: Rancangan Halaman Menu Utama.....	72
Gambar 4.3	: Rancangan Halaman Menu pengantar.....	73
Gambar 4.4	: Rancangan Halaman Mari Berbudi.....	73
Gambar 4.5	: Rancangan Halaman Menu Kuis.....	75
Gambar 4.6	: Rancangan Halaman Menu Petunjuk, Referensi dan Istilah..	75
Gambar 4.7	: Contoh gambar pensil yang telah melewati proses Scaning..	78
Gambar 4.8	: Gambar sebelum melalui proses coloring.....	79
Gambar 4.9	: Proses Coloring gambar pada Macromedia Fireworks 8.....	80
Gambar 4.10	: Proses mengimport objek pada Adobe Flash CS3.....	81
Gambar 4.11	: Proses membuat tombol/button pada Adobe Flash CS3.....	82
Gambar 4.12	: Proses mengatur tampilan Up, Over, Down pada tombol.....	83
Gambar 4.13	: Area untuk menyisipkan script pada tombol.....	84
Gambar 4.14	: Tampilan Sound pada Library setelah diimport.....	85
Gambar 4.15	: Proses animasi frame by frame.....	86

Gambar 4.16 : Tampilan Halaman Menu Utama.....	86
Gambar 4.17 : Tampilan Halaman Pengantar.....	87
Gambar 4.18 : Tampilan Halaman Mari Berbudi.....	87
Gambar 4.19 : Tampilan Halaman Kuis.....	88
Gambar 4.20 : Tampilan Halaman Petunjuk.....	88
Gambar 4.21 : Tampilan Halaman Referensi.....	89
Gambar 4.22 : Tampilan Halaman Istilah.....	89
Gambar 4.23 : Tampilan Halaman About.....	90
Gambar 4.24 : Story Board Simulasi Benar Siap Sekolah.....	91
Gambar 4.25 : Story Board Simulasi Salah Siap Sekolah.....	92
Gambar 4.26 : Story Board Budaya Hidup Rapi.....	93
Gambar 4.27 : Story Board Budaya Hidup Bersih.....	94
Gambar 4.28 : Story Board Budaya Hemat Energi.....	95
Gambar 4.29 : Story Board Budaya Jalur Hijau.....	96
Gambar 4.30 : Story Board Aturan Makan dan Minum.....	97
Gambar 4.31 : Story Board Aturan Area Merokok.....	98
Gambar 4.32 : Story Board Aturan Pengunjung/Tamu.....	99



INTISARI

Dunia pendidikan dalam hal ini sekolah sangat berperan penting di dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas. Pendidikan karakter adalah salah satu tujuan dari Pendidikan Nasional yang harus di tanamkan kepada setiap siswa. Dengan karakter yang baik maka akan menciptakan pola pikir (*mindset*), sikap (*attitude*), kebiasaan (*habit*) serta budaya (*culture*) yang baik pula.

Pendidikan karakter tersebut dapat di wujudkan dengan menerapkan budaya industri di dalam budaya sekolah yang didalamnya meliputi penanaman nilai-nilai disiplin, ketertiban dan kesadaran akan aturan-aturan yang telah di tetapkan. Dengan adanya media informasi berupa “Si Budi” Sistem Informasi Budaya Industri “SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana maka nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam budaya industri dapat di sampaikan dengan mudah dan menarik kepada para siswa, dan seluruh anggota sekolah.

“Si Budi” Sistem Informasi Budaya Industri SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana ini sangatlah tepat sebagai media informasi untuk menciptakan generasi muda yang memiliki karakter unggul.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Budaya Industri, Pendidikan Karakter.

ABSTRACT

Education in this school is very instrumental in creating a quality young generation. Character education is one of the goals of National Education should instill in each student. With a good character then it will create a pattern of thinking (mindset), attitude (attitude), custom (habit) and culture (culture) is also good.

Character education can realize by implementing industrial culture in the school culture in which includes planting of the values of discipline, order and awareness of the rules that have been set. With the media in the form of information "Si Budi" Industry Culture Information Systems SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana the values of the characters contained in the culture industry can be delivered easily and attractive to students, and all members of the school.

"Si Budi" Industry Culture Information Systems" SMK Bhina Tunas Bhakti Juwana is very appropriate as a medium of information to create a young generation that has a superior character.

Keywords: *System Information, Culture Industry, Character Education.*