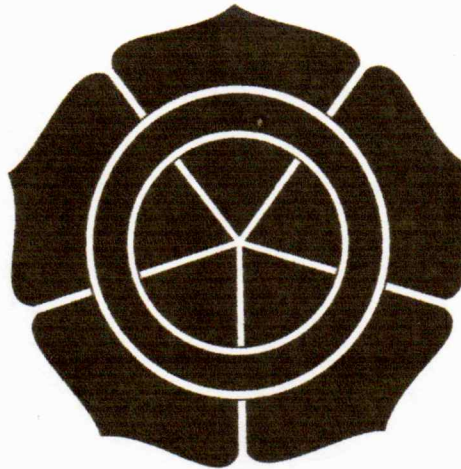


**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI BINA KELUARGA REMAJA PADA DINAS
TENAGA KERJA SOSIAL DAN KB KABUPATEN SLEMAN
YOGYAKARTA**

Skripsi



Disusun Oleh:

PRATOMO SETIAWAN

02.12.0036

**SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI BINA KELUARGA REMAJA PADA DINAS
TENAGA KERJA SOSIAL DAN KELUARGA BERENCANA
KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA.**

PERPUSTAKAAN
STMIK AMIKOM
YOGYAKARTA

Skripsi

Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Strata-1

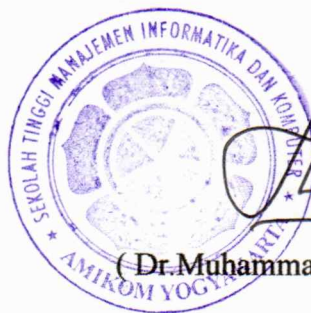
Jurusan Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui:

KETUA

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta



(Dr. Muhammad Suyanto, MM)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

Disusun Sebagai Syarat Kelulusan Strata-1

Jurusan Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Mengetahui:



Dosen
Pembimbing

Ketua
Jurusan Sistem Informasi

(Amir Fatah Sofyan, ST)

(Drs.Bambang Sudaryatno, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan sekaligus dipertahankan di depan penguji skripsi program strata-1 jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta, pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 25 Maret 2008

Pukul : 12.30

Ruang : Network, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Tim Penguji:

Penguji I

(Amir Fatah Sofyan, ST)

Penguji II

(Sudarmawan, MT)

Penguji III

(Hanif Al Fatta, M,Kom)



Persembahkan

Ayah dan ibu tercinta, adik-adikku tersayang serta seluruh keluarga besar & Bethy yang slalu setia menemaniku dan memberi spirit setiap waktu. Makasih untuk semua atas doa dukungan moril dan spiritualnya.

Semua Teman dan Sahabat-sahabatku S1-SI A angkatan 2002. Thanks buat bapak ibu guru TK, SD, SLTP, SMU, Dosen & seluruh kru STMIK AMIKOM tanpa kalian aku nggak akan seperti ini.

Buat teman-teman di Jogja
Heru Subekti, Iman, Topiq, Heru Wijaya,
Wawan, Agenk, Yeni, Srie, Vica & Budi, Nunung,
Ucup, Arip Miscun
dan yang gak bisa disebutin satu-satu,
makasih semuanya
Keep the spirit of jogja

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan nikmat dan hidayah Nya kepada kita semua. Sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BINA KELUARGA REMAJA PADA DINAS TENAGA KERJA SOSIAL DAN KB KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA.**

Skripsi ini kami ajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata satu pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

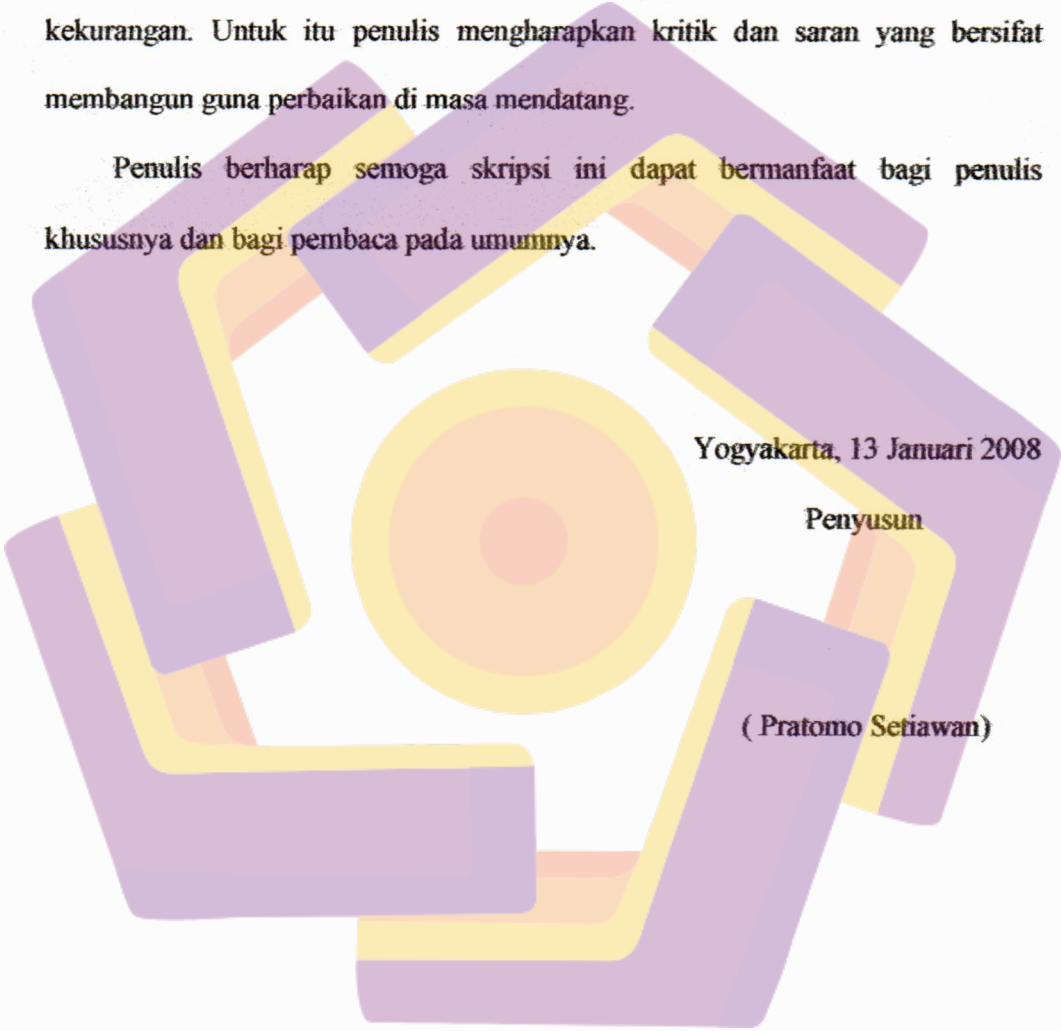
Sejak persiapan hingga terselesaikannya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. M. Suyanto, MM selaku Direktur STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Subyantara, SPd selaku Pembimbing dari Dinas BKKBN Sleman.
5. Bapak Sigit, SE selaku Pembimbing dari Dinas BKKBN Sleman.
6. Semua staf dan karyawan Disnakersos Kab Sleman.
7. Bapak dan Ibu, adik-adikku tersayang serta seluruh keluarga yang telah memberikan dorongan moril maupun materiil dan doanya.

8. Buat teman-teman (Heru Subekti, Iman, Bethy (My Sweet Heart), Taufiq, Wawan, Yeni, Vica, Srie, Heru Wijaya, Agenk, Agung, Arip, Budi, dkk)
Trimakasih buat semuanya.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan di masa mendatang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.



Yogyakarta, 13 Januari 2008

Penyusun

(Pratomo Setiawan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN BERITA ACARA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Pengertian Multimedia.....	8
2.1.2. Objek-objek Multimedia.....	9
2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia	11
2.3. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	14
2.3.1. Pendefinisian Masalah Multimedia.....	14
2.3.2. Studi Kelayakan.....	15
2.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	15
2.3.4. Merancang Konsep.....	15
2.3.5. Merancang Isi.....	16
2.3.6. Merancang Naskah.....	16

2.3.7. Merancang Grafik.....	17
2.3.8. Memproduksi Sistem Multimedia.....	17
2.3.9. Pengetasan Sistem Multimedia.....	17
2.3.10. Penggunaan Sistem Multimedia.....	18
2.3.11. Pemeliharaan Sistem Multimedia.....	18
2.4. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	20
2.4.1. Macromedia Director MX 2004.....	20
2.4.2. Swish 2.0.....	22
2.4.3. Adobe Photoshop 7.0.....	23
2.4.4. Cool Edit Pro 2.0.....	26
2.5. Tinjauan Umum Dinas Tenaga Kerja Sosial Dan KB.....	28
2.5.1. Sejarah BKKBN.....	28
2.5.2. Visi Dan Misi.....	31
2.5.3. Struktur Organisasi.....	33
2.5.5. Sistem lama yang berjalan.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI MULTIMEDIA	35
3.1. ANALISIS SISTEM.....	35
3.1.1. ANALISIS KELEMAHAN SISTEM.....	35
3.1.1.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	35
3.1.1.2. Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	37
3.1.1.3. Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>).....	38
3.1.1.4. Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	39
3.1.1.5. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	39
3.1.1.6. Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	40
3.1.2. ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	42
3.1.2.1. Analisis Kelayakan Teknik.....	42
3.1.2.2. Analisis Kelayakan Operasi.....	42
3.1.2.3. Analisis Kelayakan Ekonomi.....	43
3.1.2.4. Analisis Kelayakan Hukum.....	43
3.1.3. ANALISIS BIAYA DAN MANFAAT.....	43
3.1.3.1. Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>).....	46

3.1.3.2. Metode Pengembalian Investasi (ROI).....	46
3.1.3.3. Metode Nilai Sekarang (NPV).....	47
3.1.4. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	49
3.1.4.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	49
3.1.4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	50
3.1.4.3. Kebutuhan Teknologi.....	50
3.1.4.5. Kebutuhan Pengguna.....	50
3.2. PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	51
3.2.1. MERANCANG KONSEP.....	51
3.2.1.1. Teknik Penyajian Multimedia.....	53
3.2.2. MERANCANG ISI.....	54
3.2.3. MERANCANG NASKAH.....	55
3.2.4. MERANCANG GRAFIK.....	57
3.2.4.1. Tampilan Pembuka (Intro).....	57
3.2.4.2. Menu Utama.....	57
3.2.4.3. Menu Gambaran Umum.....	58
3.2.4.4. Menu Informasi.....	59
3.2.4.5. Menu Visualisasi.....	60
3.2.4.6. Menu Keluar.....	61
BAB IV PEMBAHASAN	63
4.1. MEMPRODUKSI SISTEM.....	63
4.1.1. Pembuatan Desain Grafis.....	63
4.1.1.1. Menggunakan Adobe Photoshop 7.0.....	63
4.1.1.2. Mengedit Suara Dengan Cool Edit Pro 2.0.....	67
4.1.1.3. Menggunakan Swish Max.....	70
4.1.1.4. Menggunakan Macromedia Director MX 2004.....	72
4.1.1.4.1. Membuat Aplikasi.....	72
4.1.1.4.2. Proses Pengintegrasian.....	72
4.1.1.4.3. Pembuatan Movie.....	73
4.1.1.4.4. Penggunaan Marker.....	74
4.1.1.4.5. Membuat dan Mengimfort Objek.....	75

4.1.1.4.6. Membuat Tombol Navigasi.....	76
4.1.1.4.7. Membuat File EXE (Execution).....	79
4.1.1.4.8. Tampilan Aplikasi Yang di Produksi.....	84
4.1.1.4.10.1. Tampilan Pembuka.....	84
4.1.1.4.10.2. Tampilan Menu Utama.....	84
4.1.1.4.10.3. Tampilan Gambaran Umum.....	85
4.1.1.4.10.4. Tampilan Informasi.....	85
4.1.1.4.10.5. Tampilan Visualisasi.....	86
4.1.1.4.10.6. Tampilan Keluar.....	86
4.2. IMPLEMENTASI SISTEM.....	87
4.2.1. MENGETES SISTEM MULTIMEDIA.....	87
4.2.2. MENGGUNAKAN SISTEM MULTIMEDIA.....	89
4.2.3. MEMELIHARA SISTEM MULTIMEDIA.....	90
4.2.3.1. Hardware.....	91
4.2.3.1.1. Laptop.....	91
4.2.3.1.2. CD Interaktif.....	92
4.2.3.1.3. Projector.....	92
4.2.3.2. Software.....	92
BAB V PENUTUP	94
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	94
Daftar Pustaka	
Lampiran-Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Struktur Linear.....	13
Gambar 2.2: Struktur Hierarki.....	13
Gambar 2.3: Struktur Piramida.....	13
Gambar 2.4: Struktur Polar.....	14
Gambar 2.5: Bagan Pengembangan Sistem.....	19
Gambar 2.6: Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	20
Gambar 2.7: Tampilan Swish 2.0.....	23
Gambar 2.8: Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	25
Gambar 2.9: Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	27
Gambar 2.10: Struktur Organisasi.....	33
Gambar 3.1: Struktur Multimedia Dengan Metode Hierarki.....	56
Gambar 3.2: Tampilan Pembuka.....	57
Gambar 3.3: Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 3.4: Tampilan Submenu Gambaran Umum.....	59
Gambar 3.5: Tampilan Submenu Informasi.....	60
Gambar 3.6: Tampilan Submenu Visualisasi.....	61
Gambar 3.7: Tampilan Submenu Keluar.....	62
Gambar 4.1: Tampilan Layar Adobe Photoshop 7.0.....	64
Gambar 4.2: Tampilan Layar Untuk Mengedit Gambar.....	64
Gambar 4.3: Memilih Gambar Untuk di Edit.....	65
Gambar 4.4: Pengeditan Gambar.....	65
Gambar 4.5: Menyimpan Gambar.....	66
Gambar 4.6: Menentukan Format Gambar.....	66
Gambar 4.7: Tampilan Awal Cool Edit Pro.2.0.....	67
Gambar 4.8: Memilih Lagu Yang Akan di Edit.....	67
Gambar 4.9: Tampilan Lagu Yang Akan di Edit.....	68
Gambar 4.10: Memblok Bagian Yang Akan di Edit.....	68
Gambar 4.11: Menyimpan File Lagu.....	69

Gambar 4.12: Tampilan Swish 2.0.....	70
Gambar 4.13 Tampilan pilihan Swish Max.....	70
Gambar 4.14 Tampilan Pemberian Efek Swish Max.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Scene pada Swist Max.....	71
Gambar 4.16 Tampilan Save As pada Swish Max.....	72
Gambar 4.17 Kotak dialog Import dalam Director MX.....	73
Gambar 4.18 Tampilan Score.....	74
Gambar 4.19 Kotak dialog Import dalam Director MX.....	75
Gambar 4.20 Behaviour Inspector.....	79
Gambar 4.21 Tampilan Create Projector.....	80
Gambar 4.22 Kotak dialog Projector Options.....	81
Gambar 4.23 Kotak dialog save projector As.....	83
Gambar 4.24 Proses kompilasi projector.....	83
Gambar 4.25 Tampilan Pembuka.....	84
Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama.....	84
Gambar 4.39 Tampilan Gambaran Umum.....	85
Gambar 4.40 Tampilan Informasi.....	85
Gambar 4.41 Tampilan Visualisasi.....	86
Gambar 4.42 Tampilan Keluar.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Analisis Kinerja.....	36
Tabel 3.2: Analisis Informasi.....	37
Tabel 3.3: Analisis Ekonomi.....	38
Tabel 3.4: Analisis Kontrol.....	39
Tabel 3.5: Analisis Efisiensi.....	40
Tabel 3.6: Analisis Pelayanan.....	41
Tabel 3.7: Rincian Biaya dan Manfaat.....	45
Tabel 3.8: Hasil Analisis.....	48

