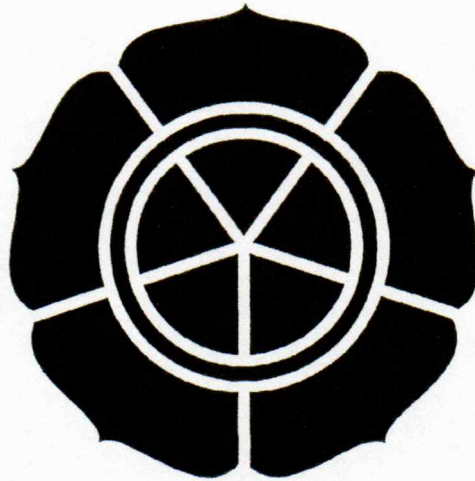


**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SMAN 4 KEDIRI JAWA TIMUR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



Di susun Oleh :

WAHYU PRASETYO WIBOWO

04.12.0999

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

2008

*Acc
28/12/07*

Prady

**ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SMAN 4 KEDIRI JAWA TIMUR SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI**

Skripsi

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi
STMIK “AMIKOM” Jogjakarta



Di susun Oleh :

WAHYU PRASETYO WIBOWO

04.12.0999

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

2008



HALAMAN PENGESAHAN

“ANALISIS DAN DESAIN APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMAN 4 KEDIRI JAWA TIMUR SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI”

Skripsi

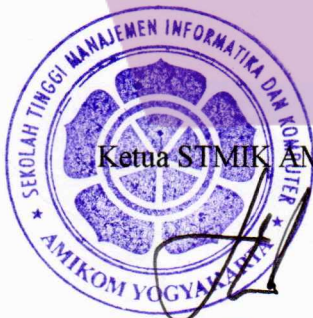
Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang strata-1 jurusan sistem informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer STMIK “AMIKOM” Jogjakarta

Diajukan Oleh:

WAHYU PRASETYO WIBOWO

04.12.0999

Mengetahui:



Ketua STMIK AMIKOM

(M. Suyanto, DR, MM)

Dosen Pembimbing

(Rudyanto Arief, MT)

HALAMAN BERITA ACARA

Laporan Skripsi

“Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada SMAN 4 Kediri Jawa Timur Sebagai Media Informasi Dan Promosi”

Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang strata-1 jurusan sistem informasi pada STMIK “AMIKOM” Jogjakarta

Telah dipresentasikan dan dipertahankan pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 25 Januari 2008
Jam : 10.00 WIB
Tempat : STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
Ruang : Pixel

Tim Penguji:

1. AMIR F. SOFYAN, ST

(.....)

2. ANDI SUNYOTO, M.KOM

(.....)

3. RUDYANTO ARIEF, MT

(.....)



HALAMAN PERSEMBAHAN

I dedicate this little work to:

**To all my parents, my brother, my sister, my friends, and
for someone who always in my heart, will be with and be there for me**

MOTTO

“Pandanglah hari ini. Kemarin sudah menjadi mimpi. Dan esok hari hanyalah sebuah visi. Tetapi, hari ini yang sungguh nyata, menjadikan kemarin sebagai mimpi kebahagiaan, dan setiap hari esok sebagai visi harapan.” (Alexander Pope)

“Sesungguhnya, Pemikiran itu sendiri mampu mengubah surga menjadi neraka atau neraka menjadi surga” (Milton)

“Orang yang ideal adalah ketika dia merasa senang berbuat untuk orang lain dan yang merasa malu jika orang lain berbuat sesuatu untuknya, karena menunjukkan kasih sayang adalah tanda kemenangan, sedangkan menerimanya adalah suatu kegagalan (Aristoteles)

“Telah pasti datangnya ketetapan Allah, maka janganlah kamu meminta disegerakan (datang)nya” (an-Nahl[16]:1)

“ Dan jangan kamu berputus asa dari rahmad Allah. Sesungguhnya tidaklah berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir.” (QS Yusuf [12] : 87)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Analisis Dan Desain Aplikasi Berbasis Multimedia Pada SMAN 4 Kediri Jawa Timur Sebagai Media Informasi Dan Promosi.”* Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan pernah dan bahkan tidak mampu penulis selesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari semua pihak, baik bersifat materiil dan spiritual yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Maka pada kesempatan ini, ijin penulis mengaturkan hormat dan penghargaan sedalam-dalamnya kepada yang terhormat

1. Bpk Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Jogjakarta
2. Bpk Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing
3. Bpk Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan sistem informasi
4. Pihak SMAN 4 Kediri yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian

5. Seluruh staff dan dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama saya kuliah
6. Bapak dan Ibu tercinta terimakasih atas semua doa dan nasehatnya serta kesabarannya selama ini
7. Mbak Dian dan adikku Fajar, makasih banyak atas semua doa dan dukunganya
8. Seluruh keluarga besar ku dirumah terima kasih dukunganya
9. Teman Kontrakan Arindra, Adidot, Sukma, Mei, Kelik yang selalu memberikan keceriaan “have fun Go Mad”, liburan, hiburan, dan bantuan... thanX guys for your support
10. Buat teman-teman di kampus seperjuangan : avix amin, bejo, jalal manchali, si jenius koniyo, djakapurba, syamsiah, sisamson (bukan samson yg kuwat ntuh), aan, ari budi, catur ragil2, vichi idemy, sari si kecil, ifa yang agak syusah bilang 'r', dian sikacamata, e.sinaga, si pintir tpi nda kelihatan yoyo, iskandar, mbaknya yang asisteneni mata kuliahku irsa (thanks no.hpnya) pak satpam, pak ndaru, pak uban, dll
11. Buat temen-temen di kota'gude9' juga kaya : bayu, eko, citra, masagung, aringanjuk, nita_bebek, mala, si ardi, santi, mas arif, mas ayi (dri pulobangka), masdite (kos2an yang dulu), mas muzzi, mas eko (ti) mas lutfi, mas heru, duki, mas sulis, bu wiwi
12. Buat Yuliana.....thanX ya for anything, buat Ibu angkat dan bude ku dijogja terima kasih dah baek ma saya.

13. Buat Septia sorry I always let you down. Salam buat temen-temen di Malang ya
14. Temen-temen angkatan 2004 SI Kelas A, B, E, terutama kelas F thanX guys for your support
15. Buat temen-temen alumni SMAN 4 (Ewind, Ella, Febri, Toni, Anton, Arif, Harmoko, Evanti, Nila, Putri, Avan, Yudhi, Yani, Aris, Bayu, Eko, Nurhadi....thanX ya dukungannya, "you are my spirit") kapan kumpul-kumpul cah...? Reuni kek.
16. Semua pihak yang telah membantu sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan

Penulis menyadari tidak ada kesempurnaan dan kebenaran mutlak yang dimiliki oleh umat manusia, karena itu adalah milik Allah SWT, begitu pula halnya dengan karya ilmiah ini masih jauh dari harapan sebagai sebuah karya ilmiah pengetahuan. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mohon kritik dan saran serta pemikiran yang positif untuk perbaikan skripsi ini.

Harapan penulis mudah-mudahan karya yang jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat, terutama bagi penulis maupun pembaca, serta bagi ilmu pengetahuan. Amin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, 29 Desember 2007

Hormat penulis

Wahyu Prasetyo Wibowo

DAFTAR ISI

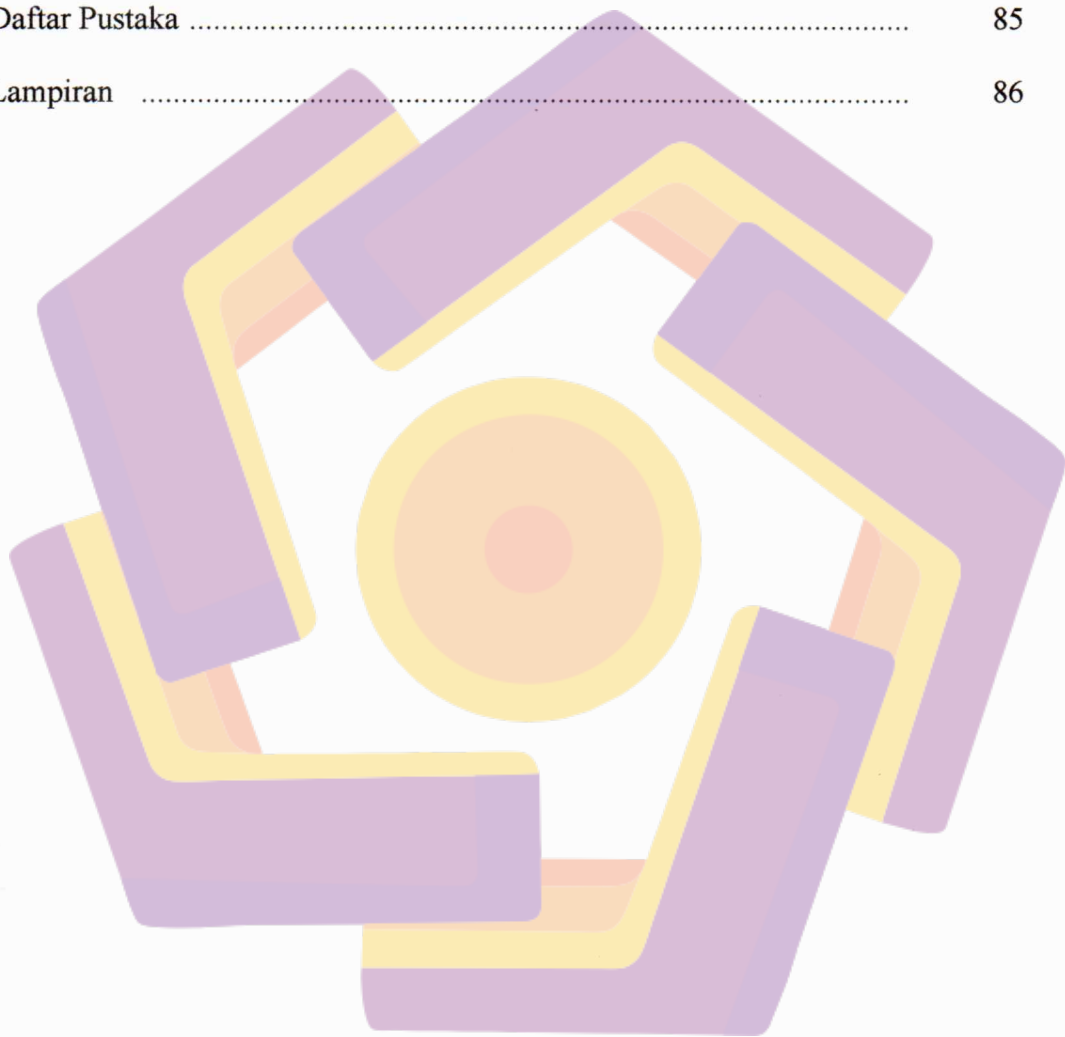
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Berita Acara	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Motto	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Metodologi Penelitian	4
F. Sistematika Laporan Penelitian	6
G. Jadwal Penelitian	7

BAB II	DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM	9
A.	Konsep Dasar Multimedia	9
A.1	Pengertian Multimedia	9
A.2	Konsep Dasar Animasi	12
A.3	Fungsi Efektif Multimedia.....	13
A.4	Langkah Pengembangan Multimedia.....	15
A.5	Sistem Penyajian Multimedia.....	19
A.6	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	21
B.	Perangkat Lunak yang Digunakan	25
B.1	SWISHmax.....	25
B.2	Adobe Photoshop CS.....	26
B.3	Adobe Audtion	30
C.	Tinjauan Umum	31
C.1	Sejarah Singkat organisasi.....	31
C.2	Visi dan Misi, Sasaran Sekolah	33
C.3	Struktur Organisasi	35
BAB III	ANALISIS SISTEM.....	36
A.	Definisi Analisis Sistem	36
B.	Identifikasi Masalah.....	36
C.	Usulan Sistem Multimedia.....	38
C.1	Analisis PIECES.....	39
a.	Analisis Kinerja (Performance).....	39
b.	Analisis Informasi (Information).....	39

c.	Analisis Ekonomi (Economic)	40
d.	Analisis Pengendalian (Control).....	41
e.	Analisis Efisiensi (Efficiency).....	42
f.	Analisis Pelayanan (Service).....	43
D.	Analisa Kebutuhan Sistem.....	44
D.1	Perangkat Keras (Hardware)	44
D.2	Perangkat Lunak (Software)	46
D.3	Perangkat Manusia (Brainware).....	47
E.	Analisa Kelayakan	48
E.1	Kelayakan Teknologi.....	48
E.2	Kelayakan Sumber daya	49
E.3	Kelayakan Ekonomi	49
E.4	Kelayakan Operasi.....	54
E.5	Kelayakan Strategik.....	55
E.6	Kelayakan Hukum	55
BAB IV	PEMBAHASAN	56
A.	Merancang Konsep	56
B.	Merancang Isi	56
C.	Merancang Naskah.....	58
D.	Merancang Grafik	60
D.1	Rancangan Tampilan Menu Utama (Home)	61
D.2	Rancangan Tampilan Menu Profil	62

D.3	Rancangan Halaman Organisasi	64
D.4	Rancangan Halaman Galeri	65
E.	Memproduksi Sistem	66
E.1	Pembuatan dan Pengolahan Grafik.....	67
E.2	Pengeditan Suara Dengan Adobe Audition.....	69
E.3	Pembuatan Aplikasi Dengan SWISHmax	70
➤	Pembuatan Movie	71
➤	Pembuatan Tombol Animasi	73
➤	Pembuatan Tombol Sound.....	75
F.	Membuat File SWF.....	76
G.	Melakukan tes Pemakaian.....	77
H.	Menggunakan Sistem.....	78
H.1	Spesifikasi Komputer Yang Digunakan	78
H.2	Cara Menggunakan CD Aplikasi.....	79
I.	Pemeliharaan Sistem.....	79
I.1	Perangkar Keras.....	79
I.2	Perangkat Lunak.....	80
J.	Implementasi Sistem.....	80
K.	Pengembangan Sistem	81

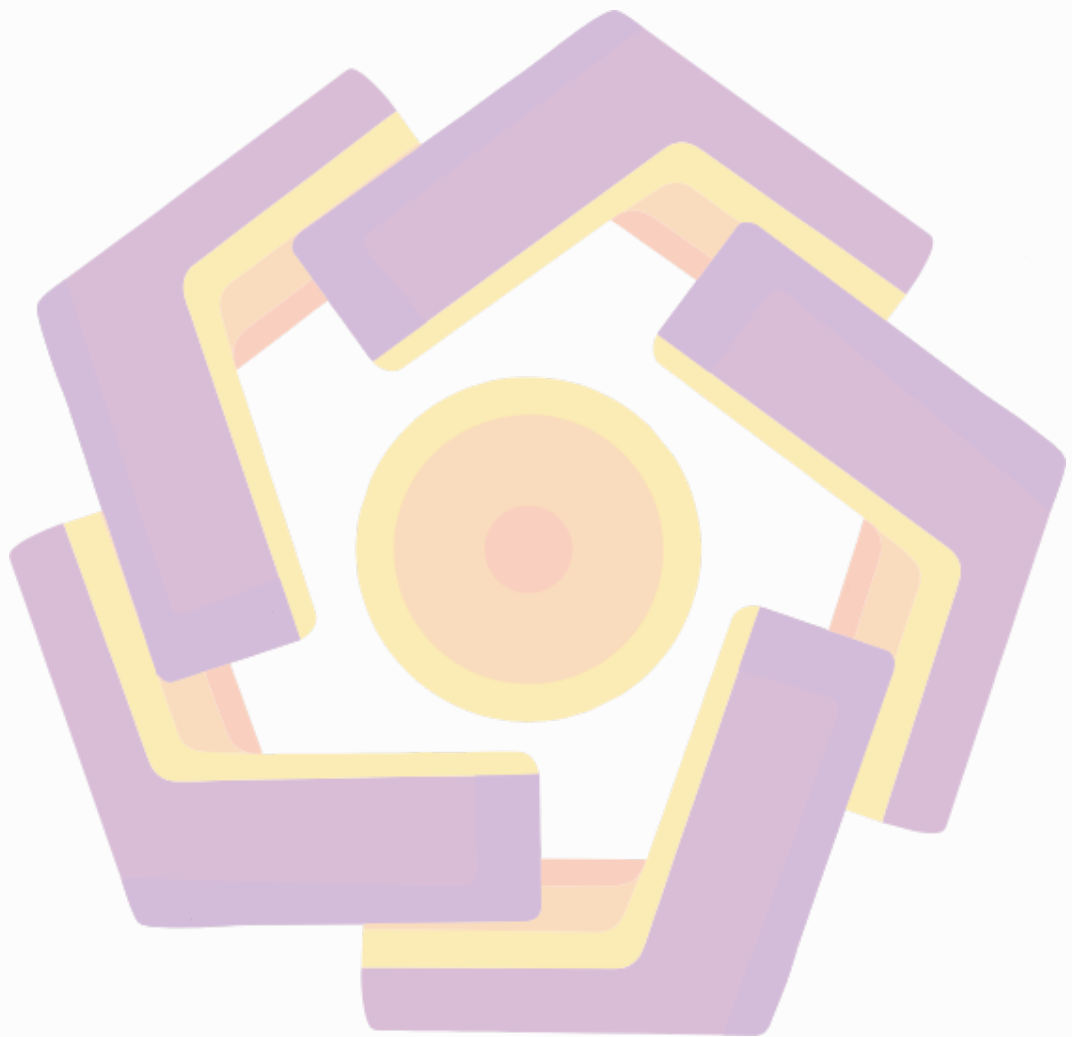
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
Daftar Pustaka	85
Lampiran	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Pengembangan sistem Multimedia	16
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	22
Gambar 2.3	Struktur Hirarki.....	23
Gambar 2.4	Struktur Piramida.....	23
Gambar 2.5	Struktur Polar.....	24
Gambar 2.6	Tampilan interface Swishmax	26
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Photoshop CS	27
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Audition	31
Gambar 2.9	Struktur Organisasi	35
Gambar 4.1	Rancangan Naskah Aplikasi	59
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama (Intro).....	61
Gambar 4.3	Tampilan Menu Profil	64
Gambar 4.4	Tampilan Menu Organisasi	65
Gambar 4.5	Tampilan Menu Galeri	66
Gambar 4.6	Bagan Memproduksi Sistem	67
Gambar 4.7	Tampilan Menu Pengaturan Ukuran File.....	68
Gambar 4.8	Tampilan background home	69
Gambar 4.9	Tampilan Waveform Display.....	70
Gambar 4.10	Tampilan Movie Pada Swishmax	71
Gambar 4.11	Tampilan Pembuatan aplikasi	73
Gambar 4.12	Tombol Navigasi.....	74

Gambar 4.13	Tampilan Tombol Up state	74
Gambar 4.14	Tampilan Tombol Over State	75
Gambar 4.15	Script Pembuatan Tombol Sound	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rancangan Jadwal Penelitian	8
Tabel 3.1	Hardware Spesifikasi Untuk Multimedia.....	45
Tabel 3.2	Perangkat keras yang dipakai	45
Tabel 3.3	Perangkat Lunak yang dipakai	47
Tabel 3.4	Perangkat manusia (brainware)	48
Tabel 3.5	Analisis Biaya Dan Manfaat	50
Tabel 3.6	Hasil Keputusan Analisis.....	54