

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SAKA BAYANGKARA KOTA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh :

Selfia Verananda Chrisetiade

09.12.3954

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

2013



**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SAKA BAYANGKARA KOTA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Selfia Verananda Chrisetiade

09.12.3954

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

2013

i



PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SAKA BAYANGKARA KOTA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Selfia Verananda Chrisetiadi
09.12.3954

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Melwin Syafrizal, S.kom, M.Eng
NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2013



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SAKA BAYANGKARA KOTA YOGYAKARTA**

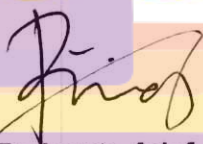
Yang di persembahkan dan di susun oleh

Selfia Verananda Chrisetiade

09.12.3954

telah disetujui oleh Dosen pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2012

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief. MT
NIK : 190302098

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, 7 Maret 2013

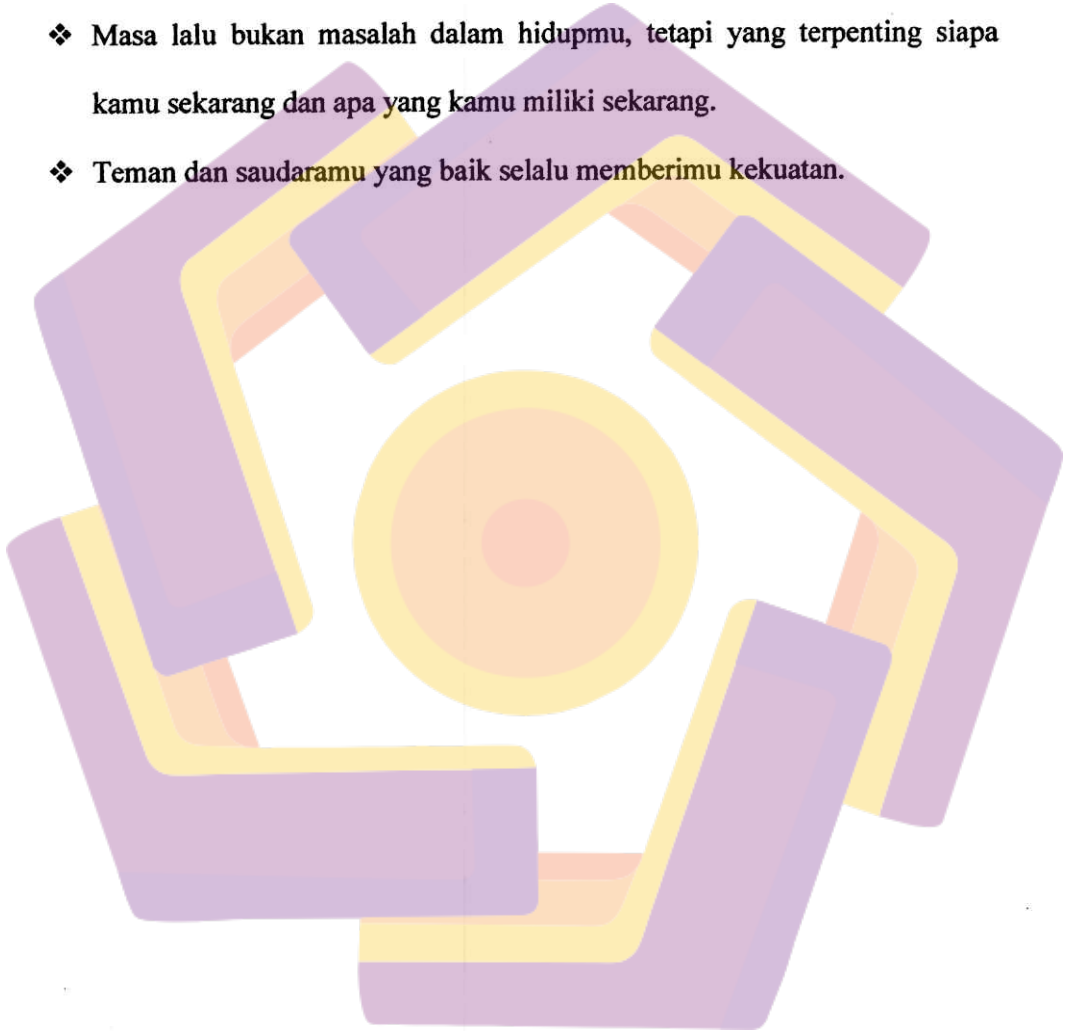


SELFIA VERNANDA, CH

09.12.3954

MOTTO

- ❖ Rasa Syukur kepada Allah SWT akan membuatmu lebih kuat.
- ❖ Masa lalu bukan masalah dalam hidupmu, tetapi yang terpenting siapa kamu sekarang dan apa yang kamu miliki sekarang.
- ❖ Teman dan saudaramu yang baik selalu memberimu kekuatan.



PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

1. Alhamdulillah segala puji bagi Allah atas segala kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan selama ini.
2. Rasulullah SAW Muhammad Nabi
3. Untuk Orang tuaku tercinta, Terimakasih bundaku dan ayahku yang selama ini mendukung dan memotivasiku untuk semangat belajar, selalu mendengar keluh kesahku dan memberikan masukan agar anakmu ini selalu bersemangat. Terimakasih juga sewaktu berpusing ria mengerjakan skripsi bunda dan Ayah selalu menghibur aku, walau sering ngomel – ngomel gag jelas kalian adalah segalanya buat hidupku....I LOVE U mom n dad
4. Buat adekku tercinta Ayun dan Dani makasih ya sudah memberikan semangat dan motivasi kakakmu untuk maju dan maju terus tanpa patah semangat. Walau sering berantem tapi itu smua hanya ungkapan rasa sayang kita sebagai saudara. Buat kalian terimakasih banyak U all the best.....
5. Buat keluarga besar Y. Soemadiono makasih buat do'anya yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

6. Buat Kekasih tercinta yang selama ini selalu mendukung, menghiburku, dan selalu memotivasiku untuk hidupku. Terimakasih banyak ya sayang I LOVE U.....

7. Buat Seny Arta dan Hendra yang sudah membantu untuk pembuatan skripsiku yang sering memberikan masukan dan arahan sampai skripsiku selesai, maaf sering ganggu dan menyita waktu klian. Terimakasih banyak atas kebaikan klian....U all the best

8. Buat Serly Ellen Metto teman dan sekaligus sahabatku yang slama ini selalu dengar keluh kesahku dan selalu menyemangatiku. Metto makasih ya kalo gag da kamu mungkin juga skripsiku gag jadi secepat ini. Metto mkasiiah yaaa kamuuu memang sahabatku yang setiaaa....

9. Buat Sahabat-sahabatku (suster, Nova, Mela, Sefia, Dewi, Cherry) dan g yang aq sebut terimakasih yaaa karena kalian aq bisa seperti ini dan bisa menyelesaikan ini smua...Love u My best friend

10. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang selama saya bimbingan mulai dari pengajuan judul sampai mendapat acc dari bapak yang selalu memberikan saya bimbingan dan arahnya dengan sabar sehingga skripsi saya terselesaikan. Terimakasih banyak pak....

11. Buat Pihak Satuan Karya Bhayangkara terimakasih sudah memberikan ijin penelitian dan meberikan informasinya untuk memperlacar pembuatan skripsi.
12. Buat keluarga besar kelas F terimakasih sudah memberikan keluarga kecil buat berkeluh kesah saling berbagi kasih. Semoga walau kita berpisah kita akan selalu mengingat kebersamaan kita selama 3 tahun. Terimakasih ya temanku berharap suatu saat kita berkumpul dengan menjadi orang yang sukses smua....Amiiin
13. Buat smua pihak resource centre terimakasih banyak telah memperlancar pembuatan skripsi saya. Yang selalu memberikan semngat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi. Dan memberikan ijin untuk keterkaitan proses pembuatan skripsi sampai selesai. Terimakasih banyak buat kerjasamanya selama ini.
14. Dan semua pihak yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu terimakasih banyak yaa atas dukungan dan motivasinya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “PROFIL SAKA BHAYANGKARA”. Dengan kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Pihak Satuan Karya Bhayangkara yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Yogyakarta, 28 Februari 2013

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6

BAB II DASAR TEORI

2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2 Komponen Multimedia.....	9
2.3 Objek - objek Multimedia.....	9
2.4 Struktur Sistem Multimedia.....	15
2.4.1 Struktur Linier.....	15
2.4.2 Struktur Menu.....	16
2.4.3 Struktur Hierarki.....	17
2.4.4 Struktur jaringan.....	18
2.4.5 Struktur Kombinas.....	19
2.5 Tahap – Tahap Pengembangan Multimedia.....	20
2.6 Sistem perangkat Lunak yang Digunakan	22
2.6.1 Adobe Flash CS3.....	22
2.6.2 Adobe photoshop CS3.....	23

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

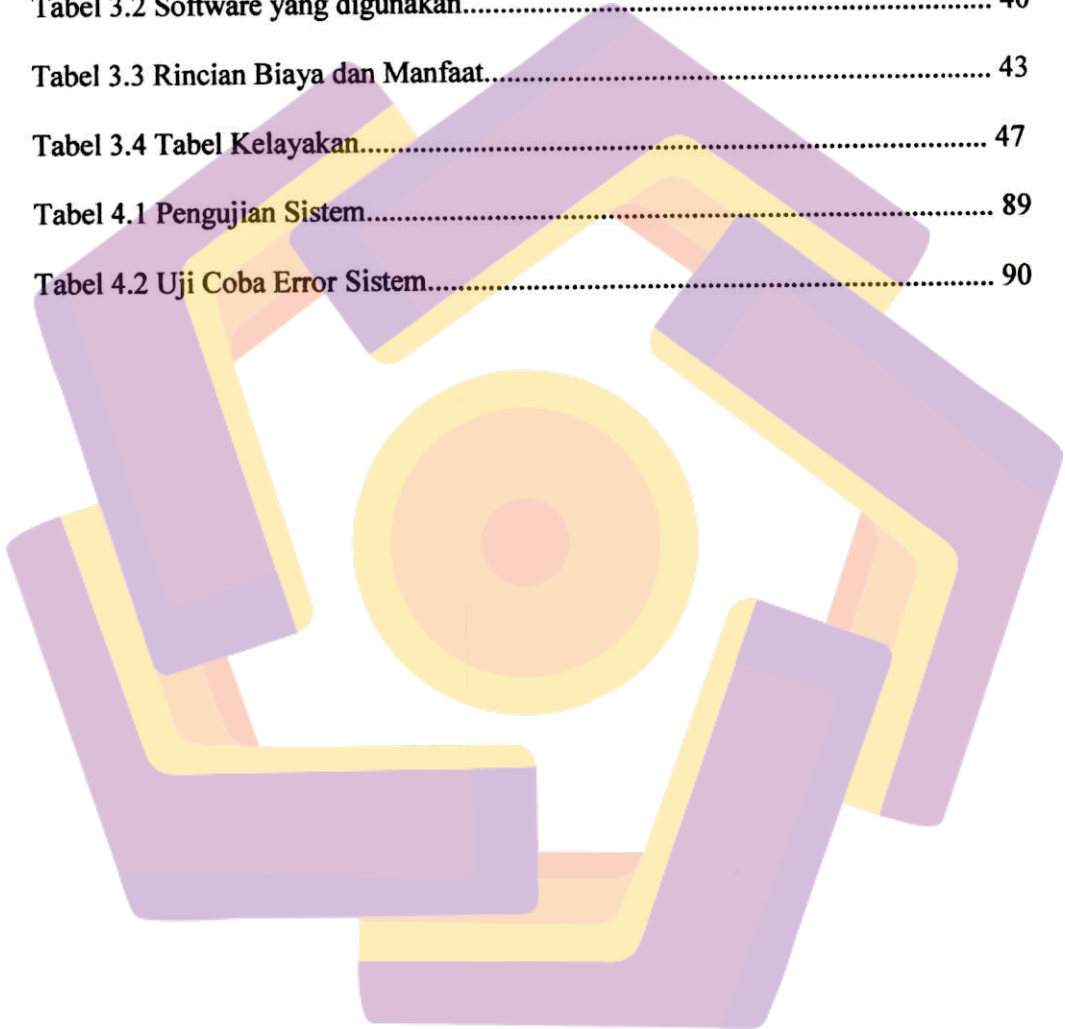
3.1 Sejarah Saka Bhayangkara.....	30
3.2 Visi, Misi, dan Tujuan Saka Bhayangkara kota Yogyakarta	33
3.2.1 Visi.....	33
3.2.2 Misi.....	33
3.2.3 Tujuan.....	35
3.3 Analisis Sistem.....	35
3.4 Identifikasi Masalah.....	36

4.1.4 Coding.....	86
4.1.5 Membuat file .swf dan .exe (<i>Rendering</i>).....	86
4.1.6 Membuat file autorun.....	87
4.1.7 Mempublikasikan Aplikasi kedalam CD.....	88
4.2 Pengujian Aplikasi.....	89
4.3 Manual Program.....	91
4.4 Menggunakan Aplikasi.....	96
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	97
4.5.1 Hardware.....	97
4.5.2 Software.....	98
4.4.3 Pengeditan dan Update.....	98
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102

3.5 Analisis SWOT.....	36
3.5.1 Faktor Kekuatan.....	37
3.5.2 Faktor Kelemahan.....	37
3.5.3 Faktor Peluang.....	37
3.5.4 Faktor Ancaman.....	37
3.6 Kebutuhan Sistem.....	38
3.6.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.6.2 Analisis Nonfungsional.....	39
3.7 Analisis Kelayakan.....	41
3.7.1 Kelayakan Teknis.....	41
3.7.2 Kelayakan Operasional.....	42
3.7.3 Kelayakan Hukum.....	42
3.7.4 Kelayakan Ekonomi.....	42
3.8 Merancang Sistem.....	48
3.8.1 Merancang Konsep.....	48
3.8.2 Merancang isi.....	49
3.8.3 Merancang Naskah.....	52
3.9 Merancang Grafik.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Memproduksi Sistem.....	73
4.1.1. Pembuatan Background.....	74
4.1.2 Pembuatan Animasi.....	76
4.1.3 Pembuatan Tombol Menu Utama.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 format file bunyi(<i>audio</i>)	11
Tabel 2.2 Format File Video.....	14
Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware.....	39
Tabel 3.2 Software yang digunakan.....	40
Tabel 3.3 Rincian Biaya dan Manfaat.....	43
Tabel 3.4 Tabel Kelayakan.....	47
Tabel 4.1 Pengujian Sistem.....	89
Tabel 4.2 Uji Coba Error Sistem.....	90

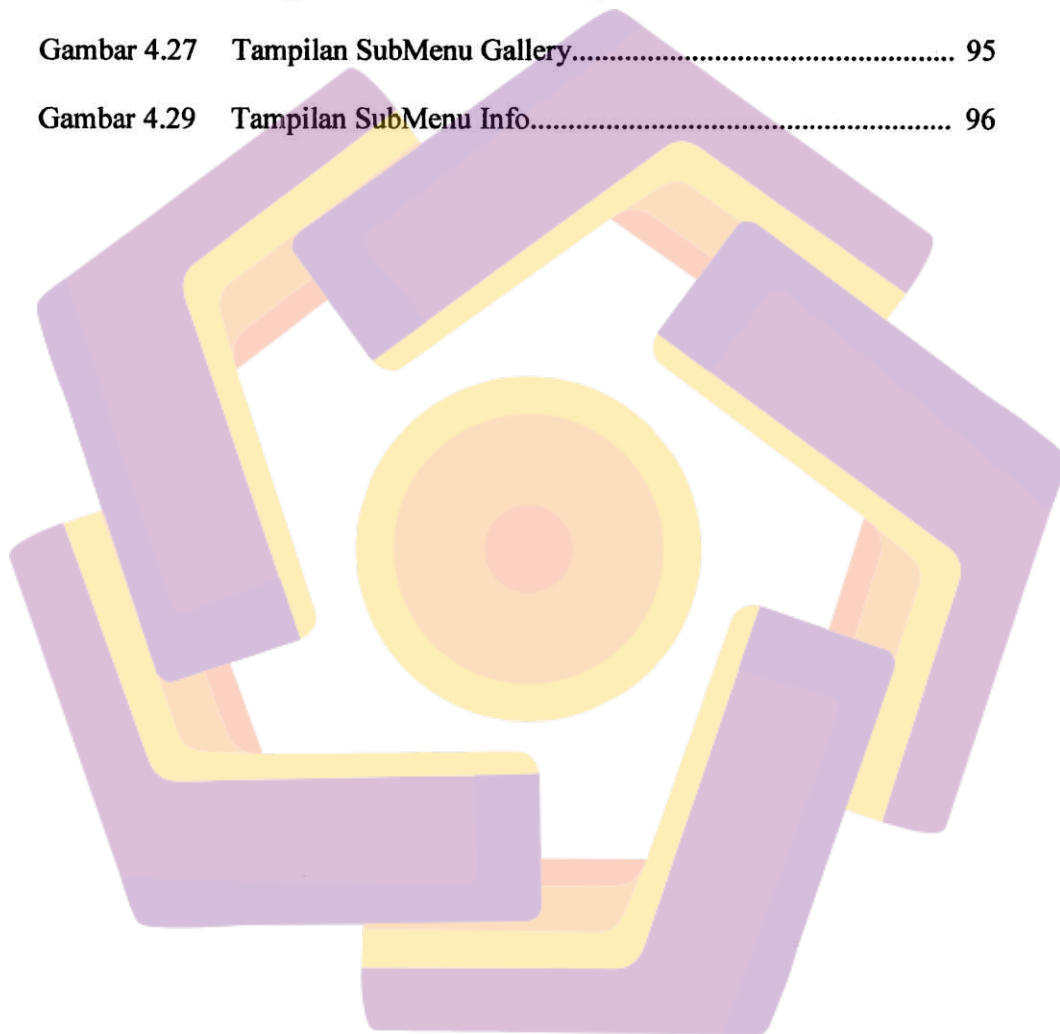


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linear.....	16
Gambar 2.2	Struktur Menu.....	16
Gambar 2.3	Struktur Hierarki.....	17
Gambar 2.4	Struktur Jaringan.....	18
Gambar 2.5	Struktur Kombinasi.....	19
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Flash CS3.....	25
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS3.....	28
Gambar 3.1	Bagan struktur kombinasi (Linier dan Hierarki).....	50
Gambar 3.2	Tampilan Halaman Utama.....	65
Gambar 3.3	Tampilan Menu Utama.....	66
Gambar 3.4	Tampilan Menu Profil.....	66
Gambar 3.5	Halaman visi misi.....	67
Gambar 3.6	Halaman struktur organisasi.....	67
Gambar 3.7	Halaman lokasi.....	68
Gambar 3.8	Halaman Agenda.....	68
Gambar 3.9	Halaman Prestasi.....	69
Gambar 3.10	Halaman Mitra Kerja.....	69
Gambar 3.11	Halaman Event.....	70
Gambar 3.12	Halaman galeri.....	70
Gambar 3.13	Halaman Foto Pendidikan.....	71
Gambar 3.14	Halaman Video Kegiatan.....	71

Gambar 3.15	Halaman Info.....	72
Gambar 3.16	Halaman Pendidikan.....	72
Gambar 4.1	Skema Diagram Tahapan Memproduksi Sistem.....	73
Gambar 4.2	Pengaturan komposisi Pembuatan Layout.....	74
Gambar 4.3	Background awal.....	75
Gambar 4.4	Memberi Objek Pada Background.....	75
Gambar 4.5	Pembuatan Objek1.....	76
Gambar 4.6	Pembuatan Objek2.....	77
Gambar 4.7	Pembuatan Objek3.....	77
Gambar 4.8	Pembuatan Objek4.....	78
Gambar 4.9	Pembuatan Objek.....	79
Gambar 4.10	Pembuatan Objek5.....	79
Gambar 4.11	Merubah Tipe pada Objek.....	80
Gambar 4.12	Objek setelah menjadi movie clip.....	81
Gambar 4.13	Frame terakhir pada icon.....	81
Gambar 4.14	Import Library.....	82
Gambar 4.15	Pemilihan Icon yang akan dipilih.....	82
Gambar 4.16	Icon diLibrary.....	83
Gambar 4.17	Icon yang dipilih.....	83
Gambar 4.18	Tampilan Action script.....	84
Gambar 4.19	Menampilkan action script.....	86
Gambar 4.20	Tampilan Publish Setting.....	87
Gambar 4.21	Tampilan intro	91

Gambar 4.22	Tampilan Menu Utama.....	92
Gambar 4.23	Tampilan SubMenu Profil.....	92
Gambar 4.24	Tampilan SubMenu Agenda.....	93
Gambar 4.25	Tampilan SubMenu Prestasi.....	94
Gambar 4.26	Tampilan SubMenu Mitra Kerja.....	94
Gambar 4.27	Tampilan SubMenu Gallery.....	95
Gambar 4.29	Tampilan SubMenu Info.....	96



INTISARI

Telah diketahui bahwa sistem informasi adalah peran penting dalam suatu organisasi untuk memberikan Informasi. Dan dalam hal ini dibutuhkan suatu sistem multimedia, sebagai media informasi dan dukungan sebagai alat promosi untuk memberikan gambaran organisasi ini yang lebih jelas. SAKA BHAYANGKARA Yogyakarta ini memerlukan sistem informasi berbasis multimedia yang diterapkan sebagai media promosi pada SMA dan masyarakat di kota Yogyakarta. Ini adalah salah satu cakupan atau cara untuk memberikan informasi kepada public atau pihak yang berkepentingan menjadi lebih mudah dan menarik.

Untuk itu, dipandang perlu adanya suatu sistem informasi berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi pada SAKA BHAYANGKARA kota Yogyakarta. Dengan adanya sistem informasi multimedia pada SAKA BHAYANGKARA diharapkan mempunyai peran yang penting untuk kelancaran kegiatan organisasi untuk mencapai tujuan bersama.

Berkaitan dengan itu sehingga ada beberapa dasar pertanyaan: bagaimana merancang sebuah sistem multimedia interaktif, sebagai media informasi dan promosi. Dalam hal ini saya mencoba melakukan analisis, desain dan merancang sistem multimedia di SAKA BHAYANGKARA kota Yogyakarta. Selain itu pihak organisasi ini sangat setuju atas pembuatan sistem informasi yang berbasis multimedia, karena sangat membantu sekali untuk penyampaian sosialisasi pada masyarakat yang diperuntukan pelajar SMA.

Katakunci : Informasi, sistem multimedia, media interaktif

ABSTRACT

It is known that the information system is a key role within an organization to provide Informasi. Dan in this case required a multimedia system, as a medium of information and support as a promotional tool to provide an overview of this organization is more jelas. SAKA Bhayangkara Yogyakarta-based information systems requires multimedia implemented a media campaign on the high school and community is one of the city Yogyakarta. Ini coverage or a way to provide information to the public or stakeholders become easier and interesting.

To that end, it is necessary the existence of a multimedia-based information systems as a means of delivering information to the city of Yogyakarta Bhayangkara SAKA With multimedia information systems are expected to SAKA Bhayangkara have an important role for the smooth operation of the organization to achieve common goals.

Associated with it so there are a few basic questions: how to design an interactive multimedia system, as a medium of information and promotion. In this case I try to do the analysis, design and multimedia system design in SAKA Bhayangkara city. In addition the organization agree on creating multimedia-based information systems, because it is very helpful at all for delivery to the community that is intended socialization of high school students.

Keywords: *information systems, multimedia, interactive media*